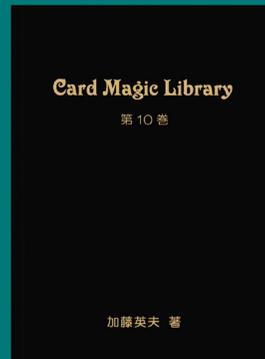
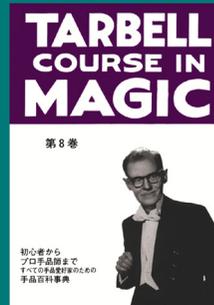
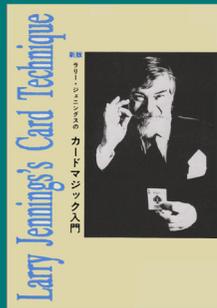
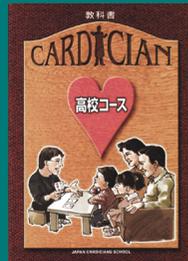


カードマジック徹底研究



序文

当書は初め、"カードマジックバリエーション"というタイトルで出版しようと考えていました。しかしながらそのタイトルにすると、いままであったカードマジックの一部を替えただけの作品集ととらえられる可能性があるので、"カードマジック徹底研究"といたしました。

たしかにいままであった作品を出発点とした作品が多くを占めていますが、原案より改良されていたり、原案にはない魅力が加わっていたり、原案から離れて新しい現象になっていたりするものを収録しています。

そのような作品を解説すると同時に、それらが原案に対してどのような価値があるかを指摘し、どのようにしてそのバリエーションが考えられたかの経緯を説明することによって、クリエイションの参考にもしていただけることを考えて、当書をまとめました。

私がカードマジックを考えて、日本奇術連盟の"奇術界報"に投稿していた高校生のころ、私の作品はほとんどいままでのカードマジックのバリエーションでした。そのような活動を続けているうちに、アイデアのを見つけ方がわかってきたり、創作力が培われてきたと思います。

いままでカードマジックをクリエイトしたり、バリエーションを考えたことがなかった方も、ぜひ当書を参考にして、ご自分のカードマジックを生み出すことに挑戦してください。

マジックとは、観客あつてのものです。どうせカードマジックを徹底研究するのなら、ただ数多くのもを生み出すだけでなく、見てくれた人々に素晴らしいと感じてもらえるようなものを目指しましょう。

当書が皆さんのクリエイションの参考になれば幸いです。

加藤 英夫

Part 01 部分の差し替え

ペンシルドロップ

= 加藤英夫、2014年10月29日 =

最初に取り上げたのは、'投げる'ということを'落とす'に差し替えただけのバリエーションです。それが'パズル'を'魔法'に変えてくれたのですから、小さな違いが大きな違いを生んだ、典型的な例です。

"Card Magic Magazine" No.5、14 ページに、'ペンシルファインダー'が解説されています。短い解説なので、原案の解説をそのまま再録します。

デッキにクリンプカードを1枚混ぜておきます。このトリックをやるまえに、ボトムに運びます。ヒンズーシャフルしてストップをかけさせ、ストップしたところのカードを見せます。右手のカードをその上にのせると、選ばれたカードの上にクリンプカードがくっつきます。

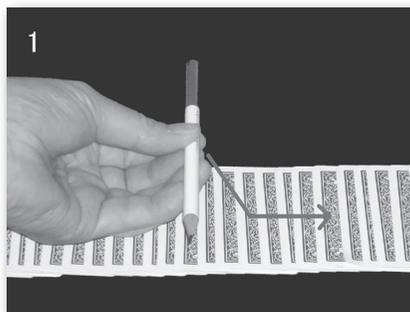
デッキを裏向きにリボンスプレッドします。6角の鉛筆をスプレッド上で転がしますが、ボトムの方から転がすと、クリンプカードで止まります。ボウリングの手つきで転がすのがまっすぐ転がるやり方です。鉛筆の下のカードを抜いて表向きにします。

上記の解説では、"6角の鉛筆を使う"と書かれていますが、その後丸い鉛筆でやってみたところ、その方が確実に鉛筆がクリンプカードで止まることを見つけました。

鉛筆を丸いものにしてやってみたために、石田天海師が"道具が教えてくれる"と指摘したことが起こりました。そして原案よりはるかに素晴らしいバリエーションが誕生いたしました。

* 方法 *

図1のように鉛筆を左手に持って、スプレッドの5、6cmぐらい上空で鉛筆を左右に動かします。スプレッドの左端から右端を往復させます。鉛筆を指先で持っていることが重要です。



何回か往復しながらスピードを落としていき、左端から右に戻ってきて、鉛筆がクリンプカードより5、6cm左上空にきたときに左手を止め、鉛筆を離します。鉛筆は落ちるときに指先

に触れているために、少し回転しながら落ちて、右に転がってクリンプカードにぶつかって止まります。鉛筆が止まってほんの少したつまで、左手は鉛筆を離れた位置で静止させたままにしておきます。

鉛筆の下から選ばれたカードを抜き出し、相手のカードを名乗らせてから表向きにします。

* 備 考 *

このバリエーションを考えたことに関して、重要なポイントが2つあります。

第一に、最初にひとつのトリックができたからと言って、それで満足せず、やりやすい方法を色々試すということです。この場合は、使う道具を色々試すということです。

そして第二に、まさに天海師が教えてくれた通りのことが起こったということです。指先に持って落とすために右に転がったということは、私が予期して起こったことではありません。使っていた道具の性質によって起こり、起こったことが私にアイデアを教えてくれたのです。

これから皆さんは当書において、私が様々なアイデアを見つけたときの様子を読むことになりますが、“アイデアとは考えるだけで見つけるものではない”という言葉、いま思いつきました。天海師の“道具が教えてくれる”という言葉のバリエーションみたいなものですが、我ながら良い言葉だと思います。

前書で述べた、パズルが魔法に変わったということについて補足しておきます。

原案では、スプレッドの左の方から右に向かって鉛筆を投げています。左から右に向かって投げるとするのは、マジシャンの意図ある行為として観客に映ります。その結果、スプレッドの中央で鉛筆が突然止まります。「転がした鉛筆がどうしてあそこで止まったのだろう」と観客が感じたとしたら、それはパズルを出題したことになります。

しかしこのバリエーションでは、鉛筆を落とすだけですから、それほどマジシャンの意図を強くは感じません。そして鉛筆の転がりも大きくありません。止まり方も急激ではありません。投げて止まるのとでは、かなり雰囲気違います。もちろんそれを魔法の雰囲気まで高めるには、鉛筆を落とした後左手を静止させておくこと、鉛筆のスプレッドでの動かし方、その他演技的な諸々のことが関係してくることは言うまでもありません。

私がこのトリックを当書の最初のトリックとして決めたのは、ささやかな違いがパズルを魔法に変えてくれることがあることをお伝えし、私が以前から言っていたように、“これからはマジックに磨きをかけていく”という私の姿勢をご理解いただくためでもあります。当書にはそのような思いが詰まっているはずですよ。

トリプルテイク

= 加藤英夫、2005年4月10日 =

“Card Magic Library” 第1巻、172 ページに、ロバート・ガンサーの’ダブルテイク’が収録されています。つぎのような現象でした。

デッキを2組取り出して、相手に好きな方を取らせます。他方のデッキはズボンのポケットにしまします。マジシャンが後ろ向きになっている間に、相手がデッキから3枚のカードを抜いてポケットに隠します。

マジシャンは前に向き直り、デッキをケースにしまい、右内ポケットにしまします。それからズボンのポケットに入れておいたデッキを取り出して、3枚のカードを抜き出します。それらが相手の隠したカードと一致します。

原案ではマジシャンが3枚を抜き出すとき、カードの表を見て抜き出していますから、特定のカードを抜き出している感じがします。私のバリエーションでは、裏向きに広げて抜き出すことに換えただけですが、不思議さを感じさせる上では大きな違いです。

* 準備 *

原作と同じデュプリケート26組のデッキを作りますが、スベンガリストックとします。エンドショートを上にしませんが、裏面にエンドショートがロングと区別できるようなマークを左下、右上コーナー近くにつけます。

* 方法 *

デッキを裏向きでよくリフルシャフルします。ショートとロングのペアは離れません。デッキを裏向きにリボンスプレッドして、あなたは後ろ向きになります。離れたところから3枚抜いて、表を見ずにポケットに隠してもらいます。そしてカードをそろえてもらいます。

前に向き直り、デッキをケースに入れて、左内ポケットにしまし振りをして、左袖に落とします。そして左ズボンポケットからそのデッキを出します。

ケースからデッキを出して、裏向きにリボンスプレッドします。そしてマークを見て、抜かれていないところはショートとロングのマークが交互になっていますから、抜かれた部分がわかります。抜かれたカードのデュプリケート3枚を抜き出します。

相手のポケットの中からカードを1枚ずつ出させ、あなたが抜いたカードと一致していることを見せます。

* 備 考 *

上記は、2005年に記録したままの文章ですが、演技として重要なことが書かれていません。“抜かれたカードのデュプリケート3枚を抜き出します”と書かれていますが、目で探してたんに抜き出しただけでは、カードの裏面を探っている感じが丸出しになってしまいます。

精神集中している感じで手をスプレッドの上で動かして、しかるべきところにきたら手をストップさせ、少し静止させたあと、しかるべきカードを抜き出します。精神集中して指先で感じ取るという演技が、カードの裏面に視線を向けることをカモフラージュしてくれるのです。演出が技法が生ずる怪しさを低減させているということになります。

ウィッチドクター II

= 加藤英夫、2014年6月16日 =

“加藤英夫作品集”213ページに‘ウィッチドクター’という作品が収録されています。つぎのような現象でした。

選ばれたカードがデッキに戻され、デッキがリボンスプレッドされます。マジシャンはスプレッドの上で葉書を左右に動かし、あるところでストップして葉書を置きます。マジシャンは手元を見ないで、指先を葉書の下にさし入れて、選ばれたカードを抜き出して当てます。

原案ではシックカードが使われていましたが、クリンプカードで代用するバリエーションです。シックカードを使わないでよいということは、ノーマルデッキだけで演じられるということです。

* 方 法 *

1枚のカードの左手前コーナーを上方にクリンプしておき、デッキの中にまぎれ込ませておきます。

「ある未開の国では、魔術的な能力で病気を治す、ウィッチドクターとも呼ばれる医者があります。今日はカードを使って、ウィッチドクターが手術するところをシュミレートして見せます」というような話をします。

デッキをシャフルして、最終的にクリンプカードをトップに運びます。「私は後ろ向きになりますが、あなたにやってもらうことを説明します。カードをこのようにどンドンテーブルに置いて言ってください」と言って、カードをスピーディにディーリングして、7、8枚置いたらストップします。「そして好きなところでストップしてください」と言います。

「ストップしたところのカードをこのようにのぞいておぼえ、そして手に残っているカードを上

に重ねてください」と言いますが、その通りのことをやって例示します。これでクリンプカードはボトムにセットされました。

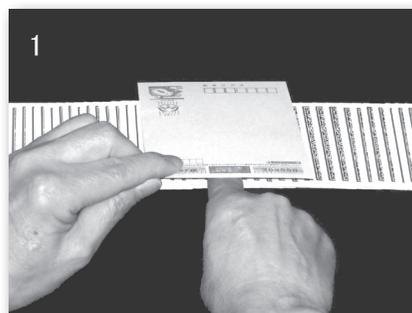
相手にデッキを渡し、後ろ向きになり、説明したことをやってもらいます。相手が終わったら前に向き直ります。

たいてい選ばれたカードはボトム近くにありますが、デッキの中央より少し上にブレークを作り、ダブルカットを行います。相手のカードはだいたいデッキの中央にきます。

デッキをかなり広くりボンスプレッドします。そのとき、クリンプカードがどこにあるかを認知しておきます。

「あなたが選んだカードが、病気の悪い部分であるとして、ウィッチドクターはまず、悪い部分がどこにあるかを、目で見ないで探ります」と言って、葉書を取り出します。体を左に向けて、右手で葉書をスプレッド上で左右に動かし、選ばれたカードがあるあたりに置きます。「ここに悪い部分があります」と言います。

「ウィッチドクターはメスではなく、指を使って手術をします」と言って、葉書の上から指で切る真似をします。左手で葉書の手前縁をつかみ、右手の人さし指を葉書の下に入れます。図 1。そして人さし指の先でカードに触れて、クリンプカードを見つけます。



そしてクリンプカードの下のカードを抜き出します。人さし指を葉書の下に入れるときから、カードを抜き出すまで、けして手元を見てはいけません。

抜き出したカードの裏面を相手に向けて持ち、「あなたのカードは何でしたか」とたずねます。相手が名乗ったら、そのカードの表を相手に見せ、「手術は成功いたしました」と言って終わります。

* 備考 *

以上の説明を読むと、クリンプカードを見つけるにはスプレッドの手前の縁をなぞると思うかもしれませんが、なぞるとカードが動くので判断するのが困難です。なぞるのではなく、上から押すのです。上から押すと他のカードでは何も感じませんが、クリンプカードのコーナーを押したときに、曲がったコーナーが弾むような感じがするのでわかります。左の方で押して感じられなければ、指を右にずらして押します。見つかるまで右へ移動して押していきます。

二人の女王様

= 加藤英夫、2013年12月16日 =

ダウンアンダーについて調べたいことがあったので、“Card Magic Library” 第5巻を調べたとき、188ページに解説されている‘私の愛する女王様’を再読して、すごく面白いといまさらながら感心してしまいました。つぎのような現象でした。

16枚のカードを相手に渡し、好きなだけディールして2つのポケットを作らせ、一方のポケットをデッキの上に捨てさせます。「1組のカードの中には、2人の女王がいます。女王に会うには、女王に愛を示す言葉を言う必要があります」と説明して、客の持っているカードで、“わたしはあなたをあいしています”という言葉に合わせて、トップからボトムへカードをまわさせます。それから客がそのポケットで「好き、嫌い、好き、嫌い」と言いながらアンダーダウンすると、最後にスペードの女王が現れます。

「もう1人の女王に会うには同じ枚数のカードを使います」と言って、デッキからまえに使ったのと同じ枚数をディールさせ、こんどはそのままアンダーダウンさせると、最後にクラブのQが現れます。

この作品はポール・ゴードンが気にいってくれて、“セカンド16thブック”に収録してくれました。

この作品を再読してひとつのアイデアを思いつきました。上記の作品では、1枚目のQを現すのと2枚目のQを現すのが、どちらもダウンアンダーの原理ではありますが、所定枚数目にカードを位置させるのに、異なるハンドリングで実現されています。今回思いついたのは、2枚目のQも1枚目のQの操作と同じやり方で配置できるということです。

* 方法 *

トップとトップから16枚目に黒いQをセットしておきます。それらを保つシャフルののち、トップから16枚をディールして、残りはわきに捨てます。

16枚を相手に渡し、「1枚ずつテーブルに置いていき、ある程度の枚数を置いたら、適当なところでストップしてください」と指示します。相手が何枚置いてストップしたか、密かに数えます。

「1組のカードの中には2人の女王がいますが、2人に会うにはそれなりの手続きが必要です」と言って、ディールしたのと手元に残っているのど枚数の多い方を手に持たせます。

「女王に会うには、まず女王に愛を示す言葉を言う必要があります」と説明し、客の持つて

いるカードで、“わたしはあなたをあいしています”という言葉に合わせて、トップからボトムへカードをまわさせます。

「つぎは、'好き'と言っていちばん上のカードを下にまわし、'嫌い'と言って上のカードを捨てます。それを1枚のカードが残るまで繰り返してください」と説明し、アンダーダウンさせます。するとQが残りますから、それを表向きにさせて、Qに会うことができたと話します。

もうひとつのポケットを取らせ、「そちらは枚数が少ないですから、“あいしています”に合わせて上から下にまわしてください」と指示します。それからまえと同様にアンダーダウンさせます。最後のカードを表向きにさせると、それはもう1枚のQです。「2人目の女王に会えました」と言って終わります。

* 備考 *

ポケットトリックとして準備しておくのもよいと思います。2枚のQではなく、「2人の恋人が出会うというマジックをお見せします」というようなことを言って、ハートのKとQを現すのも一案です。

他のカードを全部ブランクにしておいて、「2人が出会ったのは、クリスマスの夜で、まわりは一面の雪の世界でした」と言ってブランクカードを見せる、というエンディングはいかがでしょう。その場合は、'クリスマスのデート'というような題名を言ってから演じた方が、クライマックスが生きてくると思います。

「まわりは一面の雪の世界でした」という演出は、他のトリックでも使えます。たとえば'ジェミニツイン'で2組のカップルを現し、ブランクフェースのデッキを2組のまわりにスプレッドします。ブランクフェースデッキを使う'ジェミニツイン'は誰かがYouTubeでやっていて、すごくインパクトの強いものだとわかっています。ですから、不思議さも演出も素晴らしいマジックになるだろうと思います。

'ジェミニツイン'で演じる場合、ディールしてストップされたところに入れる表向きのカードは、恋のキューピッドに見立てた2枚のジョーカーを使うとよいでしょう。

とこのように備考を書いたおかげで、そのような'ジェミニツイン'のひとつの演出を思いつくことができました。クリエイションにおいては、あるトリックについて考えていて、まったく別のトリックに役立つことを思いつくということもあるのです。

キング&クイーンカット V2

= 加藤英夫、2014年10月19日 =

“Card Magic Library” 第7巻、136 ページに、’キング&クイーンカット’ が解説されています。以下の改良バージョンを理解いただくには、原案を再読していただく必要があります。できればいまお読みください。

原案では4枚のKをデッキの中にバラバラに入れて、マルチプルシフトでトップに集めています。ということは、4枚のKを入れたあとにデッキをシャフルすることです。そこでシャフルしてしまうということが、このトリックの現象をクリアに見せるのを邪魔しています。

その部分、4枚のKをデッキの中に分散させたように見せるのを、ブラウエアドオンに差し替えると、4枚のKがデッキの中にある程度の枚数離れて存在しているイメージが、強く印象づけることができます。マルチプルシフトしてシャフルしたのでは、そのイメージを感じさせることはできません。

* 方 法 *

4枚のKを見せてブラウエアドオンを行います。すなわち、デッキの上で表向きの4枚のKを広げて閉じるときに、下に3枚のエクストラを加えます。それらをビドルポジションに持ち、1枚ずつKを裏返していき、3枚裏返したらいったん残りのカードをトップに置き、そして最後の1枚を裏返します。

「1枚目のKは上の方に入れます」と言って、トップのKを右手に取りますが、そのときあと6枚のカードも広げて、右手にKを取ったときには6枚目の下にブレイクを作ります。そして右手のKをブレイクの下に入れ、アップジョグさせます。

なお、ブレイクの中に右手のカードを入れるには、右手前のブレイク部分で入れてはいけません。右手のカードをデッキの左上に運ぶときに、左親指でブレイクより上のカードをほんの少しプッシュオフして、そのずれの部分にさし込むのです。ずれはあからさまに見えないように、左親指でカバーしておくようにします。

そのあと3枚のカードを10枚ずつぐらい離してアップジョグさせて入れていきます。そして4枚のアップジョグカードを押し込んでデッキをそろえます。

そのあと原案と同じように続けます。

モンキーライズ

= 変案 : 加藤英夫、2015年1月10日 =

Mr. マリックがあるときテレビで 'モンキーインザミドル' を演じたのを見たことがあります、ビル・ゴールドマンの原案通りにやっていたのかどうかわかりません。YouTube で検索しても、ゴールドマンの原案の演技が見つかりません。Mr. マリックが演じていた現象は以下のようなものでした。

最初に 2 枚の黒い J を抜き出して表向きにテーブルに置いておきます。1 枚のカードを選んでおぼえさせ、デッキの中に戻させて、デッキをシャフルします。あらかじめ置いてあった J を 1 枚ずつデッキのトップに置きます。2 枚の J の間に何も無いことは明らかです。魔法をかけて J を広げると、間に裏向きの 1 枚がはさまれていて、それが選ばれたカードです。

このトリックにはある種のギャフカードが使用されていて、デッキの方もあらかじめセットが必要だという点で、他のマジックの演技の間で演じることは困難です。デヴィッド・リーガルはノーマルデッキで演じられるバージョンを、'Primate' というタイトルで 'Close up & Personal' (1999 年) に書いていますが、原案とは似ても似つかぬ現象となっています。

'モンキーインザミドル' の良いところは、絶対に 2 枚のジョーカーの間に何もなかったことが、観客にはっきり印象づけられるということです。バリエーションを作るときは、そのような良さを欠落させないように配慮する必要があります。

原案のクリーンカットな現象を殺さないで、ノーマルデッキで他の演技をやっている間にできないか、ということをめざして思いついたのがこれから説明する方法です。単発で演じるなら、ゴールドマンの原案より優れているとは言えませんが、他のマジックの間に演じる場合には、少なくともノーマルデッキで演じるよりはるかにインパクトがあると思います。

* 準備 *

2 枚のジョーカーのうち、1 枚の裏面の中央に 1cm 四方程度のダブルテープを貼っておきます。そのジョーカーの表側にもう 1 枚のジョーカーを重ねて、胸ポケットに入れておきます。

* 方法 *

ポケットから 2 枚のジョーカーを取り出し、「2 枚のジョーカーをあつで使います」と言って、1 枚ずつ離して表向きにテーブルに置きます。

デッキから相手に 1 枚のカードを抜いておぼえさせ、デッキに戻させて、デッキをシャフルしますがトップにコントロールします。

「あなたが選んだカードが猿だとします。猿を捕まえるために、このように罨を仕掛けます」と言って、テープのついたジョーカーを表向きにデッキのトップに置き、その上にもう1枚のジョーカーを表向きに置きます。テープに選ばれたカードをくっつけます。

「まだ猿は捕まっていません」と言って、ジョーカーを1枚ずつテーブルに落とします。1枚のジョーカーの陰に選ばれたカードがくっつきます。

「猿はこのように逃げまわりました」と言って、デッキをシャフルします。「あなたも混ぜてください」と言って、相手にもシャフルさせます。そしてデッキを受け取ります。

「罨を仕掛けます」と言って、テープのついていないジョーカーを先にトップに置き、そのあとダブルになっているジョーカーをその上に置きます。「猿を捕まえるためには、このように魔法をかけます」と言って、デッキの手前エンドをリフルしますが、いちばん上の1枚の下にブレークを作ります。リフルすることによってテープが外れます。

それから上の3枚を広げて右手に取ります。表向きのジョーカーの間に裏向きの1枚が現れました。左手のデッキをテーブルに置き、選ばれたカードを名乗らせてから、はさまれているカードが選ばれたカードであることを見せます。

* 備 考 *

同じギャフを使っているながら、原案とは原理が違います。原案ではジョーカーを隠すのにギャフを使い、こちらのやり方では、選ばれたカードを隠し取るためにギャフが使われています。ですから厳密に言えば、これは'モンキーインザミドル'のバリエーションではありません。

ワッツアメス

= ハリー・ローレン、"Personal Collection"、2001年 =

ハリー・ローレンの"パーソナルコレクション"(2001年)に解説された最後のトリックは、'WHAT A M-E-S'という作品でした。ローレンは、同書の他のトリックがないとしても、そのトリックだけで本の代金(150ドル)に匹敵すると述べ、このトリックに自信を見せています。まずは現象説明を読んで、ぜひ驚いてください。

* 現 象 *

客がデッキをよくシャフルしてから、1枚のカードを抜いてポケットに隠します。マジシャンは記憶力を使いながらカードを分けると言って、デッキを表向きに持ち、カードを4つのパイルに裏向きにディールしていきます。その分け方を観客から見ると、数よって分けているわけでもなく、マークによって分けているのでもなく、まったくでたらめに分けているようにしか

見えません。

すべてのカードを分けたあと、「私はカードを置きながら、どの組も同じ枚数になるように置きました。でもひとつだけ1枚足りません。どうやら足りないのは3のカードのようです」と言います。

ひとつのパイルを取り上げ、表向きにAから順番に並べると、それらはAからKまでが1枚ずつあります。マークはでたらめに混ざっています。すべてのパイルをそのように並べますが、当然ながらひとつのパイルは1枚足りません。マジシャンが告げたように3のカードがないのです。客にポケットから出させると、たしかに3のカードです。それを足りなかった位置に入れます。そして4つの組を集めます。

もういちどデッキを4組にディーリングします。こんどは左から右へと1枚ずつ置いていき、ところどころ3枚のカードを続けて置きます。それからすべての組の表を見せると、それらはそれぞれがひとつの同じマークのカードになっています。

各組を裏返してカットしてからテーブルに置き、つぎの組を裏返してカットしてまへの組の上に重ね、あと2組についても同様に行います。それからマジシャンはファローシャフルを2回行います。トップから4枚ずつ表向きに置いていくと、それぞれの4枚は同じ数のカードになっています。

* 方 法 *

ローレインが2001年に発表したこれだけの作品の方法を書くのは、ややためらわれましたが、あとで指摘することがあったため、やり方を書いてしまうことにいたしました。現象説明を詳しく書きましたので、方法は要約だけを書きます。

ローレインはわかっているカードをフォースして、相手のポケットに隠させます。3のカードだとします。

1 回目

相手によくシャフルさせたデッキを受け取り、表を自分に向けて、フェースから1枚取り、それをテーブルに裏向きに置くのですが、テーブルにダイヤ、クラブ、ハート、スペードの順に置く位置が4つ並んでいると想像して、つぎの法則で各位置に置いていきます。

まずカードの並び方のフォーミュラを記憶する必要があります。その順番とは、

[K、7、3]、[Q、6、2]、[J、10、9、5、A]、[8、4]です。[]でくっつたのは、以

下の同じ法則に属する数だからです。

K、7、3の場合は、いま持っているカードのマークの2つ先のマークの位置に置きます。持っているのがダイヤならハート、ハートならダイヤ、クラブならスペード、スペードならクラブに置くこととなります。

Q、6、2の場合は、いま持っているカードのつぎのマークの位置に置きます。ダイヤならクラブ、クラブならハート、ハートならスペード、スペードならダイヤということとなります。

J、10、9、5、Aの場合、いま持っているのと同じマークと同じテーブルの位置に置きます。ダイヤはダイヤの位置に、クラブはクラブの位置に、ハートはハートの位置に、スペードはスペードの位置に置くということです。

8、4の場合は、いま持っているカードのマークの手前のマークの位置に置きます。ダイヤならスペード、クラブならダイヤ、ハートならクラブ、スペードならハートの位置に置くこととなります。

以上でそれぞれの組は、選ばれたカードがない組以外は13枚になっていますから、現象説明のように、裏向きでまず数えて13枚ずつあり、12枚の組では3のカードが足りないと言明してから、相手のポケットから3を出させます。

それから表向きでAから順番に並べて、それぞれのポケットにAからKまでがあることを見せます。そのあと表向きのまま右端のポケットを左隣りのポケットへと重ね、さらに左の組へと重ねていき、4組を重ねます。

2回目

デッキを裏向きに持ち、左から4組にディーリングしますが、心の中で「1、2、3、4、5、6、7、8」と数えていき、「9」と数えて置いたとき、そのとき置いた同じ組にあと2枚をディーリングします。そのとき、「10、11」と数え、続いてそのあとの組にディーリングしていくとき、「12、13」と置いていき、「1、2、3、…」に戻って数えてディーリングしていきます。つねに「9」になった組に、「9、10、11」と言って、3枚置きます。

