



マインド・ザ・マス

THE MATHS MAGIC
BY VINNY SAGOO

(訳注：この本には著者のVINNY SAGOOがこれまでに集めた45の「MATHS MAGIC (数理的マジック)」が収められています。内容は玉石混交であり、マジックとも言えないものからやや本格的なものまでいろいろです。マジックを始めて間もない人や、あまりこの種のマジックには縁のなかった人には、代表的な「MATHS MAGIC」を知る良い機会であり、有難い本だと思えます。ベテランの人は、この本のトリックはきっといくつも知っていると思いますが、中には、「ああ、こんなのがあったな」と懐かしく思い出すようなものもあると思います。訳者個人的には、45のうち39が「知っている」、あるいは「どこかで見た」というものでした。果たして、読者の皆様はどうでしょうか?)

はじめに

「創造力を生むのは、何を学んできたかではなく、どのように学んできたか、による」

—VINNY

SAGOO

STEPHEN HAWKING 博士は、「インテリジェンス (知性) とは、変化に対応する能力のことだ」という有名な言葉を残しています。例えば、少々誤字脱字がある文章でも、皆さんの頭脳は比較的簡単に解読できます。そうした頭や心の働きについてはまだまだ研究が必要ですが、今の例は人間の思考というものが如何に信じがたいものであるかを示しています。

この本は私が長年にわたって集めてきた「MATHS MAGIC (数理的マジック)」をまとめたものです。それらのあるものは、私が (自分が経営する) NEO MAGIC のウェブサイトを通じて販売しているプロフェッショナルなトリックにも使われています。

私はまたこの本を読みやすいように文字を大きくし、難解な言葉を使わないようにしました。さらに 12 の VIDEO により、実演、解説の映像と印刷用資料を提供して、皆さんの学習の助けになるようにしました。この本では、カード、コイン、ペーパークリップ、カレンダー、魔法陣、ダイス、ドミノ、電卓、そしてもちろん「算数」を使います。

しかし、マジックにおいては、トリックそのものは「成功」という公式の一部でしかありません。観客を驚かすのは、同時に如何にトリックを見せるか、プレゼンテーションをどうするかが鍵となるのです。この本にある大部分のトリックはとても簡単ですが、それでも実際に演じる前には練習、練習、そして練習あるのみです。そうそう、ですから「算数」も1つの要素に過ぎないということを忘れないでください。

私はずっと人間の心とマジック、そして算数に興味を持ってきました。しかし、多くの人は「MATHS MAGIC」は退屈だと思っています。そこで、この本のタイトルを「MIND THE MATHS MAGIC (算数マジックに注目しよう)」としたのです (訳注：人の心と言う意味の MIND と「注意せよ、留意せよ」という意味の MIND をかけたタイトルです)。

本編を始める前に、1つ皆さんに告白しておかなければならないことがあります。よろしいですか?・・・それは、私が算数が得意ではないということです。

白状してしまいましたが、それでも私は簡単な算数とマジックを組み合わせで「度肝を抜くような」トリッ

クを作り続けて来ました。このように楽しいトリックを作るのは算数の才能というよりも、情熱と心構えの問題なのです。

私は、NEO MAGIC を立ち上げる前は、大学で法律を7年間学び、またその後の15年間を弁護士として過ごしました。2017年にある事件があって、それにより自分のキャリアについて考えさせられました。そしてその時に、私のマジックへの愛が再び燃え上がり、NEO MAGIC という自分の会社を立ち上げたのです。

「NEO」はギリシャ語の「NEOS」から来ており、新しい会社にふさわしい名前だと思いました。それ以来、私は300以上のトリックを考案し、あるものはTVショーでも使われました。また、何冊かの本も書き、世界中をレクチャーして回りました。

と言う訳で、私のことはもうこれくらいにしましょう。

「MIND THE MATHS MAGIC」によろこそ！

(訳注：上述の通り、本書には12のQRコードがあり、トリックの実演等が見られます。ご活用ください)

1. ALBERTI

これは信じられないトリックであり、あなたを算数の魔術師のように見せてくれるでしょう。もともとは「ALBERTI'S GAME」として知られたものであり、古くからあるものです。客にいくつかの3桁の数を言わせ、それを掛け算し足し算した答えを、客が電卓で答えを出すよりずっと前にあなたは頭の中で出せるのです。

—以下省略—

2. ODD OR EVEN

これも昔からある、面白いコイントリックです。あなたは数枚のコインを持った両手をカップのようにしてジャラジャラさせながら、手っ取り早くお金を稼ぎたい人はいるかと聞きます。ゲームへの参加料は1ペニー(1P)だと言います(訳注：イギリス貨幣の最小単位です)。

ゲームは、客の1Pを加えた時にあなたの手の中のコインが偶数になるか、奇数になるか、というものです。しかし、客が何と言おうと、常にあなたが勝つのです！

これはとても簡単に出来ますし、イギリス以外の国のコインでも出来ます。

事前に用意するのは、10P×1、5P×1、1P×4です。

(訳注：日本なら、10円、5円、1円4枚か、100円、50円、10円4枚です。客の参加料は、前者は1円、後者は10円となります)

—以下省略—

3. QUICK DATE 1

パソコンと携帯電話の時代になって、印刷されたカレンダーへの需要は減りました。それでも、これは素晴らしいトリックであり、使わなくなったカレンダーのどの「月」でも使えます。また、本書のQRコードにある「解説動画」に続いて、「DOWNLOAD」としていくつかのカレンダーの

