

# V2 拡張版



—【WHICH HAND】手順集—

**V2 EXPANDED EDITION**

**BY**

**MANOS KARTSAKIS**

# **「V2 拡張版」**

**道具不要、ギミック不要の[WHICH HAND]手順！**

**V2 EXPANDED EDITION**

**BY**

**MANOS KARTSAKIS**

*Copyright ©2016 by Michael Murray*

**日本語解説書 Copyright © 2020 (有)フェザータッチ MAGIC**

# <目次>

(はじめに)	-----	4
「ABOUT THE AUTHOR」、 「HISTORY & CREDITS」、 「INTRODUCTION」 の要約		
<b>VERITAS</b>		
【現象】	-----	7
【演技】	-----	7
【やり方】	-----	9
<b>VOX</b>		
【現象】	-----	14
【演技】	-----	14
【やり方】	-----	16
<b>VOX 2.0</b>		
【現象】	-----	19
【演技】	-----	19
【やり方】	-----	20
<b>VERBALIST</b>		
【現象】	-----	23
【演技】	-----	23
【やり方】	-----	25
<b>VERBALIST 2.0</b>		
【やり方】	-----	32
【演技】	-----	36
【やり方】	-----	37
<b>VICE VERSA</b>		
【現象】	-----	42
【演技】	-----	42
【やり方】	-----	46
<b>VELVET</b>		
【現象】	-----	55
【演技】	-----	55
【やり方】	-----	57

## (はじめに)

(これは原文の「ABOUT THE AUTHOR」、「HISTORY & CREDITS」、「INTRODUCTION」をまとめて要約したものです)

・私がマジックの虫に噛まれてその魅力に取りつかれたのは、10代になってからでした。始めはクローズアップが好きで、DARYL や MICHAEL AMMAR の本で毎日何時間もカードやコインの練習をしました。その当時は、私はメンタリズムに興味を持っていませんでした。それは、基本的に私は懐疑的な性格であり、超能力者のふりをする（当時はメンタリズムとはそんなものだと思っていました）など自分のキャラクターに合わないと思っていたからです。

私の注意を引いた最初のメンタリズムの演技は LEE EARLE によるもので、私が今まで見て来たものと違って、より心理的要素の強い真実味のあるプレゼンテーションだったのです。それから CORINDA、BOB CASSIDY その他のメンタリストの本や DVD を勉強し始めました。

そして私を決定的にメンタリズムに引きずり込んだのは、DERREN BROWN の演技でした。単に客の考えを開示して終わりではなく、マインドリーディングのプロセスに沿ってプレゼンテーションを展開していくのです。それはとても印象的なもので、こういうスタイルなら私のような懐疑的人間でもメンタリズムを演じることが出来ると思わせてくれたのです。

ただそれは私が DERREN BROWN の真似をするということではなく、私の個性に合ったプレゼンテーションを行い、その中で自分を表現していくことが大切だと思っています。そして約 15 年がたって、今日の自分がありこの本があるのです。

・「正直者と嘘つき」という LOGIC PUZZLE のルーツは、2500 年以上もの昔にさかのぼります。しかしメンタリズムに初めて織り込んだのは、1941 年の JACK VOSBURGH の「THE AWFUL TRUTH」だと思います。それをヒントに 1945 年には TOMMY DOWD が「LIARS!」を発表しています。しかし本格的な応用は 1978 年の GERALD KOSKY の「TO TELL THE TRUTH」です。

(**訳注**: LOGIC PUZZLE (論理パズル) は数学パズルの一種で、与えられた条件のなかで論理的に矛盾なくあてはまる 1 つのパターンを答えとして見つけ出すものです)

最近では、「MANOEDA」、「ROCK、PAPER、LIES」、「TEQUILA HUSTLER」などがこの系統のマジックでは話題になりました。

・この本は、いわゆる「WHICH HAND (どちらの手にあるか?)」のプロットに基づく手順を集めたものであり、その多くは私が「**V**」原理と呼ぶものを使っています。

「V」原理は、客が正直者かウソつきか、どちらの手に品物があるかを教えてくれます。実際にはこの原理は、私が考案したものでもなく昔から使われて来ましたが、名前がついていなかったなので、こう呼んでいます。

(**訳注**: これ以降、この本では「V」原理という言葉が出てこないところを見ると、筆者が「V」原理と呼ぶのは、LOGIC PUZZLE の考え方を応用した「WHICH HAND」のやり方全般のことを便宜的にそう呼んでいるのだと思います)

私はこの本にある手順を何回となく演じて来ましたが、今はいくつかに絞っています。しかし、それは私の好みの問題もあるので、この本にはすべてを解説しておきます。またそれらの手順は相互にリンクしているものもあります。皆さんのやりたい手順を選んでください。