そのようにしてすべてディーリングすると、それぞれの組は同じマークのカードになっていますから、その結果を見せます。それぞれのポケットを手にとって、両手間に広げて見せるようにします。そしてカードを閉じるとき、つねにKの下にブレークを作り、ブレークを保って裏返し、ブレークからカットしてからテーブルに置きます。つぎの組を取って表向きに広げて見せたら、Kの下にブレークを作り、同様に裏返してかからカットして、先に置いた組に重ねます。あと2組も同様に行います。

3 回目

ファローシャフルを 2 回行います。すると同じ数のカードが 4 枚ずつ集まります。トップから 4 枚ずつ広げて取り、表向きにテーブルに置いていきます。しかもその順番は方法説明の最初にした、並び方のフォーミュラ通り、[K、7、3]、[Q、6、2]、[J、10、9、5、A]、[8、4] になっていますから、表返して見せるまえに、「これは 4 枚の K です」と、それらの数を言うことができます。

以上がやり方の要約ですが、ローレインが重視している記憶力に関するセリフまでは書くことはいたしませんでした。すべての行為が、記憶力でやっているかのように演じるのです。

メキシカンソリテア

= エドワード・マルロー、雑誌 "Ibidem"、No.8、1956 年 12 月 =

ハリー・ローレインのバージョンの解説を書きましたので、マルローの原案は違いの部分だけ説明することにします。

ハリー・ローレインの解説が 11 ページにもおよぶのに対して、マルローの解説はちょうど 1 ページでなされています。にもかかわらず、マルローが解説されているすべての手順を演ぜると、ローレインのものよりも長いものとなります。それだけローレインはセリフをすべて演技通りに書いていますが、マルローはいつさいセリフを書いていません。しかしながらこのトリックが記憶力を使って演じているように見せるものだ、ということはマルローも最初に述べています。

* 方 法 *

まず違うのは、カードのディールの仕方の法則の扱い方です。ローレインは数によって置き方を分類して説明していますが、記憶するのがけっこうたいへんです。その点をマルローは理論的に置く位置がわかるような説明をしています。結果としては、数によって置く場所はどちらも同じになります。

マルローは、基本の数として、A、5、9、10、J として記憶して、この基本数の数のカードは、マーク通りの位置に置くとしています。そしてそれら以外の数の場合、その数からその数よりつぎに小さい基本数を引きます。たとえば 7 であれば、7 から 5 を引くと 2 ですから、そのカードのマークより 2 枚右隣りの位置に置くのです。すべてその法則によって置きます。結果としては、ローレインの置き方と同じになります。

どちらがやりやすいかは、両方を十分やりこなしていないので、私には何とも言えません。たぶんマルローのやり方の方がよいような気がします。

そして最後に同数の4枚をくっつける操作を、マルローは13の組にディーリングする方法を先に解説して、ファローシャフル2回でもやれないことはない、と書いています。私は13組にテーブルに分散させて配り、それらを表向きに戻していく方が、デッキのトップから4枚ずつ表向きに見せていくよりもよいと思います。

なおマルローは、4枚ずつ13組を現したあと、ロイヤルフラッシュの4枚を5組トップになるようにカードを集め、トップの20枚を保ってシャフルしたあと、「ギャンブラーならこのようなこともできます」と言って、5人に5枚ずつ配り、それらがどれもロイヤルフラッシュになっているのを見せてもよい、と書いています。

ということで、ハリー・ローレンが書いているものはマルローの原案のバリエーションと言えるものではなく、セリフを加えたものです。ひとつローレンが加えたアイデアがあります。それは1枚のカードをフォースして、そのカードが抜けていると告げる部分です。

はてさて、マルローが書いたものとローレンが書いたものと比較すると、ローレンが解説の最初に書いているつぎのようなクレジットに首をかしげたくになります。

このトリックの出発点はマルロー作品にあります。(早期のイビデムのどれかの号に出ていました)。そのやり方は、私の意見としてはかなり雑然としたものでした。

ということですが、マルローの解説は雑然どころか、セリフを詳しく書いて11ページも書いたローレンの解説より、はるかにすっきりしていました。

混沌を正す

= 変案: 加藤英夫、2014年9月23日 =

私のバリエーションは、ディーリング部分だけの改案ですから、違う部分だけ書きます。

* 方 法 *

数によってつぎのように置きます。

- A、5、9、Kは、マーク通りの位置に置く。
- 2、6、10は、マーク+1の位置に置く。
- 3、7、Jは、マーク+2の位置に置く。
- 4、8、Qは、マーク+3(もしくはマーク-1)の位置に置く。

私の法則でディーリングすれば、2回目のディーリングのときに、9とカウントとしたときにそこに3枚ディーリングする必要はなく、左から右に4つの組に通常にディーリングすれば行えます。

なお、そのディール後にパイルを集める順番は、マルローやローレインのやり方とは反対になります。左端の組を右隣の組の上に重ね、そのあと右方向に重ねていきます。

それからもうひとつ、私ならフォースはしません。たんに12枚しかない組を見渡して、この中には「〇〇の××が足りません」と宣言し、相手のポケットからカードを出させます。ないカードのマークがどうしたらわかるか、ご自分で考えてください。

* 備 考 *

裏面のマークを見て4カ所に分けて置くとき、けしてデッキを体の近くに持ってやってはいけません。デッキを近くに持つと、裏面のマークを見る時に、顔を下に向けなくてはなりません。マークを見る時に目や顔が動かないようにするには、左手を体から離し、あなたの視線がテーブルに対して45度ぐらいになるような位置にデッキを位置させることです。

そして表向きに戻すのは、裏面のマークを見て、その位置にカードを運びながら表返してはいけません。右手で甲を上にしてつかむときにマークを見て、表を自分に向けて、それからしかるべき位置に表向きに置くのです。

置いたカードを記憶して当てる、というのが演出の主旨なので、表を見てから置くべきなのです。したがって、右上をつかんで右手を手前に返すやり方はしてはなりません。表を見てから返している感じがしないだけでなく、裏面を見て置いているような雰囲気を感じる観客もいると思います。

その後マルローのディールのやり方とローレインのやり方のどちらがよいか試してみることにいたしました。ただし置くときの位置の法則は、A、5、9、Kを基本数とした、私の法則を使うことにしました。そうすると、マルローのやり方の方がはるかに簡単だということがわかりました。

ローレインのやり方では、13個の数を分類して記憶しておかなければなりません。ところがマルローのやり方なら、A、5、9、Kの基本数をはっきり頭の中にイメージしておくだけで、ほとんど自動的に置く位置がわかるのです。

ということも含めて、演出におけるセリフは別にして、このトリックに関してはエドワード・マルローの原案の方が優れていると、私は軍配を上げます。

裏と表のプリディクション

= 一部改案：加藤英夫、2014年10月14日 =

2005年4月に、Mr. マリック師がテレビでつぎのような現象のカードマジックを演じました。

封筒を出して、その中に1枚の予言のカードが入っているといます。デッキを裏向きに広げると、それらはすべて裏模様の違うカードです。マリク師は、「カードをいっぱい使っていると、色々な裏模様のカードがたまります」と言っていました。

裏向きにディールして、ストップがかかったカードを客の前に裏向きに置きます。つぎは表向きにディールして、ストップがかかったカードを先に置いたカードの隣りに表向きに置きます。

2枚を指さして、「このように選ばれた裏模様と、選ばれた表を1枚のカードの裏と表が予言されています」と言って、封筒から予言のカードを出します。その裏と表は選ばれたカードとは違います。失敗したように見えます。ところが、選ばれた裏向きのカードを表向きにして、表向きのカードを裏向きにすると、予言のカードの裏と表と一致しています。

素晴らしい作品なのできちんとクレジットしたかったのですが、残念ながら、このトリックが誰の考案によるものかは、わかりませんでした。

このトリックはおそらく販売商品だと思われるので、やり方を書くのは控えておきますが、私の改案を通常通り解説すると、自動的に原案のやり方もわかってしまいます。そこで原案に敬意を表して、原案を知っていることを前提にした説明の仕方をすることにいたしました。要するに、デッキのセット方法の説明を割愛いたしました。

原案で私を変えたかったのが、原案では、裏面が全部違うと見せるときは裏向きで上半分だけを広げて見せ、表面が全部違うと見せるときは表向きで上半分だけを広げて見せる部分です。（これでトリックがわかってしまった方もいるかもしれません！）。その部分の弱さを補強することが、私の改案の目的でした。

* 方法 *

両手の間にデッキを広げて裏面を見せるときは、裏向きで上半分だけ広げ、表面を見せるときは、表向きで上半分だけを広げて見せるのは原案と同じです。ただし、上26枚には、偶数枚目に表面のフォースカード、下26枚には裏面のフォースカードがセットされていて、どちらも奇数枚目にはランダムなカードがセットしてあります。

裏向きでディールして相手にストップをかけさせますが、ストップが奇数枚置いたところがかかった場合は、手元のトップカードを選ばれたものとして前に置きます。偶数枚でストップ

がかかった場合は、最後に置いたカードを前に置きます。

「あなたは自由にカードを選ぶことができました」と言いながら、左手のトップカードを右手に取りつつ、つぎのトップの2枚の下にブレイクを作ります。「これが選ばれたかもしれませんし」と言いながら、右手を返して右手のカードの表を見せます。「このカードが選ばれたかもしれません」と言いながら、ブレイク上の2枚を右手のカードの下にファン状に取り、右手を返してそれらの表を見せます。

右手のカードを左手のカードの上に戻し、「1枚早ければ、このカードが選ばれました」と言いながら、右手でディールされたパイルのトップカードを持ち上げて、そのカードの表を見せます。すぐそれをもとに戻します。そしてテーブルのカードを取って左手のカードの上に重ねます。

「つぎは表向きで選んでいただきます」と言って、デッキを表向きでディールしてストップをかけさせます。

奇数枚目もしくは偶数枚目での対処は裏面の場合と同じで、しかるべきカードを表向きに先に前に置いた裏向きの選ばれたカードの隣りに置きます。それから裏向きの場合と同じように、手元の2枚の裏面と、テーブルいちばん上のカードの裏面を見せて、それなりのセリフを言います。あとは冒頭に説明した、原案と同じように続けます。

* 備 考 *

ストップがかかったときにはっきりとテーブルのカードから取ったり、手元のカードから取ったりしたのでは、その違いを見抜かれる可能性があります。そのへんを曖昧にするコツがあります。

第一にかなりスピーディにディールすることです。26枚目までにストップがかかればよいのですから、スピーディにディールするのは問題ありません。そして奇数枚を置いたところでストップがかかったら、そこですぐ手を止めるのではなく、右手の動きを続けてつぎのカードを取ったところで手を止めます。

ディールの仕方にもコツがあります。テーブルの山に落とすようなやり方をしてはいけません。カードがテーブルのカードの上に着地するまで、右手はカードを持っているというやり方をするので。そうすれば、偶数枚目を置いて手を離す寸前までにストップがかかった場合、そのまま右手を上げれば、ストップがかかったときのカードがそれである印象がはっきりします。

いずれの場合でも、ストップがかかったときに右手にカードが持たれているようにタイミングを合わせるのです。そうすれば奇数枚目と偶数枚目を取ったときの違いが曖昧になるのです。

カウントダウンエーゼズ

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年9月26日 =

マジックカフェに投稿したままのやり方を解説して、改案点は備考で説明いたします。

* 準備 *

デッキよりA以外の適当なカードを4枚除外し、48枚をトップより以下の通りにセットします。マークは適当に混ぜた状態にします。

K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2、A、Q、X、X、X、X、X、X、X、X、X、X、X、X、A、10、X、X、X、X、X、X、X、X、A。

* 方法 *

デッキを表向きに両手の間に広げて、良く混ぜていることを見せませんが、フェースから中央あたりまでを広げて、KからAが順にセットされている部分は見せないようにします。「カードはよく混ぜています」と言います。

カードを閉じますが、フェースから11枚目にあるAの下にブレイクを作り、続けてブレイクを利用してダブルカットします。それからデッキを裏向きにして、相手の前に置きます。

「適当なところから持ち上げて、2組に分けてください」と言って、相手にデッキをカットさせますが、KからAが順にセットされている部分のどこかで分けさせる必要があります。持ち上げたのが少なすぎたり多すぎたりした場合は、「ちょっと少なすぎますね」などと言って、カットをやり直してもらいます。カットした上半分を置かせ、その上に下半分を重ねさせます。

デッキを取り上げさせます。トップを指さして、「あなたはどこからカットするかわかりませんでしたから、そのカードは自由に選ばれたことになります」と言います。「そのカードをのぞいて数を見てください。そうしたら、その数の枚数だけテーブルに数えて置いてください」と指示します。のぞいたトップカードはトップに戻させてからディーलさせます。

1組目がディールされたら、「またいちばん上のカードの数を見て、その枚数をここに数えて置いてください」と言って、最初の組の隣りにディールさせます。

そのようにトップカードの数をのぞいて、その枚数だけディールさせるというのを、あと2回やってもらうと、4つのパイルができます。残りのカードを受け取って、わきに置きます。

「あなたが最初のどこでカードをカットするかによって、これらのいちばん上のカードは違って来るはずですよ。何のカードか見てみましょう」と言って、それぞれのパイルのトップカード

を表向きにします。4枚のAが現れます。

* 備考 * (2015年1月29日)

最初のカードをカットで選ばすよりも、両手の間に広げて指ささせる方が、自由に選んだ感じが明瞭に伝わると思われますので、その部分を以下のようにさし替えてください。

表向きに広げて見せたとき、中央近くにあるAの下にブレークを作ってカードを閉じます。ブレークを保持してデッキを裏返し、ブレークまでのカードを広く広げて、「この中から1枚のカードを指さしてください」と言って、指さされたカードの右で分けて、右手のカードを左手のカードの下に入れてそろえます。

現在のトップカードを指さして、「このカードはあなたが自由に選んだカードです」と強調します。そしてデッキを相手に渡します。

以下、前述のやり方と同じように進めます。

スーパーカウントダウンエーゼズ

= 加藤英夫、2015年1月30日 =

前述の'カウントダウンエーゼズ'を、最初に表向きに広げて見せなくてよいのなら、最初に一組のどのカードが選ばれても演じられるバージョンです。つぎのような強力な現象になります。

マジシャンはデッキを1回カットして、「このようにカットすると、(トップカードを指さして)、このカードが上にきました」と言います。またカットして、「またカットすると、別のカードが上にきます」と言います。

「あなたにカットの練習をしていただきます」と言って、デッキを相手に渡します。「カットしてください」と言います。相手がカットしたら、「上のカードをのぞいてください」と言って、相手がのぞいたら、「そのカードの数はいくつですか」とたずねます。相手は答えます。

カットさせて、トップカードをのぞいてその数を言わせるのを、あと2回やらせ、「そのようにカットの仕方によって、上にくるカードの数はランダムに決まります」と言います。

「では本番です。カットしてください」と言います。相手がカットしたら、トップカードの数をのぞいて、その数だけディーリングさせます。つぎのトップカードの数だけディーリングさせるというのをあと3回やらせて、計4組のパイルを作らせます。残りのカードはわきに置かせます。4組のトップカードを表向きにすると、4枚のAが現れます。

*** 方 法 ***

‘カウントダウンエーゼズ’では、Qが先頭のグループと10が先頭のグループは、Qと10以外はランダムな数のカードでしたが、このバージョンでは、どちらのグループも、数を降順にセットしておきます。Qのグループは、Q、J、10、9、、、Aとし、10のグループは、10、9、8、7、、、Aとします。

あとは上記の現象説明の通りに行います。

アルティメイトカウントダウンエーゼズ

= 加藤英夫、2015年2月1日 =

前述の‘スーパーカウントダウンエーゼズ’を考えたあと、最初にデッキの表を見せないというのは大きな弱点であると思い当たりました。トリックが終わったあと、カードが数の順に並んでいるため、表を見せることはできません。

したがって、‘スーパーカウントダウンエーゼズ’は記録するに値しないと結論いたしました。が、本書はただの作品集ではありません。私がどのようにしてバリエーションを考え、より優れた作品を生み出していくかというプロセスを見ていただくものでもあります。したがって、途中経過としてのバージョンとして読んでいただきました。

ということでこのバージョンにいたりました。スベンガリストックという手間のかかるギャフデッキが必要となりますが、強烈な不思議を生み出せるなら、それだけの価値があると思います。

*** 準 備 ***

48枚のカードをトップよりつぎの順にセットします。マークはなるべくランダムに混ぜたものとします。Xは数もマークも何でもよいカードです。指定された数を先にセットして、残ったカードをうまくはさんでいって、全体がよく混ぜているように見える順にセットしてください。

下線がついているカードは、エンドショートにしておきます。

X、Q、X、10、X、8、X、6、X、4、X、2、A X、J、X、9、X、7、X、5、X、3、X、A、K、X、J、X、9、X、7、X、5、X、3、X、A、10、X、8、X、6、X、4、X、2、A。

*** 方 法 ***

デッキを表向きにリボンスプレッドして、よく混ぜていることを示します。カードを閉じて裏向きに持ち、このあとは‘スーパーカウントダウンエーゼズ’とまったく同様に行います。

*** 備 考 ***

このバージョンでは、確実にエンドショートの上でカットさせる必要がありますから、カットの手本を見せるとき、さり気なくカットして見せるのではなく、「このように上から右手をかけて」と言って、右手をビドルポジションのかけ方にするとところをはっきり見せて説明してください。

最初のカットがどれかのエンドショートの上でカットされれば、あとは自動的に進められますから、カットしたときにエンドショートがトップにきたかどうかチェックした方が安全です。相手にデッキを渡してやらせるのが心配な状況（たとえば相手がカードを扱い慣れていない場合）では、あなたがデッキを左手に持ち、カットして右手に置かせ、それらを左手のカードの下に入れてそろえるというやり方をするとよいでしょう。

そのようなやり方で何回かカットさせたあと、本番だと告げて、もういちど同じやり方でカットさせます。そしてデッキを相手に渡します。

Part 02 インパクト強化

ゴルフでインパクトと言えば、クラブフェースがボールに当たる瞬間のことを言います。ボウリングでは、ボールが手から離れる瞬間のことを言います。すなわちインパクトとは、そこまで蓄えられたパワーが最大限ボールに伝えられて放出される瞬間です。

その用語をマジックに適用するなら、色々なプロセスのあと、最終的な現象が見せられる瞬間のことをインパクトと考えるも適切であると思います。この Part では、インパクトを強めることを考えて改案した作品を収録いたしました。

ハンドサーチ

= 加藤英夫、2014年12月22日 =

“加藤英夫作品集”、116 ページに、’フィンガーパワー・シングル版’が解説されています。リボンスプレッドの上に手を置いて、手を前にさし出すと、手の下に選ばれたカードがあるという現象でした。追記の中に、“両手をスプレッドの上にかざして、両手を合わせて間にカードを現す方法をどこかに書きましたが、どこに書いたか見つけられませんでした”と書かれています。

どこに書いたか見つけられないだけでなく、そのやり方も忘れてしまいました。そこでどうせなら、より不思議なやり方を見つけてやろうと思いました。ときにはまえに考えたことを忘れることも、新しいことを思いつくるのに役立つことがあるのです。まえに考えたやり方を思い出していたら、それ以上考えるのをやめてしまうかもしれないからです。

いずれにしてもこのバリエーションでは、インパクトが大幅に改善されています。原案ではスプレッドの上に手を置いて、手を前に出すとカードが抜き出されるという現象です。スプレッドの上に手を置いてから前に運んだのですから、何らかの方法でスプレッドから抜き出したと思われてしまうかも知れません。このやり方は、スプレッドの中から突然両手の間に選ばれたカードが現れるという、瞬間的な出現現象となっています。しかもフラリッシュ的な見せ方ですから、インパクトが強いものになっています。

* 方 法 *

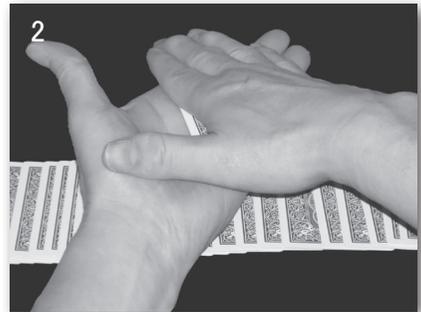
クリンプカードをボトムにセットしておいて、相手にデッキを渡してディールしてストップさせ、最後にディールしたカードをのぞいておぼえさせ、残りのカードを上重ねさせます。選ばれたカードの上にクリンプがくっつきました。デッキを受け取り、何回かカットしますが、クリンプカードが中央あたりにいくようになります。そしてデッキをリボンスプレッドします。

手の平を上に向けて両手を開いて何も持っていないことを見せてから、甲を上に向けて両手をスプレッドの上で左右に動かします。何回か往復させたあと、選ばれたカードの上空で図1のように両手を交差させてストップします。ちょうど右手の人さし指の先が選ばれたカードの左上コーナーの上にある位置です。



左手の陰で右人さし指の先を選ばれたカードの左上コーナーに強く押しつけます。

1、2秒静止させたら、勢いよく左手を左に返すと同時に、右手を左上に運んで、人さし指にくっついたカードを左手の平の上に置きます。図2。



右手を持ち上げて、左手の上にカードがあるのを見せます。選ばれたカードをたずねてから、そのカードを表向きにして見せます。

隠されたカードの透視術 = 加藤英夫、2014年6月16日 =

”加藤英夫作品集”207ページの’カップル透視術’のバリエーションです。相手が2組のパイルから2枚ずつのペアをいくつか自由に作り、マジシャンがそれぞれのペアの上と下のカードの色を当てるといふ現象でした。原案では2枚のカードを裏向きに重ねて置かせ、両方のカードの色を当てていますが、下に置くカードは表向きに置き、その上に裏向きのカードを置いて、下のカードを隠すことにさせ、下のカードの色を当てることにします。

* 方法 *

下のカードを表向きに置かせ、下のカードの色を当てること以外は、原案と同じですので、原案の方法を参照してください。

* 備考 *

上記のようにした方が、2枚を重ねて置かせることに対する正当性が感じられます。また、表向きのカードを当てて、つぎつぎと裏向きのカードをどけていくときのインパクトが出ます。

マジックにおいては、見せられる不思議さをすべて見せるということが、必ずしもよいとは限りません。技法を省くことによって現象をクリアに見せられる、ということはいままでも指摘されてきましたが、現象を省いたり減らしたりすることによっても現象をクリアに見せられる、ということを示す好例だと思います。

ニーザーブラインドノアステュピッド・ハーフスタック版

= ホワン・タマリッツ、“Mnemonic”、2004年 =

‘ニーザーブラインドノアステュピッド’の原案は赤黒交互スタックで行いますが、このやり方では、デッキのうちの26枚をメモライズドスタックにしておき、その他のカード26枚とファローシャフルして、スタックカードとランダムカードの交互スタックを使うものです。

演技方法については、“Card Magic Library”第1巻、191ページに解説されているバージョンを参考にしてください。

* 方法 *

デッキを表向きに広げて、よく混ぜていることを見せます。後ろ向きになります。まず1人の客にデッキを何回かカットさせます。

客1にトップカードを取らせ、客2につぎのトップカードを取らせます。それぞれを記憶させ、客1のカードを先にトップに戻させ、つぎに客2のカードをトップに戻させます。そしてデッキを何回かカットさせます。

ここで原案と同じように、このままでは2枚のカードがくっついているという手がかりがあるので、2枚を離すために2つの山にディールさせます。どちらかの山を取り、ボトムの3枚をグリンプスして、それがスタックされた半分かどうかを確認します。

スタックの方の半分を取り、表を自分に向けて広げ、スタックとは異なるランダムカードを見つけ、それを当てます。

そのカードがどのカードとどのカードの間にあったかによって、他方のポケットの中の選ばれたカードがわかりますので、他方のポケットは見ないで、そのカードを当てます。

ノータッチ

= 加藤英夫、2015年1月10日 =

前述のタマリッツ作品で演技的に惜しいのは、2枚目を当てるときに、ただ「あなたのカードは〇〇の××ですね」と言って当てることです。選ばれたカードを言って当てるというよりも、

何らかの方法で現して終わった方が、インパクトが強くなるはずですが。それには、最初に取り上げるパケットを、原案とは反対にすればよい、と気づいて考えたバリエーションです。

*** 方 法 ***

前述のように進め、「このままでは2枚のカードがかっついているという手掛かりがありますので、2枚を離すために2組に分けます」と言って2組にディールさせ、どちらがスタックパケットかを確認するために両方のパケットのボトムの3枚をグリプスしたあと、「でもこれでも二人のカードは上から同じ位置にあります。ですからこちらのカードをよく混ぜていただきますしょう」と言って、スタックパケットではない方を客に渡してシャフルさせます。

シャフルさせたパケットを受け取り、表を自分に向けて広げ、その中のスタックパケットに属するカードを見つけ、そのカードが選ばれたカードであることを見せます。そのカードが何であるかによって、他方のスタックパケットの何枚目にもう1枚の選ばれたカードがあるかわかります。グリプスしたボトムカードから算出します。

「こちらのカードには手を触れないで当てます」と言って、スタックパケットに手をかざし、「〇〇枚目にあります」と宣言します。その枚数をディールさせ、選ばれたカードを名乗らせてから、その枚数目のカードを表向きにします。

*** 備 考 ***

上記の説明では、2組に分けられてから、両方のパケットのボトムの3枚をグリプスしていますが、その部分の説明が複雑になるのでそのように書きました。一方を見るだけでよいのです。

一方を取り上げてボトムの3枚を見たとき、それがスタックパケットなら、それをテーブルに戻し、他方のパケットを相手にシャフルさせます。それがスタックパケットでなければ、そのままそのパケットを相手にシャフルさせます。

あっけないカード当て

= 加藤英夫、“カードマジック研究日記”、2002年10月16日 =

いままでの作品調査において、こんなに面白いトリックを見逃していました。方法を読んでもまったく面白く感じないかもしれません。

*** 方 法 ***

シャフルされたデッキのボトムカードをグリプスしてキーカードとします。かなり細かくヒン

ズーシャフルしていき、ストップをかけさせます。左手を伸ばしてトップカードを取らせます。おぼえたら左手のカードの上に返させて、シャフルを続けますが、選ばれたカードの上にキーカードを落してシャフルします。

選ばれたカードがだいたいどのあたりにあるかわかっていますから、中央よりかなりずれている場合には、選ばれたカードが中央近くにくるように何回かカットします。

デッキを表向きにリボンスプレッドしながら、キーカードの隣りの選ばれたカードをグリンプスします。すぐ視線を相手に向けて、「あなたはここの中から自由に選びましたよね」と言います。そしてそのセリフに間を置かずに、「ハートの8を」と選ばれたカードの名前を言います。「あなたはここの中から自由に選びましたよね、ハートの8を」とセリフがつながらなければいけません。このセリフは相手の目を直視しながら言うのです。少し間をあけてから、「あっ、もう当たってしまいましたね」と言って終わります。

* 備 考 * (2015 年 1 月 10 日)

