

アンベイル



「V2」の著者が明かす、新5作品



〈日本語解説書〉

UNVEIL

By

MANOS KARTSAKIS

Copyright @2018 by MANOS KARTSAKIS

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

(訳注: これはギリシャ人のメンタリスト MANOS KARTSAKIS の3冊目の本です。道具を使わない「WHICH HAND」のルーティン集である前著の「V2」も好評でしたが、この本にもさらに2つの「WHICH HAND」ルーティンと、よく考えられたメンタルマジック3つが、その演技台本と共に収められています。是非お試しください。

なお、著者 MANOS の友人 DREW BACKENSTOSS が彼のことを「彼は悪魔の生まれ変わりだ」などと評して称賛していますが、DREW も指摘していますが、この本のタイトル「UNVEIL」の文字を並べ変えると、「NU-EVIL」、つまり「今風の悪魔」となるのは偶然でしょうか?しかし、本当の MANOS は紳士的人物だということです)

<目次>

(謝 辞)	-----	4
BRICK OPENER		
【現象】	-----	5
【やり方】	-----	8
【補足】	-----	10
DRAWING A BLANK		
【現象】	-----	12
【演技の流れ】	-----	12
【やり方】	-----	14
【補足】	-----	18
REAL WHICH HAND		
【現象】	-----	19
【演技の流れ】	-----	19
【やり方】	-----	21
【補足】	-----	23
PROMETHEUS		
【現象】	-----	24
【演技の流れ】	-----	24
【やり方】	-----	26
【補足】	-----	29
PROP-LESS OR MORE		
【エッセイ：要約】	-----	30
THE INVISIBLE DIE		
【現象】	-----	33
【演技の流れ】	-----	33
【やり方】	-----	35
【補足】	-----	37
ADDENDUM (付録)		
【二重封筒】	-----	38
【ギミックコイン】	-----	38
【ヒンバーウオレット】	-----	39
【見えないダイス】	-----	39

謝辞(要約)

この3年間に起こったことは、まるでジェットコースターに乗ったような感じでした。すべては私が PENGUIN LIVE LECTURE (訳注: マジックショップ PENGUIN がやっているライブレクチャー) で ATLAS BROOKINGS のエフェクト「IMBALANCE」を見た時から始まりました。そのエフェクトが私の創造力を刺激して最初の「WHICH HAND」ルーティンを私に思いつかせたのです。そして、今や「TEQUILA HUSTLER」として知られることになった手順も含めて、「V」と「V2」(拡張版)という2冊の本になったのです。しかし ATLAS の私への貢献はそれだけではなく、彼に連絡を取って会い、私のエフェクトを見せたところ彼はそれを気に入り、直ちに MICHAEL MURRAY に紹介されました。そして私の作品を MINDFX を通じて発表するべきだと勧められました。

(訳注: ATLAS BROOKINGS はイギリスのメンタリストで、FT マジックでも販売している「CRUSADE」などの著者です。MINDFX は、同じくイギリスのメンタリストである MICHAEL MURRAY のネットショップです)

そこで2人目には MICHAEL MURRAY の名前が上がりますが、この3年間に私に起こったことすべてにとっても大きな役割を果たしてくれた人です。私はマジック界において、彼ほどいろいろな意味で「出来る人」を見たことはありません。また一方で彼は親切で良い人物でもあります。彼との共同作業の間、彼は常に私をリードしてくれましたし、何の見返りも求めずに数々の指導をしてくれました。まだ世間にあまり名前を知られていない私に投資してくれたのです。ただ感謝あるのみです。

次に ATLAS が紹介してくれたのは、KEN DYNE でした。ちょっと気難しい人かなと思いましたが、私は何とか彼に作り笑いをさせて、私の名前を呼んでくれるようにすることが出来ました。しかし彼は彼の貴重な時間を私のために割いてくれて、恩返しの方法を思いつかない程のアドバイスをしてくれたのです。そして他の人達が私の作品をほめてくれた時も、さらに良いものにしろと私の尻を叩いた唯一の人でした。私のすべての作品にさらに磨きをかけて最終的にあるべき姿に出来たのも、彼の絶えざる「はっば」のおかげです。それでも私が完璧だと思って彼に見せると、彼は「もう少し考えろ」と言ったものですが・・・彼は私の教師であり、ハンサムな男なのです(特にこの最後の部分を書くようにと、彼に念を押されました)

また私のこれ等の原稿、レクチャーノート、美しい本に仕上げしてくれた人にも感謝したいです。それは DREW BACKENSTOSS ですが、彼は今日のメンタリズム界における秘宝だと思います。彼と話して見れば、彼がいかに知識豊富でクレバーかが判りますし、もし運よく彼の作品群を見ることがあったら、きっとそれらが本になって発表されたらメンタリズム界に大きな衝撃が走るであろうことが判るでしょう。彼は素晴らしい演技者であり、思索家ですが、同時に私の乱文を今皆さんが読んでいるようなきれいな文章にしてくれる素晴らしい才能も持っているのです。私の原稿が如何にひどいか、彼の編集無しの私の文章を見てください。(訳注: P.X11 中ほどにひどい文章の例が書かれています)

そのほか、MAX MAVEN、MICHAEL WABER、TIM TRONO、LOOCH、BENJAMIN EARL その他多くの人に、この本へのアドバイスやルーティンのヒントをもらった事、彼らのアイデアのいくつかを使わせてもらったことなどに対して感謝したいと思います。

最後に、私の本に興味を持って、そのために時間とお金を使ってくれて、内容を読んでくれた皆さんに心から感謝します。皆さんのサポートが無ければ、この本は出来ませんでした。これからも私のベストのアイデアを発表し、また皆さんの信頼を裏切らないようにすることをお約束します。

— MANOS

(追伸) DERREN、そろそろ私の本を読んで連絡をくれてもいい頃だと思います。こうして本を書いたりしているのも、あなたの気を惹きたいからですよ。

(訳注: DERREN とは、おなじみのメンタリスト、DERREN BROWN のことです。MANOS はまだ彼と会ったことがないようですね)

BRICK OPENER

(現象)

メンタリストは、この会場で一番ラッキーな人を見つけようと言います。観客全員に立ってもらって、「表か裏か (HEADS OR TAILS)」を当てるゲームをやって当たった人だけ残ってもらい、外れた人は自分の席に座ってもらいます。ゲームは最後に 1 人の客が残るまで続けます。

次にメンタリストはテーブルの上に置いてある 2 つの紙袋に注目を集めます。ゲームで勝ち残った幸運な客にステージに上がってもらい、一方の紙袋に「H」(HEADS)、他方に「T」(TAILS) と印を付けてもらいますーこれは完全にフリーチョイスです。それが済んだら、客にはステージ中央のイスに座ってもらいます。メンタリストは「最後にあと 1 回だけコインをフリップ (親指で宙に弾き上げて) して、最終的に出た方のコインの面に対応する紙袋の中身を客の頭の上に空ける」と言います。