「月」の見本があります。それらを小さな細長い長方形に切っておけば、何回でも演技が出来ます。

演技ですが、客にカレンダーのどの「月」でも良いので、ペンで20の「日」をまとめて長方形で囲ってもらいます（24頁の図）。

あなたは、客がそれらの「日」の数字を電卓で合計するより速く、20日間の数字の合計をすぐに言うことが出来るのです。

そのやり方の秘密は、

—以下省略—

4. QUICK DATE 2

これはカレンダートリックの別なやり方です。

客にどの「月」でも良いので、まとまった9日をペン等で囲ってもらいます（25頁の図）。あなたは、それらの日の数の合計をすぐに言うことが出来ます。

やり方の秘密は、

—以下省略—

5. GOOD OLD 37

あなたは「37の数のフォース」を聞いたことがありますか？

「1～50の間の2桁の数で、それぞれの桁の数字が異なる奇数である数を心に思ってください」というやつです。

もしあなたが聞いたことがあるなら、あなたは多くの人が「37」を思うこと、さらに違っても「35」を思うことが多いのを知っていると思いますし、もし聞いたことがなければ、どんな結果になるか誰かに試してみてください。

ここで説明するやり方は、電卓を使うことで少し「ひねり」を効かせたものです。

では、この「37」をどのように使えるのでしょうか？

一例をあげれば、デッキのトップから37枚目のカードの裏に大きな「X」印を書いておきます。そして、客にフォースの手順を実行させます。客の計算した答えは「37」です。客にデッキを表向きで渡して、トップから1枚ずつカードを表向きでテーブルに配ってもらいます。

37枚目のカードの裏面を見てもらうと、大きな「X」が書かれています。この段階では客はそれほど反応しませんが、他のカードを裏向きにして他のカードには「X」印が書かれていないことを知ると、びっくりするという訳でしょ。う。

これはまた他の物、例えばコインを使っても出来ます。コインを長く並べて行います。大きな「？」印を書くように並べても良いでしょう。

6. SINGULARITY (単一性)

これは何人かの人を相手にする素晴らしいトリックであり、とても易しく出来ます。

1人の客に好きな1桁の数を言ってもらいます。例えば「4」だとします。

次の客に、今度は好きな2桁の数を言ってもらいます。例えば「30」とします。

ここであなたは予言を書いて、「後で見せる」と言います。

客に、最初の数に3倍し、更に37倍してもらいます。その答えに2番目の数、この場合は「30」を足してもらいます。

この場合の計算はこのようになります：

$$4 \times 3 \times 37 = 444 \quad 444 + 30 = 474$$

客が電卓や携帯電話でこうした計算をする前に、あなたは予言を書きました。ゆっくりと予言の紙を広げて見せると、そこには「474」と書かれているのです。

—以下省略—

7. LUCKY CARD

これはファンタスティックなカードトリックです。

1組の客と、1組のデッキ、そして予言を書くための紙が必要です。

まず、デッキをシャフルさせます。

ここであなたは、「今日のラッキーカードを書いておきます」と言って、XXXXXXXXXXの名前を紙に書いて折りたたんでおきます。

次に客1に、好きな1桁の数を言わせます。仮に、「5」だとします。

客1にトップから1枚ずつカードを5枚テーブルに裏向きで配らせたら、次の6枚目のカードを開けさせます。それは当然ランダムなカードなので、あなたは「残念ですが、それはラッキーカードではありません」と言います。そのカードをデッキのトップに裏向きにしたら、配ったカード(5枚)をデッキのトップに戻します。

今度は客2に、52以下の好きな2桁の数を言わせます。仮に、「20」だとしたら、客2にまたデッキのトップから20枚をテーブルに裏向きで配らせ、21枚目を開けさせます。あなたは、「これもラッキーカードではないですね。残念です」と言って、そのカードをトップに裏向きにしたら、その上にテーブルの20枚を重ねます。

客に彼らがランダムに選んだ2つの数を思い出させて、大きい方の数から小さい方の数を引いてもらいます。 $20 - 5 = 15$ となります。

そして客の1人に、今度は15枚のカードを裏向きでテーブルに配らせます。そして、16枚目のカードを開けさせると、それが予言したXXXXXXXXXXなのです。

このトリックは、1~52のどの数でも上記説明の通りにやれば出来ます。

—以下省略—

8. COINFUSION

これは、簡単に出来る疑似算数トリックです。

客に5Pと1Pのコインを取り出してもらいます。

コインを左右の手に1枚ずつ握ってもらいますが、どちらにどのコインを握ったかを

[REDACTED]

9. DOMI-KNOW

我々の家には皆、ドミノのボックスがあると思いますが、なかにはいくつか札が欠けているものもあるかもしれませんね。でも、このトリックは1つのドミノ札しか使わないので安心してください。

まず、ドミノのボックスをひっくり返してドミノ札を全部裏向きで出してください。そして、客の1人に好きな1枚を選ばせます。同じ目が並ぶものやブランク札などはあらかじめどけておくか、「同じ数字では面白くない」などと言って、他の札に変更させます。

(訳注:あなたは客の最終的な選択結果を見てはいけません。それを当てるのが、このトリックの目的です)

今仮に、客が37頁の図のように「1と5」の札を選んだとします。

[REDACTED]

[REDACTED] という数が、客のドミノ札の2つの数字が「5」と「1」であることを教えてくれます。

(訳注:これはドミノ札に限らず、どんな2桁の数字にも有効です。上記説明では、2つの同じ目が並んだダブル札を除かせていますが、ダブル札でも有効です)

10. FIVE ALIVE

これは簡単に出来る予言タイプのトリックです。

客に好きな数を1つ思わせませす。仮に、「786」だとします。

客に、電卓などで以下の計算をしてもらいます:

[REDACTED]

客がどんな数を選ぼうとも、最後の答えは常に「5」となります。

あなたは、直ちにその答えを言っても良いですし、また予言として事前にも書いておいても良いです。

—以下省略—