上記は 2002 年の時点で書いた記録のままです。この解説だけでこのマジックから最大の効果を引き出すことはできません。かんじんなことが欠けています。それは、カードを選んでもらうときに、カードの方をまったく見ないでやるということです。見ていないことがはっきりわかるやり方をしないと、本当の不思議さは出ないのです。

このマジックはあなたの左にいる人に対して演じます。「1枚のカードを選んでいただきますが、私はカードを見ないでやります」と言って、カードを持った両手は客の方に向かってヒンズーシャフルするのですが、首を思い切り右にまわして、カードの方を見ないでシャフルするのです。

そしてヒンズーシャフルして、「好きなところでストップをかけてください」と言います。ストップがかかったら、左手のトップカードを押し出して、左手を上げてそのカードの表を相手に見せておぼえてもらいます。

そして左手を下げつつカードを戻し、その上に右手のカードをシャフルしていきますが、最初に取りときにボトムの数枚を選ばれたカードの上に落としてシャフルするのです。キーカードの下に選ばれたカードが位置しました。

あとは上記のやり方と同じです。

マジックの解説には演技の詳細について書かれていないのが通常ですが、演技するときの体の向き、視線の向け方、物を扱う位置、などを考慮するのはパフォーマーにとって不可欠の作業です。

備考に書いた選ばせ方では、カードを取らせるのではなくただ左手を上げて表を見せているだけですが、その方がプロセスがクリアなものとなり、このトリックの不思議さを生み出すには適していると思います。

1月18日にチェックのためにこのトリックを再読して、これだけでも十分使えるマジックなのですが、何となく切れが悪いと感じました。選ばれたカードを言って当てるというのはたいていの場合、インパクトが強くありません。そこでつぎのやり方を追加しました。

前述のように終わった感じを出して、カードをそろえるとき、左端に左手、右手を右端に当てて両端から中央に向かってカードを閉じますが、キーカードの上に左親指の先を当てて、カードを取り上げてそろえるときに、選ばれたカードの上にブレークを作ります。

そのときずっとカードの方を見つけてやっちはいけません。左親指の先を選ばれたカードに当てたら、あとは視線を相手の方に向けてカードをそろえます。

ブレークを保ちながらデッキを裏返します。「いまのように言って当てることもできますが」と言って、カードを広げ始めて、「抜き出して当てることもできます。目をつぶってやります」と言って目をつぶり、デッキを両手の間に広げていき、ブレークの上の選ばれたカードをアップジョグします。

目を開けて「あなたのカードは〇〇の××でした」と言ってから、アップジョグカードを抜いて表を手前に向け、そのカードを見てにっこり笑い、「はい、〇〇の××です」と言って、そのカードの表を相手に見せて終わります。

たぶんこの解説を読んでも面白いと思わないでしょう。マジシャンが面白いと思わなくてもいいのです。見た人が面白いものが良いカードマジックなのです。

コピーキャット

= 加藤英夫、2015年1月18日 =

このPartでは、インパクトを強めるということを考察してきたわけですが、現象のインパクトというのは、現象を見せる瞬間だけに決まるものではないということを、これから解説するトリックは示しています。

ゴルフのインパクトも、バックスウィング、フォーワードスウィングのあとにインパクトがあるのと同じように、マジックの現象においても、そこまでのプロセスをどのように見せてきたかが、インパクトに大きく関係してくるのです。

“Card Magic Library” 第5巻、107 ページに、ニック・トロストの‘インテューション’が解

説されています。つぎのような現象でした。

赤裏のデッキと青裏デッキを取り出し、相手に好きな方を取らせます。マジシャンが後ろ向きになっているとき、相手はデッキの好きなところからカットして、上半分を裏向きにテーブルに置き、手元のトップカードをテーブルのポケットの上に表向きにして置きます。そして残りのカードを裏向きでテーブルのカードの上に重ねます。

マジシャンは前に向き直り、他方のデッキを取り上げて背後に運び、1枚のカードをひっくり返してデッキの中に入れると説明します。それからそのデッキを前に出し、両方のデッキを表向きに隣りに並べて置き、フェースから同時に1枚ずつどけていきます。するとある枚数目で同時に裏向きのカードが現れます。そしてそれらを表向きにすると、同じカードなのです。

このトリックでは、相手が指示されたことをやって、マジシャンが前に向き直ってデッキをケースに入れるときに、ボトムカードをグリップスして、そのカードによってそのあとの操作をやりまします。2005年12月6日に思いついたアイデアとして、“デッキをケースの中に入れるときにグリップスする代わりに、デッキをケースにしまい、そのケースのインデックス部分に穴を開けておき、穴からボトムカードが何であるか認知して行う”と書かれています。

今回そのアイデアを再読して、グリップスのためにわざわざデッキをケースに入れるのはいかなものか、と思いました。相手はボトムカードがトリックに関係しているのを知らないわけですから、ケースに入れてグリップスしようが、たんにデッキをテーブルに置くときにグリップスしようが、ほとんど不思議には影響しないと結論いたしました。

今回それよりも重要だと感じたことは、マジシャンがデッキを背後に運んで操作するという部分です。むしろ観客の目の前で操作をやった方が、現象がクリアになるのではないかと思うのです。現象がクリアになるということは、それだけ最終的現象の起こるインパクトが強くなります。というわけで、このバリエーションが生まれました。

* 準備 *

赤裏デッキをよくシャフルして、青裏デッキを赤裏デッキのミラースタックとします。すなわち、青裏デッキの配列が赤裏デッキの逆の配列になっている2組を使います。

* 方法 *

どちらかのデッキを相手に取らせ、後ろ向きになります。

相手に好きなところからカットして、上半分をテーブルに置かせます。手元のトップカードを表向きにして、テーブルのポケットの上に置いて、その上に手元のポケットを重ね、そろえ

させます。

前に向き直ります。デッキを受け取ってわきに置きますが、その途中でボトムカードをグリンプスします。

「じつはこのマジックは'コピーキャット'というマジックで、コピーキャットとは真似っ子のことです。いまからあなたがやったことを真似します」と言って、他方のデッキをケースから出し、表向きにさっと広げて見せるとき、グリンプスしたカードを見つけ、そのカードの下のカードの下にブレイクを作りつつ閉じます。ブレイクを保ったままデッキを裏返します。

「カードをカットして、1枚のカードを逆向きに入れます」と言いますが、このセリフを言っているときに、ブレイクからカットして上半分をテーブルに置いて表向きに返し、それから手元のトップの1枚を取って裏向きのままテーブルの表向きのポケットの上に置き、そして残りのカードを表向きにして、テーブルのカードの上に重ねてそろえます。この操作はゆっくりとやるよりも、てきぱきとやった方がよいでしょう。

「はたして私はどのぐらいうまく真似ができたでしょうか。結果を見てみましょう」と言って、ケースから相手の使ったデッキを取り出し、表向きにしてマジシャンの使った表向きのデッキの隣りに置きます。

両方のデッキのフェースから左右の手で1枚ずつ取って、同時にそれぞれのデッキの前に置いていきます。ある枚数目で同時に裏向きのカードが現れます。「ほら、同じ枚数目に出てきました。これで半分真似することができました」と言います。

「さて、この2枚を見てみましょう」と言って、2枚を表向きに返します。同じカードです。「これで完全に真似することができました」と言って終わります。

Part 03 原理の徹底追求

必然の一致

= 加藤英夫、2014年8月5日 =

“Card Magic Magazine” 第17号に、アレックス・エルムズレイの‘アリスメティック’と、私のバリエーションとして‘一致の位置’が収録されています。それらのトリックは、使われている原理を使い切っていないため、演技するのにやりにくさがあります。

エルムズレイの原案では、相手にデッキからカットさせられる枚数が17枚以下ですから、「好きなところからカットして持ち上げてください。あなたがカットしたカードの枚数を予言とします。あまり多く取りすぎると、そのあとのことができなくなりますから、全体の3分の1以内にしてください」というセリフで対処しています。

相手はかなり多くカットして、17枚以内かどうか怪しい場合、カットをやり直させる必要があります。私のバリエーション‘一致の位置’では、デッキを2組使用することによって、カットの許容枚数を26枚までに広げました。半分以上カットされたかどうかは、カットした上半分を下半分の隣りに置かせればわかります。

カットの枚数をセリフで制限しなければならないというのは演じにくいです。そこで今回のテーマは、カット枚数の制限をなくして演じやすくすることです。すなわち、相手に「好きなだけカットしてください」と指示して、何枚カットされてもよいようにすることです。

どのように考えたか説明するまえに、‘一致の位置’の復習をしておきましょう。

2組のデッキを使い、両方のデッキのトップから26枚目までを同じ順にしたあと、一方のデッキでインファローシャフルを行います。インファローシャフルした方をデッキbとして、他方をデッキaとすると、デッキaのトップからx枚目のカードは、デッキbにおいてトップから2x枚目にあることとなります。

デッキbから相手に半分以下をカットさせ、それがz枚だとすると、デッキaのトップからz枚目のカードは、デッキbのカットまえのトップから2xz枚目にあつたわけですから、z枚カットしたあとは、トップからz枚目にあることとなります。したがって、両方のデッキからディーリングすると、z枚目のカードが一致します。

というわけで‘一致の位置’では、デッキの半分以下をカットさせ、カットした上半分の枚数を使うわけですが、半分以上カットされても進められるようにするということは、半分より少な

い下半分の枚数を使ったらどうかと思いつきます。

そこまで考えると、すぐに解決法が思いつきます。別に頭をひねらなくても、自動的にアイデアが目の前に現れます。このようなケースに遭遇すると、アイデアを出すという作業は、自分が生み出すものではなく、たんに見えなかったアイデアを見つける作業だと感じられます。

そうです。アイデアとは生み出すものではなく、見つけるものなのです。色々なことを考えていれば、どんどんアイデアの方から私たちに近づいてきてくれるのです。この教訓は、今回のアイデアそのものの発見よりも、もっと重要なものです。

今回自動的に見つかったアイデアとはどんなことでしょうか。それはデッキのトップからの枚数目ではなく、ボトムからの枚数目に着目するということです。

*** 準備 ***

上記のセットでは、デッキaの上半分の 26 枚のカードを、デッキ b の中で倍の枚数目にセットしました。デッキ a の下半分の 26 枚は使用していません。そこで下半分の 26 枚を、デッキ b のボトムから倍の枚数目にセットするのです。

実際の準備の仕方は簡単です。両方のデッキの 52 枚をまったく同順にしておき、一方をインファローシャフルし、そのデッキをデッキ b として、シャフルしていない他方をデッキ a とすればよいのです。

*** 方法 ***

デッキ b を相手にカットさせて、半分以上カットされた場合は、下半分を相手に数えさせ、デッキ b の上半分と、デッキ a を表向きに置いて、表向きで相手が数えた枚数だけディーリングすれば、その枚数目に同じカードが現れます。

半分以上カットされた場合には、原案と同じ進め方をします。

*** 備考 ***

今回の例は、バリエーションを考えると、いかにテーマを設定することが重要かということを示しています。今回の場合は、カット枚数の許容制限をなくすというのがテーマでした。テーマを設定するということは創作活動にかぎらず、何事を行うときにも目的を達成するのに重要であるかを示していると思います。

ムーブドカード・サイステビンス版

= 加藤英夫、2006年5月24日 =

“Card Magic Library”第5巻に解説されている、'ロイヤルタウン'系のトリックは、奇数偶数交互とか赤黒交互のスタックから1枚のカードが抜かれたことにより、交互状態がくずれるのを利用しています。これはダクハスの順に並んでいるセットにおいて、そのことを利用するバリエーションです。現象としては、原案のように抜いて隠されたカードのマッチングカードを見つけるのではなく、デッキの中で移動されたカードを当てる現象となっています。

* 方法 *

サイ・ステビンススタックされたデッキを使います。デッキをフォールスシャフル、何回かカットしたあと、テーブルに置き、後ろ向きになります。

相手にだいたいまん中あたりからカットして、2つの山を作らせます。好きな方のパイルから1枚抜いて、記憶させます。他方のパイルを好きなところから持ち上げて、おぼえたカードを入れさせ、持ち上げたカードを重ねさせます。そして2つのパイルを好きな方を上に重ねさせます。

前に向き直り、デッキを取り上げて左手に表向きに持ちます。デッキを背後に運び、表を上にして持ったまま、フェースから16枚のカードを順が変わらないように右手に取り、左右の手のカードをそろえ、前に出します。両方のパケットのフェースカードをグリンプスします。

もしも両方のフェースカードが同じマークであるとしたら、右手に持っているパケットは、カードが抜かれたのでも、カードが加えられたのでもないことを意味します。その場合は、「こちらにはありません」と言って、右手のパケットを捨てます。

もしも左手のフェースカードが、右手のフェースカードのサイ・ステビンスにおける、つぎの順のマークであるとしたら、右手のパケットの中に、選ばれたカードが加えられたこととなります。「こちらにはありません」と言って、左手のカードを捨てます。

もしも左手のフェースカードが、右手のフェースカードのサイ・ステビンスにおける、まえの順のマークであるとしたら、右手のパケットから選ばれたカードが抜かれたこととなります。

以下、選ばれたカードのある方のパケットを、4の倍数枚で分けて、上記の法則によって、選ばれたカードのない方を捨てていき、最後に数枚が残ったとき、それらを広げて、サイ・ステビンスの順に割り込んでいるカードを抜いて、選ばれたカードだと当てます。

YS- フォーカードトリック
= 佐藤義昭、2011年3月31日 =

“Card Magic Library” 第5巻、190 ページに、フィット・チェニイの ‘チェニイの’ ファイヴカードトリック’ が収録されています。同トリック現象はつぎの通りです。

このトリックは人から借りたデッキ 52 枚で行います。客の 1 人に自由に 5 枚のカードを選ばせ、マジシャンはその 5 枚を受け取り、その中の 1 枚を隠します。そして客に残りの 4 枚のカードを遠くに離れて立っている助手に渡してもらいます。助手は渡された 4 枚のカードを見て隠されたカードを当てます。

いままでカードマジックの世界では、5 枚のカードによって 1 枚のカードを伝えられることは知られていました。手法的には、アレックス・エルムズレイの方法が優れています。

しかし 5 枚のカードが限界であったはずなのに、なぜ 4 枚のカードで 1 枚のカードの情報を伝えられるのか、読み始めたときは信じられませんでした。“当てるカードを客が選んだ 5 枚の中からマジシャンが決める” というところに、解決の糸口があったのです。

同書が発行されて 1 年後に、札幌の佐藤義昭さんから、同じ現象が 1 枚少ないカードでできる方法を見つけたと、メールをいただきました。4 枚のカードを客に選ばせ、そのうちの 1 枚を隠し、残りの 3 枚を遠くに離れている助手に渡して、助手が隠されたカードを当てられるというのです。

メールをいただいた時点では、佐藤さんの説明が理解できなくて、そのまま時間がたってしまいました。佐藤さんにはたいへん失礼してしまいました。今回やり方を再読してやり方が理解できましたので、説明の仕方だけ私に変更させていただいて、ここに紹介させていただきます。

*** 方 法 ***

演技の最初の部分は、“Card Magic Library” 第 5 巻の解説の最初の部分を参照してください。客に 5 枚のカードを抜かす代わりに、4 枚抜かせるということだけ違います。4 枚を受け取ってからつぎのように続けます。

4 枚のカードを見て、同じマークがあるかないか確認します。

同じマークがある場合

同じマークのカードがある場合は、その 2 枚を差が 6 以下になるように考え（チェニイの原

案と同じ考え方です)、大きい方を隠します。

たとえば3と8のように、数の差が6以下なら、大きい方の8を隠します。差は+5です。

たとえば3と10のように、数の差が6より大きい場合は、小さい方の3を隠します。助手は10を見て、それにカードの配列でわかる差を10に加算して、隠されたカードの数を判断するのです。3と10の場合には、カードの配列を+6としますので、10よりも+6のカードは3であると判断できるわけです。

残り3枚を表向きにして、選んだカードと同じマークのカードをいちばん上に置きます。3枚のカードは上から、1、2、4の数字が対応していると考えます。差を二進数に変換して、その二進数を表現するようにカードを裏返すのです。

差が1ならいちばん上のカードだけ裏返します。差が6なら2枚目と3枚目を裏返します。差が0ということはあり得ないので、全部が表向きということはありません。同様に、全部裏向きということもあり得ません。ですから、1枚もしくは2枚の裏向きのカードがある場合には、助手はいちばん上のカードと同じマークのカードが隠されたとわかります。

助手はもらった3枚を広げ、裏向きのカードから1～6の数字を計算します。そして、いちばん上にあるカードを見て、マークと数字を当てることができます。

4枚とも違うマークの場合

この場合は数がいちばん小さいカードとそのつぎのカードに着目します。2枚の差が6以下であれば、大きい方のカードを隠します。差が7以上の場合、いちばん小さいカードを隠します。

残り3枚のマークの並び方を、チェニイの原案と同様に並び替えて+1から+6を表現しますが、序列はダイヤ、クラブ、ハート、スペードの順と考えます。もちろん1種類が抜けています。たとえばハートが隠された場合、ダイヤが①、クラブが②、スペード③ということです。

そのようにして並べた3枚を裏向きに客に渡して、助手に届けさせます。受け取った助手は広げるとすべて裏なので、4枚が違うマークの場合であるとわかります。全体を表向きにして、そこにはないマークを確認し、いちばん小さいカードの数と配列が示す差を加算して、数を判断します。

YSHK フォーカーカードトリック

= 佐藤義昭 & 加藤英夫、2013年、10月18日 =

佐藤義昭さんの 'YS- フォーカーカードトリック' に刺激を受けて、さらに私のバリエーションを作りました。佐藤さんのやり方に対して欠点と利点がひとつずつあります。

欠点は、人から借りたデッキではできないということです。'チェニイのファイヴカードトリック' は、そもそも数学的に純粹さを追求したものですから、仕掛の要素を取り入れるということは、本筋から逸脱することになります。

しかしながらマジックとして演ずる効果を優先したとき、人から借りたデッキという条件は、それほど大きなマイナスにはなりません。ということで、使うデッキは裏面がワンウェイのものです。これは印刷された模様が初めからワンウェイのものでも、ワンウェイでないものに印をつけて作ったものでもかまいません。

仕掛を使う代償として得られる利点は、佐藤さんのやり方のように、一部のカードをひっくり返すということの代わりに、ワンウェイの向きで情報を送ることになるので、カードの裏表の向きを混ぜるという、観客に対して明白な行為を見せないですむことになります。

* 方法 *

演技のまえは、ワンウェイの方向をそろえておきます。しかもマーク別に分けて、それぞれをAからKの順に並べておきます。助手の人には、ワンウェイデッキとは裏面の色が違う別のデッキを、ポケットに入れておいてもらいます。

助手である〇〇さんを部屋の隅に行かせ、向こう向きにならせます。

「これからあなたに自由に4枚のカードを選んでもらいますが、なぜかあなたは不思議な関連性のある4枚を選んでしまいます。ですから4枚のうちの1枚を隠して、残りの3枚を〇〇さんが見ると、隠されたカードが何のカードかわかってしまいます」と言います。このセリフは、このトリックにとっても重要なセリフです。

「使うカードは52枚すべてあることがわかるように、このように順番に並べておきました」と言って、表向きにリボンスプレッドしてよく見せます。

「私の言葉で〇〇さんに情報が伝わるといけないので、このあと私はいっさいしゃべりませんので、あらかじめやることを説明しておきます。まずあなたに好きなカードをこのように4枚抜き出していただきます。どのカードを抜き出すかはまったく自由です」と言いますが、ばらばらに4枚を抜き出す真似をしながら言います。

「そうしたらそのうちの1枚をポケットに隠します」と言って、抜き出す真似をしたカードの中から1枚取って、あなたのポケットに隠す真似をします。

「残りのカードをこのように集めて」と言いながら、3枚を集める真似をして、「あなたに渡しますから」と言って、集めたカードを渡す真似をします。そして「そのまま3枚を〇〇さんに渡してください」と言います。最後のセリフを言うときは、3枚を保っているかっこうをしている手を〇〇さんの方向に伸ばしながら言います。

スプレッドを閉じて、相手の前にスプレッドし直します。「では始めましょう。適当な4枚を抜き出してください」と言います。

相手が抜き出した4枚の中から、佐藤さんのやり方のうち、4枚とも違うマークの場合に書かれている法則で、1枚のカードを取り上げ、表を相手に見せてからポケットに隠します。

それから残りの3枚を1枚ずつ取って左手に置いていくのですが、数の配列は、序列の並び方によって、+1から+6までを表現するような順で取ります。そしてマークについては、ワンウェイの向きをつぎの法則にします。

ダイヤの場合はすべて同じ向き。

クラブの場合は1枚目だけ逆向き。

ハートの場合は2枚目だけ逆向き。

スペードの場合は3枚目だけ逆向き。

以上のように重ねるときは、表向きでやります。そしてそのまま相手に渡して助手に届けさせます。

しかしながら、もしも4枚の中の小さい数とつぎの数が同数である場合には、上記の法則では表現できません。その場合は、マークの伝え方は上記通りですが、数については配列は関係なく、3枚全体を裏向きで相手に渡せばよいのです。助手は裏向きで渡されたら、3枚の内のいちばん小さいのと同じ数だとわかります。

以上の法則から助手は隠されたカードを判断し、色違いのデッキから選ばれたカードを取り出し、マジシャンの方に行き、あなたの左手に色違いのカードを渡します。あなたはポケットから隠してあるカードを取り出して右手に持ち、「では〇〇さんの持ってきたカードをお見せしましょう」と言って、左手のカードの表を観客の方に向けます。

チェニイのトリックの最終版

= 加藤英夫、2013年10月18日 =

私はチェニイの'ファイヴカードトリック'の原案からそれらのバリエーションまで、ずっと不満を抱き続けていました。それは客が4枚もしくは5枚抜いたあと、その中からマジシャンが1枚を抜いてポケットに隠すということです。その1枚をマジシャンではなく、客に決めさせられたら、このトリックはようやく、演ずるに値するものとなる、と私は考え続けてきました。

当然のことながら、客が抜いた5枚の中から客が1枚を隠したとき、残りの4枚の配列で表現できるのは、4の階乗である、 $4 \times 3 \times 2 \times 1 = 24$ 通りだけです。全体を裏向きで渡すか、表向きで渡すかによって、48通りに倍増することができます。それでも52種類あるすべてのカードを表現するには足りません。

さらに条件を厳しくして、客が4枚抜いて、その中の1枚を隠すという条件で考えます。その場合は、配列で6通り、裏表で2通り、そしてワンウェイでは4通りです。ワンウェイの組合せは本来8通りあるのですが、相手が助手に渡すときに、どちらをどちらに向けて渡すかわからないので、その半分の4通りしかないのです。 $6 \times 2 \times 4 = 48$ 通りです。やはり48通りしか表現できません。

どちらの場合も48通りしかないなら、4枚のKを抜いた48枚のデッキでなら可能です。しかしそれはエレガントではありません。私のバリエーションのように、最初に52枚の異なるカードがあることを見せることが、このトリックの必要条件であると思うのです。

さて残りの4枚をどうしたら表現できるでしょう。思い切って客に6枚抜かせて、そのうちの1枚を隠させましょうか。そんなことをするのは、このトリックの不思議さをレベルアップするのは反対の安易な解決法です。

枚数を増やすことを考えたら、逆にカードの枚数を減らす方法があるのに気づきました。4枚のうち客が1枚隠したあと、3枚を然るべく集めたあと、そのうちの1枚を密かにパームして、2枚を助手のところへ届けさせるのです。

2枚で表現できるのは、2枚を裏向きか表向きで届けさせる2通り、それに2枚のワンウェイの向きが揃っているのと揃っていないのとで2通り、 2×2 は4通りあります。ならば相手がKを隠した場合には、その方法を使えばよいのです。パームしている1枚は、相手がカードを届けに行っているときに、他のカードはまだスプレッドされているわけですから、それらをそろえるときに一緒にしてしまえばよいのです。

実際のやり方を具体的に考えるというのは、後日の仕事として残しておきましょう。今回は原理の発見の記録ということでお許しください。

Part 04 技法の改善

フリッパントリバーズ

= ジョン・カレイ、“Magic Café”、2007年12月8日”

この作品はマジックカフェに投稿されたものですが、説明不足のためよくハンドリングがわかりません。とりあえず考案者の説明をそのまま翻訳して、備考において私が考えたハンドリングを補足します。

* 方 法 *

両手の間にデッキを広げて、相手に1枚のカードを指させます。指されたカードをアップジョグして、カードをそろえるとき、アップジョグカードの下のカードをハーフパスします。アップジョグカードを押し込みますが、そのカードの上にブレークを作ります。

ここで左手を静止させてポーズをとり、フリッパントムーブでブレークより上のカードをひっくり返します。

デッキをリボン Spreddすると、表向きの Spreddの中に、1枚だけ裏向きのカードがあります。相手のカードを名乗らせてから、そのカードを抜き出して、表向きにして見せます。

* 備 考 *

上記の説明を読むと、アップジョグカードを相手に見せる部分が欠落しています。もしかすると、そのカードをいったん相手に抜かせて見ておぼえさせ、それからもとにさし入れて上記のように続けると解釈してしまう人もいるかもしれません。

私なら、その部分をつぎのように書きます。

指されたカードをアップジョグして、両手を上げてアップジョグカードの表を相手に見せておぼえさせます。

それから両手を下げてカードの裏面を上に向けながら、カードをそろえますが、その動きの中でアップジョグカードより下のカードをハーフパスします。カードがそろったときにはハーフパスが完了しているタイミングで行います。

フリッパントムーブは、“Card Magic Library”第1巻、38ページに解説されています。この

トリックでは、上半分を高く上げて落とすのではなく、なるべく高く上げないでひっくり返すようにします。

私はフリッパームーブを行うまえに、「いまからあなたのカードをひっくり返します」と言う前から、フリッパームーブを行います。

表向きになったカードを広げながら、「ずいぶんたくさんひっくり返ってしまいましたね」と言います。そして裏向きのカードをアップジョグし、そのあとの表向きのカードもざっと広げて見せたあと、「うまくいきました。あなたのカードだけひっくり返りました」と言って、全体を返してアップジョグカードの表を見せます。

コンプリートファローロケーション

= 加藤英夫、2014年11月8日 =

“Card Magic Library” 第7巻、197 ページに、ジョン・ミラーの ‘インコンプリートファローロケーション’ が解説されています。インコンプリートファローを使うのは、選ばれたカードをトップから26枚目に位置させることですから、その部分を他の手法に替えれば、バリエーションの一丁上がりとなるはずですよ。

ですからつぎに書く方法は、バリエーションを考案したというほどのものでもありません。しかしながら、インコンプリートファローを使わないで演じられるというだけでも、私は改良だと思えます。

* 方法 *

トップから26枚目にコントロールするのに、“Card Magic Library” 第9巻、123 ページに解説されている、‘セパレートカウント’を使います。つぎのようにやります。

「このようにカードを広げていきますから」と言いながら、4枚ずつサイレントカウントで12枚まで広げてストップし、「好きなカードを抜いてください」とセリフを続けます。そして12枚の下にブレイクを作りながらいったんカードを閉じます。