コインが宙にフリップされて表か裏かが決まったら、それに対応する紙袋を取って客の頭の上に空けると、中から 1 枚の鳥の羽がはらりと頭の上に落ちます。メンタリストがもう一方の紙袋の中身をテーブルに空けると、「ドシン」と音を立ててレンガが 1 つ転がり出るので。

最後のサプライズとして、レンガには前もってある予言が留められていると、メンタリストは説明します。その予言を声に出して読むと、客がここまでに行った選択結果と彼の容姿が書かれています。

(演技の流れー演技台本)

「皆さんに聞きたいのですが・・・皆さん今日はラッキーだと感じていますか？」

もし私があなたに、自分がこの会場で一番ラッキーだと思うかと聞いたら、あなたはどのように答えますか？」

メンタリストはあたかも観客からの答えを待つかのように、しばし会場を眺め回します。

「実は私の方では、今日一番ラッキーな人を見つけなければならないのです。そしてそれが誰なのかを見つけ出すやり方を考えて来ました。皆さん、立ち上がっていただけますか？」

有難うございます。これから皆さんとちょっとしたゲームをやりたいと思いますが、皆さんがよく知っているゲームです。コインを弾き上げて、「表が出るか、裏が出るか」を当てるゲームです。

ここに2ユーロコインがあります」

メンタリストは最前列の客にコインの両面を見せます。

「2ユーロと書かれている方が「裏」(TAILS)で、反対の面が「表」(HEADS)と決められています。もしコインをフリップした結果としてコインが「表向き」になると思う人は手を頭に当ててください。もし「裏向き」になると思う人は、尻尾をつかんでください」

(訳注:「表」は「HEADS」ですが、「HEAD」は「頭」の意味もあるので、コインが「表向き」になると思う人は、手を頭に当ててもらわなければなりません。「TAILS」は「裏」とか「尻尾、服の裾」等の意味もあるので、冗談めかして上記のようなセリフになります。日本語では、「コインが表向きとなると思う人は、右手を身体の正面に当ててください。裏向きとなる人は手を身体の裏、後ろに回してください」、「表向きと思う人は右手の平を私に向けて上げててください。裏向きだと思ふ人は、手の裏、甲を私に向けて上げててください」などと言えば良いでしょう。

コインのフリップ、日本では「コイントス」の呼び方の方がなじみがありますが、コインは親指に乗せて弾き上げても、単に手で放り上げて良いですし、落ちて来るコインを掴む手もトスした手でも、他方の手でもかまいません。あとで説明がありますが、ここではトスしたコインをキャッチした手をすぐ握って手を返し、手の甲を上にした握りこぶしの状態で「HEADS OR TAILS?」と聞きます)

メンタリストは、説明のセリフと共に実際の動きを例示して見せます。

「正しく予想した人は立ったままでいてください。間違っただ方は自分の席に座ってもらい、ゲームから降りてもらいます。

「皆さんいつも同じものを選ばないでください。予想に変化をつけてくださいね。そうしないと、皆さんが例えば全員「表」ばかりだと、皆さんが同時に座ってしまったり、いつまで経っても全員が立ったままということにもなりかねませんので。

では、よろしいですか?最初の予想です」

メンタリストがコインを宙にトスして、観客に「表か裏か」を聞きます。

「さて、ご覧の通り、最初は「裏」でした。残念ながら「表」と予想した方は座ってください。残りの方は次に進みます!」

これを3、4回繰り返して当初の200人の観客を10人以下にまでしぼり込みます。

「さて、少しスピードアップするために違うことをしましょう。次は皆さんにこのコインの発行年度を推測してもらいましょう。それは2000~2010年の年度ですが、ズバリと当てた人がいない場合には、一番近い人を勝者とします」

客はそれぞれ推測を言います。メンタリストは最前列の客にコインの発行年度を見せて、確認してもらいます。

「2007年ですが、どなたかズバリ2007年と言った方はいますか?」

メンタリストは客達を眺めて、正しく推測した客を確認します。それ以外の客には自分の席に座ってもらいます。

「どうやらこの会場の中で最もラッキーな方を見つけることが出来たようです。その方にこのステージに来ていただくので、皆さん拍手をお願いします！」

その客にステージに上がってもらい、ステージ中央に座ってもらいます。

テーブルに2つの良く似た紙袋がありますが、あなたにラベルを付けてもらいたいのです。ここに2枚のラベルがあります。1枚には「表 (HEADS)」を表す「H」が書いてあり、もう1枚には「裏 (TAILS)」を表す「T」が書いてあります。

(訳注：日本では、「表」と「裏」が良いと思います)

さて、この紙袋は「表」、「裏」どちらだと思いますか？」

客が選択をして、ラベルをそれぞれの紙袋に貼ります。

「有難うございます。

さてこれから、このコインの最後のトスでどちらかの紙袋を選んでいただきます。コインのどちらの面が出ようとも、そのラベルの付いた紙袋の中身をあなたの頭の上に空けたいと思うのです。つまり、もしコインが裏向きなら「T」の紙袋を使いますし、もし表向きなら、我々は「H」の紙袋に何が入っているのかを見ることになります。

中味が何かは言いませんが、2つの結果の1つは問題ありませんが、もう1つはあまり・・・歓迎出来るものではないかもしれません。

しかしあなたは心配することはありませんよ。何といてもあなたは今日の一番ラッキーな方なのですから。どうです、ラッキーだと感じませんか？」

ここで客はあまり自信が無さそうな顔をするかもしれません。

「私がコインをトスする前に5秒あげます。その間なら袋のラベルを入れ替えてもかまいませんよ。その後では変えられません」

メンタリストは5から0まで数えて、客に好きにさせます。

「いいですか。それでは何が起こるか見てみましょう」

メンタリストはコインをトスして、落ちて来るコインをキャッチして客の前に手を出します。

「どちらの面が上か、声に出して行ってください」

仮に客が、裏向き (TAIL) だと言ったとします。メンタリストは「T」のラベルの貼ってある紙袋を取って客の頭の上に空けると、中には1本の羽毛が入っているだけです。

「これは良い選択だったと思います！どうか皆さん、この方に拍手を送ってあげてください！」

拍手が静まったら、メンタリストは続けます。

「心配しなくても良いと言いましたよね。結局、最悪の事態は避けられたのですから」

このセリフを言いながらメンタリストは残りの紙袋をテーブルに空けると、中から硬いレンガの塊が落ちて来て、大きな音を立てるのです。

「あなたは本当にこの会場一のラッキーな方です！」

考えてみればあなたは本当に、全てのコイントスの結果を正しく予想し、コインの発行年度も正しく推測しました。またレンガで頭を打たれるのも回避しました。これは本当にすごくラッキーなことだと思いませんか？

