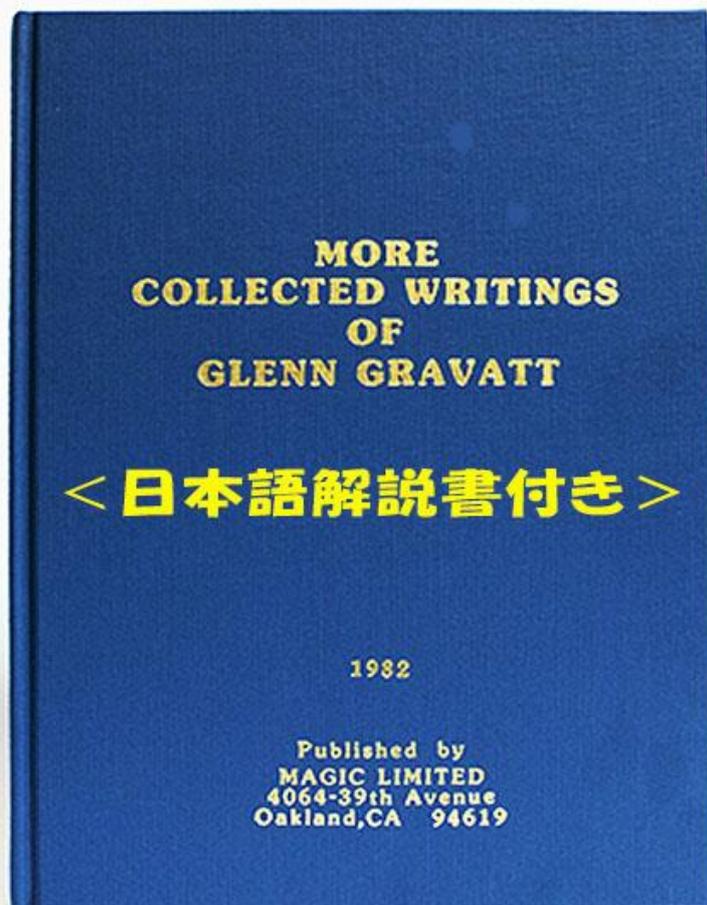


モア コレクテッド・ライティング



**MORE COLLECTED WRITINGS
OF GLENN GRAVATT
by GLENN GRAVATT**

（訳注：この本は、先に FT マジックから販売された本「GOLD MINE OF MAGIC」の著者である GLENN GRAVATT（1899～1984）の作品集です。前著には140ものトリックが解説されていたので、訳者の独断で作品を選び出し翻訳しましたが、本書にも100近いトリックが解説されています。

しかし、訳者の好みが出てしまうのを避けるため、今回はすべてのトリックをコンパクトに要約する形で訳してみました。前著とダブるトリックもいくつかあり、今ではやり方が知れ渡っているものや、現代のテンポに合わないものも散見されますが、それでも一流のクリエイターである彼のアイデアの豊富さには感心させられます。

GLENN は7歳のクリスマスにマジックセットをもらって以来、70年以上に及ぶマジックキャリアを積んでおり、クリエイターでありまた実戦的パフォーマーでもありました。その長い経験の上に書かれた本書は40年前の本ですが、その輝きは今もあせることはありません。

読者自身のトリックを考案する際に参考になることも多いと思いますので、GLENN のアイデア集として目を通していただければ幸いです）

~~~~~

★ 以下、本文より「現象」のみを抜粋いたします。

## **ANIMATED BALL AND GLASS**

箱の中にグラスとボールがあり、箱のふたを閉めてお呪いをかけます。ふたを開けると、ボールがグラスの中に飛び込んでいるのです。

（訳注：これは日本よりも海外ではやり、このやり方を使ったチープな物から、エジプトの工芸品を思わせるようなコレクターズアイテムまで多くのタイプが商品として販売されました）

## **RISING AND JUMPING BALL PENETRATION**

グラスにボールを入れ、2頁図1のように持ちますが、念力を加えると図2のようにボールが布を通して飛び出してくるのです。

## **THE COLOR BLIND MAGICIAN**

マジシャンは、3個のボールをそれぞれ同じ色のシルクで包むと言いますが、「色盲」の気があるマジシャンの話をしながら違う色のシルクで3色のボールを包んでしまいます。ところが最後に開けて見ると、ボールは正しいシルクに包まれているのです。

## NEW FLOATING BALL

両端を持ったスカーフの上をボールが動き回ります。

## E.S.P. CUBE

(訳注：これは FT マジックから販売した GLENN の本「GOLD MINE OF MAGIC」にあるダイスのトリックの ESP 版です。ルーツは BOB HUMMER のトリックです)

ESP シンボルを描いたキューブを使い客に 1 つのシンボルを選ばせますが、メンタリストはそれを読み取ってしまいます。

## MYSTERY OF THE SIX BLOCKS

テーブルに赤と黄色のブロックが交互に並べられています (7 頁図 1)。その前面を雑誌あるいはボール紙の板で一瞬覆うと赤と黄色にブロックが分かれてしまいます (図 2)。

## MENTAL BLOCKS

上面に異なる ESP シンボルが描かれた 4 個のブロックが並べられており、その後ろに描いた面を下にした 4 個のブロックが置かれています (8 頁図 3)。そのうちの 1 個を客が選ぶと、その前にあるブロックの ESP シンボルと一致しています。他のブロックはすべて異なっています。

## FIVE CUBE DIVINATION

メンタリストが後ろ向きになったら、9 頁図 1 のような 5 個のキューブを客に好きな番号順に並べさせ、カバーをさせます。メンタリストは向き直りカバーの前面に 5 個の数字を書きます。カバーをどけると、中のキューブの数字と一致しています。