「それではお願いします」と言って、ブレイクまでのカードはさっと広げて、それ以降はサイレントカウントを続けていき、相手に1枚抜かせます。なるべく中央近辺で抜かれるようにタイミングを合わせます。抜かれたカードが25枚目より手前であれば、必要なだけ送り、25枚目より先である場合には、必要なだけ戻すことによって、トップから25枚目でカードを分けて、そこに選ばれたカードを返してもらいます。

あとは原案の通りに続けます。

* 備 考 *

全体の操作がそれほど煩雑さを感じさせないものとなったため、“自由にカットしたところのカードで選ばれたカードを見つける”という現象がクリアになったのではないかと思います。

違うジョーカー

= 加藤英夫、2014年5月8日 =

以下はこの作品の土台となった、ダローの 'Odd Quad' の演技映像です。この演技を見てから続きをお読みください。

<http://www.youtube.com/watch?v=dgcCMvdFJUE>

ダローの原案では4枚のAを使用しているため、カードの裏面が同じであることを見せる手法として、フラッシュトレーションカウントを使うしかありません。表面を同一ジョーカーの4枚とすることによって、より明確に同一の裏面を見せることができます。

さらに私のバリエーションでは、2枚目に客がどのカードを選ぶかによって、それぞれの場合に最適な続け方をすることによって、以下のように最大の効果を引き出すように工夫されています。

* 方 法 *

裏面がすべて異なる4枚の同一ジョーカーを使用します。スタート時の裏面の順は順不同でかまいません。演技中は、つねにすべてのジョーカーの向きが同じになるような扱い方をします。

[1回目]

4枚のジョーカーを表向きに両手で広げ、「ここに4枚のジョーカーがあります。このうちの1枚をあなたが指さすと、それが他のジョーカーと違うジョーカーになってしまうというマジックをご覧ください。どれか1枚指さしてください」と言います。指されたジョーカーを抜いてテーブルに置きます。残りの3枚はそろえます。

右手でテーブルのジョーカーに魔法をかけ、「これでこれが違うジョーカーになりました」と言います。「見比べても違いがわかりませんか」と言いながら、テーブルのジョーカーと手元のジョーカーを交互に指さします。

左手からフェースのジョーカーを右手に取りながら、「違うのは表ではなくて、裏なんです」

と言いますが、そのとき右手のジョーカーを横向きに返して左手のカードの上に裏向きに落とします。その裏面を指さして、「これは〇色です」と、その裏の色を言います。

すぐそのカードを表返して、続けてフェースの2枚をダブルプッシュして右手に取り、バックにまわします。まわしたら動作を続けてダブルプッシュして、右手で2枚をつかんで横向きに返して裏返して置き、「これも〇色です」と言います。

2枚を表向きに戻して、上の1枚をバックにまわし、動作を続けてつぎの1枚を横向きに返して裏面を見せ、「そしてこれも〇色です」と言います。全部同じ裏面のように見せました。裏向きのカードを表向きに戻します。

「あなたの選んだカードは」と言いながら、右手でテーブルのジョーカーの前エンドをつかんで取り上げ、右手を手前に返してそのカードの裏面を上に向けて、「×色になっています」と、そのカードの裏面の色を言います。右手を戻してそのジョーカーを表向きに左手のカードの上にのせます。

[2回目]

「もういちどやりましょう」と言って、4枚のジョーカーをチャリエシャフルで混ぜますが、順が狂わないようにします。すなわち、1回目で選ばれたカードがフェースに戻るようなやり方をするのです。

4枚を両手で広げて、「1枚指さしてください」と言います。指さされたカードを抜いてテーブルに表向きに置きます。それがどのジョーカーかによって、以下の3つに枝分かれします。

ケース1 1回目と同じ裏面が選ばれた場合

手元の3枚を1回目と同じやり方で同一裏面として見せます。テーブルのジョーカーに魔法をかけてから、裏返して先ほどと同じ裏面であることを見せます。「また選ばれたのが〇色になりました」と、その裏面の色を言います。そのジョーカーを手元の3枚の上ののせます。

このあと後述のエンディングに続けます。

ケース2 1回目で3枚同じに見せた裏面が選ばれた場合

選ばれたカードを抜いてテーブルに置き、そのカードに魔法をかけます。そしてそのカードの前エンドをつかんで手前に返して表を見せ、「あれっ、こんどはこちらが×色ですね」と、その裏面の色を言います。「でもこれだけ違うジョーカーなんです」と言いながら、それを

表向きにテーブルに戻します。

「なぜならこのカードが○色で」と言いながら、手元のフェースカードの裏面を見せ、1回目と同じやり方で3枚が○色であるように見せます。「これも○色で、これも○色だからです」と言いながらやります。

テーブルのジョーカーを手元の3枚の上ののせて、後述のエンディングに続けます。

ケース3 1回目に見せた2つの裏面と違う裏面が選ばれた場合

選ばれたカード抜いてテーブルに置き、魔法をかけます。手元の3枚を同じ裏面であるように見せますが、今回は最初にダブルで返して裏面を見せてから、表向きに戻して上の1枚を下にまわし、つぎはシングルで返して裏面を見せて、表向きに戻してからダブルプッシュしてダブルで下にまわし、最後はダブルで返して裏面を見せ、表向きに戻します。

右手でテーブルのジョーカーを取りに行くとき、フェースカードの下にブレイクを作り、右手で取ったジョーカーを3枚の上に置き、「やはり選ばれたカードだけ○色になりました」と言いながら、ダブルで返して裏向きにします。2枚を表向きに戻し、すぐ4枚を広げます。

右から2枚目のカードを半分引き出してアップジョグ状態にして、「もしもこのジョーカーが選ばれたとしても」と言って、「やはり○色になります」と言いながら、そのジョーカーを右手で抜いて、右手を返してそのジョーカーの裏を見せます。表向きに戻して広げたままの3枚の上に置き、エンディングに続けます。

[エンディング]

「どうしてどのカードが選ばれても色違いになるかと言うとですね。このカードもこのカードも、このカードもこのカードも」というセリフに合わせて、1枚ずつ右手で抜いて裏返してテーブルに置いていきます。4枚目を置いたら、「全部違う色だからです」と言って、両手を広げてポーズを取って終わります。

レッドホットカード

= 加藤英夫、2014年12月30日 =

これは天海アディションを有効に使えないかと考えて考案したトリックです。'レッドホットマンマ'の原案では、1枚目のカードは自由に選ばせて、2枚目を選ばせるときにフォースが行われますが、このバージョンでは、1枚目を選ばせるときにフォースが行われ、2枚目のカードを選ばせるときは自由に選ばせます。そうすることによって、選ばせ方の見かけが同一となります。

* 方 法 *

青裏のデッキに1枚の赤裏カードをボトムに置いておきます。

ボトムの10枚ぐらいをカットしてトップにまわし、それらの下にブレークを作ります。「1枚のカードを指さしてくれ」と言って、1人目の客に向かってカードを広げ始めますが、ブレークの上の赤裏カードをカルしてスプレッドの下に出し、相手が指さしたカードをアップジョグして、カルしたカードをその下に滑りこませてカードをそろえます。

アップジョグカードを指さして、「このカードはあなたが自由に選びました」と言います。天海アディションを行って、アップジョグカードより上のカードをテーブルに置き、左手を立ててアップジョグカードに重なった赤裏カードの表を1人目の客に見せておぼえてもらいます。ダブルのアップジョグカードを取って、テーブルのポケットの上に置きますが、少しずらして置きます。そして手にあるカードをその上に重ねて全体を取り上げ、相手に見せたカードの下にブレークを作りながらカードをそろえます。そしてブレークを利用してダブルカットします。赤裏カードはボトムに運ばれます。

2人目の客に向かってカードを広げ、1枚のカードを指ささせ、それをアップジョグしてカードをそろえ、こんどはそのままデッキを立ててアップジョグカードの表をその客に見せておぼえさせます。ボトムカードのインデックスが見えないような持ち方でやってください。

それから手を下げて、アップジョグカードより上のカードをカットしてテーブルに置き、アップジョグカードをその上に置き、残りのカードをそれらの上に重ねてそろえます。デッキを取り上げて何回かカットしますが、もとの状態に戻るようにします。赤裏のカードが中央近くにくるのであれば、必ずしももとの状態にならなくてもかまいません。

ここで'レッドホットマンマ'と同じようなセリフを言ってから、デッキを両手の間に広げて赤裏のカードを見せます。それより上でカットして、ダブルリフトで赤裏のカードが2人目のカードであることを見せます。ダブルをトップに戻し、「これで1枚当たりました」と言って、上の1枚をわきに置きます。

「もう1枚のカードを赤くします」と言って、魔法をかけます。そしてデッキを広げますが、赤裏のカードはデッキの中にはありません。レッドホットマンマと同じような演技をしてから、脇に置いたカードを指さして「赤裏のカードはここにありました。あなたのカードは何でしたか」とたずね、そのカードを表向きにして、その客のカードになっていることを見せます。

技法 ルージングプロフェシームーブ

= 加藤英夫、2014年10月22日 =

技法自体の改善バージョンです。プロフェシームーブを行うときにリー・アッシャーの'ルージングコントロール'の要素を取り入れると、まったくナチュラルな動作となります。

* 方法 *

相手に1枚のカードを持たせ、デッキを両手の間に広げていき、「好きなところでそのカードを半分ぐらいさし入れてください」と指示します。カードの広げ幅はあまり大きくしません。図1程度です。



図1のように相手が半分さし込んだら、そこからカードを分けて、図2のように右手を返してさし入れられたカードの右上コーナーをつかみますが、その時点ですでに両手のカードはほとんどそろった状態にします。



そして右手を返したとき、最初とは逆方向にカードを少し広げます。図3。



以上で、いかにも表向きのカードは相手がさし入れた位置で表向きにされたように見えます。左手のカードを右手のカードの上に乗せてそろえ、アップジョグカードを押し込みます。

技法 ダブルターンオーバー&リフト

= 加藤英夫、2014年10月13日 =

ダブルターンオーバーは、トップの2枚をリフトして、カードを1枚のごとく返してデッキのトップに置きます。通常は、そこでカードの表を相手に見せて、それからデッキの上で裏返してトップの1枚を取り、見せたカードと取ったカードとのすり替えが完了します。

ごく一部の例外を除いて、最初のターンにおいてもあとのターンに置いても、返したカードがデッキのトップに置かれます。例外とは、タマリツプレイメントを行う場合に、最初に返すときもあとに返すときも、デッキより少し前にずらして置くやり方です。

“デッキの上にぴったり置かない”というキーワードが、私の頭の中で響いたとき、私は“Card Magic Library”第1巻、48ページに解説した‘ヒューガードトラップ’を思い出しました。表向きに返したカードをデッキより右にずらして置くやり方です。ずらして置きましたから、裏向きに返して戻すときに右手でナチュラルにつかんで返すことができるという技法です。

‘トラップ’という用語は、‘アルトマントラップ’で使用されたもので、返したカードをそのあとリフトしやすい状態に受け止めることを意味します。アルトマントラップでは、左親指の付け根でブレイクし、ヒューガードトラップでは、2枚を右にずらします。私が思いついたのは、たんに受け止めるだけでなく、返したらすぐトラップの位置から右手に取り上げるという動作を続けることです。その結果、返したカードはデッキの上に置かれるという途中経過を経ないで、右手に持たれるということになります。

デッキの上に入ったん置くという状態を経ないために、まったく見た目の感じが違ったものとなります。

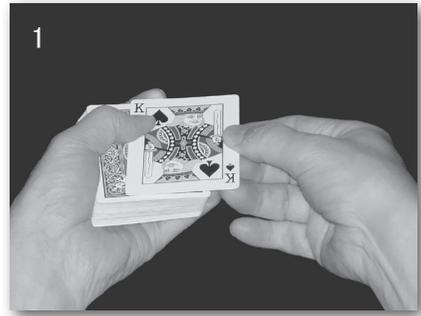
* 方法 *

“Card Magic Library”第1巻、48ページの図111と図112を再録しておきます。



図111のように返したカードを左親指で受けて、図112の状態に2枚をデッキの上に置くのが‘ヒューガードトラップ’です。

‘ダブルターンオーバー&リフト’では、図 111 から図 112 の状態にすると、同時に右手を右に運んで、カードが返り終わったときには、返ったカードの右サイド中央を、図 1 のようにつかみ、



すぐつかんだカードを図 2 のように持ち上げます。



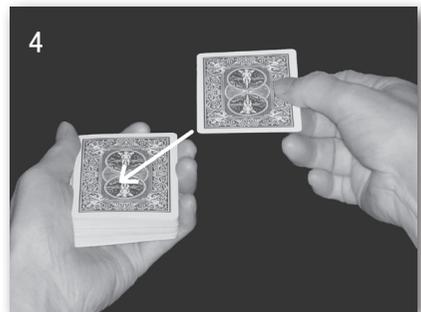
返すところから図 2 の状態まではスムーズに続けて行い、カードがデッキの裏面に触れている時間はありません。表返したのですから、表を見せたことに対するセリフを言うはずで、それは見せているトリックに依存します。

裏返して上の 1 枚だけを取るのには、表返したときと同じようにはできません。下のカードをデッキの上にドロップしなければならないからです。でもなるべく表返したときと同じようにやった方がよいですから、つぎのようにやります。

右手でカードを左に裏返したら、右手を右サイドに運び、カードが着地したときにはすでにトップカードの右サイドに当てて、図 3、



左手の方を左手前に引くと、図 4 のように右手にトップカードが取れます。右手で取ろうとするのではなく、左手を手前に引くことによって取るのです。その方がスムーズに取れるのです。



技法 セーフティカル

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2007年8月14日 =

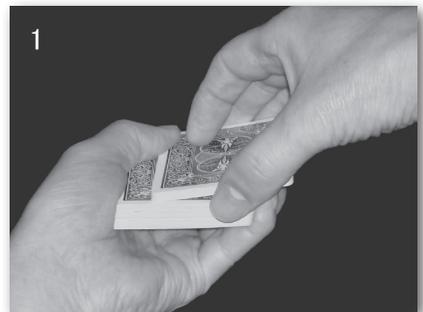
それはマジックカフェにおいて、裏面の色違いカードをフォースすることについて話をしていたときのことで、トップから10枚目ぐらいにある色違いカードの下にブレイクを保持して広げ始め、色違いカードをカルしてスプレッドの下に保って広げ続け、相手が指さしたところで分けて、右手のカードをそろえて表を相手に見せます。カルしていたカードを見せることとなります。

ところがそのフォースのやり方は、色違いでない場合にはスムーズにできるのですが、色違いだとカルするときにずれて裏面が露見してしまいがちですし、露見させないように気を使うともたついてしまいます。そこで私が思いついて投稿したのが、これから説明するやり方です。

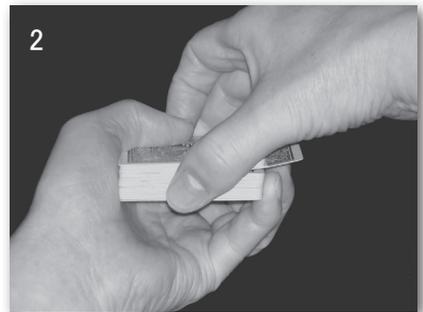
* 方法 *

裏面の色違いカードがボトムにある状態からスタートします。

スウィングカットのやり方でトップから全体の4分の3ぐらいを左手に取り、残りの12,3枚を右手でトップに置くとき、図1の位置で色違いカードのフェースに左指先を当てて左にずらして他のカードとそろえると、



色違いカードだけ右にずれた状態になります。図2。



続けて右手で12,3枚のカードを図3のように、色違いカードを覆うまで広げ、

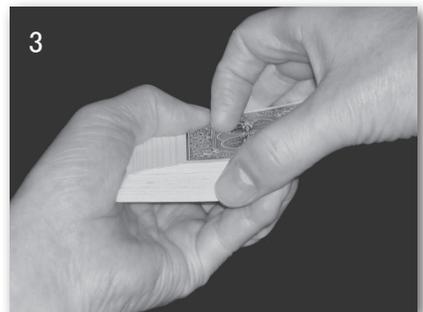


図 4 のように色違いカード以上の広がったカードを右手でつかみ、

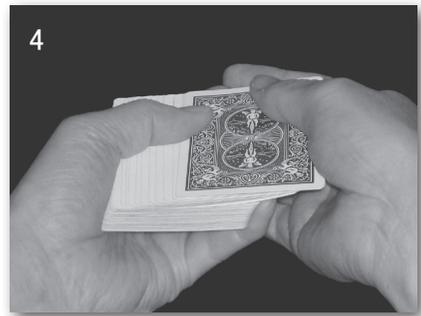


図 5 のように色違いカードが下のカードから外れる位置まで運び、



そのあとは色違いカードの上にそのあとのカードを送っていけば、色違いカードを露見させないで広げていくことができます。

*** 備 考 ***

ボトム の 13 枚ぐらいをカットするというのは、それだけやったのでは怪しく見えてしまいます。つぎのように複数回カットをやる中に埋め込むとよいでしょう。

左手でボトム の 13 枚ぐらいをカットして、左側からトップにまわして間にブレイクを作ります。続けてブレイクより下のカードの下半分ぐらいをトップにまわしますが、ブレイクの上の 13 枚よりは少し左にずらして置きます。ブレイクより下の残りを上にまわし、続けて 13 枚を右から上にまわして、上記の動作に続けます。

ボトムカード以外シャフルしてよい状況においては、つぎのようにやることもできます。

ヒンズーシャフルして、ボトム の 13 枚ぐらいを最後にまとめて落とし、最後にそろえる動作の中で、左小指で色違いカードを右にずらします。そして上記の動作に続けます。

当書にも裏面の色違いをカルするトリックが解説されていますので、この技法を利用してください。

Part 05 現象の複数化

この Part では、単発現象のトリックに別の現象を加えることによって、起承転結をつけて、グレードを上げたバリエーションをまとめました。マジックというものは原則として、単発の現象よりも、複数現象の方がショーとしてのインパクトが強いものが多いようです。

色違いの不思議

= 加藤英夫、2014年6月26日 =

“Cardician’s Journal”No.269 に、’色違いのカード当て’を解説しました。あのトリックを解説通りにやり終わったとき、使わなかった2組のポケットには、ある色の裏面のカードがどちらの組にも1枚おきに入っています。そのことを利用して、このバリエーションを考案いたしました。

’色違いのカード当て’では、相手のカードが入っていない2組をわきにどけてから、相手のカードが入っている組でオルラムサトルティを行って結果を見せています。このバージョンでは2組をテーブルに置いたまま、相手のカードの入っている組でオルラムサトルティをやって結果を見せます。そのあと以下のように続けます。

* 方法 *

いま使った6枚をわきにどけます。「残りのカードを使ってもういちどやってみましょう」と言って、残りの2組を重ねて手に取り上げます。

最初の現象を見せたのが、左端の組であるか右の組であるかによって違いがありますが、まず左端のポケットで現象を見せた場合を説明します。

「カードを1枚ずつテーブルに置いていきますから、好きなところでストップをかけてください。すぐでもいいですし、あとの方でもどこでもかまいません」と説明して、表向きのままフェースからディールしていきます。何枚置いたところでストップがかかったか、心の中でカウントします。

偶数枚置いたところでストップしたら、「このカードでストップがかかりました」と言って、最後に置いたカードを取って相手の前に置き、手に残っているカードをテーブルのカードの上に重ねます。

奇数枚置いたところでストップしたら、「このカードでストップがかかりました」と言って、手

元のフェースカードを取って相手の前に置き、手に残っているカードをテーブルのカードの上に重ねます。

「あなたが選ばなかったカードを見てみましょう」と言って、テーブルからカードを取り上げ、それらでオルラムサトルティを行って、同じ色の裏面であることを見せます。それから相手の前のカードをひっくり返して、それだけ色違いであることを見せます。

最初の現象を見せたとき、右端の組で現象を見せた場合には、つぎのような操作を挿入します。2組を重ねたあと、「このように1枚ずつ置いていきますから」と言いながら、3枚のカードをディールしてストップします。「好きなところでストップをかけてください」とセリフを続けます。手に残っているカードをテーブルの3枚の上に重ね、それらを取り上げます。あとは前述のやり方と同様に行います。

指紋が証拠

= 加藤英夫、"カードマジック研究日記"、2002年9月28日 =

* 準備 *

あらかじめ1枚のカードの裏面の一方のエンドの中央に、油性の黒インクを指につけて押しあて、指紋をつけておきます。このカードは使うデッキとは別に用意して、このマジックを演じるまえに密かにデッキのボトムに加えてから始めます。

* 方法 *

デッキを広げて1枚抜かせます。ヒンズーシャフルしてストップをかけさせ、左手のトップに返させて、その上に残りのカードをシャフルしますが、相手のカードの上に指紋カードを落とします。そのあとデッキを何回かカットします。

「あなたが抜いたカードには、あなたの指紋がついています。それによってあなたのカードを見つけることにします」と言って、ポケットから想像上の粉を取り出し、カードに振りかける真似をして、「これで指紋が見えるようになりました」と言います。

デッキを表を相手に向けて持ち、左親指でトップから右手に押し出していき、指紋のカードが左手のトップになったら、「あなたのカードが見つかりました」と言って、右手に送ったカードはテーブルに置き、左手のカードを裏面を上に向けて、指紋カードの裏面を見せます。相手のカードを名乗らせてから、ダブルターンオーバーで相手のカードを見せます。

2枚を裏向きに戻し、上の指紋カードをテーブルに置きます。「いちどついた指紋は取れないので、カードを交換しましょう」と言いながら、トップから相手のカードをパームして、ポケッ

トからそのカードを取り出し、「ちょうど同じカードがありましたので、このカードを使います」と言って、そのカードをデッキに加えます。指紋カードはポケットにしまえます。

指紋検出

= 加藤英夫、2014年10月21日 =

* 方 法 *

原案のように進め、ダブルターンオーバーで選ばれたカードを見せたあと、「このカードは指紋がついたので使えません」と言って、左手を立ててデッキを垂直にしてセカンドディールして、トップから2枚目の選ばれたカードを抜き取り、そのカードを胸ポケットにしまえます。

まだデッキが立っている状態で右手をデッキにかけ、右親指でトップカードの下にブレイクを作り、ボトム12、3枚をカットしてトップにまわし、それからデッキを水平に戻します。

「もういちどやりましょう」と言って、デッキを広げ始め、ブレイクの上の指紋つきカードをカルします。そしてそれ以降のカードをゆっくりと送っていき、「好きなときにストップをかけてください」と言います。

ストップがかかったところでカードを分けて、左に分けたトップの前エンド中央に相手の指を押しつけてもらいます。

そのカードをアップジョグするのですが、カルされているカードを指さされたカードの下にすべり込ませ、マイケル・クローズのMCダブルリフトによって、2枚を表向きにしたトップに置きます。指紋つきカードの表が現れます。ハートのQだとします。

「選ばれたこのハートのQを使って、銀粉で指紋が現れる瞬間をご覧にいれます」と言って、2枚を縦方向に裏返します。ポケットから銀粉を出してカードにかける真似をします。そしてアードネスチェンジを行います。指紋が現れます。

「ほらハートのQに指紋が現れました」と言いながら、そのカードを表向きにします。

大量のオイル&ウォーター

= 加藤英夫、2014年10月18日 =

2014年11月2日の「新ゆったりとクローズアップ」でミニレクチャーをやりました。“Card Magic Library”第1巻に解説されている、「ささやかなオイル&ウォーターと組み合わせて演じるものです。どちらのトリックも単独で演じたのではインパクトが弱いですが、連鎖させて演じることによって、ショーとしての価値がたいへんアップします。

* 準備 *

ストリッパーデッキの全部のカードの向きをそろえます。それから表向きのデッキから 9C、8D、7S、7H、6C、5D の順で抜き出して、その順で重ねます。ダイヤの5がフェースにあります。この 6 枚を '使用する 6 枚' と表現します。

残りのカードを赤と黒に分け、赤と黒の方向を逆にしてリフルシャフルします。これらを表向きにして、使用する 6 枚を表向きに上に重ねますが、方向は赤いカード 23 枚と同じ向きにします。デッキを引き抜いたときに、使用する 6 枚が赤の 23 枚といっしょに抜けるようにするのはです。以上のようにセットしたデッキを、使用する 6 枚の幅の広い方を奥に向けてケースに入れます。

* 方法 *

デッキをケースから取り出し、表向きにリボン Spredd して、赤と黒がよく混ざっていることを強調します。Spredd したあと、所々を広げて見せるようにするとよいでしょう。

Spredd を閉じ、「念のためよくシャフルしておきましょう」と言って、デッキを裏向きにリフルシャフルの体勢に置きますが、使用する 6 枚の幅の広い方を左に向けます。そしてリフルシャフルしますが、使用する 6 枚も他のカードとよく混ざるようにします。

デッキを取り上げ、上エンドの両側を左手の親指と中指、下エンドの両側を右手の親指と中指で保持し、デッキをビベルさせてゆるめます。そして右手で黒の 23 枚を引き抜いて、テーブルに置き、続けて残りのカードをその上にパチンと置きます。カットしたように見せるのです。その動作を行うとき、「これからどういうことをやるかというですわね」というようなセリフを言って、その動作が目立たないようにします。

デッキを取り上げ、表を自分に向けて広げていき、黒いカードがまとまってある部分をほとんどそろえて右手の親指で押さえ、黒の最後の 2 枚以降、使用する 6 枚を過ぎてクラブの 9 のあとの赤の 2 枚程度が見えるように、その部分の 10 数枚を広げた状態で、両手を前に倒して、カードの表が観客に見えるようにして、「赤いカードと黒いカードを 3 枚ずつ抜き出します」と言います。

そして、ダイヤの5、クラブの6、ハートの7、スペードの7、ダイヤの8、クラブの9の順で抜き出して、テーブルに重ねて置いていきます。残りのカードをそろえて、裏返してわきに置きます。これでわきに置いたデッキは、赤と黒が完全に分かれています。

抜き出した 6 枚を取り上げ、裏返してそろえつつトップ 2 枚の下にブレイクを作り、'ささやかなオイル&ウォーター' を演じます。そのあとデッキを表向きに Spredd して終わります。

誰のラストトリック？

= 加藤英夫、2015年1月23日 =

マジックフォーラムでカードマジックベスト10が問われると、まず100%、'ダレイのラストトリック'の名前があがります。私がかねてから、'ダレイのラストトリック'に疑問を抱いていました。確かに意外性というインパクトは強烈です。客のびっくりする顔を見て楽しみたいマジシャンは、このようなマジックを好みます。

「クラブのAをこちら、スペードのAをこちらに置きますよ。ちょっと入れ替えます。さあ、どちらがスペードのAでしょう。えっこちらですか。残念でした～。こちらは赤いAでした。黒いAはこちらで～す」。

とこのシナリオを読むと、たんに客をからかっているような気がしませんか。今回、現象を複数化するというPartを設定したことによって、'ダレイのラストトリック'でも複数化したら面白いのではないかと思立ちました。