そしてあなたに知っておいてもらいたいのは、これ等すべてが始まる前から私が、あなたがすべての正しい選択をするであろうと信じていたということです」

ここでメンタリストは、はじめからレンガにゴムバンドで留めてあった 1 枚の紙に注目を集めます。

「これは今晚私がステージに出る前に書いたものです。それにはこう書いてあります。

『私がショーの前に今晚のお客様を見ていた時、1 人の方がとてもラッキーな方であることが判りました。その方はきっと全てのコイントスの結果を正しく予想し、コインの発行年度も正しく推測し、レンガも無事に回避するに違いないと確信したのです。その方とは、片目の背の低い人で、ROLLING STONES の T シャツを着て 3 列目に座ったお客様です』

ステージ上の客は実際に、片目の背の低い人であり、ROLLING STONES の柄の T シャツを着ており、3 列目の席にいた人なのです。彼も他の観客と同様にその予言に驚きながら、盛大な拍手を受けるのです。

（訳注：原文では「ONE-EYED MIDGET」のような人と予言に書いていますが、「ONE-EYED MIDGET」は民間伝承に現れる、片目はいつもウインクしている背が低く白色又は灰色の髪をした存在で、出くわすとアイリッシュなまりの奇妙な声を発するとされており、時折実際に見たという報告がされます。しかし、「黄色い腐ったような歯をしている」という説もあり、必ずしも良いイメージばかりではないようなので、原文のようにズバリと書かずに上記の訳文としました）

（やい方）

一省略一

（補足）

・私はこの手順のレンガの出現がとても気に入っています。なぜなら、それは見た目を引きつけますし、テーブルに落ちた時の音は間違いなく客を掴むからです。その劇的効果は客にとってとても得難いものですーメンタリズムでどれだけそうした要素を持ったものがあるでしょうか！

メンタリズムそのものは観客にとっても得難い経験をさせることが可能ですが、メンタリズムショーとなると、ショーが進行するにつれて時として繰り返しの演技や、結果が予想出来たり、よりつまらないものとなって行く危険性をはらんでいます。メンタリズムの演技は、「誰かが何かを思った。そしてメンタリストがそれを当てる」以上の何かである必要があります。「思った物を当てる」のも、とても印象的なものとなり得ますが、ショーのどれもがその部類では、完璧なショーとは言えないと思います。

私は自分の演技の中でそのことに対処するために、観客が共感出来るようなヴィジュアルに面白い場面を作って、それぞれのルーティンに個性を持たせるように努力しています。その個性とはユーモアであったり、感情に訴えるものであったり、サスペンスであったりします。私が使う別なやり方としては、観客にエフェクトの結末を予想させておいて、そこに変化球を投げ込み、まったく予想と違う結末に持って行くというのがあります。

•もしあなたが私がやるように 1 つの紙袋には羽毛を入れておくなら、どんな紙袋を使うかにもよりますが、紙袋の底には長方形のボール紙を入れておくのが良いです。そうすると紙袋は良い形状を保ってテーブルに立ちますし、ボール紙の重さが加わることで、紙袋がより取り扱いやすくなります。また 2 つの紙袋の見た目も同じになります。

—以下、省略—

(注)

(クレジット)

—以下、省略—

DRAWING A BLANK

(現象)

メンタリストは自分が後ろを向いている間に、客に誰か親しい人の名前をブランクのインデックスカードに書いて欲しいと頼みます。そしてそのカードを他の3枚のカードとミックスしてもらいます。

客にもどのカードがどれか判らなくなったところで、カードをテーブルに横一列で並べて配ってもらいます。客は自分の直感を使って名前を書いたカードを見つけ出して、他の3枚のカードはどけます。そのカードが客の手によって隠されているのに、メンタリストはそのカードに書かれた名前を開示して見せます。実際にメンタリストは演技の間中一度も、名前の書かれたカードに触らないように見えるのです。

(演技の流れ)

「では誰かあなたの親しい人の名前を思い浮かべてください。私があなたの友人にあなたの事を尋ねたり、フェイスブックであなたのことを調べたりしているかもしれないので、出来れば私が知りようのない人が良いのです。例えば一時はとても親しかったけれども、今はもう何年も会っていないような人などです。誰かの名前が心に浮かんだら、教えてください」

客が思い浮かべたと言ったら、1枚のブランクのインデックスカードを客に渡します。

「このカードにあなたが思っている人の名前を書いてください。ただし、そのカードを汚したり、折ったり、誤ってマークを付けたりしないでください。その理由はすぐに判ります。

あなたが書く事が見えないように、私は後ろ向きになります。名前を書いたら書いた面を下にしてカードをテーブルに置いてください。そして私が向き直っても大丈夫ならば、教えてください」

客はカードに名前を書き、テーブルに伏せて置き、メンタリストに向き直ってよいと声をかけます。メンタリストは再び客の方に向き直り、さらに3枚のブランクカードを客に渡します。

「ではあなたのカードとその3枚のカードと一緒に、あなたにも自分のカードがどれか判らなくなるまでよくミックスしてください。済んだら教えてください。

有難うございます。ではカードを1枚ずつテーブルの上に横に並べて置いてください(写真1)。

今あなたのカードがどこにあるかは、判りませんか？」

客は「その通り」と認めます。

「ここで正直に言わなければなりません、実はここからこの実験がどうなるのか、私にも判らないのです。私には何も保証することは出来ません。と言うのは、私自身はもう何もしないからです。これはあなたに関する実験であり、ここからは全ての選択をあなたが自分でしなければならないのです。

人々は良く、特に親しい人とは特別な関係を感じるなどと言います。

例えば、混みあった大きな部屋の中で自分の愛する人と離れてしまっても、何処に相手がいて何をしているかが判ると主張する人達もいます。きっと我々の目に見えない絆があるのでしょうか。あるいは、自分達でも無意識のうちに相手の動きを追っているのかもしれない。

いずれにせよ、あなたにもこれ等のカードを使って同じことをやってもらいたいのです。つまり、あ

あなたの親しい人の名前を書いたカードを残して、他の 3 枚のカードをどけるようにしてもらいたいです。

先ほどあなたは自分のカードがどこにあるか判らないと言いましたねーそのまま考えようとはしないでくださいーただあなたの直感に頼るのです。あなたのやる事は私の顔を見ながら、ブランクだと思うカードを押し出して取り除いてもらうということだけです。

