



ゴールドマイン of マジック(マジックの宝庫)

GOLD MINE OF MAGIC

BY GLENN GRAVATT

(訳注：本書はプロマジシャン GLENN GRAVATT (1899～1984) の作品集ですが、140ものマジックが掲載されています。彼は10冊以上の本を書いていますので、いかに多作なクリエイターであったかが分かります。マジシャンとしても実力派であり、FRED KAPS、ALI BONGO、DARYL、MAX MAVEN、DAVID COPPERFIELD など、幅広い一流マジシャンと共演しています。したがって、彼のマジックの創作理念の重要なものに、客が見て楽しく不思議なもの、実際に使えるものということがあり、彼の作品に現れています。

ただ、本書は40年以上前に書かれたもので、既にそのやり方がよく知られているもの、似たような現象がその後発表されているものもあり、また道具を作るのが面倒なものなどもあるので、この解説書では、その中から面白いアイデア・やり方のもの、あまり見ないもの、現在行われているマジックのベースとなっているものなど、73のトリックをピックアップしてコンパクトに解説させていただきました。訳者も、以前見たけれどもやり方が分からなかったトリックの謎がようやく解けたものもありました。読者も既に知っているものもあるかと思いますが、また新しいアイデアを見つけられると思います。どうぞ、マジックの歴史を感じながらお楽しみください)

~~~~~

### GRAVATT 'S INSTANTANEOUS

#### TRIPLE PENETRATION (4頁)

(現象)

開いた本に色の異なる2本のロープを離してかけます。2本の色の異なるリングを示して、どちらのリングをどちらのロープに通すかを聞きます。ロープの端は常に見えているのに、客の言った通りにリングがロープに通る、さらに2本のロープがつながってしまうのです。

(やり方)

—以下省略—

### PUNCTURED POKER CHIP (13頁)

(現象)

ボール紙製の筒にポーカーチップを1枚入れます。筒の底には穴がいくつか開いており、ポーカーチップはそれらの穴の上に置かれることとなります。同じく穴の開いたふたを閉めたら、マジシャンは釘を穴に通して行きます。釘は中のチップを貫通して上下に突き出ます(13頁図1)。しかし、釘を抜きふたを取ると、中のポーカーチップには穴は開いていないのです。

—以下省略—

## STAB-A-RING (20頁)

(現象)

4色の異なる色に塗られた4枚のボール紙製ディスクを1枚の封筒に入れ、封をしたら封筒を強く振って中のディスクをミックスして見せます。次に客に4色のうち、好きな色を言わせませす(赤とします)。マジシャンは鉛筆で封筒を刺し貫きます。封筒の端を破いて下に向けると3枚のディスクが落ちて来ます。鉛筆で封筒を破り開けて見ると、鉛筆には客が言った赤のディスクが通っているのです。

(やり方)

—以下省略—

## SAWING A DIME IN HALF (40頁)

(現象)

「マジシャンは女性を半分に分けて、また復活させるというイリュージョンをやりますが、今日はそのような大道具は持っていません」と言って、10セントコインを借りて客にサインさせたら、小さな紙に包んでマニラ封筒に入れます。封筒をハサミで中央からカットすると、10セントが半分になって、5セントコインが2枚出て来ます。元に戻すと言って、2枚の5セントを小さな紙で包み、もう1枚のマニラ封筒に入れます。お呪いをかけて開けると、10セントコインは現れません。マジシャンはポケットからコインパースを取り出して開けると、中からサインされた10セントコインが出て来るのです。

(やり方)

—以下省略—

## COIN FOLDS (42頁)

コインを小さな四角形の紙に包んで消す方法はそれこそ山のように解説されていますが、複雑過ぎる折り方のものなどを外して整理して行けば、より簡単で自然で効果的なくつかのやり方に落ち着きます。

・やり方1

—以下省略—

## THREE COINS IN THE FOUNTAIN (46頁)

(現象)

3枚のコインを見せて、2枚を左手の中に入れて1枚をポケットにしまします。しかし、左手を開けると、またコインは3枚になっています。もう一度繰り返しますが、やはりポケットのコインが戻って来ます。最後にもう一度やると、手からは何枚ものコインが転がり出るので。

