



ダイスカードセットをご購入いただき、誠にありがとうございます。

市場には数多くの電子ダイスが流通していることは、ご存知のことと存じます。優れた製品 もあれば、そうでないものもありますが、いずれも同じ機能を備えております。つまり、選ばれた数字をお知らせする役割を果たすのです。これは確かに便利なツールであり、誤解のない よう申し上げますが、私自身も過去数年間、いくつか使用してまいりました。

しかしながら、 ご存知の方もいらっしゃるかもしれませんが、私はメンタルマジックにおける電子機器の使用 にはあまり賛成できません。電池の確認や接続状態のチェック、そして製品の信頼性を確かめ ることにストレスがあるからです。率直に申し上げて、こうした要素は私の主な目的である「 観客を楽しませること」から注意をそらしてしまいます。観客を楽しませるためには、使用する道具全てを完全にコントロールできるという安心感が必要なのです。

ある日のこと、私は電子ダイス（非常に有名なブランド品）を使用していました。接続は正 しく、電池も 100%充電済みで、すべて完璧な状態でした。ところが、みせる最中に突 然、何も 反応しなくなったのです！受信機（こちらも充電済み！）には全く反応がなく、振動す らありませんでした。正直なところ、何が起きたのか全く見当が付きませんでした。実際、ショー 終了後には全て正常に動作していたのです！  
おそらく信号の不具合か何かだったのでしょうが、その瞬間、即座に対応策を考えなければなりま せませんでした。幸いなことに、この仕事を 30 年以上続けてきた経験から、その恥ずかしい瞬間を乗 り切る方法を見つけられたのです。

基本的には、その数字を使って観客の方へのリーディング（数秘術的な読み取り）を行い、その後、次のルーティンに進みました。

あの夜以降、解決策を考えねばならず、「ダイスカードを使ってみたらどうだろう？」と自問しました。場違いな道具を使わないよう、オンラインで調査を始めたところ、ボードゲーム用のダイスカードを製造している企業を実は発見したのです。これは様々な数字の組み合わせが印刷されたカードで、ボードゲーム中に使用するとプレイヤーが毎回異なる数字がある仕組みです。また、かさばるダイスをポケットに入れて持ち歩く必要もありません。これは私のために目から鱗でした！その瞬間、「ボードゲームの道具としてカードを紹介すれば、正当化できる」と確信したのです。

そこで様々な試作品やデザイン、素材などに取り組み始めました。そしてついに、皆様のお手元にあるこのカードが完成しました。これは数多くのメンタルマジックのルーティンに最適なツールだと確信しております！このデッキはおもちゃ屋で買えるような見た目であり、カードはゲームカードのように見えます。単一の数字を加える代わりに、大きなダイスの目を加えたかったのです。

これには二つの理由があります。一つは、常にこれがダイスカードであることを人々に思い出させるためです。また、私のプレゼンテーションでは常にこう説明しています。かさばって重い大きなダイスを持ち歩く代わりに、表面に大きなダイスが印刷されたこれらのカードを持ち歩くことを好むと。そうすれば携帯しやすく、同時に非常にビジュアルだからです。

約5年間、これらのカードは私の電子ダイスの代わりとして使用されてまいりました。率直に申し上げますと、正しく使用すれば、観客への現象は全く同じものとなります。

これらのカードを使用する上で非常に重要な点は、それらを主役とせず、他の選択へと導く手段として活用することです（詳細は後述のルーティンセクションで説明します）。実際、これらは選択をランダム化するツールとして提示し、それ以上のものではないと認識すべきです。もちろん、人の心を読む目的でも使用できますが、あくまでツールであることを忘れず、ショーの主役にしてはいけません！

パッケージでご覧いただいた通り、白と黒の2セットが同梱されておりますので、ESP現象を含む様々なルーティンにご活用いただけます。カードは専用の箱に入れて携行されることをお勧めいたします（見た目の良い財布などには入れないでください。さもないと、それ自体が別のマジックのネタになってしまいます！）。そうすることで、まさにボードゲームのダイスカードの一組のように見えるでしょう。

以下に、ダイスの活用例をいくつかご紹介いたしますが、あくまで道具ですので、ご自身の好みに合わせてお使いください。ただし、ルーティンに入る前に、マーキングシステムについてご説明いたします。

## **マーキングシステム**

私が考案したマーキングシステムは非常にシンプルで直感的です。計算や複雑なデザインを探る必要はありません。これほど直接的な方法はありません。

ご覧の通り、裏面には様々なダイスがごちゃ混ぜになった絵柄が描かれています。一見すると大混乱のように見えますが、この混乱の中にも、カードの表にどの数字が表示されているかを素早く判別するための、**角にある2つの特定のポイントが設けられています。**

下の写真をご覧いただければ、確認すべき箇所がわかります。基本的に、上から3番目のダイスがカードの表に表示されている数字を示しています。ご覧の通り、二つの角では少し見え方が異なります。実際、一方の角では2番目のダイスがより見えやすく、もう一方ではより隠れています。しかし、これは問題ではありません。常に上から3番目のダイスを確認すればよいのです。