さあ、1 枚のカードに触れてそれを前に押し出してください」

客はしばし考えて、1 枚のカードを押し出します。

「有難うございます。ではもう一度やってみましょう。繰り返すうちにあなたは次第に自信をもって行えるようになります」

客は 2 枚目のカードを押し出します。

「有難うございます。これで 2 枚のカードが残りました。では、要らないと思う 3 枚目のカードを押し出して、残りの名前が書かれていると思うカードに手を置いてください」

客が指示に従います。

「さて、初めに言った通り、私にはこのあとどうなるのか判りません。すべてはあなたが判断したのですから。

あなたは 1 枚のカードに名前を書き、他のカードとミックスしてテーブルに並べました。そして 3 枚のカードを取り除きました。その間私はカードにはまったく触っていませんーすべてはあなたが行いました。では、結果を見てみましょう。

あなたはこのカードはブランクだと判断しました」

メンタリストは取り除かれたカードのうちの 1 枚を指して、

「あなたが正しいかどうか見てみましょう」と言います。

メンタリストがカードを開けると、それはブランクカードです。

「この通り、ブランクでした。良いスタートです」

メンタリストは 2 枚目のカードを取り上げて、表向きにします。

「これもまたブランクです。あなたにはこれが何を意味しているか判りますか？

もし残りのこれがブランクであったら、あなたは見事に名前を書いたカードを見つけ出したことになりますーつまり、たとえあなた自身がどうやったのかわからなくても、あなたが今思っている人との絆は本物であるということです」

メンタリストは最後のカードを表返して、それもブランクであることを示します。

「素晴らしい、やりましたね！あなたの手はしばらくそのカードの上に置いておいてくださいーまだ誰にもそれを見せたくないのです。

さて、この実験をもう少し先に進めてみましょう。今度は私があなたの心と触れ合って、あなたが心に思っている人の事を述べてみましょう。

では、その人の名前だけではなく、顔も思い描いてください。私はこのカードにその人についてのコ

メントを書いてみたいと思います」

メンタリストはテーブルから 3 枚のブランクカードを取り上げて持ち、そのボトムカードに何かを書こうとします。

「あなたがその人の目を見つめているところを想像してください。

この人はあなたと同じような人ですね。女性ですね。そして何か遠い思い出のような気がします・・・あなたはこの人に最近では会っていないようですが、何回かは連絡を取ろうとしたことがありますねーそうすべきだと私は思います。

では彼女の名前を思い浮かべて、その最初の文字をみてください・・・そうです・・・では 2 番目の文字です・・・最後の文字まで行きましょう。そしてその名前を呼びましょう。ただ心の中だけにして、声には出さないでください。想像するだけです。ああ、母音が 3 つありますね。それを書いてみます。私が書いたものを見ないでくださいね」

メンタリストは 1 枚のブランクカードに何かを書いて、裏向きにして客に渡します。

「もう手を上げて良いですから、このカードを持ってくださいーまだ表を見ないでくださいね」

客は自分のカードから手を上げて、メンタリストからカードを、その表を見ないで受け取ります。

「さて、あなたが書いたものを見たいと思います。正直言って、私は 2 つの名前で迷ったのです。正しい名前をとらえていたら良いのですが」

メンタリストは客のカードを取り上げ、書いてある名前を見ます。

「あなたは『NICOLE』という名前を書きました。では、私が書いた名前を観客の皆さんに見せてあげてください」

客はメンタリストのカードを表向きにして、そこにまさしく「NICOLE」と書かれていることを見せます。

こうして最後には客はメンタリストが書いたカードを持ち、メンタリストは「NICOLE」と書かれた客のカードを持って、観客に見せています。テーブルには 2 枚のブランクカードが残っており、不自然な所は何もありません。

(やり方)

このルーティンでは、5 つの策略が切れ目なくブレンドされています。

—以下、省略—

(補足)

私はこのルーティンがとても好きで、もう 10 年以上演じており、いずれも大成功を収めています。このルーティンはこの類の他のエフェクトに対して、いくつかの重要な優位性を持っているように思います。皆さんの魅力を感じるであろう諸点をあげて見ました。

- 完全に「HANDS OFF」のイメージがある事。つまり、メンタリストは客のカードに触らない、あるいはメンタリストの持ち物（封筒や財布等）の中に入れてないように見える事。
- 十分書かれたものをピークする時間がある事。客が本当に下手な筆跡であったり、メンタリストを引っ掛けようとして何も書かなかったり、聞いたこともない名前であったりしても、十分に判断する時間があります。
- 客に名前を思わせるのではなく書かせるという行為は、ルーティンの組み立て方によって正当化されている事。
- メンタリストは、スタートクリーンでありエンドクリーンである事。不具合を起こすかもしれないようなギミックは使いません。
- 次の演技のために、すぐリセット出来る事。

私の良い友人である KENDYNE は、もし名前以外を使ってこのルーティンをやりたい場合の代わりにプレゼンテーションを提案してくれています。それは同じようにして演技を進めますが、名前の代わりに客にとって貴重な、あるいは大切なものを書かせて、「LOST AND FOUND」のゲームをするのです。

(訳注：どういうゲームかは判りませんが、「LOST AND FOUND」は「遺失物取扱所」の意味ですから、おそらく客が失くした物（カードに書いたもの）が何かを当てて行き（形、色など）、最後に見つけ出す（メンタリストが当てる）といったやり取りを展開するのではないかと思います。あるいはメンタリストが物を無くし、それがどんなものを係（客）に説明して行くと、次第に客の書いたものになって行く、といった感じでしょうか？)

• 重要：読者の皆さんは FACEBOOK の「UNVEIL OWNERS」に参加してください。そこでは私が CARLYLE FALSE TURNOVER やこのルーティンの最後の段階、コントロールされたコイントスその他、役に立つ実演をしています。もしあなたが FACEBOOK のアカウントを持っていない場合は、私に直接 E-MAIL してください（アドレスは P.42 参照）。あなたが参加出来るようにします。

(注) その FACEBOOK は、この本を持っている人だけが内容にアクセス出来るようにパスワードで守られています。そのパスワードは「この本の～頁の最初の単語は何ですか？」といった質問の答になります。

(クレジット)

FRANCIS CARLYLE：彼の「FALSE TURNOVER」MOVE。

ERIC MEAD：彼の「TANGLED WEB」の中の、これに似た「AN AUSPICIOUS OCCASION」というルーティン。ERIC のルーティンも良いものですが、あえて言えば、私のやり方の方がよりクリーン（つまり HANDS OFF）であると思います。

KENDYNE：彼の「SAVING GRACE」というルーティン。またいつも私にひらめきを与えてくれる事。

REAL WHICH HAND

(現象)