## CRYSTAL TUBE AND PATRIOTIC BLOCKS

10 頁図 1 のような 3 色の木の円筒形ブロックが入った、透明なチューブを見せます (図 2)。ブロックを取り出してチューブとブロックを改めさせた後に、赤と青のブロックをチューブの左右に入れて、真ん中にあった白のブロックは入れません (図 3)。チューブを紙で包みます。白のブロックは消えてしまいます。紙を開けてみると、チューブの中の中央に白いブロックが戻っています。

## COLOR CUBE COINCIDENCE

1930年代初めに「YOU DO AS I DO」というカードマジックの一分野が生まれましたが、これはそれに触発された「一致現象」です。チューブの中の、マジシャンと客のダイスの目が一致します。

## CRYSTAL BOX AND COLOR CUBE

透明なボックスに、客の指定した色以外の色を上にしてカラーキューブを入れます。ふたもするので、キューブはボックスの中で動けないはずですが、一瞬の後に客の色が上面に見えているのです。

## BLOCK TRANSPOSITION (SUCKER EXPLANATION)

これはブロックの入れ替わりにサックートリックの要素を加えたものです。

## ODD CARD SURPRISE

これは古くからある数理原理を使ったカードトリックです。

### (現象1)

青裏デッキのボトムから10枚目に赤裏カードをセット。客に「10~20」の数を言わせたら、デッキを表向きにしてフェースからその枚数だけ配ります。そして、「古代数秘学では1桁の数字が重要でした」などと言って、客の数を1桁にして配り出したカードの上からその数だけ配らせます。残りのデッキを裏向きにしてスプレッドすると青裏が見えます。客のカードを開けると、それだけが赤裏なのです。

### (現象2)

これは3人の客に1つずつ数を言わせるやり方です（1人の客に3つの数を言わせてもOKです）。

デッキを表向きに持ったら、まず客Aに対して基本の動作を行って1枚のカードを表向きで客Aの前に出します。数字の合計を配ったカードをデッキのフェースに置き、残りのカードをその上に置きます。これでリセットが出来たので、客Bに「10~20」の数を1つ言わせて同じことを行います。前と同じようにカードを集めればまたリセットが出来ているので、客Cに対して基本操作を行います。最後に客の3枚のカードだけが赤裏であることを見せて終わります。

## MINDREADING PERFECTED

客にカードを配らせる手間はかかりますが、客が自由に思ったカードを何の質問もしないで当ててしまうセルフワーキングカードトリックです。

## TWO DICE AND FOUR ACES

デッキの中に入れた4Aを客が振ったダイスの目を使って取り出します。

## DOUBLE MATCH

2人の客が自由に選んだカードのメイトカードを、マジシャンは後ろ手で見つけてしまいます。

## DOUBLE COINCIDENCE

客とマジシャンが選んだ2組のカードが、それぞれメイトカードのペアとなります。

## TRIPLE SURPRISE

客とマジシャンが5枚ずつのカードを持ってまったく同じ操作をしますが、結果が違ってしまいます。

## DOUBLE FACED DUO

### (現象1)

両面が同じDFカードをデッキのボトムにセット。動かさないようにシャフル。左手にグライドの形に持って、ボトムからカードを引き出して行くように見せますが、実際にはグライドしてDFカードはボトムにキープします。客に好きな所でストップをかけさせたら、左手を起こして客にボトムカード（DFカード）を覚えさせます。すぐに表向きでシャフルしますが、客にさせることも出来ます。お呪いをかけて、裏向きでデッキをスプレッドすれば、客のカードだけが表向きになっています。

