



SYMMETRY & PARITY

(対称性と同等性)

BY BEN HARRIS

はじめに

ウサギの穴によろこそ。靴ひもを締めて、キャンドルを手に飛び込みましょう。ALICEの前に待ち受けていたのと同じような不思議の国が皆さんを待っています。本当です。新しい、初めて探求される一組のデッキを使ったマジックのアイデアとやり方が潜んでいるのです。それらはあなたがそれらを目にするのを、そして想像力を働かせるのを待っています。でも、まずは穴に飛び込まなければなりません。

先に秘密の説明を読むのではなく、まずはPART ONEから順番に読むことを約束してください。そこが「ウサギの穴」の入り口だからです。慌てて入って行かなくても、あなたを待つ「驚き」は逃げません。

あなたが今手にしているような本は、細部にまでしっかりこだわる才能ある、そしてそれを十分に発揮できる人たちの結束の結果です。

EVER ELIZALDEは今度もまた、彼の素晴らしい挿絵等のアートワークで本書を飾ってくれました。簡潔で洗練され、多彩な色遣いには無駄がなく、彼がアートを簡潔かつ完璧に仕上げる術を知っていることを表しています。

私の編集者であるSTEVE SHUFFTONもそうです。彼は自分のマジックと、書かれた文字の取り扱い方を分かっています。彼は私の考えを明確にして秩序立ててくれます。有名な作家がかって言いました：「あなたの編集者をあなたのベストフレンドとせよ」。私はかなり昔にそうしています。STEVE、いつも有難う。

発行者であるVANISHING INC. (とても質の高いマジックブックを生み出すことにおける世界のリーダー) と共に、我々皆が誇りに思える本を作ることが出来たと思っています。

我々がこれから潜って行く穴は、深く入り組んでいます。潜れば潜るほど、多くのマジックに明かりを向けることになり、そこには多くの「驚き」があるでしょう。ただ、まずは身の回りの物を持って、穴の縁に立たなければなりません。そして、宝物の最初の輝きを見つけましょう。

私はその「輝き」を見つけた時のことを覚えています。つまり、この本に解説されたアイデアのヒントを得た時のことです。それは1つの数字、本当に大きな数字から始まったのです。

「一組のデッキをシャフルしたら、何通りのカードの並び順の組み合わせができるのだろうか？」

その疑問こそが私の穴の入り口であり、それを確認する中で「宝物の最初の輝き」を見つけたのです。

この本の最初のエフェクトのタイトル「 $8 \cdot 06e+67$ 」は、一組のデッキで出来るカードの並び順の数を数学的に表したものです。その数はまた「52の階乗」あるいは「 $52!$ 」とも表され

ます。どのように表記されようとも、この数は膨大な数なのです。

(原注:「52の階乗」とは、「 $52 \times 51 \times 50 \times 49 \times \dots \times 1$ 」を表します)

それは約8,000×(1,000,000,000の7乗)という途方もない組み合わせの数となり、なんと我々の銀河系にあると言われている星の数より多いのです!

その事実により圧倒され感動した私はそこで、「この莫大な数を出発点(「穴の入口」として、何か展開できないか」と考えたのです。

例えば、「マジシャンはこう言えないだろうか:『ではデッキをシャフルして、星の数より多いと言われるカードの並び順の1つを作りましょう』」などなど、です。

この本の最初の部分PART ONEでは、この「膨大な数」という考えを踏まえた3つの強力なルーティンの現象を述べます。そこでは我々に「おなじみ」のあるカードマジックに使えるテクニックとやり方を見ることが出来ます(具体的な解説はPART TWOで行われます)。

そのPART ONEで述べられる最後のエフェクトである「PARITY DECK」は、まだ探求されていない新しい領域に踏み込んだもので、カーディシャン達に新たに構築されたメカニカルデッキを紹介します。

BEN HARRIS

PART ONE : First Steps

ここで述べられる3つのエフェクトは、以下の通りです:

- 8. 06e+67

客がシャフルしたデッキを使う ACAAN のエフェクト。

- A NOTE FROM DOUGLAS ADAMS

客がシャフルしたデッキと ADAMS 氏からのメッセージを使った予言のエフェクト。

- THE PARITY DECK

客がシャフルしたデッキを使う、6段階にわたる素晴らしいエフェクト。

ここではこの3つのエフェクトを、観客が見た現象として詳しく述べます。すべてをゆっくりと注意深く読んでください—そして演技の雰囲気を感じ取り、現象を味わってください。

すべてをフェアに述べますので、読者はその「謎解き」に挑戦してみても良いです。我々は多かれ少なかれ、いつも本を読んだり他人の演技を見たりしては同じようなことをしていますが、

ここでも頭の体操のつもりでチャレンジしてみるのには良いことです。また、ただ流れにしたがって謎解きせずに読もうと思った人は、そのまま「ウサギの穴」に飲み込まれて、後で説明する秘密と出くわした時に楽しい驚きを見つける事になるでしょう。

8. $06e+67$

(観客が見る現象)

マジシャンはまず観客に、「1組のデッキをシャフルしたら、何通りくらいのカードの並びの組み合わせが出来ると思いますか？」という質問を投げかけて、その答えがいかに膨大なものであるかを教えます。「それは『 8000×10 億の7乗』という途方もない数なのです。想像も出来ませんよね。まずは我々は第一歩として、ここでシャフルして星の数より多いと言われているそれらの並び順の1つを作りましょう」と言います。

ここで2人の客に来てもらい、1人はマジシャンの左側に、もう1人は右側に座ってもらいます。今、仮に左の客がアンソニー、右の客がポールだとします。

デッキが良くミックスされていることを見せたらほぼ枚数の等しい2つのポケットに分けます。ポケットを2人の客の前に1つずつ置き、「これからやっていただくことは、カードをさらに徹底的に混ぜていただくという事です」と言います。

客達は自分達の好きなやり方でカードを混ぜ始めます：オーバーハンドシャフルやリフルシャフル、連続したカット、更にはテーブルの上でバラバラにかき混ぜるかもしれません。

カードが完全にランダムな誰にも分からない並び順になったと思ったら、客達は混ぜるのを止めます。

アンソニーに自分のポケットから好きなカードを1枚選ばせて、覚えさせます。仮に、ダイヤの8とします。「そのカードは『重要な存在』となるので、忘れないようにしてください」と言ったら、覚えたカードを自分のポケットに戻させます。そして、誰にもその自由に選ばれたカードの行方が分からないように、再び良くシャフルしてもらいます。

アンソニーとポールには、それぞれのカードを好きなように重ねてまたデッキとしてもらうのですが、このようにしてもらいます。まず、それぞれのポケットから好きなカードを1枚ずつ自由に抜いてテーブルに重ねて置いてもらいます。これを繰り返して、2人の客はすぐに1組のデッキを作り上げます。出来上がったデッキのカードの並び順は、観客にも2人の客自身にも分からないランダムなものとなります。最後に1回カットさせてもかまいません。その場合は、「すべての良いゲームはフェアなカットからスタートします」などと言っておきます。

「我々、つまり(2人の客を指しながら)お2人と私は今、大変意義深いことをやってのけたのです。テーブルにあるこのデッキのカードの並び順を、人類史上おそらくかつて経験されたことのないものにしたのであります！そうです、並び順の数は先ほど説明したように膨大なものであり、その中の1つが今日形成されたのです」

客がその事実を理解するようにわずかに間を取ったら、「私は一切カードには触っていません。したがって、並び順の最終結果に何の影響も与えていません。そうですね？」と観客に確認を求めます。

観客が同意したら、「すべてはお2人で行いました。お2人だけが今のカードの並び順を作ったのです。私が何の影響も与えていないことが大切なのです。今日は、新しく出来たカードの並び順の中に、数字が持つ普遍的な神秘が自ら不思議なやり方で存在を示すところが見られるかもしれないからです」