**VERBALIST** : このタイプの私の最初の作品です。今でも使っています。

**VERBALIST 2.0** : 上記のヴァリエーションです。

**VERITAS** : これも良い作品ですが、今は「VELVET」の方を私は使っています。

**VOX** : この作品には潜在的な発展性があると思いますが、若干客がメンタリストの指示を理解しにくいのが難点です。

**VOX 2.0** : VOX の難点を改良したものです。(V 拡張版)

**VELVET** : これは私のお気に入りの 1 つで、とても判り易いのが良い点です。

**VICE VERSA** : これも私がステージでよくやる手順です。

個々の手順の解説に進む前に一言。「補足」をとばさないで読んでください。  
品物がどちらの手にあるかだけでなく、さらなるアイデアが説明されていますので。

— *MANOS KARTSAKIS*

(*訳注* : 原文にはありませんが、やり方の説明でポイントとなる部分は太字にしておきました。どのルーティンも文章だと複雑そうに見えますが、実際にやることは簡単であり、そのやるべき部分を太字にしたものです)

# VERITAS

## (現象)

メンタリストは小さな品物を客に渡します。客に両手を後ろにまわして、どちらかの手に品物を握るように指示します。客はメンタリストの質問にウソでも本当でも答えて良いのですが、メンタリストは100%の正確性をもって、客がどちらの手に品物を持っているかを当ててしまいます。

## (演技)

「私が何年か前に覚えた簡単なゲームをあなたとやってみたいと思います。そのゲームが正確にいつ生まれたのかは定かではありませんが、ギャンブルの世界にそのルーツがあるというのは間違いないようです。

このゲームには2人の参加者が必要で、1人が体の後ろでどちらかの手に紙幣を握ります。もう1人がどちらの手に紙幣があるかを当てるのですが、正しく当てたらその紙幣をもらえますし、外したら同額の紙幣を相手に渡すのです。

一見確率50%のゲームのように見えますが、このゲームの面白い所は、当てる方の人は1回だけ質問が出来て、相手はそれにウソで答えても良いし、本当の事を言っても良いのです。

つまり、相手の表情や挙動を読み取り、ウソを見破れる人ほど有利な訳です。

このゲームを私とあなたでやってみたいと思いますが、あなたの紙幣ではなく、私の紙幣を使うので心配しないでください」

メンタリストは折りたたんだ紙幣を客に渡し、両手を背後に回すように言います。

「ではまずどちらの手に紙幣を持つかを決めてください。何回か両手間でやりとりして、最後にどちらかに決めてください。

いいですか？ 次にもう1つ決めてほしい事があるのですが、声に出して言わないでください。あなたはウソつきか正直者か、どちらかの役を決めてください。

そしてもし正直者なら紙幣を持った方の手に意識を集中してください。さらにウソ

つきを選んだら、紙幣の無い方の手に意識を集中してください。

別にあなたがウソつきを選んでも、あくまでゲーム上のことでありあなたの人格とはなにも関係しないので、気にしないでください。気楽にどうぞ。決めましたか？

今、紙幣はあなたのどちらかの手にあり、もしあなたが正直者なら紙幣を持つ手に意識を集中しており、もしウソつきなら紙幣の無い方の手に意識を集中しています。

私にはどちらの手に紙幣があるのか、またあなたがどちらの役を選んだのかは、全く判りません。そうですね？

—以下省略—

## (やり方)

客からするとすべてはまったくフェアに進められています。紙幣をどちらの手に持つかも自由な選択であるし、どの役柄を選ぶかも自由です。メンタリストの手の上にどちらの手を乗せるかも自由だし、メンタリストの質問にどう答えるか、ウソか本当かメンタリストには判らないのです。にもかかわらず、メンタリストは100%間違いなくどちらの手に紙幣があるかが判るのです。

私がこのエフェクトを作った時には、出来るだけ簡単でフェアでありながら、誰にもやり方が判らないようにすることを目標としていました。これまで多くの一般客とマジシャンにこの手順を演じて来ましたが、私の目標は達成されたようです。

おそらくこの時点では読者もやり方が判らないと思いますが、それはとても簡単なのです。

それは

—以下省略—

## \*やり方の分析

—以下省略—

### (気を配るべき諸点)

これでこのエフェクトのやり方が判ったと思いますので、次に実際の演技で気を配るべき諸点に触れましょう。それはこのエフェクトを判り易く、且つ不思議なものに仕上げるためのものです。