客が何か小物をどちらかの手に握ります。客は何回持つ手を変えてもかまいませんし、最後の瞬間に変えても良いのです。その後、メンタリストは演技の始めからずっと置いてあった予言を読みあげると、客がどちらの手に小物を持っているかが予言されているのです。客が手を開くと、メンタリストが100%正しい事が判るのです。

(演技の流れ)

メンタリストは手に色の違う2枚の封筒を持ち、あたかも客の心を読むかのように見つめます。メンタリストは最終的に一方の封筒に決めて、それをテーブルに置き、もう1枚の封筒はポケットにしまいます。そして、こう言ってスタートします：

「この封筒はまた後で使いますが、その前にあなたについて知らなければならないことがあるのです。

人が物事を考える時、基本的には2つのタイプの人があります。その人の考えることが何となく予想出来るタイプと、予想がつかないタイプです。

あなたは考えていることが判り易いタイプですか、それとも予想がつかないタイプですか？」

客の答え1：「おそらく、予想がつかないタイプだと思います」

「実際のところ、多くの方がそう言うのです。つまり、それは最も予想し易い答えということになります」

客の答え2：「おそらく、予想し易いタイプだと思います」

「実際のところ、ほとんどの人が『自分は予想のつかないタイプ』だと言うのです。ですから、『予想し易いタイプ』だというあなたの答えは、もっとも予想しにくい答えということになります」

客の答えがどちらにせよ、メンタリストはこう続けます：

「では、ここでちょっとしたゲームをやりましょう。

このゲームで私はあなたの考え方がより理解出来るようになるのですーそしてあなたもその経過の中で、自分について何か新しい発見があると思います。

それは簡単なゲームです。まずコインのような小さな品物を持って、両手を背後に回します。そしてコインを何度か両手の間でやり取りしてください。最終的には私に判らないようにどちらかの手に握って隠してください。

あなたの背後でしっかり握っていてください。握ったら教えてください。

いいですか？

どちらの手にコインがあるかは絶対に言わないでくださいね。またそのヒントも与えないようにしてください。でも私が知るところでは、通常90%の人はコインを右手に持つのです。

あなたがどちらに持ったかは言わないでくださいよ。でも多くの方がすることを今教えてあげたので、あなたは自分が予想出来ないような行動を取ったか、皆と同じ予想出来るような行動を取ったか、つ

まりあなたの考え方がどちらのタイプかが判ったと思います。

コインを右手で持ったのか、どうか、考え方が予想出来るタイプの人か、そうでないかです。判りましたか？自分のタイプを覚えていてくださいよ。

さて、今あなたがコインを右手、あるいは左手どちらに持っているにせよ、そうしたければコインを持つ手を変えてもかまいません。

コインを持ち変えるかどうかは言わないでくださいー最終的にどちらかの手にコインを持ったら、教えてください」

ここでメンタリストは、コインを移動するために客の肩が動くのを見ないように、あるいは肩がまったく動かない（コインが移動しない）のを見ないように、顔を横に向けておきます。

「出来ましたか？有難うございます。

ところで私は、人にコインを持つ手を変えても良いと言うと、まず間違いなく変えるという事も知っているのです！それはきっと私にとって状況をより難しいものにしてやろうという考えがお客様に働くからかもしれませんーしかし、それはとても予想出来る事実なのです！ああ、私にはコインを持ち変えたかどうかは言わないでください。でもここでもまたあなたは、自分が予想出来る行動をしたか、予想出来ない行動をしたかが判ったと思います。つまり、コインを持ち替えたかどうか、どちらの考え方のタイプの人間かということです。コインを持ち替えたのなら、予想出来る行動です。今度も自分のタイプが判りましたね？

こうしてここまでやって来たことで、あなたも自分について何かを学んだと思います。結果としてあなたがどちらのタイプの人かは、私に言わないでください。しかしあなたは自分のした2つの選択を通じて自分がどちらのタイプの間か、絶対に間違いなく判ったと思います。どうです？」

客はうなづきます。

「しかしあなたがどんな選択をしたかは、今の段階ではあまり深刻に考えることはありません。と言うのは、これから何をするのかをあなたはご存知ないまま選択したからです。いずれにせよ、私はあなたに選択をしてもらい、それに対し通常予想される選択とは何かを明らかにして、あなたのタイプを知ってもらおうとしました。

さて、実は私が最も関心を持っているのは、あなたがこれからすることになる選択なのです。あなたに空の手か、あるいはコインを握った手か、どちらか一方を前に出してもらいます。その前にまた言うておきますが、ほとんどの人は空の手を出して来ます・・・でもあなたは、ここでは予想出来るタイプでも予想出来ないタイプでも、どちらになってもかまわないのです。それはあなたの選択です。では、準備良ければどちらかの手を前に出してください」

客が右手を前に出してきたとします。

ここでメンタリストは、初めからずっとテーブルに置いてあった封筒を取り上げます。そして中から1枚の紙を取り出して、そこに書いてある事を声に出して読み上げます。

「最後にはあなたは『予想出来るタイプ』を選び、空の手を前に出します」

客が手を開けると、その予言通りであることが明らかとなるのです。

(やり方)

もしあなたが、私が私の前の本で解説した「WHICH HAND (どちらの手?)」のやり方を知らなければ、一体やり方はどうなっているのだろうと考え込むことでしょう。しかしながら、たとえあなたが前のやり方を知っていたとしても、これのやり方は判らないのではないかと思います。このルーティンにも前のやり方とおなじく「LOGIC PUZZLE」を使いますが、個人的にはそれがとてもうまく隠されていると思っています。

(訳注:「LOGIC PUZZLE」は、「右でないから左」とか、理詰めで結論を導き出す物事の考え方で)

このルーティンが成立するためにメンタリストが知らなければいけないのは、最初の 2 つの局面で客がした選択の組み合わせです。客は「予想出来る」か「予想出来ないか」のどちらかであり続けたか、違う 2 つの選択をしたか(順番は別として一方では「予想出来る」、他方では「予想出来ない」)です。

—以下、省略—

(注)

—以下、省略—

(補足)

私はこのルーティンを、BENJAMIN EARL の素晴らしい本「LESS IS MORE (要らないものはない方が良い)」を読んだ後で考案しました。私は彼の考え方を踏襲して、もし「WHICH HAND」ルーティンからすべて取っ払って、単に客にコインを好きな手に握って、さらに自由に手を変えても良いと言ったらどのようなことになるかと考えたのです(このルーティンのタイトルもその考えから来ています)。他の余計なことは入れたくなかったのです!よくある「正直者/ウソツキ」のやり方や、複雑な手順など、何も使わずにいこうと思ったのです。その最終結果が、今読者が読んできたものです。

—以下、省略—

(クレジット)

—以下、省略—

PROMETHEUS

(現象)