先ほど1枚のカードを選んだアンソニーに立ってもらいます。

マジシャンは微笑みながら言います：「あなただけが、これから我々の前に展開されようとしている不可能な瞬間の鍵を握っているのです。あなたの心には、1枚のカードがありますね。私が『重要な存在になる』と言ったカードです。安心してください。我々はあなたにそのカードの名前を言えなどとは言いませんから。我々はきっとそのカードを見れば、それだと分かると思います。と言うのは、そのカードが現れた時、あなたの顔にコントロール不能な驚きと喜びの表情が浮かぶからです」

ポールに向かって、「さて、ポール、これから示される数学と科学の普遍的脅威のデモンストレーションで重要な役割を果たしてもらう心の準備は出来ていますか？」と言い、ポールと少しやり取りして遊びます。そして、「我々の前には今、興味深いものがあります。テーブルの上にあるのは、カードのランダムな並び順を作るためにシャフルされたデッキです。デッキは「8000×10億の7乗」通りの並び順の中の1つを示現して、静かに置かれています」と、デッキを指さします。「それがいかにすごいことかがお分かりですね？」と言います。

アンソニーを指して、こう言います：「さて、こちらの方の心には1枚のカードが思われています。それが何かは誰も知りませんし、彼も何かは言っていません。そして、デッキと心の中のカードを結び付けるのが、ポール、あなたの仕事になるのです。しかし、実際にはあなたがやることは何もなく、数字が自ら現れるのを助けるだけなのです。

これから私は脇に立って、1, 2, 3と数えて、手をたたきます。そうしたらすぐに1~52の数を1つおっしゃってください。その数だけデッキのトップからカードを数えることになります。ポール、好きな数を言ってくださいね。この変わった実験においては、どの数でなければいけないという事はないのです。どの数も正しいのですー私を信じてください。観客の皆さんのバックアップを信じてください」

マジシャンは脇に立って、3つ数えて手をたたきます。

ポールが1~52の任意の数を言います。今仮に「15」としておきます。これはまったくフリーチョイスです。

「かなり確信をもってその数をおっしゃったようですが、他の数に変えなくても良いですか？今ならば変えることが出来ますが・・・」と言います。

「いいえ、15で変えません」とポールが自信をもって言います。

「大変結構です」とマジシャンは言います。「これからあなたにはデッキのトップから1枚ずつ、14枚のカードをゆっくりとデッキの横に1つの山にして配り出してもらいます。ただ、15枚目のカードには触らないようにしておいてください。

さて皆さん、皆さんの注意をアンソニー氏に向けていただけますか？アンソニー氏の顔に注目してください。今彼の頭の中では何か奇妙なことが起こりつつあるのです」などと、観客の注意をアンソニー氏に向けるべく面白そうなことを言います。「実はそれは科学の世界では『量子のもつれ』と

言われる現象であり、かのアインシュタインにも『不気味だ』と言わしめた奇妙な現象なのです。簡単に言えば、それは量子の世界で起きる、無関係なはずのバラバラなものが奇妙にもつれ合う現象なのです。

今アンソニーは頭の中でバラバラな要素を絡め始めているのです。つまり、彼のカードとカードの並び順の「15枚目」という要素と一緒にさせようとしているのです。まあ、彼のような立場に置かれたら、誰でもそうせざるを得なくなるというのが当然だと思いますがね。そういませんか、ポール？」などと言います。

「では、ポール、デッキのトップから14枚のカードを配り出してください。そして、15枚目はまだ見ません。劇的効果も考えて、少し間を開けましょう、いいですか？」

ポールがデッキに手を近づけた瞬間にマジシャンは止めます：「あ、待ってください！カードを配る前にデッキを1回カットしましょう。そうすれば15枚目にあるカードも入れ替わって、このデモンストレーションの結果も変わって来るはずですよ。本当に驚くべき瞬間を作るために、カットすることを提案しますが、どうでしょう？でもあなたは、あなたの直感にしたがって行動していただければ、けっこうです」

ポールはデッキをカットするかもしれないし、カットしないかもしれません。それは彼のフリーチョイスです。どちらにせよポールは、デッキのトップから14枚のカードを配り出し、15枚目を開ける前に手を止めます。