—以下省略—

### (開示)

—以下省略—

### (補足)

—以下省略—

### (クレジット)

—以下省略—

# VOX

## (現象)

客に小さな品物を渡し、背後にまわした両手のどちらかに隠し持ってもらいます。このエフェクトでは質問はしません。すべては客の心の中で進行します。それでもメンタリストには 100%確実に品物があるのがどちらの手かが判ってしまうのです。

### (試行の勧め)

このエフェクトをあなた自身で経験するために、まず何か小さい品物を手に持って、以下の(演技)のセクションを読んでみてください。

## (演技)

「私が人の心を読んだように見せたり、人の考え方を捉えたりするといつも、皆さんは私が相手の言ったことから結論を導きだしているのだらうと言います。ところが事実は全く違うのです。

実は人のコミュニケーションの大部分は、言葉によらないキュー(体や表情の動き、合図)によって行われるのです。例えば、あなたが私にウソを言う時には、ウソをつくことに真剣になればなるほど、いつも以上に断言的な口ぶりで言うはずです。

本当のことに区別がつかないような程度のウソを言う人もいますが、その程度の事には我々は慣れてしています。我々は皆ちょっとした悪気のないウソをつくことがあるものですが、時にはとてもそれで助かる事もあるのです。必ずしもその嘘で他人を傷つけようと言うのではなく、例えば居心地悪い状況から抜け出すために小さなウソをつくといったようなことです。

人は極めてうまくウソを言うことも出来ますが、しかしながらほとんどの人が気づいてない事があります。それは彼らがウソをつく時に、言葉によらないキューをどうコントロールするかということです。そのキューこそが、私が人が真実を語っているかどうか知りたい時に注目するものなのです。

私が今述べたことを示すために、あなたと簡単なゲームを試してみたいと思います。

これはあなたがこれまでにやったどのゲームとも違って、あなたの心の中で行うのです。

ゲーム中は完全に沈黙して声をださないでください。よろしいですか？

この状況の下で、私はあなたが品物を持っている方の手と、あなたがウソについているかどうかを当てようと思うのです。

## —以下省略—

先へ進む前に再確認しておきますが、あなたはどちらの手に品物を持つことも出来ましたし、どちらの役柄も選ぶことが出来ました。まったく自由に選びましたね。

たとえ私が、この手があなたの意識を集中した手である事がなんとかして判ったとしても、そこに品物があるかどうかは判りません。普通はそうですね？

しかしここで私は2つの事を言う事が出来るのです。まずあなたはおそらくウソをつくのがとても下手な人なので、普段本当の事を言うことにしているのが判ります。また次に、その事を考慮すると品物は背後の手の中にあり、私の手の上の手にはありません」

上記の通りに進めれば、このエフェクトはうまく成立してくれます。

## (やり方)

### —以下省略—

### \*やり方の分析

### —以下省略—

## (注意すべき諸点)

### —以下省略—

(補足)

—以下省略—

(クレジット)

—以下省略—

## VOX 2.0

(注：オリジナルの VOX を読んでからこのエフェクトの解説を読むと、理解しやすいでしょう)

### (現象)

メンタリストはなにか小さい物を一方の手に隠してもらいます。済んだら、品物を持った手か空の手か、どちらかに意識を集中してもらいます。客がどちらの手を意識しようとも、メンタリストは品物がどちらの手にあるかを当ててしまうのです。

### (演技)

「手の中に隠せる小物、例えばコインなどをお持ちですか？コインがありますか？それを使いましょう。では両手を背後にまわしてください。そしてどちらかの手にコインを持ってください。私が後ろにまわっても、コインが見えないようにしっかり両手を握ってください・・・済みましたか？

これは簡単なゲームです。あなたがどちらかの手にコインを隠し、私がそれをあてようというのです。それには簡単なやり方と難しいやり方があります。簡単なやり方というのは、あなたに品物を持っている方の手に意識を集中してもらうのです。その場合、私が何とかして、その手があなたが意識している方の手かどうかを見分ければ、品物がどちらにあるかがすぐ判るわけです。難しいやり方と言うのは、あなたの意識を空の手に集中してもらうのです。そうすると、仮にあなたが意識している手を私が見分けても、必ずしもそこにコインがある訳ではありません。これからどちらかを選んでもらうのですが、どちらにしたかは言わないでください。ただどちらかの手に意識を集中させてください・・・出来ましたか？有難うございます。私がここであなたがどちらかの手を意識しているか見分けても、その手にコインがあるかどうかは私には判りませんね？(客は同意します)。

—以下省略—

## (やり方)

—以下省略—

(気を配るべき点)

—以下省略—

# VERBALIST

## (現象)

メンタリストが後向きになっている間に、2人の客のどちらかに小さな品物をどちらかの手に握って隠してもらいます。またどちらが正直者の役をして、どちらがウソつきの役をするかも決めてもらいます。