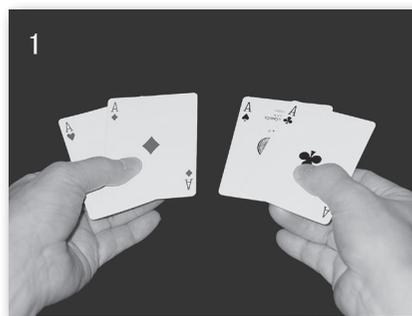
スペードのAとクラブのAを見せてテーブルに置き、どちらがスペードのAかを当てさせるが当たらない。もういちどやると、こんどは黒いAだと思っていたのが赤いAになっている。

そのようなプロットを目標として思考をスタートして、色々と試行錯誤して得た結果、やることは2段階になったのですが、1回目には客が当てることができ、2回目には黒いAと赤いAが入れ替わっている、というシナリオのものになりました。1回目もトランスポジションを起こして、カードが入れ替わるという現象を見せてしまうと、あとに起こるトランスポジション現象のインパクトを弱めることになるからです。

そうしてまとまった手順は、“客が当てることができない”という要素を省いた演出のものとなりました。エンタテインメントとしてグレードアップしたものになったと思います。

* 方法 *

「Aを使ったマジックをやります」と言って、デッキから4枚のAを抜き出し、図1のように、右手に黒いA、左手に赤いAを持って示します。図の通りの順としてください。



「黒いAと赤いAでは、黒の方が判別しやすいですから、黒い方を使いましょう」と言って、左手の赤いAを裏返し、その上に右手のスペードのAを表向きのままのせます。

図2のようにかまえ、「ほら、スペードとクラブははっきり違いがわかります」と言います。そして右手のクラブのAをスペードのAの上に重ねます。



「これからやるのは、昔アメリカのストリートでよく行われていたペテン師の話です」と言って、右手をパケットの右サイドにかけ、左親指で上の3枚をトリプルプッシュオフして、図3、



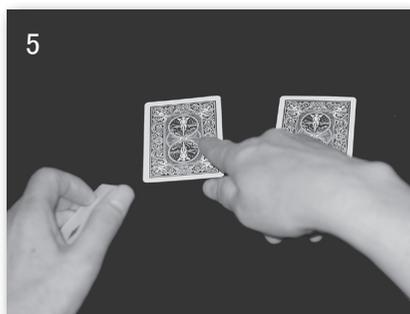
左親指をクラブのAの表に当てて、クラブのAを左に引いて裏向きのカードにそろえると同時に、右手は下の2枚をそろえたまま図4の位置までずらします。



「クラブのA」と言いながら、右手のカードでクラブのAを裏向きに返し、左手のカードの上に右手の2枚をいったん置いて、「そしてスペードのAです」と言って、スペードのAを右手で指さします。

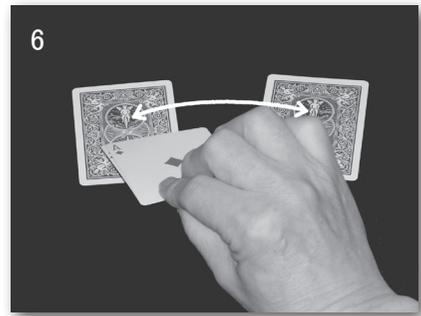
スペードのAを横方向に裏返し、「この2枚をテーブルに置きます」と言って、上から1枚ずつテーブルに置きます。スペードのAを左に置きます。

「このままではこちらがスペードだとわかっていますから」と言って、右手で左のカードを指さしますが、そのとき左手を図5のように返して表を上に向けておきます。



「2枚を何回か入れ替えます」と言って、右手で2枚を何回か入れ替えます。客がわからなくなるようなやり方をします。

「ペテン師は” スペードのAを当てられたら、2000 円あげよう。当てられなかったら 1000 円払ってもらおう” と言いました」と言います。そして図 5 のように持っている左手のカードのエンドを右手でつかみ、図 6 のようにテーブルの 2 枚を交互にさして、「あなたはどちらがスペードのAだと思いますか」と問いかけます。



右手のカードを表向きに左手に渡します。相手はスペードのAを指さすはずですが、もしも相手が間違った方を指さした場合には、「それじゃ 1000 円損しちゃいますよ。話の中の男はこちらを指さしました」と言って、いずれにしてもスペードのAを取り上げて進めます。

スペードのAを表向きにして左手のカードの上に図 7 のように置いて、「当たりました」と言います。このとき、赤いAにぴったりそろそろうように置いてはいけません。ぴったり置くと、そこに意図が感じられます。

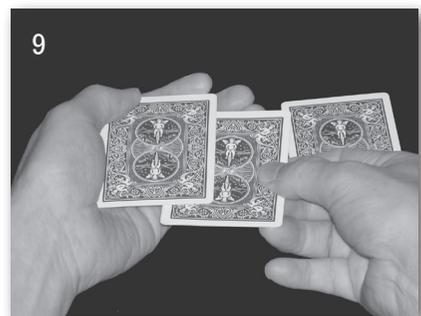


「” つぎは掛け金を 10 倍にしよう。当てたら 2 万円あげる、当てられなかったら 1 万円払ってもらおう” と言いました。相手はこれに乗りました」というセリフが言い終わるまでに、ずれているスペードのAを下のカードにそろえておきます。左手を少し手前に傾けてそろえます。

右手を図 8 のようにカードにかけて、右手を向こうに返して裏返し、



左手親指を裏面に当てて、右手で下の 2 枚をそろえて右にずらし取り、図 9、



左手のカードの上に表向きに返して置きます。すぐ上の2枚をダブルプッシュオフして右手でつかみ、裏返します。上の1枚をテーブルに置きます。

「ペテン師はこんどはこのようにカードを混ぜました」と言って、左手の2枚を裏向きにテーブルの左の方に置きながら、右手はテーブルの2枚を取り上げます。

そしてそれらの表を手前に向けて、2枚をごちゃごちゃに混ぜます。こんどは相手がわからなくなるようなやり方をします。

裏を相手に向けたまま、左右の手に1枚ずつ持って、「さあ、どちらがスペードのAでしょう」と問いかけます。相手がどちらかを指さします。

「その客はそのカードを指さしましたが、その場にいた別の男が“俺はこちらに掛ける”と言って、反対のカードを指さしました。どちらが当たっても、ペテン師は1万円損をします。でも彼はペテン師ではなくて、じつはマジシャンでしたから、どちらも当てられませんでした。こちらは両方赤いAでしたから」と言って、左右の手に持った赤いAを向こうに倒して、表向きにテーブルに置きます。それから左の方の黒いAを表向きにします。

Part 06 演出の改善

ひとつのマジックの演目の始まりが、その不思議さもしくは面白さを生み出す原理にあるとすれば、終わりにあるものは何でしょうか。それは、その不思議さや面白さをより不思議で面白く感じさせる、観客への見せ方、売り込み方、一言で言えばプレゼンテーションです。

プレゼンテーションと言えば、クリエイターよりもパフォーマーの技量にかかわる要素でもありますが、作品そのものに優れたプレゼンテーションを含んでいるものもあります。すなわちプレゼンテーションには、演技的なプレゼンテーションと、作品構成そのものに含まれるプレゼンテーションとがあります。

このパートでは、作品自体に優れたプレゼンテーションを持たせることを考察します。

ダウジングロッド

= 加藤英夫、2015年1月19日 =

私の自信作のひとつに、“Card Magic Library”第9巻、35ページに解説の、’後ろ向きのカード当て’があります。デッキをリボンスプレッドして後ろ向きになり、カードの方を見ないで人さし指を伸ばした右手をスプレッドの上を左右に動かし、選ばれたカードの上で手を止めて当てる、というトリックです。不思議さはすでに十分です。どうしたらこのトリックをよりエンタテイメントとしてグレードアップできるかを考えました。

このトリックでは、指先を伸ばした手を左右に動かして、次第に動かす幅を狭めていき、最後に手を止めるのですが、’音’の要素を加えると面白いのでは、と思いつきました。指を動かして、選ばれたカードの上空を通ったときに’音’がするのです。

でも指先が感じて音がする、というのはあまり様になりません。指の代わりに何かを使った方がよいと考えると、サイ・エンドフィールドの’Two To Devine’というトリックを思い出しました。2枚のカードをV字型に開いて持ち、’ダウジングロッド’に見立ててリボンスプレッドの上をなぞって当てるトリックです。

そこで、指の代わりに棒を使うことにします。棒でなぞって選ばれたカードの上空で音をさせるのです。音を出すのはいくらでも手段があります。脇の下にはさんでおいて、脇を締めて音を出すこともできますし、棒の下端に押すと音のするものをつけておき、指で押すと音がするようなものも使えます。何もなくとも、横を向いて演じるのですから、口で音をたてるというのがあります。ということで、あとはどのように演技をまとめるかを考えて、つぎのようにいたしました。棒は割り箸を使います。

* 方 法 *

デッキの中に1枚のクリンプカードを紛れ込ませておき、このトリックを演じるまえにボトムに位置させます。

デッキを相手に渡して後ろ向きになります。相手にディーラーさせ、好きなところでストップして、最後に置いたカードをのぞいておぼえさせ、残りのカードをその上に重ねさせます。前に向き直ります。

何回かカットしますが、最終的にクリンプカードが中央あたりにいくようにします。そして裏向きにリボン Spredd します。Spredd するときに、クリンプカードの位置を認知しておきます。

「ダウジングロッドというものがあります。日本語で言えば占い棒です。これがそうです」と言って、内ポケットから棒を取り出します。「割り箸に見えますが、ただの割り箸ではありません。私の住んでいる高田馬場に'占いカフェ'というのがありますが、そののコーヒーを染みこませた有り難い割り箸です」と話をします。高田馬場にあるというのは本当です。あなたの住んでいる地域にあるとして話してください。

「カードの方を見ないで、この割り箸で選ばれたカードを当てます」と言って、体を左に向けて、'後ろ向きのカード当て'と同じように、箸を Spredd の上空 10cm ぐらいで端から端を往復させます。最初は音を出しません。何回目かでクリンプカードのあたりで音をさせます。音をさせてもそこで手を止めずに、端まで動かして手を止めます。

反対方向まで動かしますが、クリンプカードのあたりで音をさせます。まだそこで手を止めず、反対の端まで動かして止めます。それから数回往復させますが、こんどはクリンプカードの上の 20cm ぐらいの幅で往復させます。その都度クリンプカードのあたりで音をさせます。

そのように往復させながら、「このあたりですね」と言って前に向き直ります。まだ棒を往復させています。振り幅を狭めていき、クリンプカードの下の選ばれたカードの上で音をさせて止めます。クそしてリンプカードの下のカードを抜き出し、選ばれたカードを名乗らせてから、そのカードを表向きにします。

* 備 考 *

舌を上当てて息を吸うと"キュッ"という音がします。口を動かさずに音をたてられます。道具を使わなくても十分使えます。

インビジブルソウト

= フレッド・ブラウエ、雑誌“Hugard Magic Monthly”、1962年4月 =

* 準備 *

ダブルフェースカード 26 枚と、ダブルバックカード 26 枚を使います。ダブルフェースはすべて、一面が赤で反対の面が黒のカードの組合せのものを使います。ダブルバックカードとダブルフェースカードをよくシャフルして、ケースにしまっておきます。

* 方法 *

「これからお見せするマジックでは、赤いカードと黒いカードを分ける必要がありますので、時間節約のため、あらかじめ赤と黒を分けてあるカードを使います」と言って、用意したカードを取り出し、ケースからデッキを出します。

赤の方を上にしてスプレッドして、「このようにカードは裏表混ざっていますが、赤と黒を反対向きにしてあります」と言ってカードを閉じ、反対の面を上にしてスプレッドします。カードを閉じます。

「あなたは赤と黒のどちらがよろしいですか」と問いかけ、赤が選ばれたとします。赤の表を上にしてスプレッドします。「赤のカードの中から1枚のカードを心の中で選んでおぼえてください」と言います。相手がおぼえたらカードを閉じます。

黒の表を上にしてスプレッドし、「私は黒いカードを1枚心の中で選びます」と言って、カードを見つめます。そしてカードを閉じます。

「お互いに心の中で思っているカードを当てることは、ふつうは不可能です。しかし超能力を持っている人には可能なのです。あなたのカードは何でしたか」と言って、相手のおぼえたカードをたずねます。

赤い面を上にしてカードをスプレッドし、あなたはこのカードを選びました」と言いつつ、相手のカードを半分ほど抜き出し、手前のエンドを持ち上げて、反対側の面を見て、何のカードかを認知します。スペードの8だとしましょう。そのカードを抜き出してテーブルに置きます。

「それでは私が心の中で選んだカードを抜き出させていただきます。あなたには超能力があるはずですよ」と言って、1枚の裏向きのカードを抜き出させ、それを先に抜き出した赤の表向きのカードの上ののせます。

「私の心の中で選んだカードはスペードの8です。結果を見てみましょう」と言って、2枚を取り上げて、ひっくり返しながら広げて、テーブルに置きます。スペードの8が現れます。

* 備 考 *

ブラウエはこのマジックを、15年間マジシャンのいる席ではいっさい演ずることなく、秘密が漏れないように保ってきたと述べて、自信作であることを強調しています。たしかにストレートな不思議さのあるマジックだと思いますが、なぜ相手がカードを抜くまえにマジシャンのカードを名乗らないのか、私には理解できません。相手が抜いてから自分のカードを名乗るのだとしたら、マークカードを使えばできることです。

相手に抜かせる時点ではすでに自分のカードと名乗るべきカードは決まっているので、「私が心の中で選んだカードはスペードの8です。あなたには超能力があるはずですが、1枚のカードを抜き出してください」と言って、抜かせればよいのです。

あなたがマジシャン

= 加藤英夫、2015年1月7日 =

‘インビシブルソウト’にはおかしな点があります。赤と黒を裏表で混ぜた状態でスタートするということはありません。それは「これからお見せするマジックでは、赤いカードと黒いカードを分ける必要がありますので、時間節約のため、あらかじめ赤と黒を分けてあるカードを使います」というセリフで、いちおう正当化されています。

おかしいのは、客に心の中で1枚のカードを思わせておきながら、そのカードを当てないということです。しかも相手の選んだカードをたずねて、それを抜き出してテーブルに置いています。これはいったい何なのでしょう。

ということで、両方のカードを当てるというバリエーションが可能かどうか考えます。けっきょくのところそれが困難である理由は、このトリックのタイトルにあります。‘Invisible Thought’(見えない心の中)と題したように、ブラウエは‘心の中でカードを選ぶ’ということにこだわったのです。あることにこだわると、思考の範囲が狭められるという顕著な例です。

ブラウエの原案の構成がおかしく感じたのに、私がこの作品を捨て去らなかった理由は、ダブルバックとダブルフェースで行う‘ツーカードモンテターンオーバー’を使って、選ばれたカードを現す部分の魅力です。

* 方 法 *

ブラウエの原案通りのデッキを使い、同じようなセリフを言って始めます。

混ぜている状態を原案のように見せて、最終的に赤を上に向けて、ボトムにダブルフェースがくるようにカットして、グリップスしてそのカードの黒面のカードをキーカードとして記憶し

ます。そしてデッキを相手に渡します。

あなたが後ろ向きになっているときに相手にやってもらうことを説明します。1枚ずつディーリングしていき、適当な赤いカードを置いたときにストップして、その赤いカードをおぼえてから、手に残っているカードをテーブルのカードの上に重ねてもらいます。後ろ向きになり、それをやってもらいます。

相手がやり終わったら前に向き直り、デッキを取り上げて、「こんどは私が黒いカードを選んでおぼえます」と言いますが、そのセリフを言いながら、さり気なくトップの4,5枚のカードをダブルカットでボトムにまわします。そしてデッキをひっくり返します。(4,5枚のカードをボトムにまわすのは、もしもまわさないと、相手のディーリングした枚数とあなたがディーリングする枚数が同じ枚数になってしまうからです)。

ディーリングしてキーカードが左手のトップに現れたらストップし、最後にディーリングしたカードを指さして、「私はこのカードを選びました」と言います。それは相手が選んだカードの反対面の黒いカードです。そして手に残っているカードをテーブルのカードに重ねてそろえます。

あなたは選ばれたカードがだいたいどのあたりにあるか知っています。その位置よりも5,6枚程度上にブレイクを作り、「このようにカットすると、選ばれたカードがどこに行ったかわからなくなります」と言いながら、ブレイクを利用してダブルカットをやりまします。選ばれたカードがトップから6,7枚目近辺に運ばれます。

「これからやるのは、私とあなたが選んだカードを、裏から見てあなたが当てるというマジックです。まずあなたの選んだカードを当てていただきます。このようにカードを広げていきますから」と言いますが、トップから広げていき、6,7枚にあるあなたが選んだカードを見つけ、そのカードより5,6枚下のダブルバックカードの下面に右人さし指のつけ根を当てます。「適当な裏向きのカードを指さしてください」とセリフを続けます。そのダブルバックカードがあるあなたの選んだカードから何枚目からをおぼえておきます。X枚だとします。

相手が指さしたダブルバックカードをアップジョグし、カードを閉じますが、人さし指のつけ根を当てているところにブレイクを作ります。このカードはこちらに置いておきます」と言って、アップジョグカードを抜いて、テーブルの右の方に置きます。

「つぎは私の選んだ〇〇の××を当てていただきます」と言いながら、ブレイクからダブルカットします。これで選ばれたカードはボトムからX枚目に運ばれます。デッキをはっきりとひっくり返し、「こうすると、私のカードが裏向きになります」と言います。

カードを広げ始めますが、カード面を30度ぐらい手前に起こして広げ、表面が相手によく見えないようなやり方をします。

そして×枚目にある選ばれたカード(矢印)が見えたら、図1のように選ばれたカードの右隣のカードに左親指の先を当て、左中指の先を選ばれたカードの下面に当て、両手を下げてカード面を水平に戻しつつ、選ばれたカードを左中指で右に押しカルします。



「では適当な裏向きのカードを指さしてください」と言って、カルしたカードを広げたカードの下に保つて広げるのを続け、相手に裏向きのカードを指させます。

指さされたら、カルしているカードを指さされたカードの下にすべり込ませながら、指さされたカードをアップジョグして、ここでMCダブルリフトを行います。すなわち、アップジョグカードとカルしていたカードをそろえて抜いて、トップに返して置くのです。(MCダブルリフトは、“Card Magic Library”第7巻、115ページ参照)。

トップに返して置いたカードを指さし、「ほら、〇〇の××です。当たりました」と言います。〇〇の××はあなたの選んだカードの名前を言うのです。

トップのダブルフェースカードを右手に取り、「あなたの選んだカードは何でしたか」とたずねてから、右手のカードでテーブルのダブルバックカードをすくい取り、ひっくり返して広げてテーブルに置きます。もしくは、メキシカンターンオーバーのようにスイッチしてひっくり返してもかまいません。

* 備 考 *

このトリックを演ずるには、解説通りのデッキでなければできません。そのようなデッキを用意するのはたいへんなことです。自分が演ずることも試すこともできないものを収録するのがためられました。そこで思いつきました。“赤い面と黒い面を反対にしておく”という条件を捨て去ればよいのです。ばらばらなダブルフェース26枚とダブルバック26枚で作るのは可能です。’チークトゥーチーク’のようにそのような組合せのデッキを購入することもできます。つぎのような演出で演ずればよいと思います。

「この間カードをよく混ぜてくれと言ったら、こんな風に混ぜられてしまいました」と言って、半分を表向き、半分を裏向きでリフルシャフルします。「この状態でやってみて」というので、私はそのチャレンジを受けることにいたしました」と言って、同じように演じます。

エーセズアップフロントアゲイン
= マルセロ・コンテンツ、雑誌“MUM”、1995年6月 =

読んだ文献を記憶していませんが、つぎのようなカードマジックがあります。はっきり記憶していませんが、カール・ジャーメインの考案だったと思います。

2人に選んでもらったカードをデッキに返してもらい、デッキをシャフルしたあと、ステム(脚)のついたゴブレットにデッキを入れます。フェースに見えているのは客のカードではありません。ゴブレットにハンカチーフをかけて、魔法をかけます。ハンカチーフをどけると、フェースに1人目の客のカードが現れます。そのカードを抜いて後に入れます。ふたたびハンカチーフをかけ、魔法をかけてからどけます。2人目のカードがフェースに現れます。

このマジックには1枚のダブルフェースを使います。ダイヤの9とクラブの2のダブルフェースだとします。この2枚のレギュラーカードを、2人の客にそれぞれフォースします。デッキをゴブレットに入れたとき、フェースに客のカード以外のカードがあり、バックにダブルフェースカードがあります。そのカードの下には、1枚のカードが他のカードとは反対の向きにセットされています。

ハンカチーフをかけたとき、ハンカチの陰でゴブレットを180度回転します。ハンカチをどけると、ダブルバックの1面がフェースに現れます。そのカードを抜いて、バックに入れます。もういちどハンカチーフをかけながらゴブレットを回転し、ハンカチーフをどけると、2人目のカードがフェースに現れます。

“MUM”編集者のラリー・ホワイトによると、この原理を使って4枚のAを出現させるマジックが、“ABRACADABRA”1960年5月号に‘MILTON ACES’の名前で書かれているそうです。

ミルトンのバージョンでは、4枚のAのうち、3枚がダブルフェースを使います。そして1枚ずつ出現させます。これから説明するマルセロ・コンテンツのバージョンでは、いちどに2枚ずつAが出現し、ミルトンのやり方が冗長であったのに対して、演技がスピードアップされています。さらに優れていることは、出現したAはノーマルなカードなので、そのあと他のフォーエーストリックに続けられるということです。

*** 準備 ***

1枚のダブルフェースカードを使います。ダイヤの9とクラブの2であるとして。デッキをフェースからつぎの順でセットします。

9D/2C、AC、AS、2C、X、X、X、、、X、X、X、9D、AD、AH
最後の3枚、9D、AD、AHだけ裏向きです。

*** 方 法 ***

ダブルフェースカードのダイヤの9の側を観客に向けて、下の2枚のAを見せないようにデッキを広げて、「いまから4枚のAを不思議な方法で出現させます」と言います。そしてカードをそろえます。

ダブルフェースのダイヤの9を観客に向けてデッキをゴブレットに入れます。フェースのダイヤの9をさし示し、「このカードは赤ですから赤いAを呼び寄せます」と言って、ハンカチーフをかけるとき、ゴブレットを180度回転させます。魔法をかけからハンカチーフをどけます。ハートのAが出現しました。ハートのAとダイヤのAを抜き出して、テーブルに置きます。

バックからダブルフェースカードを抜き出して、フェースに入れます。クラブの2が観客に見えています。「このカードは黒ですから、黒いAを引きつけます」と言って、ハンカチーフをかけるとき、ゴブレットを180度回転させます。魔法をかけてからハンカチーフをどけます。クラブのAが出現しました。クラブのAとスペードのAを抜き出して、テーブルに置きます。

*** 備 考 ***

出現したAをどけたときに、もとのフェースカードがあることが、出現現象を強めていることにご注目ください。原案よりはるかに強力なマジックになっていると思います。

アップアップエーゼズ

= 加藤英夫、2015年1月16日 =

ステージマジックとかサロンマジックとしてはゴブレットを使うのは良いですが、ゴブレットを使いたくない場合のためのバリエーションを考えました。

*** 準 備 ***

フェースからつぎの順にセットしますが、コンテンツの原案と違うのは、フェースから4枚目のクラブの2のつぎに、ダイヤの9があることです。

9D/2C、AC、AS、2C、9D、X、X、X、、、X、X、X、9D、AD、AH
原案と同じように、最後の3枚、9D、AD、AHだけ裏向きです。

*** 方 法 ***

ダブルフェースカードを上にしてデッキを広げますが、クラブのAからダイヤの9を見せないような広げ方をします。「この中から不思議な方法で4枚のAを現します」と言います。

カードをそろえてディーリングポジションに持ち、フェースカードを指さして「これが赤いカードですから、まず赤いAを現します」と言います。右手でハンカチを取り上げてデッキにかけるとき、デッキを密かにひっくり返します。

魔法をかけてからハンカチをどけます。フェースに赤いAが現れます。それら2枚をどけてテーブルに置きます。

下からダブルフェースカードを抜いていちばん上に置きますが、上から2枚目のダイヤの9の下にブレイクを作ります。フェースカードを指さして「これは黒いカードですから、つぎは黒いAを現します」と言います。

ハンカチをかけて魔法をかけます。ハンカチをどけるときのハンカチといっしょにブレイク上の2枚をつかんで取り上げ、まだデッキがハンカチの中にある段階でデッキをひっくり返します。そしてハンカチを脇に置きます。その中に2枚のカードが入っているので、カードの輪郭が目立たないような置き方をします。

デッキのフェースに黒いAが現れます。それら2枚を取ってテーブルに置きます。

ハンカチをカードごとしまっ飛ばせば、残ったのはノーマルデッキの52枚ですから、4枚のAを使ったマジックに続けられます。

ロウダウントリプルディーリング

= カルム・マルケイヒー、ウェブサイト“Card Colm”、2004年10月 =

カルム・マルケイヒーの“Card Colm”というウェブサイトの2004年10月号に、'ロウダウントリプルディーリング'が解説されています。いままでにない数理的原理によるもので、原理としてはたいへん面白いものです。いくつかの応用トリックのうち、マルケイヒーが最初に解説しているのがつぎのようなものです。

デッキを相手に渡し、好きなだけシャフルさせます。相手にアイスクリームのフレーバーで好きなのを言わせます。'Chocolate'が選ばれたとします。それからデッキからだいたい1/4ぐらいをカットさせ、残りはわきに置かせます。

マジシャンも何枚かのカードを取り、それで相手にやってもらうことを説明します。やってもらうこととは、相手の言った'Chocolate'のスペルに合わせてカードをディーリングして、残りのカードをディーリングしたカードの上に重ねさせる、というのを3回やらせることです。

相手がそのようにやり終わったとき、マジシャンはいちばん上にあるカードを当てることができます。

このトリックの原理はつぎのようなものです。使う枚数が X 枚だとしたら、X の半分以上 X までの枚数を使って、前述のようにその枚数をディールして残りのカードを重ねる、というのを 3 回やると、最初にボトムにあったカードがトップにくる、というものです。したがって上記の応用例では、相手がカットしたカードのボトムカードをグリップしておけば、そのカードが最終的にトップにくるので当てられる、というわけです。

サードタイムチャーム

= ジャック・パーカー、雑誌 "Genii" 2007 年 6 月 =

ロウダウントリプルディールングを使ったスペルトリックです。

* 方 法 *

3 人の客にスペル数 12 のカードをフォースします。シャフルされたデッキをだいたい 3 等分させて、3 人の客のカードをそれぞれのポケットに入れさせますが、それぞれボトムにコントロールします。それからそれぞれのポケットをそれぞれの客に渡します。

自分のカードのスペル分ディールさせ、残りのカードをディールしたカードの上に重ねさせます。3 人とも 12 枚ディールすることになります。

時計方向に隣りの人にポケットを移動させ、また自分のカードのスペルで同様のことをやらせませす。さらに時計方向に移動させ、同じことをやらせませす。これで 3 人の選んだカードは、各ポケットのトップから現れます。

マジシャンズパワー

= 加藤英夫、2007 年 6 月 29 日 =

* 準 備 *

ポケットトリックとして用意してください。DA、2C、3H、4S、5D、6C、7H、8S、9D、10C の 10 枚を使います。裏面に 1 から 10 が判別できるマークをつけます。ダクハスの順になっていますから、数がわかればマークもわかります。