(やり方)

これはスポンジボールの手順をコインに応用したもので、即席に行えます。

—以下省略—

## COLOR CONTROL (48頁)

(現象)

3個のマッチボックスと3個の角材があります。角材は赤、青、黄など3色に塗り分けられています。客に1個の角材と1個のマッチボックスを選ばせますが、角材は赤とします。赤の角材を選ばれたマッチボックスの中に入れます。他の2個のマッチボックスを開けると、中には小さなカードがそれぞれに入っており、青と黄のカードです。そこで、選ばれたマッチボックスを開けてみると、赤い角材の下に赤いカードが入っているのです。

(やり方)

秘密はマッチボックスにあり、どのマッチボックスも3つの色を表わすことが出来るのです。

—以下省略—

## QUADRUPLE COINCIDNE (FOUR BOXES) (50頁)

(現象)

マジシャンは観客に4個のボール紙製のボックスを見せますが、底の面は見せません。その色は皆違っており、後で見せると言います。この実験の成功には、客がそれぞれの色を知らないことが大切なのだとも言います。また、明るい異なる色で塗られた4個の小さなブロックも見せます。4個のボックスは木のトレイに置かれています。

客に、どのブロックをどのボックスに入れるかを選ばせます。4個のブロックがボックスに入ったら、ボックスを倒して底の色を見せると、中のブロックの色と一致しているのです。

(やり方)

これは簡単に道具が作れる上に、セルフワーキングで出来ます。

ボール紙で4個のボックスを作りますが、別に色付きのボール紙から4枚のカードを切り抜きます(白ボールに色を塗っても良いです)。

—以下省略—

## WORD MATCHING (56頁)

(現象)

マジシャンは、「ACERS」の文字を1つずつ書いた5枚のカードを見せます(59頁図1)。また、図2のような単語を書いた横長の板も数枚見せます。1枚の板をマジシャンが選んで用意したパネルに表を見せずに差し込みます。パネルに客が自由に指定した5枚のカードを差し込み、パネルを表向きにすると、5枚のカードが作る単語とマジシャンの板の単語が一致しているのです(図3)。

(やり方)

—以下省略—

## EXTRA SENSORY PERCEPTION

(やり方)

客とメンタリストが5枚ずつのESPカードを持ちます。それぞれ、○、＋、波、□、☆のシンボルです。メンタリストが先に1枚のカードを裏向きでテーブルに置きます。客がその横に1枚を裏向きで置きます。メンタリストがまた1枚を前のカードの上に置きます。客も2枚目を置きます。これを繰り返して、各5枚を重ねます。両方の組のトップから1枚ずつ開けて見ると、すべてのカードのESPシンボルが一致しているのです。

(やり方)

—以下省略—

## ESP CONTROL (76頁)

(現象)

各4枚のESPカードのセットを2人の客に渡して、ミックスしてもらいます。マジシャンは1枚のボードを見せて、8つの窓が4つずつ2列に並んでいることを示します。最初の客から1枚のカードをもらい、ボードの一方の列の一番上の窓の所に裏向きで差し込みます。2人目の客からも1枚もらって、もう一方の列の一番上の窓の所に差し込みます。これを繰り返して、すべての窓にカードを差し込みます。済んだら、ボードを表向きにすると、左右のESPシンボルがすべて一致しているのです。これはまた、カードを差し込む場所も客に指定させることも出来ます。

(やり方)

これには4つのシンボルのESPカードが、各4枚必要です。それと特殊なボードが必要ですが、これは厚手のボール紙から簡単に作ることが出来ます。

—以下省略—

## ESP MIRACLE CUBE (79頁)

(現象)

6種類のESPシンボルが書かれたサイコロを客に渡して、好きなシンボルを思わせませす。マジシャンは後ろ向きになって、客にサイコロを手の上に置いてもらいますが、どんな向きにおいてもかまいません。そのまま、客に思ったシンボルを見て心を集中してもらおうように頼みますが、サイコロには6面があり客に一度に見えるのは3面しかないので、サイコロを1、2回動かして客のシンボルが見えるようにします。済んだら、マジシャンは両手でダイスをはさんで前に出し、「客のシンボルが一番上にある」と言います。上の手をどけると、まさにその通りなのです。