### (現象2)

5枚のカードをファンにして見せますが、1枚はダブルバックカード（DB）で他はそれぞれ両面が同じDFカードです。客にDFカードの中から1枚を選ばせたら、他のDFカードはどけます（DFはHAとします）。DBとDFを右指先にV字形にして持ち、右手を返して反対の面を見せます。手を返ししながら、親指と他の指で2枚のカードの位置をずらして入れ替えます。つまり、いわゆる「TWO CARD MONTE」MOVEを行います。すると、手を返した後にはまた1枚の裏向きのカード（DB）とHA（DF）が見えるので、あたかもはじめから裏向きだったカードがHAであったかのように見えます。こうして、客が選んだカードが裏向きカードと一致した、あるいは予言されていたこととなります。

## **SELF WORKING POKER DEAL**

10枚のカードを使って客とポーカーをしますが、マジシャンが常に勝ってしまいます。

## **DOTS THE CARD**

客のカードを予言の形で当ててしまいます。

## **THREE COIN DIVINATION**

伏せた3つの紙コップのどれにコインが入っているかを当ててしまいます。これは、BOB HAMMERの有名な「THREE CARD MONTE」をベースにしています。

## **FOLLOW THE LEADER COINS**

カップに入れた2種類のコインが入れ替わります。

## **COIN AND CUP DIVINATION**

3つの紙コップのどれかに入れたコインの在りかを、マジシャンが当ててしまいます。既述の「THREE COIN DIVINATION」とは違うやり方をします。

## **BELSHAW COIN VANISH**

これは私がイギリスのマジシャン BELSHAW から60年前に見せられたものですが、その後マジックの文献で見たことがないものです。

BELSHAW 氏は時々こんなやり方もしていました。始めはコインを本当に左手に取って、お呪いをかけてから左手を開いてコインが消えていないので、「おかしい」という感じで頭を振って見せます。そして、今度はまったく同じ動作で、お呪いだけ多くかけます。それでコインが消えるというようにしていました。

## **THREE COINS**

2枚のコインを握りこぶしに入れて、もう1枚はポケットにしまいます。しかし、手を開くとポケットのコインが戻って来て3枚になっています。これを繰り返しますが、最後はコインがいっぱい出てきま

す。

## THE COIN SEPARATOR

「コイン仕分け機」というハンカチの中に、25 セントコインとそれと同じ大きさの SUSAN B ANTHONY DOLLAR コインを入れると、DOLLAR コインだけがハンカチをすり抜けてくるのです。

## QUARTER QUACKERY

コインが消えて、空にしたマッチ箱から出て来ます。

## NO CLUE DIVINATION

スタンドに立てた4色の棒の1本を客が取ったら、取った棒とスタンドをどけてしまいます。マジシャンは客の動作を見ていなかったのに、何色の棒を取ったかを当ててしまいます。

## THREE CHIP DIVINATION

(訳注：これは既述の「THREE CUP DIVINATION」とやり方は同じなので。簡単に要約しておきます)

## SILK IN A SACK

5枚の紙バッグにそれぞれ色の異なるシルクを入れて、口を閉じます。マジシャンが見ていない間に客が1つのバッグを選びますが、中のシルクの色を当ててしまいます。

## CRYSTAL BALL DIVINATION

最近では以前ほどクリスタルボールを使う演技は見なくなりましたが、私はドイツで買った5cm位の大きさのクリスタルボールを今でも活用して重宝しています。