ミスターマリック (8)、マギーシロウ (6)、ランスバートン (7)、オキト (3)、ユリゲラー (5) のスペル数の違うマジシャンの名前を紙に書いておきます。

* 方 法 *

選んだ名前をカードをディールするやり方を説明します。「ここに文字数の違う名前が 5 種類ありますが、この中のひとつを使って、あなたにこのようなことをやってもらいます。ここに

はありませんが、たとえばカトウヒデオを使うことにしたとします。カ、ト、ウ、ヒ、デ、オと
いうように、文字に合わせてカードを置きます。そして残りのカードを上重ねます。カード
を取り上げて、同じことをあと2回、合計3回やっていただきます」。このセリフは、カード
で手本を見せながら言います。

ここで10枚を相手にシャフルさせ、10枚をあなたの左手の上のせさせます。右手でつ
かみ、ボトムカードを相手に向けて、「このカードをおぼえてください」と言います。そのとき、
トップカードのマークを見て記憶します。これをキーカードとします。

それから10枚を相手に渡し、あなたは後ろ向きになります。そして相手に任意のマジシャ
ンの名前で、「ロウダウントリプルディーリング」をやらせます。終わったらカードをテーブ
ルに置かせます。

前に向き直り、トップから相手が記憶したカードを現します。そのカードを裏向きにトップに戻
し、カードの表を相手の方に向けて広げ、「というわけで、この中から自由に選ばれたカー
ドを当てることができました」と言います。そのとき、キーカードがトップから何枚目にある
か認知します。

それがX枚目だしたら、相手はX-1の文字数の名前を使ったとわかります。「ところで、
あなたはマギーシロウの名前を使いましたね」と言って終わります。

ナンバーパワー

= 加藤英夫、2015年1月25日 =

ジャック・パーカーの「サードタイムチャーム」では、選ばれたカードのスペル数でトリプル
ロウダウンディールをやりました。英語のスペルでやるのは日本人相手にはやりづらいです。
「マジシャンズパワー」では、マジシャンの名前の文字数を使って、選ばれたカードを当て
ています。英語のスペルでやるよりはやりやすいですが、使うカード以外に名前のリストを用
意しておかなければならない、という面倒くささがあります。

そしてどちらの方法においても、ボトムカードをおぼえさせて、ある操作の結果としてそれを
トップから現すという、純粋な数理トリックとしての弱さがあります。相手は選んだカードがボト
ムにあったのを知っているわけですから、「どうして下にあったカードが上から出てきたのだろ
う」と感じるはずですよ。

使う数については、カードそのものの数を使うということに差し替えます。ボトムカードをおぼ
えさせるという弱点は、選ばれたカードを相手にわからないようにボトムにコントロールする、
ということに置き換えます。そのことによって数理的なニュアンスが抑制されて、不思議さが
グレードアップしたと思います。

* 方 法 *

使うカードは、赤い3、5、6、7、8と、黒い3、5、6、7、8です。マークを適当に混ぜてください。これら 10 枚をよく混ぜておきます。

10 枚を表向きに広げて見せ、「これらの中から 1 枚のカードを選んでいただき、そのカードの数によって不思議なことが起こる、というマジックをご覧にいます」と言います。

10 枚を相手にシャフルさせたあと、裏向きに広げて相手に 1 枚指させます。そのカードをアップジョグして表を見せるとき、そのカードの左下コーナーをアップジョグクリンプします。(アップジョグクリンプは、“Card Magic Library” 第 10 巻、43 ページ)。アップジョグカードを押し込んで、10 枚を相手に渡してシャフルしてもらいます。

10 枚を受け取り、もしもクリンプカードがボトムにあったら何もしません。3 枚目あたりから 9 枚目あたりにある場合は、つぎのような手本の説明でクリンプカードをボトムに運びます。

「あなたのカードの数だけテーブルに置いてください。たとえばこのようにです」と言って、クリンプカードが手元のトップに現れるまでディールします。「あなたのカードの数だけ置いたら、残りのカードを上重ねてください」と言って、残りのカードをテーブルのカードに重ねます。

「あなたのカードの数によっては、このように」と言って、最初とは違う枚数をディールして、「違う枚数を置くことになります」とセリフをつなぎます。そして残りのカードをテーブルのカードの上に重ねます。

もしもクリンプカードがトップにあったら、説明を 1 回だけすることによって、ボトムに運びます。トップから 2 枚目にあった場合は、最初にダブルディールして 1 回だけ説明します。

なお、以上の手本の説明の操作中に、クリンプを解消しておいてください。

相手に 10 枚を渡し、ロウダウンディールを 3 回やらせます。そして選んだカードを名乗らせてから、トップカードを表向きにさせます。

* 備 考 *

カードを使わずに、3文字、5文字、6文字、7文字、8文字のアイテムを 2 枚ずつ用意して、選ばれたアイテムカードを現す、ということに置き換えることもできます。アイテムの絵と、その名前を印字しておけば、パケットトリックとしても魅力のあるものになると思います。

魔法の計算

= 考案者不明、出典不明 =

* 現象 *

あなたと相手が任意の枚数のカードをテーブルに置きます。その枚数をもとに足し算や掛け算や引き算をすると、答えの数がテーブルに置かれたカードの枚数を当ててしまうというマジックです。

* 方法 *

「適当な枚数を取ってテーブルに置きます」と言って、カードを広げて上から6枚のカードを取り、そろえてテーブルに置きますが、相手の前の右の方に置きます。取った枚数がはっきり分からないようにやってください。

「私が後ろ向きになったら、あなたも適当な枚数を取って、このへんに置いてください」と言って、相手の前の左の方を指さします。相手に一組を渡し、後ろ向きになります。

相手がカードを取って置いたら、残りのカードをわきに捨てさせます。「あなたから見て右のカードの枚数を数えてください。つぎに左のカードを数えてください」と指示します。相手が両方を数えたら、両方の枚数を足し算させます。

「その結果に2を掛けてください。そしてそこから10を引いてください。さらに答えを5倍して、それから4を引いてください」と指示して、その通りの計算をしてもらいます。そして最後の計算結果をたずねます。“96”であったとしましょう。前に向き直ります。

「私はカードの合計枚数を知りませんから、計算結果をコントロールすることはできません。ところが最後の答えが両方のカードの枚数を示しているのです。“96”ですから、こちらは9枚あります」と言って、相手が置いた組を指さし、その組の枚数を数えさせます。9枚あります。「こちらは6枚です」と言って、あなたが置いた組を数えさせます。やはり当たっています。

* 備考 *

最後の計算結果が3桁になった場合には、最初の2桁が相手の置いたカードの枚数を示していますから、そのように当ててください。

セルフカリキュレーション

= 改作：加藤英夫、2014年10月30日 =

‘魔法の計算’は数理的原理は面白いですし、見た人にとってもそれなりに面白いとは思いますが。しかしながら数理的な雰囲気がもろに漂います。数理的な味はそのままにして、マジック的に終わるといふまとめ方を考えてみました。

* 準備 *

トップから6枚目に6のカード、トップから7枚目以降に、AからKまでの13枚を順番にセットしておきます。

* 方法 *

トップ19枚が狂わないようなシャフルを行ったあと、デッキを表向きに広げ、「よく混ぜています」と言いますが、トップのセット部分の19枚目のKが見えるまで広げ、それより先は広げません。そのKの手前カードの上にブレイクを作ってカードを閉じ、ブレイクを保ったままデッキを裏返します。

「カードが多すぎると時間がかかるので、枚数を減らします」と言って、ブレイクからカットして、下半分をわきに捨てます。トップから20枚を使うことになります。

「あなたにもやってもらいますが、私が先にやります。このようにカードを広げて」と言いながらカードを広げ、「適当なところから分けて」と言って、右手で6枚を分けて取ります。「テーブルに置きます」とセリフを続けて、右手に取ったカードを相手の前の、相手から見て少し右に置きます。

「あなたは残りのカードをこのように広げて、多く取っても少なく取ってもいいですから、取ったカードをこちらに置いてください」と、先に置いたパケットの左隣りを指さします。「残りのカードはこちらの上に捨ててください」と、わきに捨てたカードを指さして言います。

カードを相手に渡して後ろ向きになります。「ではカードを広げて適当なところから分けてください。そろえてテーブルの左隣りに置いて、残りのカードはわきに捨ててください」と、もういちど指示を出します。

相手がそこまでやったら、左の山を取り上げて、1枚ずつテーブルに置いて数えてください。音を出さないようにやってください」と指示します。「数え終わりましたか。その枚数を忘れないでください。こんどは右の山を取り上げて、同じように数えてください」と指示します。

ここでもう前向きになってかまいません。「この山の枚数とこの山の枚数を足し算してください。その答えを2倍してください。そしてその答えから10を引いてください。そうしたらその答えを5倍してください。最後に答えから4を引きましょう」と指示します。

「最後の答はいくつになりましたか」とたずねます。""86""だとします。「計算結果がカードの枚数を当てています。答が86ですから、こちらの山が6枚で、こちらの山が8枚ですね」と当てます。

「じつはカード自体も計算機能があって、枚数を当てています」と言っ、相手から見て右のトップカードを表向きにして、「ほらこちらが6で」と言っ、左のトップカードを表向きにして、「こちらが8です。ちゃんと計算が合っています」と言っ、終わります。

モアライズ

= ロバート・ニール、雑誌 "Pallbearer's Review"、1970年11月 =

まずはひとつのトリックをお読みください。原著からの忠実な解説です。私が考えたのは、見せ方のアイデアですから、作品として記録するのではなく、備考で説明いたしました。

* 方法 *

デッキの中から4枚のQと4枚のKを出し、どちらもダクハスの順に並べ、一方の4枚を他方の4枚に重ねます。8枚の表を相手に向けて広げ、心の中で1枚選ばせます。

「コンピューターで当てます」と言っ、表を相手に向けてカードをリバースファローし、アップジョグした4枚を引き抜いて、その中に相手が思っているカードがあるかたずね、あると言ったら、その4枚を他の4枚の上にそろえます。ないと言ったら、その4枚を他の4枚の下にそろえます。

もういちどアップ&ダウンして引き抜き、アップの4枚の中に相手のカードがあるかたずね。あると言ったら、こんどはそのポケットを他のポケットの下に入れてそろえます。もういちど同じことをやりますが、相手のカードがあるといった方を上に重ねます。

「これから3つ質問しますから、嘘でも本当でも適当に答えてください」と言っ、左から始めて2つの山に1枚ずつディールします。「まず、あなたのおぼえたカードは女性でしたか、それとも男性でしたか」とたずねます。相手の答えにかかわらず、右のポケットを表向きにします。そのフェースには、相手のカードと同じ性のカードが現れます。表向きにしたカードをどけます。

裏向きに残っている4枚を左右の山にディールし、「あなたのカードの色はどちらでしたか」

とたずねます。相手の答えにかかわらず、右の山を表向きにします。フェースに相手のカードと同じ色のカードが現れます。表向きにしたカードを捨てます。

裏向きに残っている2枚を左と右に分けます。「あなたのカードのマークは何でしたか」とたずねます。相手の答えにかかわらず、右のカードを表向きにします。相手のカードと同じマークのカードが現れます。

相手のカードを名乗らせてから、最後に残ったカードを表向きにします。

* 備 考 *

以上の説明は原著に忠実に書いたものですが、右のポケットを表向きにするときに何かを言った方がよいと思います。「あなたが嘘をついたか真実を言ったかは、こちらのカードを見ればわかります」と言って、右のポケット(もしくは1枚)を表向きに戻します。それが相手の言ったのと同じ性、色、マークかどうかによって、「これがQですから、あなたは嘘をつきましたね」とか、「これが黒ですから、あなたは真実を言いましたね」などと言います。

そのようなセリフを言わないで演じるとしたら、たんにパズル的なプロセスを見せただけのことになってしまいます。しかしながらこのトリックでは、そのようなセリフを言ったとしても、まだパズル的な雰囲気は消せるわけではありません。このように根っからパズルのトリックは、どうしたらマジックとして演じたらよいのでしょうか。ここは思い切って、パズルの操作を生かした演出をこじつけるしかありません。

「つぎにお見せするのは、コンピューターがマジックをやるとこんな風になる、というマジックです」と言って始めます。

相手にカードを思わせたあと、「コンピューターはデータを処理するとき、1か0で処理します。ですからカードをこのように上と下に分けます」と言って、リバースファローします。そして上記の説明のように、アップした方の4枚を見せて、その中に相手の思っているカードがあるかどうかたずね、カードを重ねるというのを3回やります。

「ここまではデータのインプット操作です。これからいよいよコンピューターが結果をアウトプットし始めます。ここにプリンターがあると想像してください」と言って、テーブルのあなたの前の部分を指さします。

「プリンターが印刷を始めます」と言って、トップカードをテーブル手前にディールし、2枚目はテーブルのセンターにディールします。そのあと手前とセンターに交互にディールします。そしてセンターに置かれたカードを指さして、「まずはあなたの思ったのがQかKであるかがアウトプットされました」と言って、センターのポケットを表向きにします。それがQで

あれば、「これがQですから、あなたが思ったのはQです」と言います。KならKだと言います。表向きにしたパケットをわきに捨てます。

「またプリンターが作動します」と言って、手前とセンターにディーリングします。センターの2枚を取り、「こんどはあなたの思ったカードの色がアウトプットされました」と言って、2枚を表向きにします。それが黒であれば、「これが黒ですから、あなたが思ったのは黒です」と言います。赤なから赤だと言います。この2枚をわきに捨てます。

「こんどはあなたの思ったカードのマークがアウトプットされます」と言って、手前とセンターに1枚ずつディーリングします。センターの置かれたカードを表向きにして、「これがクラブですから、あなたが思ったのはクラブのQ（もしくはK）です」というように言います。

「最後にあなたが思ったカードがアウトプットされます」と言って、手前のカードを取り、表向きにしてセンターに置かれているカードの上に投げ落とします。

というわけで、もともとマセマティカルでほとんど不思議さのないトリックでも、面白さのグレードだけは上がったと思います。

Part 07 ギャフでパワーアップ

この Part には、ノーマルカードで演じていたトリックを、ギャフカードを使用することによって、効果をはるかにレベルアップさせたバリエーションを収録いたしました。

サガシヤスイジョーカー

= 加藤英夫、2014 年 10 月 14 日 =

このトリックの題名は駄洒落です。'サガシヤスイジョーカー'のひとつのバージョンです。"Card Magic Magazine" No.21 に解説されている、スチュワート・ジュダの'アナザーシャガサスジョーカー'はつぎのようなトリックでした。短いので方法全文を再録しておきます。

デッキからジョーカーを抜き出しておきます。後ろ向きになっている間に 3 人の客に 1 枚ずつ選ばせ、表を見ないでテーブルに置き、上から雑誌もしくはたたんだ新聞で覆わせます。

前に向き直り、ジョーカーを取り上げ、それをトップチェンジでトップカードとすり替えます。そのカードをグリップスします。そのカードを第 1 の客が置いた雑誌の下に入れて、ジョーカーに選ばれたカードを見させると説明します。雑誌の下で、選ばれたカードと手に持っているカードをすり替えます。すり替えたカードを外に出し、耳元に当ててささやきを聞く演技をします。そのときそのカードをグリップスします。そして雑誌の下のカードを告げて、客に名前をメモさせます。

第 2 の客のカード、第 3 の客のカードでも同様に行います。そのあと手にあるカードとデッキのトップのジョーカーをトップチェンジします。

メモされた名前を読み上げさせ、雑誌をどけて、それぞれのカードが当たっていることを示します。

これに対する同誌に収録した私のバージョンは、52 枚のダブルフェースカードを使うという、壮烈なものでした。読んでもやる人がいるわけないので、今回、実際に演じられる方法を考えました。

* 方 法 *

上記のジュダのやり方をマークドデッキで演じます。それだけのさし替えです。

サーティダズン

= アルド・コロンビーニ、雑誌 " Linking Ring "、1999 年 8 月 =

このマジックは、J.K. ハートマンの "After Craft"(1995 年)の 'All For One' のバリエーションですが、原案との違いは、備考にて説明いたします。

* 準備 *

絵札をすべてトップにセットしておきます。

* 方法 *

最初にトップから1枚の絵札をダブルカットでボトムに運びます。その絵札がスペードのJであるとします。

「これから見せるマジックは ' 不思議なスペードのジャック ' というマジックです」と告げ、カードを両手の間で広げていきます。そして相手に 12 枚のカードを指さしてくれと頼みますが、トップの 11 枚の絵札が過ぎてから指さされるようにタイミングを合わせます。指されたカードをアップジョグしていきます。

もしも相手が 12 枚の中にボトムカードを含めたら、そのままかまいませんが、含めなかった場合には、アップジョグアディクションによってボトムのスペードのJを加えます。

アップジョグしたカードを抜き取り、残りのカードをテーブルの手前の方に置きます。抜き出した 12 枚 (もしくは 13 枚) を指さして、「この 12 枚が絵札であることを想像してください。そして中から適当な 4 枚を選んでください」と言いながら、ボトムから 2 枚目の上にブレークを作ります。

カードを広げて 4 枚を指させ、指されたカードをアップジョグします。もしも 2 枚重なっているボトムから 2 枚目のカードが最後に指されたら、それら 2 枚を 1 枚のごとくアップジョグして、他の 3 枚とともに抜き取ります。もしそのカードより上で 4 枚が選ばれたとしたら、ブレークを解消して、アップジョグされた 4 枚を抜き取るときに、ボトムの 1 枚 (スペードの J) をアディクションします。残りの 7 枚のカードは右の方に置きます。

手に持っているカードをボトムの 2 枚を重ねて 4 枚として広げます。「この 4 枚がすべてJであると想像してください。4 枚のJの中には黒いJが 2 枚あります。どれとどれがそうだと思いますか」と言って、2 枚指させます。もしもボトムの重なった 2 枚が指された場合は、その 2 枚ともう 1 枚をアップジョグし、3 枚を抜き取り、残りの 2 枚をテーブルの右の方のパイルの上ののせます。

ボトムが2枚が指さされなかった場合は、指さされた2枚をアップジョグして抜き取る時、ボトムのスペードのJをアディションします。残りの2枚を右のパイルにのせます。

ボトムの2枚を重ねて2枚のように広げ、「この2枚が黒いJだと想像してください。スペードのJは上だと思いますか、それとも下だと思いますか」とたずねます。相手が下と言った場合は、「それではこちらは捨てます」と言って、上の2枚をダブルで取り、テーブルのパイルの上に捨てます。

相手が上と言った場合は、いちばん上のカードを手前に少しずらし、右手を図1のようにかけて、中指の先を2枚目のカードに当てて、右手を前に動かします。いちばん下のカードがいちばん上のカードとそろったところで止めます。



2枚目のカードだけが前に突き出ています。そのカードを抜いていったんトップにのせ、それからトップの2枚を取って、「それではこちらを捨てます」と言って、テーブルのパイルの上に捨てます。「最後に残ったのがこのカードです」と言って、スペードのJを相手の前に置きます。

デッキを取り上げて、「あなたは最初にこの中から12枚のカードを選びました」と言いながらカードを広げ、密かにトップから11枚目を認知し、「そしてさらにその12枚の中から4枚のカードを選びました」と言いながら、カードをそろえるときにトップから11枚目の下にブレークを作ります。

「そして最後にその1枚を選びました。それがスペードのJだったら不思議ですね」と言いつつデッキを右手に移し、左手で客の前のカードを指さします。そして「そのカードを表向きにしてください」と言って、相手が表向きにすると、デッキをテーブルのポケットの上に重ね、すぐにブレークから上の11枚を右方に運び、そこに置きます。

「あなたがずっと想像しながらやってきたために、想像が現実のものとなってしまいました。もしもそうだとすると、こちらのカードはどうなっているでしょう」といって、右のポケットを取り上げて、表向きにスプレッドします。すべて絵札です。

* 備考 *

ハートマンの原案では、スペードのJを現すところまでで、絵札全部を見せることはしていません。そして最後の2枚(3枚)から1枚捨てる時のハンドリングが違いますが、コロンビーニのやり方の方がよいと思われますので、あえて原案は説明いたしません。

イマジネーションミステリー = 加藤英夫、2015年1月18日 =

私が‘サーティダズン’を読んですぐに考えたことは、最後にパケットのスイッチをやらないで済むなら、このマジックはギャフカードを使って演ずるに値するということです。そしてすぐにこのバリエーションを考えつきました。結果的に最後にパケットのスイッチを行うことになるのですが、それは絵札を得るためでなく、絵札を他のカードにすり替えるためです。その意味は説明を読めばわかります。

* 準備 *

4組のデッキからすべての絵札を抜いて、トップから4枚が同一の絵札、つぎの4枚が他の同一の絵札、、、というように、同じ絵札4枚ずつを重ねて48枚のデッキを使います。このデッキをケースに入れて置きます。もうひとつのケースには、絵札以外の40枚の字札を入れてポケットに入れて置きます。この字札40枚の裏面の模様は、絵札の裏面の模様と区別できるマークをつけておきます。裏向きにリボンスプレッドしたときに認知できる必要があるので、左上と右下のコーナー近くをマーキングします。

* 方法 *

デッキをリボンスプレッドします。相手にバラバラの6枚のカードを選んで、他のカードより半分ほど突き出させてもらいます。バラバラと指定することによって、相手は同じ絵札を選ぶことはありません。間に3枚のカードがあれば、その2枚は異なるカードです。もしも間に2枚以内しかない場合は、「もう少し離れたのを選んでください」と言って、やり直させます。

「私も6枚選びます」と言って、端から4枚ずつのサイトカウントを行いながら、相手を選ばなかった絵札を引き出します。相手が6枚の異なる絵札を出したのですから、必ずあと6枚出すことによって、12枚の異なる絵札を出すことができます。

12枚を抜いてひとつのパイルにして、残りのカードを集めて、「他のカードは使わないのでしまいます」と言って、ケースに入れてポケットに入れます。

相手に12枚のカードをシャフルさせ、受け取ったらボトムカードをグリップします。それがハートのQだとしたら、「これからお見せするのは、不思議なハートのQというマジックです」と話します。そしてここから先はコロンビーニとまったく同じハンドリングによって、ハートのQを最後に残します。途中のセリフも同じです。

ハートのQを見せてクライマックスとしたら、さり気なくポケットからセットしてあったケースを取り出し、テーブルから絵札を取り上げてケースにしまおうとします。途中で手を止めて、「ここまで想像力を働かしてきたので、イマジネーションが現実となってしまいます」と言って、

12 枚がすべて絵札であることを見せます。

ここでケースからカードを出して、「なぜ 12 枚の絵札が出てきたか説明いたしましょう」と言って、40 枚のカードを裏向きにリボン Spredd します。絵札 12 枚を Spredd の中に裏向きにバラバラに入れていきます。

カードを閉じて、裏向きに相手に渡し、よくシャフルしてもらいます。そしてカードを受け取り、裏向きにリボン Spredd します。「もういちど適当に 12 枚を抜き出します」と言って、マークの違いによって絵札を抜き出します。突き出させるのではなく、Spredd から完全に抜き出すのです。12 枚抜き出したあと、Spredd を閉じてわきに置きます。

抜き出した 12 枚を集め、「先ほどは 12 枚が絵札だと想像しましたが、じつをいうと想像しなくても絵札になるのです。なぜならこれは、マジックだからです」と言いながら、12 枚を表向きにリボン Spredd します。「もちろん残りのカードには絵札はありません」と言って、わきに置いてあるカードを取り、表向きにリボン Spredd します。

裏と表のプリデイクション・パワーアップ版

= 加藤英夫、2014 年 10 月 14 日 =

“Part 01 部分を差し替える” に、’裏と表のプリデイクション’ が解説されています。たいへん素晴らしいトリックですが、裏面と表面の全部を広げて見せられないのが、ちょっと残念です。その部分をギャフを加えることによって改善させたバージョンです。原案が売りネタの可能性があるので、やはり原案を知っていることを前提に説明させていただきます。

17 ページの私のバージョンでと同じセットとしますが、エンドショートとエンドロングが交互にしておけば、つぎのように演じることができます。

* 方 法 *

裏向きにドリブルオフ Spredd します。全部違う裏面が見えます。上半分は本当に全部違う裏面ですが、下半分は 1 枚おきと同じ裏面がありますが、スベンガリ機能によって違う裏面が現れます。Spredd したあと、上半分をさらに広げて見せます。

カードをそろえて表向きにリボン Spredd します。全部違う表面が見えます。表向きでの上半分は本当に全部違う表面ですから、Spredd したあと、表面が違う部分をさらに広げて見せます。

あとのやり方は同じです。

Part 08 その他

1935 プリディクション

= 二川滋夫+加藤英夫、2014年10月13日 =

これは、カードトリック以外のものをカードトリックにアレンジしたバリエーションです。あくまでもカードを使って演じられるようにしただけで、主たるアイデアは原案者による部分が大きいです。

雑誌“リンキングリング”1979年8月号に、二川滋夫さんの面白い数理トリックが解説されています。'Prediction 5860920'というタイトルです。つぎのような現象です。

4枚の紙片の表と裏に、 $39/51$ 、 $52/68$ 、 $65/85$ 、 $26/34$ と書かれています。

4枚をミックスして、1枚取らせませす。その向きのまま置かせませす。残りの3枚をひっくり返してから、2枚目を取らせませす。残りの2枚をひっくり返し、1枚取らせませす。残りの1枚をひっくり返して置ませす。

それぞれの表面に書かれている数を電卓でかけ算させさせた答が、あらかじめ予言として置かれていた紙に書かれている数字と一致させませす。

やり方は簡単です。最初に4枚の紙片は、どれも小さい方の数が上に向くようにそろえておきませす。あとは現象説明の通り行えさせば、答は必ず'5860920'になります。

このアイデアをカードマジックに応用するには、計算のあと、答の数を何らかのやり方でカードの数で表せさせば実現させませす。ただし7桁の数を表すには7枚のカードが必要になっさせませす。

そこでもっと少ない桁が答えとなるように工夫させさせ、ダブルディーラーの手法を使っさせさせ、4つのパイルのトップに答の4桁の数を表すことを目標として、計算方法のバリエーションに取り組みさせませす。

原案における原理は、すべての組合せが、大きい方の数が小さい方の数の一定倍であることです。したがっさせさせ、大きい数と小さい数が一定差である組合せを使えさせさせば、掛け算ではなく、足し算でできることになっさせませす。

そこまでわかれば、あとは表と反対面に書く数を決める作業がうまくいけば、それで一件落

着となりますです。

答を4桁にするには、紙に書く数は3桁であることが必然的にわかります。そこから先、かなり思考錯誤に必要でしたが、見栄えのよい3桁になるように、つぎの数を使うことにいたしました。

128/239 (一方の面が128で、反対面が239ということ。以下同様)

346/457

510/621

729/840

これらはどれも、表と反対面の差が111となっています。ですから二川さんの原案のように数を選択させると、答が必ず'1935'になります。

* 準備 *

表と反対面に前述のような組合せで数字を書いた紙片を用意し、小さい方を表にそろえて混ぜておきます。A4ぐらいの紙とペンを用意します。

デッキのトップから、A、9、3、5をセットします。マークはバラバラにします。

* 方法 *

4枚の紙片の両面に異なる数字が書いてあることを見せます。そして二川さんの原案と同様のやり方で4つの数字を選ばせて、選ばれた数字を足し算できるように白紙に書かせます。そして4つの数字を足し算してもらいます。