そして、ポールが15枚目のカードを表向きにした時にアンソニーの顔に現れる驚愕の表情が、これまでのいくつもの自由な選択にも関わらず、そのカードがダイレクトなヒットであることを示すことになるのです。デッキのトップから15枚目のカードはまさしくアンソニーが自由に選んだカード、ダイヤの8なのです！まさに皆が唖然とする瞬間です。

以下の諸点を踏まえて考えてみてください：

カードの選択はフリーチョイスです。

1～52で選ばれる数もフリーチョイスです。

客がデッキをシャフルします。

この演技中、マジシャンはデッキに触りません。

A NOTE FROM DOUGLAS ADAMS

（訳注：DOUGLAS ADAMS（1952. 3～2001. 5）は、イギリスのSF作家、脚本家。本文に出て来る「THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY」はジョーク満載の作品で、世界中で1500万部売れました。そのタイトルは、作中に出て来る電子本の名前です）

（観客の見る現象）

これは前作「8. 06e+67」を強力でユーモラスな2段階の予言エフェクトにしたものです。

客達にまずデッキをシャフルさせて、「8000×10億の7乗」の並び順の1つの状態にしてもらいます。1枚のカードをフリーチョイスさせますが、仮にスペードの3とします。カードを選んだ客にポケットをまたシャフルさせたら、他の客のカードと1枚ずつ重ね合わせてランダムな状態のデッキを作ります。この間、マジシャンはカードに触りません。

テーブルの上には演技の始めから、ダグラスアダムスの「銀河ヒッチハイカーのガイドブック」というSF本が置いてあります。1人の客にブックマークがはさんである本の頁を開いて、その頁の蛍光ペンで強調している単語をつなげて書かれた予言を見てもらいます。それは約40年前に才能ある劇作家が書いた楽しいキャラクターである「DEEP THOUGHT ディープソート」という、750万年にわたって計算を続けるスーパーコンピューターの言葉です。

「その重要な質問に対する答え・・・生命と宇宙、あらゆるものに対する答え・・・は・・・42」

この宇宙が一見無関係なように見える様々な要素が関連し合っ出来上がっているという事実を踏まえて「ディープソート」が導いた結論が42でした。

マジシャンは、「ディープソート」に対する質問が明らかでないので「42」という数の意味も曖昧だが、ここにはデッキしかないのととりあえず42枚目のカードを見てみようという提案します。

最初の客が41枚目まで数えて次のカードを見ると、彼の顔色が変わります。観客はそれがまさしく客がフリーチョイスにより選んだカード（スペードの3）だという事を知ります。「ディープソート」の結論は的中しました！第1のサプライズです。

（訳注：「THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY」は河出書房から「銀河ヒッチハイカーガイド」というタイトルで日本語版が出ており、アマゾンなどネットでも売られています。ただ、全5冊のシリーズなので、ここで使われている頁（27章の最後）を探す必要があります。あるいは、「42」でなければいけないという訳ではないので、何か日本の適当な本を見つけても良いです）

しかし、コンピューターの結論はただ「42」と言うだけの曖昧な表現でしかありませんでした。しかし、アダムスはそれを明確にするために手書きのメモを残していたのです。2人目の客に本にはさんであった折ったブックマークを広げて読んでもらいます。すると、そこにはこう書かれています：

「ここでハッキリさせるべきことは、こうでしょう：『ディープソート』よ、お前はデッキのトップから42枚目にお客様のカードがあると分かっていたのか？お客様のカード、『スペードの3』が！」

アダムスのメモは、客がカードを選ぶ前から本にはさんであったので、これは驚くべき内容です！第2のサプライズであり、クライマックスです。

最初のカードが42枚目にあったという開示は、それが何のカードであるかを客にたずねることなく行われます。観客は客の表情、リアクションからそれが客のカードであることを察します。客に42枚目のカードを見させる前に、客のカードの名前を言わせてもかまいません。