クリスタルボールを使って、カード当て、数字・単語当て等々。

## **COLOR DIVINATION**

小さな封筒に入れたカラーカードの色を、マジシャンは封筒を後ろ手で受け取ったまま当ててしまいます。

## **CIGARETTE DIVINATION**

(訳注：3種のタバコを使うという設定は現在の日本ではあまり実用的ではないので、骨子のみ記します)

3種のタバコを用意します。タバコがくっ付いたり離れたり。

## **COLOR BUTTON**

瓶のキャップが4, 5個並べてあり、その下に色の違う小さなボタンが入れてあると言います。マジシャンが後ろ向きになっている間に、客に1つのキャップを取り上げて中のボタンの色を覚えさせます。マジシャンは向き直って、何色のボタンかを当ててしまいます。

## **3 CARD MONTE IN REVERSE**

(訳注：タイトルの「逆3カードモンテ」とは、通常の3カードモンテとは違ってここでは客がカードをセットするからです)

説明される3つのやり方に使うのは共通のギミックで、プラスチック製の安いボールペンのインクカートリッジを取り去って、スポンジなどを巻いた棒状マグネットを入れたものです。

## **THE DIE KNOWS**

客がダイスを振ると、6枚のカードの1枚にその目が書かれています。そして、他の5枚はブランクカードなのです。

## **REVOLVING DIE MYSTERY**

大きなダイスに四角い筒を被せます。ダイスは筒とほぼ同じ大きさなので中で動けないはずなのに、筒をどける度にその目が変わって行くのです。

## **POKER CHIP AND DICE DIVINATION**

マジシャンが後ろを向いている間に、客が色の異なる6枚のチップから1枚を選び封筒に入れます。他の5枚の封筒にも残りのチップを1枚ずつ入れます。ダイスの目で決まった場所に客の封筒を差し込み、ダイスにはふたをしておきます。マジシャンは向き直ると、ある方法により客の封筒を取り出して見せるのです。

## **DIE AND SEALED ENVELOPE MYSTERY**

6枚のカードから客がダイスを振って1枚を選びます。そのカードが封筒に入れた予言と一致します。

## **DOMINO DECEPTION**

6枚のドミノカードから客が1枚を選びます。マジシャンは6枚のカードを持っていますが、そのうちの1枚に予言があると言います。それが客の選んだドミノカードと一致しています。

## **DIE SPOT TRANSFERENCE**

ダイスから目が消えて、白かったシルクに現れます。

## **THREEFOLD COINCIDENCE**

裏向きの12枚のカードの上に客がペンやコインなど3つの日用品を置きます。他のカードはどけて表を見せません。バラバラの品物が書かれています。3枚のカードを開けると、置かれた品物が書かれているのです。

## **QUINTUPLE COINCIDENCE**

ESPシンボルが書かれた5枚のマニラ封筒には窓があります。窓を下にした封筒に客が5種類のESPカードをミックスした後に裏向きで入れます。開けて見ると、すべての封筒のシンボルと中のカードのシンボルが一致しているのです。

## SEALED ENVELOPE MYSTERY

これは考案者も分からない古いマジックをベースにした GEORGE DEAN の作品です。

スタンドに ESP カードが 5 枚立っています。マジシャンは手に封筒を 1 枚持っており、予言が入っているといます。客が好きな ESP シンボルを言ったら、スタンドからそれ以外のカードは取り除きます。マジシャンはカードと並べて封筒をスタンドに立てます。封筒を開けて予言を見ると一致しています。