デッキを取り上げ、「じつはカードは計算機の働きをします」と説明して、ダブルディールの手法で4組のパイルを作ります。すなわち、カードをディーリングして、かなりの枚数を置いたところで相手にストップをかけさせ、ディーリングされたカードを4組にディーリングするのは。横一列ではなく、時計の12時、3時、6時、9時の位置にディーリングします。そのあと横一列に移動させますが、右端からトップカードがA、9、3、5となるようにします。

相手に答の数を左から順にひとつずつ言わせ、それに合わせて右端からトップカードを表向きに返していきます。答とカードの数が一致しました。

1002 番目のリセット

= 加藤英夫、“Magic Cafe”、2003年3月3日 =

この作品はバリエーションを考えようとして考えたのではなく、たまたま先に存在していた作品に類似していた作品です。先に存在していた作品は、“Card Magic Library”第2巻、113 ページに解説されている、ランディ・タナーの‘リセットファイナル’です。私のやり方の方がはるかにスムーズに演技できますので、収録いたしました。

* 方 法 *

つぎの 8 枚のカードを使います。表向きでフェースから下に向かって、JD、JC、JH、JS、AD、AC、AS、AH。
この順番はタナーのやり方の順とは少し違います。

8 枚を表向きに両手で広げて、「4 枚の J と 4 枚の A を使います」と言います。カードをそろえてビドルポジションに持ちますが、ハートの A の上にブレイクを作ります。「よくお見せしておきましょう」と言って、左親指でいちばん上のダイヤの J を引いて取り、つぎのクラブの J をその上に引いて取るとき、ブレイクの下の方のハートの A をハートの J の上に落とします。クラブの J の下にブレイクを作ります。

つぎにハートの J を左手のカードの上に取り、スペードの J を左手に取るとき、ブレイクの上の 2 枚を右手のカードの下にスチールバックします。現在左手には、上からスペードの J、ハートの A、ダイヤの J があります。右手には上から、ダイヤの A、クラブの A、スペードの A、ハートの J、クラブの J があります。

左手の 3 枚を裏向きにしてテーブルの左の方に置きます。右手に残っている表向きの 5 枚でジョーダンカウントを行って、4 枚の A であるように見せ、カウントが終わったらすぐに裏返します。

トップのクラブの A を右手に取ってちらっと表を見せながら、「いまからこちらの A をですね、1 枚ずつあちらの J と入れ替えていきます」と言いますが、「あちらの」と言うとき、右手のクラブの A でテーブルのカードを指して言います。そのとき現在のトップのクラブの J の下にブレイクを作ります。

右手のカードをトップに戻し、魔法をかけてから、ダブルターンオーバーしてクラブの J を見せ、裏向きに戻し、上のクラブの A をテーブルに置きます。

「残りは 3 枚です」と言いながら、1 枚を右手に取り、つぎはダブルプッシュして、2 枚を先に右手に取ったカードの上に取り、最後の 1 枚を右手のカードの上に取ります。

カードに魔法をかけてから、ジョン・ハマンのスモールパケットダブルリフト(“Card Magic Library” 第1巻、37ページ)を使って、ダブルターンオーバーしてハートのJを見せ、すぐに裏向きに戻し、上のダイヤのAを先にテーブルに置いたクラブのAの下にすべり込ませます。

なお、ダブルターンオーバーしたとき、左親指と右親指を図1のように位置させることによって、ハートのマークをはっきりと見せないようにします。



また魔法をかけてから、トップのハートのJをシングルで表向きに戻し、裏向きに戻します。こんどはマーク部分をあえて隠さないようにしてください。その方が1枚目の赤いJと印象が違って見えるからです。しかし表をずっと見せないで、すぐ裏返します。ダブルプッシュオフしてトップの2枚を1枚として取り、テーブルのカードの上に置きます。

そして最後の1枚に魔法をかけて、クラブのJを表向きにして見せ、裏向きに戻してテーブルのカードの上に置きます。

テーブルから5枚を取り上げて、リセットボタンを押す真似をしてから、5枚を表向きにしてジョーダンカウントして、4枚のAを見せます。

5枚を裏返し、「このようなことが起こると、いったい全体、いま持っているのがAなのかJなのかかわらなくなってしまう」と言います。セリフを続けます。「たとえばこのようにこちらの4枚をこちらのカードの上にのせます」と言って、わきに置いてあるカードの上に、手に持っているカードからつぎのように置いていきます。

1枚取ってのせ、つぎも1枚取ってのせ、つぎはダブルプッシュして2枚をのせ、そして最後の1枚をのせます。これで8枚はAとJが交互になっています。

「このように全部を重ねるとどっちが上か、まったくわからなくなります」と言いながら、8枚を取り上げて表向きに持ち、「本当にわからなくなっているんですよ」と言いながら、8枚をテーブルに置いて表向きに広く広げます。

* 備考 *

観客が多い場合には、スプレッドするよりも、1枚ずつ表向きにオーバーラップさせて置いていくとよいでしょう。

ウィニングハンド

= アラン・アッカーマン+加藤英夫、2014年10月9日 =

“Card Magic Magazine” No.18、18 ページに、マーチン・ガードナーの’ サプライズドギャンブラー’ が解説されています。その現象はつぎのようなものでした。

ギャンブラーの手口としてボトムディールを見せると言っ、マジシャンは4枚のKをデッキのボトムに置き、ポーカーで5人分のカードをディールしますが、他の4人は平凡な手で、マジシャンに4枚のKが配られます。

こんどは4枚のKをトップに置いてやると言っ、やはり5人分のカードをディールします。他の4人のカードを見ると、それらの中にKがあります。マジシャンの手を見ると、こんどは4枚のAがあるのです。

アラン・アッカーマンのバリエーションは、1回目にマジシャンにAのフォーオブアカインドが配られて、2回目のディールを行うと、他の4人にはそれぞれA以外のフォーオブアカインドが配られて、マジシャンにはAのフォーオブアカインドが配られている、という現象となっています。

他のプレイヤーにもフォーオブアカインドが配られるという現象は素晴らしいのですが、1回目にマジシャンにAのフォーオブアカインドが配られて、2回目にもAのフォーオブアカインドが配られるようにするには、配られたカードを集めてから、4枚のAをそれなりに分散させなければなりません。そのハンドリングが複雑であることが、その部分で何もしないで2番目の現象を生み出せるという、カードナーの原案の良さを台無しにしています。

そこで私は原案の良さと、アッカーマン版の良さを実現させようとして、この作品を構成いたしました。

* 準備 *

デッキのトップから4枚のA、4枚の8、4枚の2、4枚の10、4枚の5、とセットしておきます。

* 方法 *

トップの20枚が動かないようなシャフルを行います。

「ギャンブラーの間では、昔はボトムディールというのが使われていました。どのようなものかお見せしましょう」と言っ、デッキを表向きに両手の間に広げて4枚のKを抜き出し、よく見せてからフェースに置きます。

5人分のポーカーの手を配ります。自分には最後にディールしますが、すべてボトムディールします。このボトムディールは下手くそでかまいません。

「このプレイヤーのカードを見てみましょう」と言って、4人目の5枚を取り上げて、表向きに広げ、何の役もないことを示します。「何の役にもなっていません」と言います。その組を裏向きにもとの位置に戻します。

「私に配られたカードは」と言って、自分に配られた5枚を取り上げて表向きにして、5枚を1枚ずつテーブルにディールして、4枚のKがあることを見せます。数えて置くことによって、Kでないカードがフェースに位置します。「このようにKのフォーカードになっています」と言います。その組を裏向きにしてテーブルに置きます。

他の4組を集めてデッキのトップに置き、トップの16枚がくずれないようにシャフルをやりまします。「もういちどやりますが、ボトムディールは最近ではすたってしまい、最近のギャンブラーはKをいちばん上に置きます」と言って、Kのパケットを取り上げて、裏向きにしてデッキのトップに置きます。

こんどはすべてノーマルディールで5人分にディールします。その結果、Aのフォーオブアカインドが自分に配られ、他のプレイヤーにはそれぞれのフォーオブアカインドが配られ、それらのボトムカードはどの組もKです。

「また4枚のKをうまく自分に配ることができたでしょうか」と言ってから、自分の左隣りのパイルを表向きに戻します。まだ広げません。「あれ、ここにKがありますね。他の組はどうでしょう」と言って、あと3組のパイルを表向きに広げます。「Kはばらばらに配られてしまいました。しかも4人に配られたカードはどれもすごい役のカードです」と言って、自分以外の手がそれぞれのフォーオブアカインドであることを見せます。

「なぜギャンブラーは全員に強い手を配ったのでしょうか。それは、全員に賭金をレイズさせるためだったのです。そして勝ったのはやはりギャンブラーでした」と言いながら、自分に配られたAのフォーカードを見せます。

超空間飛行

= 加藤英夫、2014年9月24日 =

このトリックはエディ・ジョセフの 'プレモニション' の現象から派生したのですが、マジックカフェに2002年12月9日に投稿したものを、のちに改善して完成させたものです。

* 準備 *

デッキ1

赤裏デッキからダイヤの奇数とクラブの奇数、ハートとスペードの偶数を抜き出します。抜き出した26枚をよく混ぜます。青裏デッキから同じ26枚を抜き出して、同じ順番に並べて、青裏の26枚を赤裏の26枚の上に重ねます。裏面の色違いでのサイクリックスタックとなります。

デッキ2

デッキ1を作るときに残った、青裏の26枚の上に赤裏の26枚を重ねますが、デッキ1の配列とマッチングスタックとします。すなわち、デッキ1のx枚目がダイヤの5であるとしたら、デッキ2のx枚目をハートの5とします。同じ枚数目に同色同数のマッチングカードがあるようにするのです。

2組を以上のようにセットしたら、両方のデッキからトップの1枚を取り除きます。それは使いません。そしてデッキ1を青いケース、デッキ2を赤いケースに入れます。

あと名刺大の白紙を用意しますが、これは一方の面に客にカードの名前を書いて、ふせてテーブルに置いたときには反対面が透けて見えないが、書いた方を客に向けて垂直に持ったとき、書いた文字が透けて見える厚さのものを使います。

* 方法 *

2組のデッキを取り出して、「2組のカードを使います。こちらは赤いカードで、こちらは青いカードです」と言いながら、テーブルに置きます。「これからお見せするのは、カードの飛行現象です。ただ1枚のカードが飛行するだけではありません。心の中に思ったカードが飛行するのです」と話します。続いて手伝ってもらう客に、「では好きなカードを心の中で思ってください。52枚のうちどのカードでもかまいません」と言って、少し間を置いてから「思いましたか」と問いかけます。

相手が「思いました」と言ったら、「忘れないように、この紙に思ったカードの名前を書い

てください。後ろを向いていますから、書いたら書いた面を下に向けて置いてください」と説明して、紙片とペンを客に渡して後ろ向きになります。

客が指示されたことをやったら前に向き直り、紙片を取り上げて、書かれた面を客の方に向けて持ち、「このカードはあなたが心の中に思ったカードです。何が選ばれるかわかりませんでした」と言います。そのとき透けて見える名前を認知します。紙をテーブルにふせて置きます。

選ばれたカードのない方のデッキを取り上げて、客の顔の前に位置させ、「思ったカードが消えろ、と念じてください」と言います。選ばれたカードがないデッキを判断するには、“ダク奇、ハス偶”というキーワードを記憶しておきます。それは、赤いデッキの方には、“ダイヤとクラブの奇数、ハートとスペードの偶数がない”ということの意味しています。

「これであなたが思ったカードは、こちらの一組から消えたはずですよ」と言って、そのデッキの裏面を観客の方に向けて取り出し、表向きにディーリングサンポジションに持ちます。

「いまから1枚ずつ数えながら置いていきますから、あなたが思ったカードがあるかどうかを見ていてください。思ったカードが消えていたら、51枚しかないはずですよ」と言って、表向きに数えながらディーリングしていきます。51枚数え終わったら、「ほら、51枚しかありません。思ったカードはありましたか」とたずねます。客は「ありません」と答えます。

なお表向きにディーリングするとき、相手が思ったカード（紙片に書かれたカード）とマッチするカードがフェースから何枚目に出てくるかを認知しておきます。そうすれば、他方のカードの何枚目に思ったカードがあるかわかるからです。

いま数えたカードをわきにどけて、他方のデッキを取り上げます。裏面を観客に向けてケースからデッキを取り出し、表向きにディーリングポジションに持ちますが、思ったカードがフェースからどのあたりにあるかわかっていますから、そのカードがあるあたりの数枚上にブレークを作ります。

「あなたが思ったカードを知りませんから、このように表向きに広げても」と言いながら、カードをさっと広げますが、ブレークの左右の5、6枚ずつを広げます。するとブレークより数枚あとに思ったカードがありますから、「そのカードを見つけることはできません」とセリフを続けながら、思ったカードをカルして抜き出し、バックの15枚ぐらいを左小指でプルダウンして、カルしたカードを割れ目の中に入れてながらカードをそろえます。

「でも裏向きに広げると見つけることができます」と言って、デッキを裏返します。「なぜなら、こちらのカードは青裏（赤裏）ですが、あなたが思ったのは青裏（赤裏）のカードだからです」と、わきに置いたデッキを指さします。

「では見てみましょう」と言って、デッキを裏向きに広げていきます。色違いのカードが出てきたらアップジョグし、そのあとの7、8枚を広げて、アップジョグカードだけ色違いなのを印象づけます。

色違いカードをアップジョグしたままカードをそろえます。「さて、このカードがあなたの思ったカードだったら大成功です。ではここに書かれているカードを読み上げてください」と言って、カードを思ったのとは別の客に紙片を渡し、読み上げてもらいます。

「あなたが思ったのはダイヤの7でしたね」と思った客に確認し、アップジョグされたカードを抜いて、あなたの方に表を向けてあなたが表を見てから、「はい、ダイヤの7です」と言いながら、そのカードの表を観客に向けます。

* 備 考 *

26分の1の確率で、相手が思ったカードがあとから出すデッキのフェースにあるケースがあります。その場合はつぎのように対処します。

そのデッキの裏面を観客に向けてケースから取り出してケースを置き、デッキを右手に持って裏面を観客に見せながら、「こちらのカードは青裏（赤裏）ですが」と言って、デッキを左手に置き、「あなたが思ったのは」と言いながら、つぎのようなスリップカットを行います。

バック(トッパ)から13枚ぐらいのカードを左小指でプルダウンして、それより手前のカードを右手でカットしますが、フェースの1枚を左手のカードの方にスリップさせます。そしてカットしたカードを持った右手でテーブルに置かれているデッキの方をさし示します。「あなたが思ったのは、そちらのカードからです」というセリフに合わせます。

なおスリップカットしたとき、左手のカードをギャンブラーズコップのような形と角度で持っています。これは完全にそれらのカードを隠す必要はなく、左手を自然な形に保つようにします。

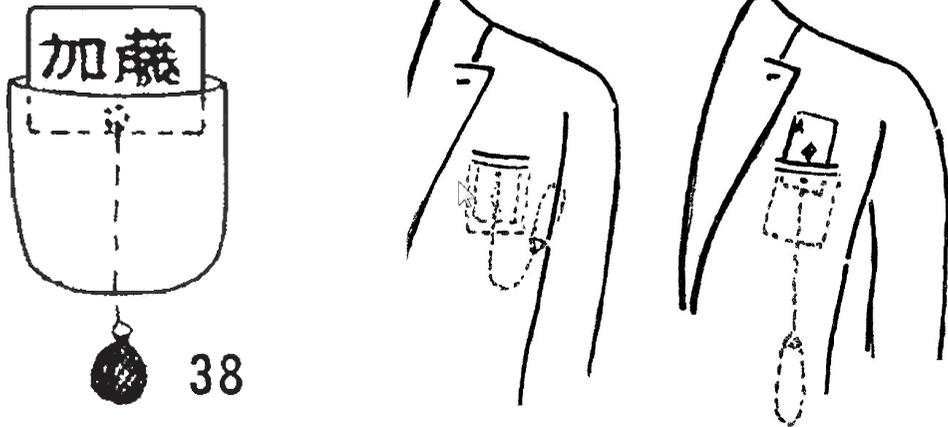
右手のカードを左手のカードの上に戻してそろえ、あとは上記と同じように続けます。カルする必要はありませんから、表向きに広げるのを割愛してもかまいません。

2002年に投稿した原案では、カルして移動させることはしないで、2組目に思ったカードが2枚あるのを見せ、1枚がもともとそのデッキにあったもので、他方が飛行してきた色違いのカードであることを見せて終わっています。それは理屈的には正当なものですが、同じカードが2枚あることを見せない方が、現象がクリアになると考えて変更いたしました。また原案では、白紙を使わず、客に思ったカードを最初に言わせて演じていました。そのやり方で演じてもけっこうです。

ポケットライズ

= 変案：加藤英夫、2015年1月22日 =

以下の図を見比べてみてください。左は私の天海賞受賞作品集“MAGIC100”の‘私の名前は’の図で、右は雑誌“Genii”1953年4月号に解説されている、H. フェルナンデスの‘Here It Is!’というトリックの図です。そっくりでしょう。



私のは観客の前に登場して、「私の名前は」と言って、胸ポケットを指さした瞬間に名札を出現させるものです。フェルナンデスのは選ばれたカードを現すものです。どちらも重りによって胸ポケットから出現させるもので、重りを脇の下ではさんでおくことも同じです。名札とカードの違いがあるだけです。

自分の考えたものに似たものがとっくの昔にあった、ということは頻繁に起こることです。今回もその類似性にびっくりいたしました。しかし2つのやり方に、素材の違いからくる決定的な違いがあります。その違いとは何だかわかりますか。

名札というものは、観客の前に出てすぐ出現させるものです。けしてアクトの途中で現すものではありません。しかしカードというものは、たとえ最初に演じるマジックであったとしても、カードを選ばせるなど何らかの操作をやったあとで出現させるものです。

しかも名札というものは、出現させたらそのままにしておいてよいものです。しかしカードの方は、このマジックが最後のマジックでないとしたら、出現させたカードをそのまま胸にさしたままにしておくものではありません。

フェルナンデス作品の図を見た瞬間に、私はそのような違いを感じました。では、その違いによって何かのアイデアが生まれてくるのでしょうか。もちろんです。

第一に、アクトのあとの方で演じる場合には、重りをずっと脇にはさんでおかなければなりません。それに対処するには、脇の下の近くに小さなポケットを作っておき、そこに重りを

入れておきます。そしてこのマジックをやる少し前に、何かを内ポケットから取り出すときに、重りをポケットから出して脇にはさむのです。

そして出現させたカードを取り出せるようにするというアイデアです。やり方は簡単です。糸を直接カードにつけずに、カードの下エンドをはさんだホルダーのようなものに糸をつけておきます。ホルダーはカードがゆるく入っていても、ライズするのに問題はありません。そのままカードを上を引き出せば、ホルダーから外れます。

さて、そこまでアイデアを出しただけでも収穫はあったのですが、作品として収録するようなものではありません。

今回思いついた決定的なアイデアとは、相手がサインしたカードが上記の図の手法で胸ポケットから出現するというものです。いまはまだ道具を作っていませんが、原理だけ記録しておくことにいたします。

* 原 理 *

マジックウオンドのようなものを左内ポケットから取り出すとき、パームしたサインつきカードを上着の内側にスリットがついていて、それを通してカードを胸ポケットの中へ入れられるようにしておきます。入れたカードはホルダーにおさまるようにしておきます。

* 備 考 *

おそらく道具を作る上で問題になるのは、内側から入れたカードが、ポケットの口の方からスムーズに出てくるようにするメカニズムだと思います。

その仕掛けを作って試していないのに収録したのには理由があります。このアイデアは図を見た瞬間に思いついたものです。天海先生の“道具が教えてくれる”ならぬ、“絵が教えてくれる”ということも、マジック創作においては利用すべことである、ということをお伝えしたかったのです。

“アイデアとは考えるだけで見つけるものではない”というのは、当書の初めの方で指摘いたしましたが、道具や素材を手で触れてアイデアを得ることもあれば、目が何かを見てアイデアを得るということも、クリエイターの仕事のあり方であるということです。

ノーブラインドディテクション = 加藤英夫、2015年1月23日 =

雑誌“Linking Ring”1962年8月号に、スチュワート・ジェイムスが、’アルタネイトディテクション’をサイ・ステビンススタックで演じる’Marked For Life’というトリックを書いています。サイ・ステビンススタックを使えば、一方のパケットの中の選ばれたカードを当てれば、他方のパケットを見なくても、もう1枚の選ばれたカードを当てられるというものです。

これを読んで、サイ・ステビンスをダクスハの順ではなく、ダクスハの順でスタックしたものを使うことを考えました。そうすることによって、ジェイムスのように一方のパケットを見て他方のパケットの中の選ばれたカードを知ることができるだけでなく、カードを表向きに広げて1枚目の選ばれたカードを見つけるというやり方ができることがわかりました。

その考えをタマリツの’ニーザーブラインドノアシリー’(“Card Magic Library”第1巻、191ページ)に適用します。

* 準備 *

マークはダクスハの循環で、数はダイヤのAから始まって、+3の昇順とします。

* 方法 *

’ニーザーブラインドノアシリー’と同じように行って、デッキをディールして2組に分けて、それぞれのパケットをシャフルするところまで進めます。

一方のパケットを表向きに両手の間で広げます。そのパケットは赤と黒の2種類のマークのカードばかりの中に、それら以外のマークのカードが1枚ありますので、すぐ見つかります。素早く広げていけば、2種類のマークしかないのは相手には認識できません。

1枚だけ違うマークのカードを見つけたら、まだそのカードを当てないで、そのカードのサイステビンスにおける前後のカードがそのパケットの中にあるかどうか調べます。

たとえばクラブとハートのパケットの中に、スペードの7があって、それが1枚の選ばれたカードだとわかったとします。スペードの前後のカードは、クラブの4かハートの10です。ですから、そのパケットの中にハートの10があるかどうか見て、なければ他方のパケットの中の選ばれたカードはハートの10、ハートの10があれば、他方のパケットの中の選ばれたカードはクラブの4であるとわかります。

精神集中の演技をしたあと、2枚目のカードを当てます。

スロップリビレーション

= 加藤英夫、2014年10月16日 =

“Card Magic Library”第8巻、100ページに‘エニイカードスロップシャフル’が解説されています。そこに解説されたのは、表を自分に向けてスロップシャフルするものでした。今回のバリエーションは、たんにそれを裏を上に向けて行うというものです。

たとえば、4枚のAの裏面に識別できるマークをつけておけば、スロップシャフルで裏表混ぜたデッキを広げると、4枚のAだけひっくり返って現れるという現象ができます。表を見てスロップシャフルするよりも不思議さが強いのは明らかです。

さて、そのアイデアを複数の客が選んだカードをリビレーションする、ということに適用するにはどうしたらよいでしょう。すぐに裏面のワンウェイデッキを使えばよいとわかります。

* 準備 *

すべてのカードの裏面の左上のみに、識別できるドットをつけます。模様の一部を削ればよいでしょう。

* 方法 *

3人の客に1枚ずつ選ばせて、おぼえてからデッキに返させるとき、反対向きに返させます。デッキを広げて相手に返させると、適切な向きに入れられないことがありますので、客からカードを受け取って、自分でファンの中に入れるようにします。

そのあと客にデッキをシャフルさせます。デッキを受け取り、マークを認識して、しかるべくスロップシャフルします。

デッキを表向きにリボンスプレッドして、全体が表向きになっていて、3枚だけ裏向きのカードがあるのを見せ、それらが客の選んだカードであることを見せます。

ストレートポーカーディール

= ニック・トロスト、“The Card magic of Nick Trost”、1997年 =

* 現象 *

デッキをさっと表向きに広げて見せ、それから裏向きにして1回リフルシャフルします。ウィーヴした状態でスプレッドして、混ざったことをよく見せます。

それから5人にポーカーの手を配ります。全員にたいした手がきていません。カードを集め、

それからもういちど 5 人に配ります。何と 4 人に 7 から J のストレートが配られ、マジシャンにはフルハウスが配られます。

* 準備 *

マークを適当に混ぜて、7、8、9、10、J を 4 回繰り返して重ねます。20 枚のスタックができました。もう 1 組のデッキからまったく同じ 20 枚を抜き出して、最初の 20 枚とはリバーススタックにセットします。すなわち、トップから J、10、9、8、7 を 4 回繰り返した順にします。この 2 組を表向きにして置いておきます。

一方のデッキから 2 枚の 4 と 3 枚の K を抜き出して、4、K、K、K、4 とセットします。他方のデッキから同じ 5 枚を抜いて、最初の 5 枚とはリバーススタックとします。

そのようにして作った 2 組の 4 と K の 5 枚を、それぞれの 20 枚のパケットのフェースに重ねます。以上で 25 枚のスタックが 2 組できました。それらを重ねます。境目のカードをおぼえておきます。

* 方法 *

表向きにスプレッドしてちらっと見せ、中央でカットして、裏向きに相手の前に 2 組を置いて、リフルシャフルしてもらいます。

デッキを受け取り、「カードはよく混ざりました」と言いながらカードを広げ、ボトムの 5 枚の上にブレイクを作り、ブレイクより下の 5 枚をカットしてトップにまわします。それから 5 人にポーカーの手を配ります。どれもたいした手になっていないのを見せます。

5 つのパケットを集めてから、もういちど 5 人にディールします。4 人の客には 7 から J のストレートが配られ、マジシャンにはフルハウスが配られます。その結果を見せます。

ランダムポーカーディール

= 加藤英夫、2015 年 1 月 23 日 =

私はギルブレストリックにおいて、客にリフルシャフルさせるというのが好きではありません。それよりも 2 組のパケットをテーブルに置いて、相手に 1 枚ずつ好きな方から取って 1 組に重ねさせていく、という操作に置き換えた方が、カードが自由な順で重ねられたことが印象づけることができるからです。

その考え方を、トロストの 'ストレートポーカーディール' に取り入れてバリエーションを作りました。

* 準備 *

7からJまで4組、計20枚のセットの仕方は原案と同じです。ただし、数は7からJを順に並べる必要はなく、5枚単位で同じ順になっていけばよいのです。それは原案でも同じことです。たとえば、8、10、7、J、9の繰り返しでもよいわけです。

そのようにして作ったリバーススタックの2組を裏向きにして、一方のトップにKを3枚、他方のトップにAを2枚のせます。それからKをのせた方のポケットを他方のポケットの上に重ねてセット完了です。

* 方法 *

デッキを両手の間に表向きにちらっと広げて見せ、2枚のAの下で分けて、2組を裏向きにテーブルに隣り同士に置きます。

「ポーカーでは1人に5枚のカードを配ります。これはちょっと変わったポーカーですから、変わった5枚の配り方をします。私が最初に手本を見せましょう。このように好きな方から1枚取り、そのあと好きな方から1枚ずつ取って、合計5枚取ります。同じ方から続けて取ってもいいですし、このように交互に取ってもいいです」と言いますが、適当に取ったように見せて、Kがある方から3枚、Aがある方から2枚取ります。そのポケットをテーブルのどこかに置きます。