メンタリストはステージの中央にあるテーブルの上に 1 つの箱を置き、簡単なゲームをするために 2 人の客にステージに上がってもらいます。

客に 1 枚のコインを渡したら、それを (2 人の客のうち 1 人の) どちらかの手に隠してもらいます。済んだらメンタリストは 2 人の客に向かって簡単な質問をしますが、それに対して客は本当の事を答えても、ウソを答えても良いと言います。メンタリストはさらにゲームを難しくしたくなったので、客がコインを持っているか、いないかに応じて、心の中でいくつかの単語を思ってくれるように言います。

そしてメンタリストは、それぞれの客が思っている単語を開示して見せ、それによってコインの正しい在処をも当てて見せるのです。メンタリストは最後にサプライズとして、箱の中から予言を取り出してみると、メンタリストには客達がどんな選択をするのかが判っていたことが明らかになるのです。

(演技の流れ)

メンタリストはステージに登場したら、中央にあるテーブルの上に 1 つの箱を置きます。

「私はいつも特に 2 つの特別なスキルに魅力を感じていました。1 つは人のする決定に見えない影響を与えることであり、もう 1 つは人の心を読み取ることです。

ある時にはその人が本当の事を言っているのか、ウソをついているのかが判れば十分ですし、またある時にはその人が考えていることを正確に知る必要があったりします。今日はそれについてデモンストラーションをしたいので、2 人の方に手伝っていただきたいのです」

メンタリストは観客の中の 2 人に声をかけます。

「どうぞステージにお上がりください。他のお客様はお 2 人に暖かい拍手をお願いします」

彼らがステージに上がって位置に着いたら、メンタリストはポケットから 1 枚のコインを取り出します。

「これからこのコインを使って、簡単なゲームをしてみたいと思います。お 2 人にはコインをどちらかの手に隠していただき、私がそれを当てようというのです。コインはこのテーブルの上に置いておきます。

私が後ろ向きになったら、2 つのことをしてください。まず 1 人の方はコインを取って、どちらかの手に握って隠してください。そして私が向き直ったら、お 2 人にコインがどこにあるかを聞きますので、1 人の方はそれに対して本当の事を、もう 1 人の方はウソを答えて欲しいのです。そこで 2 番目にしてもらうのは、どちらが本当の事を言い、どちらがウソを言うかを事前に決めていただくことです。これを誰にも判らないように決めてもらうために、もし本当の事を言う役なら親指を立てて、もしウソを言う役なら親指を下げて、お互いに合図して決めてください。お 2 人が違う役柄をしてくれることで、私とそのリアクションの違いを探ることが出来るわけです。

何をするか、判りましたか？では、すべては秘密に行って、観客の皆さんにもお 2 人のした選択の結果が判らないようにしてください」

2 人の客は観客に背を向けて、誰にも何をやっているかが判らないようにします。メンタリストは、

2人とは反対に観客の方に向いて2人には背を向けます。

「はい、ではまずはお2人のどちらがコインを持って、どちらかの手に握って隠してください。次に本当の事を言う役なら親指を立てて、ウソを言う役なら親指を下げてお互いに役柄を決めてください。最後にお2人とも両手を背後に回したまま正面を向いてください。そして私に声をかけてください」

客が用意が出来ると、メンタリストに声をかけます。

「有難うございます！これから私は2人にコインを持っているかどうかお聞きして行きます。うまく行けばお2人が本当の事を言っているのか、ウソを言っているのかを見分けて、最後にコインがどこにあるかを当てられると思うのです。」

始めに言っておきたいことが有るのですが、それは人は本当の事を話す時はすぐに反応しますが、ウソをつく時は何かを言う前に言う事を考えるので、反応が遅いということです。この事実をあらかじめお話したのは、お2人にこのゲームを簡単なものとして欲しくないからです。お2人共に何かを答えるまえに3~4秒待ってから答えるようにしてください。また自分の役柄に応じて答えることを忘れないでください。」

(ここからは説明のために、2人の客を区別して客Aと客Bとします)

「では、あなたから始めましょう」

メンタリストは客Aの右腕に触れて聞きます。

「それはこの手にありますか？」

3秒位の後に「はい」と客Aが答えます。

「なるほど、そうですね。お答えに確信と真実味が感じられますね・・・でも少しオーバーな感じもしないでもありません」

次にメンタリストは客Bの右腕に触れて聞きます。

「それはこの手にありますか？」

また数秒の後に客Bが「はい」と答えます。

「なるほど！今のお答えは私に多くの事を教えてくれました。」

では、ゲームをさらに次のレベルに進めたいと思います。ここで「本当」、「ウソ」の役柄は忘れてください。これからは心にある実際の考えを読み取って行きたいと思います」

そしてメンタリストは客Aの左腕に触って、こう言います：

「もしコインがこの手にあったら、あなたが大人の「象」を抱えているところを想像して欲しいのです。もしこの手が空なら、手の平にふんわりとした「雲」が乗っているところを想像してください。よろしいですか、では想像してください・・・有難うございます！」

次にメンタリストは客Bの所に行って、その左手に触れてこう言います：

「もしコインがこの手にあるなら、重い岩が手にあって手を押し下げようとしているところを想像してください。もしこの手が空なら、巨大なヘリウム風船があなたを床から上に引っ張り上げようとしているところを想像してください」

メンタリストは2人の客をじっくりと眺めてから、こう言います：

「はい、結構です。お2人共両手を前に出してください。(客Aに向かって) 私はあなたが「雲」の事を考えていて、(客Bに向かって) あなたは風船の事を考えていると思います」

2人の客はメンタリストのこの言葉に反応し、それが正しい事を認めます。メンタリストは間を置かずすぐに続けてこう言います：

「その事は私にどの3つの手が空であるかを教えてくれるのですつまり、何処にコインがあるかが判るのです」

メンタリストはすぐに客Aの右手に触り、「この手を開けてください」と言います。

客Aは手を開けて、正しくコインがそこにある事を見せます。ここで観客はステージ上の3人に楽しいパフォーマンスを見せてくれたことに対して拍手することでしょう。

観客の拍手がおさまったら、メンタリストは続けます：

「私は始めに2つの事に魅力を感じていました。人の心を読む能力と人のする判断・選択に見えない影響を与える能力です。私は何とかお2人の心を正しく読んで、(客Aに向かい) あなたが本当の事を言う役柄をして、(客Bに向かい) あなたがウソを言う役柄をしていることが判りました。また私はあなたが「雲」の事を考えて、あなたが「風船」のことを考えたことも判りました・・・しかしまだ私がお2人の選択に見えない影響を与えたことは明らかにしていません」