確認箇所が分かれば、数字の特定は驚くほど迅速に行えます。保証いたしますが、観客にカードを直接お渡しし、何時間でも観察させてみても（お勧めはしませんが！ そんなことするでしょうか？）、マーキングを見抜くことは絶対に不可能です。裏面のデザインは、この微妙な手がかりを現象的に隠すよう入念に作られています。さらに、全体的な美観は洗練された外観を保ち、ボードゲーム用アクセサリとしての用途にふさわしい仕上がりとなっております。

## ワンウェイマーキングシステム

お気づきかもしれませんが、**カード中央のダイスのグラフィックがわずかに中心からずれています（中心より少し高い位置にあります）。**これには二つの具体的な理由がございます：

**表示上の観点：**最初の試作品では、参加者にカードをみせるよう依頼した際、指がダイスの目の部分を覆ってしまうことが頻繁に発生しました。これによりビジュアルな提示が不正確になっておりました。ダイスのグラフィックを少し高く配置することで、指を置く十分なスペースを確保し、ダイスの半分を隠すことなく表示できるようになりました。

正面一方向マーキング設計：

——以下省略——

## ダイスカードの使用法

ルーティンを計画する際には、両方のカードセットを活用するかどうかをご検討ください。私のルーティンの大半では、1セットのみを使用し、2セット目は「ESP マッチング」などの特殊な現象のために取っておいております。

カードの裏面をピークする際は、通常、観客にカードを裏向きにシャッフルしていただきます。その後、私がカードを受け取り、一枚を選んでいただくようお願いいたします。参加者がカードを手にした瞬間、素早く裏面のマークを確認し、すぐに視線を外します。このさりげない動作により、参加者が全工程を完全にコントロールしているという印象を強めます。カードを選んだ後は、残りのカードをさりげなくテーブルに置き、手間をかけず、手を加えない自然な扱いを演出します。

その後の手順は、具体的なルーティンによって異なります。以下のような方法をお選びいただく場合があります：

**数字を記憶する：**選んだカードの数字を確認し、記憶した上でデッキに戻してシャッフルします。

**カードを隠す：**選んだカードを裏向きにテーブルに置き、見ずに手で覆います。

### 別のピーク方法

別の現象的なピーク方法として、観客にカードをシャッフルさせた後、上から一枚ずつ下へ移動させる方法があります。

### ——以下省略——

### マーク付きのカードの効果

マーク付きカードを使用する際には、観客に与える心理的影響を考慮することが極めて重要です。観客の視点と、彼らに覚えておいてほしい内容に細心の注意を払ってください。この慎重な配慮が、パフォーマンス全体の効果を大きく高めることにつながります。

### スタックの活用

両方のダイスカードセットは、スタック状態で使用することも可能です。これにより、カードの裏面をピークする必要がなくなります。

**スタック手順：**私は以下のスタックを使用します（デッキの上から裏向きに）：2-4-6-1-3-5-2-4-6-1-3-5。このスタックには偶数と奇数の両方が含まれ、さらに黒と白のダイスの目がランダムに配置されているため、広げた際にビジュアルにランダムな外観を創出します。

**スタックの取り扱い：**スタックの順序を崩さずに複数回のカットが可能です。観客にカードを選んでもらいます。

### ——以下省略——

**代替的なスタック操作：**観客にデッキをカットし、そのカットを背中であらう指示します。その後、観客は一番上のカードを取り、ポケットに入れ、残りのデッキをあなたに手渡します。あなたがカードを箱に収める際、こっそりと一番下のカードをピークしてください。このカードが、観客が選んだカードの前の番号を示します。

**ラリー・ベッカーの「サイコII」に着想を得た手法：**別の方法として、観客にデッキをカットし、その動作を背中であらうさせた後、一番上のカードを取り、表向きにしてデッキの任意の位置に戻すよう指示します。これにより、あなたと観客の双方が選ばれた数字を把握できます。デッキを受け取ったら、底のカードをピークするだけで表向きのカードが判明します。この手法はラリー・ベッカー氏の『Stunner Plus』収録「Psycho II」ルーティンに着想を得たものです。

# ルーティン

本書の冒頭でも述べた通り、このダイスカードのデッキは多様なルーティンに効果的に組み込める万能ツールです。

以下にいくつかの活用例をご紹介しますが、可能性は無限大であることをご承知おきください。この素晴らしいデッキを駆使し、ご自身で独自の応用を編み出されることをお勧めいたします

## 1) ロシアンルーレット

**プレゼンテーション：**観客はダイスカードを選び、内容を見ずにポケットに入れます。その後、パフォーマーは観客にクレジットカードの提供を依頼し、それを封筒に入れます。この封筒は、空白のプラスチックカードが入った他の5つの封筒と混ぜ合わされます。その後、5つの封筒に番号が振られます。この時点で、メンタリストは観客に「1つの封筒のみが無傷で残り、その番号が選ばれたダイスカードの番号と一致する」と伝えます。