相手にそのようなやり方で5枚ずつ取らせて、4組を作らせます。「これらはあなたが自由に組合せたものです」と言って、5組を集めますが、いちばん最後にあなたが取った5枚をのせます。

「では5人に配ります」と言って、5人に配ります。5人目に自分に配ります。配られたのがどれもたいした役になっていないのを見せます。それから5組を集めます。重ねる順番は自由です。

それから5人に配って、原案と同じように、4人には7からJのストレート、あなたにはKとAのフルハウスが配られたのを見せます。

* 備考 *

最初にこのトリックを書いたときは、5組を重ねて集めたあと、チャリエシヤフルしてからディールすると書きましたが、そこでそれをやってしまうと、あときカードの順番を調整したと思われる可能性があります。相手がカードの順番を決めたのですから、そのままディールした方がよいと思います。

加藤英夫

= 加藤英夫、2015年1月24日 =

‘加藤英夫’という題名は間違いでも冗談でもありません。パケットトリックで自分の名前を表現するものです。残念ながら4文字の名前の人しかできません。説明は私の名前で書きますから、ご自分の名前に置き換えて作成してください。

* 準備 *

ブランクフェースカードに‘加’を書いたものを4枚、以下、‘藤’、‘英’、‘夫’を書いたものをそれぞれ4枚ずつ作ります。そしてそれらを“Card Magic Library”第10巻、203ページに解説されている、コンビネーションストリッパー加工をします。4組に分けたときに、同じ漢字のカードが4枚ずつ分かれるような作り方をします。しかも16枚を8枚に分けて、それらをさらに4枚ずつに分け方ときに、加藤英夫の順番置かれるようなストリッパーのつけ方をします。

加藤英夫のそれぞれ1枚ずつをランダムな順で重ね、あと3組を同じ順にして4組を重ねます。サイクリックスタックとなります。

* 方法 *

カードを表向きに広げて、色々な文字のカードがあることを見せます。相手に1回カットさせてから、トップから8枚をディールして、残りをその隣りに置きます。リバーススタックとなりました。前述の‘ランダムポーカードィール’のやり方と同様に、相手に4枚のパケットを4組作らせます。

ひとつひとつのパケットを取り上げ、加、藤、英、夫の順で表向きに置き、どのパケットでも加藤英夫となるのを見せます。なおその操作中、ストリッパーの方向を変えないようにします。

16枚を集めてシャフルしてから、8枚ずつに分けて置き、相手に好きな方から取って1組に集めさせます。4枚ずつ作るのではなく、1組に集めさせるのです。それからコンビネーションストリッパーの機能を使って、4組に分けます。

4組を並べたら、端から順に表向きにして、加藤英夫が並んだことを見せます。それからそれぞれのパケットを広げて、同じ文字が集まっていることを見せます。

トライアンフ・ダブルサイダー版

= Juha-Matti Ristiharju + 加藤英夫、2015年1月24日 =

これは“Cardician’s Journal”No.301 で取り上げたギャフ版‘トライアンフ’の、部分部分を改善したバリエーションです。トリックの構造はほとんど原案に準じますが、演じ方がかなり変更されています。原案の映像と照らし合わせながらお読みください。

原案は演技だけが YouTube で公開され、やり方については発表されたことが判明していませんので、デッキの構造については明確に説明せずに解説いたします。セリフの詳細は書きませんので、あなたが決めてください。タイトルは私が仮につけたものです。

* 準備 *

上半分 26 枚がノーマルカードで、下半分 26 枚が原案と同じギャフカードです。裏面サイドを左に向けて、その上にノーマルカードを重ねます。いちばん上のギャフカードの左上にドットマークをつけておきます。上から 26 枚目のノーマルカードをエンドショートとしておきます。

* 方法 *

デッキをリボンスプレッドして、適当なセリフをしゃべります。スプレッドを閉じて取り上げ、エンドショートの上にブレイクを作り、そこまでを両手の間に広く広げて相手の方にさし出し、「この中からどれか 1 枚抜いてください」と言います。「好きなカードを 1 枚抜いてください」と言ってはなりません。そのような言い方をすると、広がっていない部分から取ろうとする人もいる可能性があります。「この中から 1 枚抜いてください」と言えば、その可能性が低くなります。

もちろんカードの広げ方も、下半分が広がっていないことがなるべく見えにくいような広げ方をするようにしてください。

相手が抜いたカードを見ておぼえている間に、デッキをリボンスプレッドします。相手からカードを受け取り、デッキ中央のドットカードの上に入れますが、半分ほど突き出させたままにしておきます。

以上が、上半分ら取らせて、下半分に入れる、ということを感じさせないやり方です。

スプレッドを閉じてカードを取り上げ、突き出ているカードを押し込んで、そのカードの上にブレイクを作っておきます。

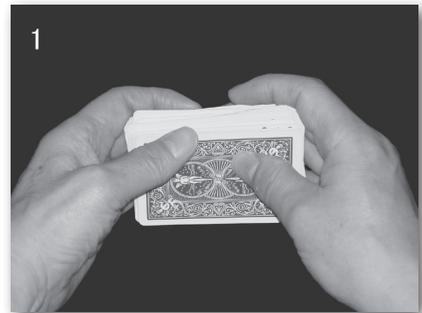
ここで“天海奇術講座”54 ページに解説されている、ダブルリヴォルブを行います。プレー

クからカットし、右手の上半分を右に返し、左手の下半分は 360 度回転させて、左手で両方のポケットをずらした状態をつかみ、それらをリフルシャフルするためにテーブルに置くのです。

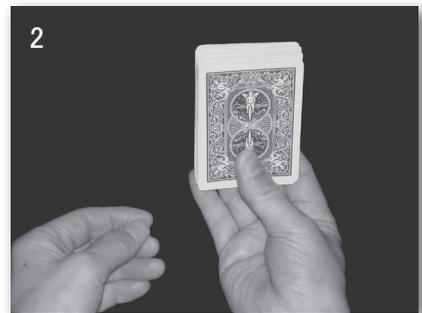
右にずれている表向きのポケットを右、裏向きに見える左のポケットを左に置き、リフルシャフルをなるべく細かく行います。左の裏向きの 1 枚を最後に落とします。リフルシャフルに続いて、テーブル上で 1 回カットしますが、手前のサイドを弾いて、ノーマルカードの表がフェースになるようなカットの仕方をします。選ばれたカードは中央に運ばれます。

続けて横向きのデッキを左手でつかんで、反時計方向にまわしながらデッキをテーブルの左の方に置き、右手でリボンスプレッドします。裏と表が混ざった状態が見せられます。

スプレッドを両端から中央に向かってそろえ、そろったら図 1 のように横向きにして、



右手で図 2 のように持ち上げて、



デッキに対して息をかけるか、左手で魔法をかけるか、相手に息をかけさせるかします。それからデッキを前に倒して左手に渡します。以上でデッキの向きが変わりました。

デッキを表向きにリボンスプレッドして、向きがそろって 1 枚だけ裏向きのカードがあるのを見せます。

原案では、裏向きのカードを自分の方に向かって引き出していますが、私は異様に感じました。それが選ばれたカードであることをこれから示すのですから、観客側に引き出した方がいいと思います。

スプレッドを左から右へターンオーバーします。あとは原案と同じような終わり方をします。

*** 備 考 ***

原案には証明過剰な部分がありました。リフルシャフルするまえに裏のポケットと表のポケットをスプレッドして見せ、リフルシャフルしてウィーヴした状態でスプレッドして見せ、そしてカードをそろえてからまたリボンスプレッドしています。

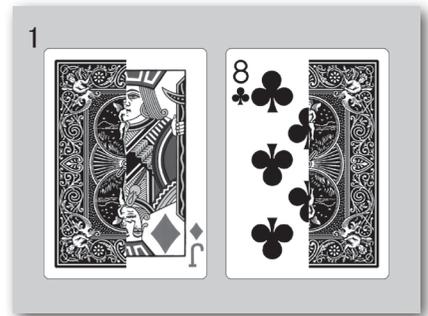
3回も見せているわけですが、せめて1回減らした方がよいと思います。リボンスプレッドするのはいちばん重要ですから省けません。ウィーヴ状態でスプレッドするのとリボンスプレッドは似ていますから、シャフルまえに両ポケットを広げて見せ、リフルシャフルして、そのあとリボンスプレッドするのがよいと思います。そのつながりは、“裏と表で混ぜたのだから、このようになりましたよ”というメッセージを含んだ見せ方となります。

ホーリーグレイルトライアンフ
= 加藤英夫、2015年1月26日 =

‘トライアンフ・ダブルサイダー版’からの発展バージョンです。特別な印刷が必要なので、まだ作成していませんが、ダブルブランクカードに手書きでギャップ面を描いて実験していますので、演じられることは確認済みです。

*** 準 備 ***

図1のようなダブルサイダーカードを26枚作ります。左は一方の面で、左半分が裏面で右半分が表面です。右は左のカードを縦にひっくり返したときの、左右の面を示しています。半分の裏面の反対側は半分の表面だということです。



このようなダブルサイダーカードを26枚作りますが、表面に描くカードは異なる52枚の表面をランダムに組み合わせるようにします。ダブルサイダーのいばん上のカードをエンドショートにしておき、そのカードの左上コーナー近くにドットマークをつけておきます。

ダブルサイダー26枚の上に26枚のノーマルカードを裏向きに重ねます。

*** 方 法 ***

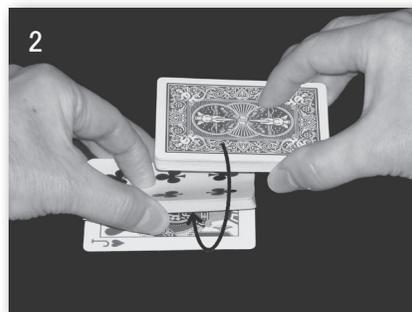
ダブルサイダーの上を向いている面の左側が裏模様となるようにデッキを持ち、左から右にリボンスプレッドします。全部裏模様に見えます。カードをそろえて左手に持ったら、手前エンドを弾いてショートエンドカードの上にブレイクを作ります。

ブレイクまでのカードを両手の間に広げ、「この中から1枚抜いてください」と言って、1枚抜かせます。相手が見ておぼえている間に、デッキをリボンスプレッドします。相手からカードを受け取り、ドットマークのついているカードの上に入れますが、3分の1ぐらい突き出させて置きます。スプレッドを閉じてアップジョグカードを押し込んでそろえますが、選ばれたカードの上にブレイクを作ります。

「カードの混ぜ方にも色々ありますが、滅茶苦茶に混ぜるにはこんなやり方をします」と言って、ブレイクからカットして、上半分を表向きにしてテーブルに横向きに置き、下半分の左サイドが手前になるように横向きにして、前に置いた半分の左に置きます。リフルシャフルしますが、右のパケットから最初に落とし、左の方から最後に落とします。

右手でまん中あたりからカットしますが、手前のサイドを右親指で弾いて、カットした下のカードにノーマルカードが出るように分けます。

そして右手がカットしたら、左手は下のパケットのいちばん下の1枚を弾いて落とします。図2。それから右手のパケットを落とした1枚と左手のパケットの間に入れて、全体をそろえます。



デッキを時計方向に90度まわして、デッキを左の方に置き、左から右にリボンスプレッドします。裏表混ざった状態に見えます。カードをそろえ、デッキを縦方向にひっくり返し、また同じようにリボンスプレッドします。やはり裏表混ざった状態に見えます。

カードをそろえ、こんどは横方向にデッキをひっくり返します。そしてデッキに対して魔法をかけます。

デッキをリボンスプレッドします。全体は表向きにそろい、中央に1枚の裏向きのカードがあります。ここで「あなたの選んだカードは何でしたか」とたずねます。カードをそろえ、縦方向に返してリボンスプレッドします。全体が裏向きで、中央に表向きの選ばれたカードがあります。選ばれたカードを抜き出して前に置き、「〇〇の××です」と選ばれたカードの名前を言います。

* 備 考 *

いつかこのトリックのためにデッキを作ってみようと思いますが、自分の分だけ作るのはいへんコストがかかりますので、希望者を募って限定数制作しようかとも思っています。そのときにはお知らせいたします。

マンインオーダー

= 加藤英夫、2015年1月31日 =

マジックカフェに関する記録として、ノートにつぎのように書かれています。日付は不明です。

マジックカフェに投稿された、“ひとつのマークのカードをAからKまで並んだものを他のカードに混ぜておけば、順になっているのが気づかれない”という投稿を読んで、それから考えたこと。

トップにダイヤのAからKをセット。2回リフルシャフルするとダイヤが分散する。表向きにリボンस्पレッドしたとき、ダイヤの7がどこにあるか認知し、その上にブレークを作りながら閉じる。

ダイヤの7をクラシックフォースする。もとの位置に入れさせる。魔法をかける。表を自分に向けて広げていき、すべてのダイヤをアップジョグする。それらを抜いて、選んだカードのマークのカードが順番に整列したことを見せる。

これだけでは面白くないので、AからKまで並んでいることを利用して、ダイヤモンドカットダイヤモンドを続けて演じるとよい。

基本的なアイデアは面白いのですが、'ダイヤモンドカットダイヤモンド'に続けたとしても面白くなるとは思えません。そこでどのようにアレンジしたら完成度が上がり、実演価値が上げられるかを考えました。

最初に思いつくのは、抜かれたところに返させるのではなく、'プロフェシームーブ'を使って、いかにも自由な位置に返させたように見せるということです。それには抜かれたところより右のカードを下にまわしてそろえ、そのあとプロフェシームーブをやればできます。そのやり方は他の作品で使った記憶があります。

つぎに何とかしたいのは、自分に表を向けて同一マークのカードを抜き出すという部分です。そこで表を上に向けて抜き出すことができれば、かなり傑作レベルの作品になると思いました。その方法はありました。抜き出すときはランダムに見えて、そのあと整列する操作を加えればよいのです。というわけで。

* 準備 *

ダイヤの13枚をつぎのような順でトップにセットしておきます。ダイヤの4がトップです。

4、8、A、9、5、10、3、J、6、Q、2、K、7。

* 方 法 *

前述のノートに記録されている方法と同じように行います。ただしクラシックフォースするのはダイヤの5にします。プロフェシームーブをやってダイヤの5を押し込んだあと、デッキを表向きに持ち、選ばれたのと同じマークのカードを抜き出すと言って、フェース側から1枚ずつダイヤのカードを抜き出して、テーブルに重ねて置いていきます。

チャーリエシャフルするかカットして、ダイヤの5バック(トップ)カードになるようにします。そして13枚を裏返します。

「いまダイヤのカードはでたらめな順になっていますが、不思議な儀式を行うと、不思議なことが起こります」と言って、アンダーダウンを行います。

ポケットを表向きに広げると、AからKまで並んでいます。裏向きの5を表向きにして、「選ばれたカードもしかるべき位置にあります」と言って終わります。

* 備 考 *

じつは上記の説明は、この作品の完全な説明ではありません。説明が複雑になるため、まず基本的なアイデアを理解していただくために上記のように書きました。これからが創作力の腕の見せ所です。

すべてのマークのカードを、前述のダイヤの順と同じにセットし、トップよりダイヤ、クラブ、ハート、スペードの順に重ねます。

このやり方では最初にシャフルはやりません。裏向きにリボンスプレッドして、「どれでも1枚のカードを指さしてください」と言います。フォースする必要がありません。

指さされたカードを前に抜き出し、残りのカードをそろえるときに、抜き出されたところより左のカードを右のカードの上ののせてそろえます。

抜き出されたカードを相手に持たせ、プロフェシームーブをやります。選ばれたカードが表向きにアップジョグ状態になったら、そのまま右手でデッキを左に返して表向きにします。続けて両手を手前に起こしてカードを立てて、両手の間に広げてアップジョグカードを示します。「このカードはあなたが自由に選び、好きなところに入れました」と言います。そのとき、選ばれたカードと同じマークのいちばん左のカードを見つけ、カードをそろえるときにそのカードの下に(向こうに)ブレイクを作り、アップジョグカードを押し込みます。

両手を戻してデッキを水平にして、「カードの混ぜ方にも色々ありますが、これはあまり混ぜ

らないやり方です」と言って、表向きでブレークよりダブルカットします。

「これはアメリカ人がよくやるシャフルです」と言って、デッキを右に起こしてオーバーハンドシャフルをしますが、トップの13枚より少し下でカットして、ジョグシャフルをやります。そしてジョグからカットして、選ばれたカードと同じマークの13枚をトップに保ちます。

「いちばんよく混ぜる方法はこれです」と言って、アウトファローシャフルします。所々に狂いがあってもかまいません。

「ギャンブルでよく使われるのがリフルシャフルです」と言って、リフルシャフルしますが、中央より少し下でカットして、上半分に選ばれたカードと同じマークのカードが全部含まれるようにしてやります。

あとは前述の方法に続けます。

いかがでしょうか。フォースが必要なくなったこともありますし、シャフルを最初にやるよりも、あとでやった方がカードが混ぜられた印象が鮮烈に印象づけられます。結果的によく混ぜたデッキを見せられますから、最初に見せられない点は弱点にはなりません。

オ・モ・テ・ナ・シ

= 加藤英夫、2014年11月20日 =

東京オリンピック招致のための演説で、滝川クリステルさんが「オ・モ・テ・ナ・シ」と言ったのが、ずっとカードマジックに役立てることができると思ってきました。すなわち、何らかのプロセスで、選ばれたカードだけがフェースブランクで、それを見せて、「これが本当のオ・モ・テ・ナ・シです」とダジャレで終わる、というアイデアです。

しかしどのようなプロセスでブランクカードをフォースするか、うまいやり方がいままで見つかりませんでした。まさかデッキに1枚のフェースブランクを入れておいて、それをクラシックフォースしてやる、というようなやり方では面白味がありません。このように、ひとつの優れた演出を思いついても、それを実現するうまい手法を組み合わせないと、良さが発揮されないということがあります。

いくら考えても見つからないアイデアが、ある日突然見つかる、ということがよくあります。それはまるで頭の中で眠っていた私の脳みその一部が、突然活性化したようなものです。人はそれをひらめきと言いますが、たいていの場合、ひらめきというのは何も無いところで起こるものではありません。あるアイデアを活用したいという思いを抱き、それを頭脳のどこかにしまっておくから、何かのきっかけで解決法と出会うのです。このトリックはそのようなケースの一例です。

* 現象 *

8枚のカードを使います。すべてのカードの一方の面に“裏”と書かれています。「裏の反対側は」と言いながらマジシャンはトップカードをひっくり返すと、反対面には“表”と書かれています。「表です」とセリフを続けます。そのようにして何枚かの裏表を見せたあと、マジシャンは1枚ずつゆっくりカードを置いていき、客がストップをかけたところのカードを前に置きます。

そして残りのカードのそれぞれの両面に“裏”と“表”が書かれているのを見せます。それらか選ばれたカードをひっくり返すと、そこには何も書かれていません。「これが私のオモテナシマジックです」と言って終わります。

* 方法 *

ブランクカードに油性ペンで文字を書いて作ります。やり方はご自分で考えてください。

* 備考 *

私がこのトリックを演ずるときは、つぎのような前置きを言ってから演じます。

「エンタイナーという言葉がありますが、エンタインというものは“もてなす”という意味です。ですから私もエンタイナーとして、皆さんに楽しんでいただきたい、という気持ちをこめたマジックをお見せしたいと思います」。これを最初に言っておけば、最後の「これが私のオモテナシマジックです」というセリフが生きてきます。

これが当書の最後のマジックです。このトリックを思いついたのは、滝川さんのプレゼンテーションを見たときに始まり、それを頭の中で寝かせておいて、別のときに他のアイデアと頭の中で結びついたわけですが、そのようなパターンがマジック考案においてよく起こります。ということは、テレビを見るときも何かをやっているときにも、直接マジックに関係ない情報もインプットすることが大切であるということです。

マジックの考案というのは、じつは考えることによって実現するよりも、色々な情報を頭の中に入れて、それを何かの刺激で結合させるという作業なのだと思います。もちろん、つねに新しいマジック、素晴らしいマジックを生み出したいという気持ちを持ち続けていないと、脳はそのように働いてくれません。

徹底的に研究する、徹底的に追求する、徹底的にマジックを愛する、その積み重ねがマジックのクリエイターに求められるものです。ということを結論にして、“カードマジック徹底研究”を締めくくらせていただきます。

精神統一

= 加藤英夫、2006年9月25日 =

‘エッジマーク’とは、カードの裏面でも表面でもなく、カードの側面につけるマークのことです。通常はキーカードとして使ったり、すべてのカードの一方のサイドにつけることによって、ワンウェイデッキの働きをさせたりします。

それぞれのカードの数とマークによって、異なるエッジマークの付け方をすると、デッキの側面を見ると、どこに何のカードがあるかわかるはずですが、側面というのはカード1枚の厚さしかないわけですから、印と印が近くにあるとまったく判別できません。そこで私は、側面の異なる位置に印をつけるというアイデアを考えました。

ところがそのアイデアは、古い雑誌に出ていました。ウォルター・ギブソンが解説していたのは記憶しているのですが、どの雑誌のどの号に出ていたか記録しておかなかったのが残念です。今回、“Genii”、“Conjuror’s Magazine”のすべての号を検索しましたが、見つかりませんでした。

カードの数は13種類ですから、側面を13等分したらよいのですが、エンドを13等分すると、ひとつの印の幅が4mmぐらいとなり、しかもエンドを13分割した位置を、目で区別することなどできません。そこでギブソンは、手前エンドと左サイドの側面を13分割して印をつけていました。

しかし手前エンドはどの角度からも見えませんが、左サイドに印があるのをカバーするのはたいへんです。私は手前エンドだけに印をつけることができないかと考えました。その結果が、下図です。



まずマークを示す印を説明します。ひとつの短い線だけのものがダイヤです。2つ線のものがクラブです。3つ線のものがハートです。そして長い1本線のものがスペードです。

つぎに数です。数の違いは印のついている位置によります。左から、A、3、5、7、9、J、Kとします。7が中央であることを意識すれば、他の位置の数もすぐわかります。

偶数はどうして印がついていないかというと、全部に印をつけると、印と印がくっついてしまう部分が出てきて、判別できないのです。ですから偶数のカードは印をつけなくて、奇数のカードとペアにするのです。

ダイヤの奇数の上にはクラブの偶数、クラブの奇数の上にはダイヤの偶数、ハートの奇数の上にはスペードの偶数、スペードの奇数の上にはハートの偶数をペアにして、ペアの合計が13になる組合せとします。Kに関しては、黒が偶数と考えて、ダイヤのKの上にクラブのK、ハートのKの上にスペードのKを組み合わせます。すべて偶数の方をトップ側にします。これは'インビジブルデッキ'と同じ組合せ方です。

そしてすべての偶数カードをエンドショートにしておきます。印のついているエンドをすべて手前に向けてすべてのペアを重ねると、偶数のショートカードがトップのスベンガリストックとなります。裏向きでリフルシャフルしてもペアは離れません。

偶数に印をつけなくて、スベンガリストックしたことによって、印と印がくっつくということがなく、しかもショートカードからカットしやすいというのが、このシステムの特長です。当然ながらデッキを扱うときは、印のついたエンドを観客の方に向けないようにします。1枚のカードを扱うときは、印は見えませんが、気にする必要ありません。

このようにしてできたデッキを、'スベンガリエッジデッキ'と呼ぶことにいたします。

* 準備 *

'スベンガリエッジデッキ'を入れるケースは、底の部分を切り落としておきます。切り落とすと、剥がれる部分がありますから、糊でうまく固定してください。

* 方法 *

デッキをケースから取り出し、表向きにリボンスプレッドして、よく混ぜていることを見せます。「念のためによくシャフルしておきます」と言って、2回か3回裏向きでリフルシャフルします。

「もうこれでどのカードがどこにあるかわからなくなりました。さらに私が何の操作もできないように、カードをケースに入れます」と言って、デッキを裏を上にしてケースに入れますが、エッジマークの方を奥に向けて入れます。もちろん、ケースの底を見せてはいけません。フタを閉じます。

「52枚の中からどれでも1枚指定してください。そのカードが何枚目にあるか、透視して当てます」と言って、相手に好きなカードを言わせます。

ケース入りデッキを左手の上ののせますが、デッキの裏面が上に向くように置きます。そして右手

をハンドパワーをかけるような格好でデッキの上にかまえ、精神統一する演技で、指定されたカード、もしくはそのペアのカードの印がどこにあるか認知します。その位置を見定めたあと、AからKの方向になぞっていき、その印より上にある印の数を数えます。これは難しくありません。スベンガリシステムによって、いちばん位置の高さが近い印でも、上か下に2枚離れているからです。

もしも指定されたカード、もしくはそのペアが中央より下にある場合は、その印より下にいくつの印があるかを数えます。印の合計数によって、指定されたカードがトップから、もしくはボトムから何枚目にあるかわかります。

目的のカードが上半分にある場合、それより上にある印の合計がXであるとすると、そのカードはトップから $(2X+2)$ 枚目にあります。そのカードの偶数のペアはトップから $(2X+1)$ 枚目にあります。

目的のカードが下半分にある場合、それより下にある印の合計がXであるとすると、そのカードはボトムから $(2X+1)$ 枚目にあります。そのカードの偶数のペアはボトムから $(2X+2)$ 枚目にあります。

「そのカードは上から（もしくは下から）〇〇枚目にあります」と宣言します。そしてデッキをケースから取り出し、デッキを表向きか裏向きかで持ち、声を出して数えながら、宣言した枚数をフェアにディールして、指定されたカードを現します。まわりを囲まれていない状況なら、エッジマークを手前に向けてデッキを相手に渡し、相手にディールさせるとよいでしょう。

* 備 考 *

スベンガリエッジデッキは、つぎのような使い方もできます。

シャフルしたデッキの印を手前に向けて裏向きに持ち、相手に表向きのジョーカーを持たせ、デッキの好きなところに半分ほどさし入れさせます。そのジョーカーを中に押し込むときに、ジョーカーの下にブレイクを作ると、ジョーカーの上もしくは下のカードの印によって、ジョーカーの上のカードがわかります。

デッキを右手でつかみ直し、右の耳に近づけて、ジョーカーが話すのを聞く真似をします。そしてジョーカーの上のカードを宣言して、リボンスプレッドして、ジョーカーとその上のカードを抜き出して、当たったことを見せます。

印のカードの上もしくは下でカットもしくはパスすれば、目的のカードをトップもしくはボトムに運ぶことができます。そのことを生かせば、他にも様々な現象を生み出すことができます。

当書の複製配布について

“Card Magic Magazine” No.30 において、2014 年 7 月 14 日づけの遺言として、私が pdf ファイルで発行したものについて、複製配布の許可期日を記しています。

その遺言に追加するものとして、当書についてつぎのようにさせていただきます。

この“カードマジック徹底研究”は、2020 年 1 月 1 日をもって、自由に複製し、無償配布することを許可いたします。

それまでは、複製して配布することはご遠慮ください。

2015 年 2 月 20 日

加藤 英 夫

カードマジック徹底研究

発 行 2015 年 2 月 20 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

当誌は、著作権所有者の書面による許可なくして、
いかなる形にても複製、出版することを禁じます。