ここでメンタリストは始めからテーブルに置いてあった箱をあけます。そして中から(「象」や「岩」ではなく)「雲」の形をした「ヘリウム風船」を取り出して見せるのです。観客は驚いて、さらに一層の拍手をメンタリストに送るのです。

(やり方)

このルーティンのやり方には2つの基本的な方法が使われています。最初の方法はコインの有り場所を教えてくれるものですが、正確に言うと「どこにコインが無いか」を教えてくれるものです。

この方法は、私の前著「V2」の「VERBALIST2.0」において説明したもので、私が考案したLOGIC PUZZLEに基づいています。この方法がうまく働くためには**一以下、省略一**

(補足)

・2人の客がステージで、コインをどこに隠すか、どちらが正直者の役をやり、どちらがウソつきの役をやるかを決めるところを観客に見て欲しくないのは、コインの在処や2人の客の役柄が何だろうというサスペンスを観客に感じて欲しいからです。演技が進む中でも観客に何も判らないと、それはエフェクトの不可能性を増幅してくれることになります。これは脱出マジシャンが、自分が水の中にいる時は息を止めていて欲しいと指示するのと同じことです。

(訳注：両方ともに、観客に演技者と同じ感覚を味わってもらおうということです)

・メンタリストとして我々はいろいろなコインとそれを使う方法に出会いますが、「このルーティン

はギミック無しのやり方なので、使うのはコインでなくても良いのではないか？」と思う人もいるかもしれませんが。

私はこのルーティンを「人の心を読む」と「人の選択に影響を与える」という2つの能力のデモンストラーションと位置付けており、使う品物自体には重きを置いていないのです。その中でコインを使う理由は、それが平凡な普通の品物だからです。私はその品物自体により多くの注目を集めるような物は使いたくなかったのです（ルーティンの主役は品物ではないのです）。ただそうは言っても、皆さんがコインに代えて手の中に握り込めるような小物を使うのは全く自由です。

- ・このルーティンの最後の（箱から風船を取り出す）開示は、

—以下、省略—

PROP-LESS OR MORE

（エッセイ：道具は無い方が良いかー「オーガニック」な演技とはなにか）

（要約）

我々の多くが、もし本当に魔法が使えたら、あるいは本当に人の心が読めたら良いのに、と求めてきました。多くの場合その理想のシナリオが、我々の創作意欲を刺激し、エフェクトがそう見えて欲しいと努力するスタート台となりました。そういう気持ちは単にエフェクトの裏にあるやり方を考える時だけに持つのではなく、プレゼンテーションを精査しルーティン全体の美的なまとまりまで考える時にも忘れるべきではないと思います。しかしながら我々は一介の人間であり、いつか理想の演技と実際に自分のやる演技との間で妥協してしまうのです。それにその妥協の規模とタイプはルーティン毎に異なるので、それについてよく考えることが大切です。そうすることがやり方とプレゼンテーションを結び付け、ルーティン全体を1つにまとめることにもなり、あなたの演技をより「オーガニック」なものに見せるでしょう。

ルーティンが「オーガニック」であるとは何を意味するのでしょうか？多くの人がマジックとメンタリズムにおいて「オーガニック」という考え方を、使う道具の有無・多少と混同していますが、そのコンセプトはもっと深くルーティンの構造にも係るものだと思います。私が考える「オーガニック」なルーティンとは、それが本物の現象との最少の妥協、あるいは妥協無しに実現されるもののことです。つまり「有機栽培」（オーガニック栽培）のように、本物と同等の現象が無理なく自然に醸成されるルーティンが「オーガニック」なルーティンと言えます。道具を使うかどうかや使う道具の多少の問題ではありません。

その正反対の演技は、やり方を重視するあまりプレゼンテーションにまで影響を与えてしまい、本来想定していたものとは異なる結果となってしまいうようなものです。これ等のエフェクトはよく分析してみると、複雑な、余計な手順に振り回されているものが多いです。

これは私の本なので、後で私のルーティンのいくつかで私の言いたいポイントを明らかにしたいと思いますが、私に言わせれば、以上の事はどのマジックにも言えることだと強く感じています。

(訳注：訳者は「オーガニックな演技」という言葉は知りませんでした。結局、MANOS の言いたいことは、「本物の現象に如何に近づけるかがすべてのメンタリズム/マジックの目標。そのやり方から本物と同じ現象が無理なく達成できるルーティンが「オーガニック」なルーティンであり、望ましい姿だ」という事でしょう)

—以下、省略—

THE INVISIBLE DIE

(現象)

1 人の客がステージに招かれて、メンタリストと「チャンスゲーム」をしようと持ち掛けられます。また6つの異なる色の紙玉が観客に投げ込まれ、しばらくの間持っていられます。

メンタリストは自分の財布を開けて、1枚の封筒と折りたたんだ紙幣を見せます。財布から「見えないダイス」を取り出して客に渡し、同じ目しか出ないようなインチキなダイスではない事を確認してもらいます(ギャグ)。済んだらダイスを振ってもらい、出た目を言ってもらいます。

財布の中にあつた封筒を開けてみると、ダイスの目がそれぞれ違う色に対応していることが判ります。出た目と関係ない色の紙玉をすべて開けてもらおうと、あまり良い事は書いてありません。残りの紙玉を開けると、客がメンタリストの財布の中の紙幣がもらえると書いてあります。ただし当然のように、「条件がある」とも書いてあります。

客に折りたたんだ紙幣を開けてもらおうと、「観客は誰でももらう権利がある。『22-B』席の客を除いては」と紙幣に書いてあるのです。そしてステージ上の客の席が「22-B」なのです。

もちろんこれはジョークとして行われるプレゼンテーションです。

最後にメンタリストは、これはすべて客が出したダイスの目によって起きたことだと言って、テーブルに置いてある封筒から出したカード(ダイスの目と紙玉の色を結び付けたもの)を取り上げます。そしてそれを裏返すと、そこには客が想像上で出したダイスの目が書かれています。

(演技の流れ)

「今日は、運勢というものが人の行動に如何に作用するのかを試してみたいと思います」

メンタリストは観客の1人の前に立ち止まります。

「よろしければ、ステージに来てお手伝いいただけませんか？他のお客様は暖かい拍手をお願いしません。

では、あなたと運勢ゲームをしてみたいと思います。ただし、始める前に1つ質問があります・・・あなたは物事を運任せにする方ですか、それともあなたの身の回りに起こる事を自分でコントロール出来ると考えているか、どちらですか？」

客がどちらか答えます。

「ある人は、『運や偶然』などというものは幻想にすぎない。何か理由が判らないことが起こった時に、そのせいにするための言い訳に過ぎない、とまで言います。しかしながら、運勢というのは幻想ではなく、認識出来るものなのです。