メンタリストは振り向きませんが、もちろん何も知りません。メンタリストは、「あなたは品物を持っていますか?」とか、「それはこの手にありますか?」といった簡単な質問を2, 3します。最後にメンタリストは品物がどこにあるか、どの客がどの役柄を演じているかを当ててしまうのです。

—以下省略—

## VERBALIST 2.0

(注：このルーティンの解説を読む前に、オリジナルの「VERBALIST」を読んでおいてください。それが 2.0 を理解するのに役立ちますし、説明を短縮するために重複する部分は極力省略していますので)

(VERBALIST 2.0 について一言)

私はこの LOGIC PUZZLE に基づいたエフェクトが好きです。と言うのは、客がフォローするのが楽で、同時にとても不思議なものだからです。私は既に私の本「V」の中にこのオリジナルのエフェクトを収録しましたが、さらに改良する点はないかを考えて来ました。そして何とか 3 つの質問を 2 つにすることが出来ましたが、人によってはオリジナルの方を好むかもしれないと思い、この本に両者を収録しようと思ったのです。ここでは両者のやり方の違いのみを説明します。プレゼンテーションについてのアイデア等はオリジナルルーティンを参照してください。

—以下省略—

### (手順を面白くするアイデア)

—以下省略—

### (マインドリーディングを楽しくするアイデア)

—以下省略—

# VICE VERSA

## (現象)

ステージのメンタリストは、テーブルの上にある 1 枚の封筒と、2 つの紙袋に観客の注意を集めます。封筒の中には大切なものが入っており、後で見せると言います。

観客の皆さんとちょっとしたゲームをやろうと言って、観客全員に立ち上がってもらいます。メンタリストは 1 枚のコインをどちらかの手に握って隠し、観客にどちらの手にあるかを推測させます。

ゲームをフェアにするために、右手と思う人には右手を上げてもらい、左手と思う人には左手を上げてもらいます。これを何回か繰り返し、外れた人には席に座ってもらいます。

人数が数人になったら、メンタリストは観客にコインの発行された年を予想してもらいます。ヒントとして、1980 年から 1999 年の間に発行されたものだと言います。

誰も当たらなかった場合は、最も近い予想をした人にゲームを手伝ってもらい、他の観客には席に座ってもらいます。

2 つの紙袋に注目を集め、残った客にどちらかを選ばせます。選ばれた紙袋を客に渡して開けさせると、中には町のレストランでの 2 人分の食事券が入っています。

メンタリストは客を祝福した後に、残った紙袋に注目を集めます。その紙袋を開けて中味をテーブルに開けると、中には家庭用のレンガが入っています。

メンタリストは客の選択をほめて、始めからすべて正しい選択をしてきていると言います。そして封筒を客に渡して開けさせます。すると中には客の事を完全に描写した紙が入っているのです。

—以下省略—

## (ボーナスアイデア)

—以下省略—

### VELVET

#### (現象)

メンタリストはポケットから 1 枚の封筒を取り出して、テーブルに置きます。次にチェスのポーン（*訳注*: 将棋の「歩」に相当）を示して、これは下位の駒だが人に示唆と影響を与える不思議な力を持っていると説明します。

メンタリストはポーンを客に渡し後ろ手でもってもらい、何回か両手間でポーンをやり取りして、最後にどちらかの手に持つかを決めてもらいます。客が密かにどちらかの手にポーンを持ったら、メンタリストは封筒から予言を取り出します。すると、そこには客がどういう選択をしてどちらの手にポーンが持たれているかが書かれているのです。

—以下省略—

## (MICHAEL MURRAY による追加のアイデア)

—以下省略—

## (MICHAEL MURRAY のボーナスアイデア)

—以下省略—

2016 年 4 月 19 日

MICHAEL MURRAY

# **V2 EXPANDED EDITION**

**BY**

**MANOS KARTSAKIS**

**翻訳： 平賀 義達**

**編集： (有) フェザータッチ MAGIC**

■ この日本語解説書は、あくまでも英書「V2 EXPANDED EDITION」をご購入いただいた方へのサービス原稿となります。日本語解説書単体での販売はできません。また内容についてはフェザータッチ MAGIC が独自に翻訳編集したものです。

★ この日本語版の全てのコンテンツ(情報・資料・画像等)の著作権は、フェザータッチMAGICが所有します。一部、全部を問わず、無断でのコピーはもちろん、いかなる手段での転記、転載（電子メールを含む）販売等の二次使用は一切禁止します。

日本語版解説書©2020 FTM: *Feather Touch Magic Inc.*

**販売： (有) フェザータッチ MAGIC**

**[www.FTMagic.JP](http://www.FTMagic.JP)**