## THE ENVELOPE, PLEASE...AND THE WINNER IS...

これは映画のアカデミー賞をテーマにしたもので、客が選んだ俳優名が受賞者名を書いた封筒の中身と一致します。

## JUST PICTURE THIS

10個の一般的な品物の絵を描いたカードの中から、客が自由に1つを選びます。マジシャンは客の心を読んで、それを当ててしまいます。

## JUST PICTURE THIS (NO.2)

現象は前記のトリックと同じですが、やり方がまったく違います。

## WORD MIRACLE

ガラスあるいはプラスチックの板にゴムバンドがかけられたものを見せます。表には文字を書いたカードがはさまれ（57頁の図1）、裏には数字が書いてあります（図2）。文字カードを取って客にミックスさせます。客の言った番号に上からカードをはさんで行き、表返してみると、5つの文字の組み合わせは数多くあるのに、意味のある単語が出来ています。さらにマジシャンのノートパッドには、その単語に○がしてあるのです。

## COLOR SPOT MYSTERY

2つのカラースポットが描かれた4枚のカードから、客が1枚を選びます。マジシャンは裏を客に向けて5枚目のカードを持っていますが、その表を見せると客が選んだカードと同じカラースポットの組み合わせとなっているのです。

## GRAVATT' S PSYCHIC SPOTS

マジシャンはカードの表に書かれたカラスポットの色を指先で触り、判別して見せます。ESP 能力か、超敏感な指先の感覚によるものか、それ以外の説明は付きません。

## WORDO EXPANDED

「WORDO」の原案は 1 ドルで販売された中央に窓のある金属板でした。その後いろいろなヴァリエーションが出ましたが、これもその 1 つです。客が選ぶ本、頁、単語が予言されています。

## TEN CITY TANTALIZER

客が 10 の有名都市から 1 つを選ぶと、それが予言されています。

## GLENN GRAVATT の TEN CITY TANTALIZER

の私のやり方—DR. HANS-GERHARD STUMPF

裏向きに置いたカードから客が 1 枚を選ぶと、有名な都市名が 1 つ書いてあります。マジシャンは裏向きの大きなカードを持っていますが、表向きにすると同じ都市名が書かれているのです。

## MAGNETIC SPOOLS OF THREAD

3 色の糸巻と 3 色のボトルキャップがあります。糸巻には変わった性質があり、同じ色のキャップとくつつくのです。他の色のキャップとは引き合いません。しかし客がやると、どれもくつつかないのです。

## RING FLIGHT

5 つの色の異なるリングから客が 1 つ選びます。その他のリングを封筒にいれます。客のリングは紙に包みませんが、消えてしまいます。封筒を開けると客のリングも入っています。もう一度やりますが、今度は封筒に鉛筆を指します。封筒を破くと客のリングだけが鉛筆にはまっているのです。

## COLOR CHANGING CARDS

封筒の中が空であることを見せたら、色の異なる4枚のカードも見せます。1枚のカードを封筒に入れる度に、カードの色が変化して行くのです。

## **CONFUSING COLOR CARDS**

3枚の赤のカラースポットのカードと黄色のカラースポットのカードが、ミックスしても分離したり、その位置を入れ替わったりします。

## **THE WONDERFUL HANDKERCHIEF**

これは単独のトリックというより、いくつかのトリックを組み合わせた1つの手順です。いわゆる「DEVIL'S HANK」を使わずに、普通のハンカチの中でいろいろな物を消して見せます。

## **MY MAGNETIC CANE**

私は1930年に、いわゆる「ダンシングケーン」を買いましたが、何と説明書はありませんでした。友人のHASKEL（後に有名なプロマジシャンとなる）に演技を見せてもらい、それを参考に考えたのが以下の手順です。「ダンシングケーン」については、下手な演技では一般客でさえ「糸」の存在がすぐ分かりますが、DAI VERNONも「ダンシングケーンはいくつかの動きをサッと見せてすぐ引っ込むのがベストだ」と言っているくらいです。

## **SPOTS BEFORE YOUR EYES**

板に描かれたカラースポットが移動したり、増減したりします。

## **FOUR OBJECT ASSEMBLY, SUPREME**

4個の品物をカバーを使って一か所に集めるマジックは、150年前の本にも干しブドウとナプキンを使って行う方法が書かれています。以下は私のやり方です。