観客は自身のカードの番号を明かし、対応する番号の封筒が脇に置かれます。最後に、残りの5つの封筒全てがカットされ、観客にとって緊張感と興奮に満ちた瞬間が生まれます。もちろん、残った封筒の中には観客のクレジットカードが入っています。

方法：——以下省略——

実行方法：——以下省略——

**プレゼンテーション：**観客に選んだ数字を明かし、対応する番号の封筒を脇に置いていただきます。その後、ハサミを用いて残りの5つの封筒をそれぞれ、一本の直線で劇的にカットします。これにより、観客と参加者の双方にとって、サスペンスに満ちた魅力的な瞬間が生まれます。

## 2) ボディランゲージ

これらのダイスカードは電子ダイスと同様の方法で活用でき、観客の微妙なボディランゲージを観察することで選択された数字を解読することが可能です。

取り扱い項で強調した通り、カード選択プロセスは観客にとって完全に「非接触」に見えることが極めて重要です。この点は観客の記憶に残り、インパクトのある説得力あるプレゼンテーションを実現する鍵となります。

——以下省略——

## 3) マッチ

このルーティンでは、2組のダイスカードを使用します。観客がそれぞれ独立してランダムにシャッフルしているように見えますが、最終的には両方のカードの順番が一致します。

方法

——以下省略——

### 手順の実行

まず両方のカードを一緒に見せ、その後分けてください。白いダイスのカードを一方の観客に、黒いカードをもう一方の観客に渡します。各自にカードを十分に混ぜてもらいます。方法の説明として「スウィンドル・スイッチ」の手順を実演してください。その後、各参加者に対して「スウィンドル・スイッチ」を2回ずつ行います。

参加者に、各自が自由にカードを混ぜたにもかかわらず、驚くべき結果が待っていると伝えます。各山の一番上のカードをめくり、数字が一致していることを示します。この手順を続け、次々にめくるカードペアもすべて一致していることを明らかにします。

このルーティンはカップルで披露すると特に現象が顕著で、お二人の「シンクロニシティ（共鳴）」を強調できます。

## 4) バウンス・ノーバウンス

この現象は、ダイスカードを用いたもうひとつの興味深い応用例となります。

観客の一人に、ダイスカードをランダムに選んで、中身を見ずにポケットに入れていただくようお願いいたします。その後、5名の方をステージにお招きし、それぞれに小さなボールをお渡しください。この5名の方を横一列に並べ、最も遠い位置の方が1番、最も近い位置の方が6番であることを観客にお伝えください。

次に、観客に選んだ番号を明かしてもらいます。例えば、5番を明かしたと仮定しましょう。1番、3番、4番の観客にボールを落とすよう指示します。これらのボールは跳ねません。次に、2番と6番の観客にボールを落とすよう指示しますが、これらも同様に跳ねません。

驚くべきことに、ランダムに選ばれた番号に対応する残りの観客だけが、ボールを落とした際にそれを跳ね上がらせることができます。

方法

——以下省略——

## 5) 鍵と錠前

このルーティンは前段を基盤とし、欺瞞の層を重ね観客の没入感を高めます。まず観客にダイスカードを選ばせ、見えないようにポケットに入れていただきます。次に5名の観客をステージに招き、1から6の番号が記されたストラップをそれぞれに手渡します。さらにベルベットの袋に入った5本の鍵をみせてください。各観客に袋から鍵を取り出してもらいます。

ステージ上では、ルーティン全体を通して常に視認されるように、施錠された箱を展示します。鍵を選んだ後、観客に秘密の数字を明かすよう指示します。選ばれた数字に対応する人物に、脇へ退くようお願いします。その後、残りの5名の観客に、各自の鍵で箱の解錠を試みてもらいます。当然ながら、これらの試みは失敗に終わります。

最後に、選ばれた数字と一致した観客が鍵を試すと、箱は無事に開きます。驚くべきことに、箱の中には封筒が入っており、その中には封筒を開けた人物の特徴を不気味なほどに反映した説明文が記されていたのです！

方法

——以下省略——

## 6) MAGAZINE TEST

これらのダイスカードは即興の雑誌テストにピッタリです。私はこれを何度も演じてきましたが、常に素晴らしい反応を得ています。

まず、観客にダイスカード4枚を選んでいただき、中身を見ずにポケットに入れていただきます。次に、任意の雑誌を選んでいただきます（店舗内なら無料雑誌が利用可能ですし、友人の雑誌を使用しても構いません）。雑誌には多数のページがあることを示し、これから選んだ3枚のカードの合計値に対応するページを選ぶと説明します。

演者は、そのページ上の画像や目立つ見出しを予め言い当てます。

方法：

——以下省略——

## その他のアイデア

ピン番号の開示：

ESP マッチングルーティン：

カラーマッチ：

椅子テスト：

数秘術：

バンクナイト・ルーティン：

——以下省略——

日本語説明書©2025 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](http://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)

Instagram: [www.instagram.com/ftmagic0000/](http://www.instagram.com/ftmagic0000/)

Twitter: <https://twitter.com/FTMagic>

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