例えば私がダイスを10回振って、10回とも「6」の目が出たら、その結果は確率の法則に反するものとして、インチキをしたのではないかと思われる。このケースでは「運」の度合いが目に見えています。私は個人的には確率論を面白いと思っていますが、実際にはなるべく物事を運任せにはしないようにしています。

それはともかく、今日はあなたと「チャンスゲーム」をやりたいと思います。その前にこれ等の紙玉を観客の方に持っておいてもらいたいのです」

メンタリストはテーブルから6個の色付きの紙玉を取り上げて、観客のランダムな6つの場所に投げ入れます。次にメンタリストは財布を開けて中味をステージの客に見せて、何があるかを声に出して言ってもらいます。客は「封筒と100ユーロ紙幣」と言います。

「あなたは正しいですが、実はもう1つとても見にくいものがあるのですよ・・・これです！」

メンタリストは財布から（見えない）小さなダイスを取り出して観客に見せます。

「私はこの見えないダイスを何時も財布に入れているのです。ちゃんと1から6まですべての目があるかどうか、どうぞ調べてください」

客はメンタリストに合わせて、すべての目がそろっていることを確認するふりをします。「テーブルの上で振って、同じ目しか出ないというような事がないかを確認してください。いくつの目が出ましたか？それを皆さんにも教えてあげてください」

客が「6」と言ったとします。

「有難うございます。では、もう1回振って、違う目が出ることを確認してください。私は細工したダイスを使ったと、後で言われるのは嫌なので！」

客がダイスを振ったら、メンタリストはこう言います。

「今度は1が出ましたね。これでダイスが正しく転がる事が確認されました。問題ないことが判ったので、ここであらためてダイスを振って、なにか新しい目を出してください。いくつが出ても、我々のゲームにその数字を使いますので」

客が最後の一投をして、出た目は「5」だと言ったとします。

「有難うございます。さて、私は始めに色の異なる6つの紙玉を観客席に預けました。私の財布の中にある封筒にはカードが入っていて、そこにはダイスのそれぞれの目がどの色に対応するのかが書かれています。あなたがランダムに選んだ目を見てみましょう」

メンタリストは財布から封筒を取り出し、財布は開いたままテーブルに置いておきます。そして封筒の中からインデックスカードを取り出しますが、そこにはダイスのどの目がどの紙玉の色に対応しているかが書いてあります。

このケースでは、客の想像上の一投によって出た目は「5」であり、それに対応する色は「赤」だと判ります。

「すべての紙玉には皆、異なることが書かれています。もし始めにあなたに好きな紙玉を選ばせたら、あなたはきっと自分の好きな色の紙玉を取ったに違いありません。しかし今やったようにすると、あなたはどの色がどの目と結びついているのかが判らないので、その色は全くランダムに選ばれたものとなります。

あなたが選んだ紙玉に書かれたことを見る前に、その他の紙玉には何が書かれているのかを見てみましょう」

観客の中の、紙玉を持った6人の客に、それぞれの持った紙玉には何が書いてあるのかを読んでもらいます。

青：「あなたの負けです。ステージの後ろに「靴」を脱いで行ってもらいます。今晚あなたは家にはだして帰ってください」

白：「恥ずかしい自撮り写真を撮って、自分のプロフィール写真として投函してください」

黒：「この紙を食べてください」

緑：「FACEBOOKで皆さんに、自分には『しらみ』がいると宣言してください」

黄：「今日の残りのショーを、珍妙な眼鏡をかけて見てください」

メンタリストはポケットからP.77の写真のような、珍妙な眼鏡を取り出します。

「残念ですね。私はこの眼鏡をかけてもらう結末が一番気に入っているのですがね。

では、最後に残ったのはどんなことでしょうか？その赤い紙玉に書かれたことを読んでいただけますか？」

赤：「あなたはメンタリストの財布の中の紙幣をもらえます。(注)ただし、条件が合えば、です」

メンタリストはこう言います。

「おめでとうございます！ どうです、そんなに悪くない話でしょう！

正直言うと、私が見たかった結末は本当は、FACEBOOKでの告白と、珍妙な眼鏡だったのですが・・・しかし私はゲームのルールには従います。あなたが勝ち取ったものは差し上げます。ただし、何か条件がついていますね。

この紙幣には何か書いてあるようです・・・見ていただけますか？」

客は紙幣を広げて書いてある事を読みます。

「観客の誰にも紙幣をもらう権利があります。『22-B』席の客を除いては」

もちろん、ステージ上の客がその席の客なのです。

メンタリストは微笑みながらこう言います。

「これでなぜあなたがこのゲームに選ばれたかが判ったでしょう。私は全てを運任せにするのは嫌なのですよ。

正直、私は自分のお金をとられなくて良かったと安心している所なのですが、あなたも靴を失わなくて良かったですね！ほかの紙玉を選んでいたらどうなっていたでしょうね？」

メンタリストはそう言いながら、先ほど封筒から取り出されたインデックスカードを取り上げます。

「よく考えてみてください。あなたがダイスを振って「5」の目を出したのは本当に良かったのですよ」

そう言って、メンタリストがカードを裏返すと、そこにはダイスの絵が描かれていて、「5」の目が出ているのです。

(やり方)

—以下、省略—

(補足)

少しだけ始めのやり方を変えれば、手伝ってもらった客をランダムに選んだように見せて、そのランダムに選ばれたはずの客だけが紙幣をもらえないという、ジョークではなく1つのエフェクトとして見せることも出来ます。しかしすでにこの本でも「BRICK OPENER」でそうしたプレゼンテーションを説明しているので、ここでは上記のようなやり方に見たのです。もちろんあなたがやりたければ、このルーティンで客についての予言そのものとして演じてかまいません。ただしその場合は2つの事を強くアドヴァイスしたいと思います。まず1つは、両方のエフェクト(「BRICK OPENER」と「INVISIBLE DIE」)を同じショーの中で同時に演じない事です。2つ目は「ランダム」に客を選ぶプロセスを間延びしたものにしない事です。

—以下、省略—

ADDENDUM（付録）

ここで挙げたのは、この本のルーティンを演じる時に私が使うもののすべてです。（仕掛けのある封筒や財布など）私が演技を成立させるために使うことに決めた道具について、その使い方を簡単に復習します。

—以下、省略—

（二重封筒）

—以下、省略—

（ギミックコイン）

—以下、省略—

（THE HIMBER WALLET）

—以下、省略—

（見えないダイス）

この道具の最も重要な特徴は、それがまったくノーマルに見えるということです。それを示すために写真も添付しておきました（写真 4）。まったく普通のダイスに見えます。多くの人が、このダイスだけでも、この本の値段だけの価値があると言います。

—以下、省略—

UNVEIL

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「UNVEIL」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