## **THE JUMPING FLEA**

3枚のカードの下のどこかに「飛び跳ねるノミ」がいるのですが、客にはその居場所を当てることが出来ません。3SHELL GAME と3CARD MONTE をミックスしたような手順です。

### (参考手順例)

3枚のカードを並べ、ノミは中央にいると言って作業2を行います。確かにノミは中央にいます。次に作業1により、左のカードの下に移動させます。また作業1により、右のカードの下に移動させます。これを何回かやり、客が慣れてきた頃に作業2により、ノミが移動していないことを見せます。次に作業3をやって、客に3回当てるチャンスをあげますが、すべて外れます。ノミは消えてしまいました。最後にカードをテーブルに一列に並べ、またノミが戻ってきたことを見せて終わります。

## MAGIC WHISKEY GLASS

ショットグラスに入れたコインなどの小物が一瞬で消えます。あるいはシルクがグラスの中に現れます。

## STAB A RING

4枚のカラーリングを封筒に入れます。客に1つの色を選ばせます。マジシャンは鉛筆を封筒に突き通します。鉛筆を封筒から破り取ると、客の言った色のリングがはまっているのです。

## CIGARETTE TO EGG

マジシャンが火の点いたタバコを握りこぶしに入れると、卵が現れます。

## THIMBLE SURPRISE

先日のある会合で、他の何よりこのジャンボシンプルの出現が受けたので解説しておきます。

## INVISIBLE GLUE

マジシャンは新発明の「見えない糊」の効果を見せようと言って、客から紙幣を借ります。紙幣を折りたたんだらペーパークリップで留め、「見えない糊」を塗ります。すると、紙幣はズボンや上着のあちらこちらにくっつくのです。

## PAPER CUP PUZZLE

パイ焼き用の金属の皿に紙コップを乗せて、ひっくり返します。当然コップは落ちます。もう一度やっても落ちます。そこでマジシャンがお呪いをかけると、今度は落ちないのです。

## **THUMB PENETRATION**

カードケースの中央に穴が開いており、マジシャンは親指を入れます（80頁の図）。ケースの上から客のカードを入れると、親指を貫通して落ちて来るのです。

## **PENETRATIVE PENCIL**

薄い箱に入れたカードを鉛筆で突き通しますが（81頁の図1）、箱から出すとカードには穴が開いていません。

## **PUNCTURED POKER CHIP**

3cm位のポーカーチップがちょうど入る大きさのチューブを見せます。チューブの底とふたにはいくつかの穴が開いています。チューブの中にチップを入れて、下からも上からも何本かの釘でチューブを突き通しますが（82頁図1）、釘を抜いてからふたを開けて確かめると、チップには穴が開いてないのです。

## **PENETRATION PUZZLE**

板紙の穴にタバコが刺してあります。「カードには実は無数の見えない穴が開いているのです。その証拠に・・・」とタバコを持って動かすと、タバコは刺さったまま板紙の上を滑って移動します（83頁図2～3）。

いろいろな場所にタバコを移動させて、最後はそのまま板紙から抜き取って見せます。

## **GAME CHIP AND CARD PENETRATION**

4枚のカードのトップカードの下に入れたチップが2枚目の下に移動します。さらに、3枚目の下、4枚の下と移動します。

## **PAPER CUP, CRYSTAL TUBE, AND GAME CHIP**

透明な筒の上に乗せたチップが、筒の中に貫通して落ちてしまいます。

## MY FAVORITE ROPE AND RING

ロープの両端を結び、客にも確認してもらいます。リングをロープの一端にかけると、リングはそのまま結び目を抜けて、ロープの輪の中に入ってしまう（87頁図1～3）。

## STRING LOOPS ENTWINED

バラバラの2本の輪にした糸を左親指に巻きつけます。紙幣で筒のようにして親指を覆います。お呪いをかけて紙幣をどけると、指に巻き付けた2本の輪がつながっているのです。

## PENETRATING CARD AND SHOELACE

真ん中に穴の開いたカードに靴紐を結び、穴の開いたケースに入れてひもの両端をケースから前後に出します。マジシャンはケースに指を入れて、中のカードを引き抜いてしまいます。靴紐はケースに通ったままです。

## JOINING THE COLORS

図1のように、赤と白のロープをつなげたものを2組作ります（91頁図1）。これが一瞬で赤と赤、白と白のつながった輪となってしまいます（図3）。