(やり方)

これはサイコロをまったく見ることなく出来るものですが、どうしてそうなるのかは私にも聞かないでください。とにかく、以下の説明通りやれば、必ず出来ます。

—以下省略—

## THE ANTIQUE MEDALLION (83頁)

AL KORAN の傑作の1つに、「GOLD MEDALLION」というトリックがありますが、始めて見た時、私はまったくやり方が分からず不思議でした。そこで私は自分のやり方を考えたのがこれです。

(現象)

マジシャンは、今世紀になる前に作られたコインのようなメダルがあるが、作られた年を客に当てさせます。最初の数字は「1」なので、2番目以下の数字を3人の客に1つずつ言わせます。「1683」だとします。別の客に黒い小箱をわたし、開けて中を見てもらいます。すると、中にはいろいろな飾りの彫刻が施された立派なメダルが入っており、その裏を見ると「1683」と刻まれているのです。

(やり方)

—以下省略—

## DIE DIVINATION (85頁)

(現象)

客が1つのサイコロを、好きな目を上にして小箱に入れ、ふたをして後ろ向きになっているマジシャンの手に渡します。マジシャンは客に何の質問もすることなく、客のサイコロの目を当ててしまいます。

—以下省略—

## MATCHING COLOR CHIPS (91頁)

(現象)

5枚の封筒と5枚の色の異なるポーカーチップを使います。1人の客が封筒にチップを1枚ずつ自由に入れます。封筒をミックスしたら、別な客にもう1組の同じ色のチップのセットから好きなチップを選び、1枚の封筒に入れさせます。これを他の4人の客にも行わせます。これで各封筒には2枚のチップが入ったこととなります。やったことを復習した後に各封筒を開けて見ると、中の2枚のポーカーチップはすべて同じ色なのです。

(やり方)

—以下省略—

## COLOR CHIP PREDICTION (91頁)

(現象)

5枚の封筒に、5枚の色の異なるポーカーチップを1枚ずつ入れて、封筒を客にミックスさせます。6枚目の封筒を客に預けておきます。客に5枚の封筒の中から好きな1枚を選ばせます。その封筒を開けて中のチップを取り出さいます。仮に赤のチップだとします。客に預けた封筒を開けてもらうと、中には赤のチップが入っているのです。

(やり方)

—以下省略—

## DOUBLE DETECTION (126頁)

(現象)

デッキがよくミックスされていることを見せたら、2枚ずつカードをペアで裏向きで配って行きます。客に好きなペアを取らせたら、それをポケットに隠してもらいます。客に8枚のリストを渡して、自分のカードがあるリストをマジシャンに渡してもらいます。マジシャンは何の質問をすることもなく、客のカードを当ててしまいます。

(やり方)

—以下省略—

## THE WINDMILL (133頁)

(現象)

マジシャンが赤裏デッキから1枚のカードを表を見ずに選び、4枚羽の風車の赤い羽根に表を見せないで裏向きのままクリップで留めます。次に客が青裏デッキから表を見ないで1枚を選び、風車の青い羽根に裏向きでクリップで留めます。もう一度同じことをして、それぞれ1枚のカードを残った同色の羽に取り付けます。4枚のカードが何かは、マジシャンも客も分かりません。風車の羽を回し、風車を表向きにします。羽の回転が止まると、マジシャンの2枚のカードが客の2枚のカードとマッチしていることが分かるのです。

(やり方)

—以下省略—

● 本文は 65 ページの翻訳書になります。

—以上—

GOLDMINE OF MAGIC BY GLENN GRAVATT

日本語説明書©2024 FTM: *Feather Touch Magic Inc.*

**販売: (有) フェザータッチ MAGIC**

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

 

**フェイスブック: [www.facebook.com/ftmagic](https://www.facebook.com/ftmagic)**

(新製品情報、特別セール情報等はこちらでチェック)

メール: [FT@FTMagic.JP](mailto:FT@FTMagic.JP)