## INITIALED TAG AND SHOESTRING

靴ひもの輪に四角いカードボードが通してあります（92頁図1）。カードを取って、客にサインさせます。カードボードをひもに戻しますが、「マジックでは違う戻し方をする」と言って、ボードを外してポケットに入れ、靴紐の中央を同じポケットに入れます。マジシャンはポケットから外に出ている部分を持ってひもを抜き出すと、ボードがひもの輪にはまっているのです。

## STRING A COLOR

紅白に交互に染め分けられたロープを手に巻き付けてからまたほどくと、紅白の色の位置が変化しています。また同じようにするとまた別な位置になっているのです。

## VISIBLE ROPE AND RING PENETRATION

1本のロープにリングが通っています。マジシャンが号令をかけると、リングがロープを抜けて落ちてしまいます。

## **RING A STRING**

1本のひもを緩く結んで輪を作ります。1本のリングがその輪の中に入ってしまう。

## **VISIBLE RING OFF ROPE**

1本のロープにリングを通し、両端を結びます。マジシャンは片手でリングを握りますが、そのまま抜き取ってしまうのです。

## **GRAVATT' S SERPENT SILK**

結んだシルクが一人でにほどけてしまいます。

## **ANIMATED SILK**

これは単独で演じてもいいのですが、前出の「SERPENT SILK」と組み合わせるとより効果的です。マジシャンは穴の開いたカードボードにシルクを通して、穴から上にシルクの端だけを出します。片手をボードの少し上に位置させてお呪いをかけると、シルクが生命を得たように穴を抜けて立ち上がり、上の手の中に入ります。

## **VISIBLE SILK APPEARANCE**

ジュースの缶位の大きさの透明なガラスあるいはプラスチック製のチューブを見せます。明らかに空ですが、突然、大きなシルクがチューブいっぱいに現れるのです（101頁図1）。

## **BACK IN PLACE**

ボール紙製のチューブの中ほどに1枚のシルクが通してあります（102頁図1）。シルクを抜いてチューブに布をかぶせます。シルクが消えてしまいます。布を取ると、シルクが元通りチューブに通っているのです。

## COMPLETING THE COLORS

マジシャンの持つロープに、赤と青のシルクが結ばれています（103頁図1）。アメリカの「ナショナルカラー」は「赤、青、白」だと言って、白が欠けていることを強調します。しかし、一瞬の後に、2枚のシルクの間白いシルクが結ばれて出現するのです（図2）。

## SILK AND CRYSTAL BOXES

シルクを入れた透明な箱の上に、空の同じような箱を2つ重ねます。四角い筒で3つの箱を覆い、また取り去ると、シルクは中央の箱に飛び移っています。また筒で覆うと今度は一番上の箱に飛び移り、最後は消えてしまいます。

## FLASH SILK APPEARANCE

2本のロープを見せますが、瞬時に1枚のシルクが両端をロープに結ばれた状態で現れます。あるいは、1本のロープを示して両端を引くと、ロープが2本になって、中央に結ばれたシルクが現れます。

## VISIBLE SILK TRANSPOSITION

赤と青のシルクの中央に白のシルクが結ばれています。客に、赤か青かを選ばせたら、マジシャンはつながったシルクの一方の端を離します。すると、客が選んだ色のシルクが中央にきているのです。

## SILK TRIO PENETRATION

108頁図5のようにつなげられた3枚のシルクが、何のカバーもなく外れてしまいます。シルクはすぐに調べてもらえます。

## COLOR TRANSFERENCE

中央に穴の開いた赤いカードボードを封筒に入れます。封筒にも中央に穴を開けたら、青いシルクを封筒に通します。すると、封筒の反対側から引き出されて行くシルクは色が赤に変わって行きます。シルクを完全に抜いたら封筒からカードボードを出して見ると、色が青く変わっています。シルクとカードの色が入れ替わったのです。

## SILKS FROM A FOLDER

中央で折りたためるボール紙製フォルダーの両面をあらためた後に、中からシルクを何枚も取り出して見せます。

## SILK AND GLASS PRODUCTION

空の握りこぶしにハンカチをかけると、中からシルクが出現し、続いてショットグラスも出現します。

—以上—

★ 是非、本文で解説される「準備」、「やり方」をお楽しみに。

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)