2番目の予言は、さらに強力です。カードはフリーチョイスであり、それを戻した後でc3デッキをシャフルしたという事実もありますが、何より客がカードを選ぶ前にメモが書かれていたという事実が驚きです。マジシャンもカードにまったく触っていません。

PARITY DECK

(観客の見る現象)

これは現象的には、前の2つのACAAN系エフェクトとは大きく異なるもので、後で説明するやり方に内在する異なる可能性を探ったものです。「PARITY DECK」は、全2作の創作活動を通じて学んだことを踏まえて、秘密のカーテンの裏に隠れたやり方のまったく新しい使い方を探求したものです。

それについては後記を待つとして、ここでは「PARITY DECK」の現象の説明を楽しんでください。それぞれが驚くべき瞬間を作りながら最後の想像も出来ない結末へと展開する、いくつもの段階に分かれた現象に注目してください。

この「PARITY DECK」の演技でも、やはりまずは客にデッキをシャフルさせて「8000×10億の7乗」通りのカードの並びの1つを作ってもらいます。しかし、ここではカードを選ばせることはしません。マジシャンがデッキに一切触ることがないのは、前の2作と同じです。

ここでは1枚のコインが使われますが、それは「『SYMMETRY』や『PARITY』といったこの世の絶妙であり、また奇妙でもあるルール」や「数学のルール」をマジシャンが語る時に使われます。

「SYMMETRY (対称性、つり合い)」は、物事のバランスをとることを意味するもので、例えば「夜と昼」、「善と悪」、「黒と白」などを考えてください。いずれも、実際には1枚のコインの裏と表の関係のように、1つの事象、概念の2つの面を表しており、目に見えない調和が図られているのです。

一方、「PARITY (同等性、等位性)」は、いくつかの物事の同等性を引き出したり、平準化をはかることです。

「SYMMETRY」と「PRITY」は、共にこの世のあり方に大きく作用し深く影響を与えています。「コイントス」を何万回と繰り返しても、結果的に裏と表が出る確率が同等に近づいて行くのも「バランス」と「同等性」の作用の結果と言えます。「8000×10億の7乗」通りのカードの並び順の1つ1つにも、それらの作用はもれなく働いていると言えるのです。

「今、膨大な数の話をしましたが、このデッキはその1つの並び順を形成しています。これから、それについての奇跡的な現象をご覧くださいませ。我々にはこのデッキのカードの並び順は分かりませんが、ここでも普遍の原理が存在していることは判ります。例えば、「SYMMETRY」はカードの裏と表、偶数と奇数、赤と黒などに表れており、「PARITY」はランダムな中にもカードが万遍なく、均等に混ぜられていることに表れています。同じ「SYMMETRY」と「PARITY」が単純なコイントスの中にも存在しており、表か裏かという2つの基本的なパターンは、「数の世

界」を支配するパターンに通じるものがあるのです。たとえそれが「8000×10億の7乗」という膨大な数であろうとも同じです」などと、もっともらしいことを言います。

（第1段）

マジシャンは1人の客に1枚のコインを渡して、これからの実験の中でコイントスをして「表」か「裏」かを決めてもらう役をお願いします。「ここでは『表』をカードの赤を表すものとし、『裏』をカードの黒を表すものとし、人の名前のように、「あかおもて・うらくろう」と覚えても良いですよ」

（訳注：原文では英語の発音を使った覚え方を説明していますが、日本では使えないので上記のようにこじつけました）

別な客に1～52の数を1つ自由に言ってもらいますが、その枚数だけカードを配ることになるので、1～20位の範囲をアドバイスしておきます。

コインを持った客にトスしてもらい、「表」か「裏」かを決めてもらいます。仮に「表」とします。

「『表』ですから、取り決め通りに『あかおもて』で赤と決まりました」と言い、客の言った枚数目のカードを見ると、たしかに赤のカードです。「これは単なる偶然かもしれませんね。なにしろ50/50の確率ですからね。では、もう1回やってみましょう」

実験が繰り返されます。1人の客が1～20の数を言い、コインを持った客がトスをします。すると、2回目もコインは客の言った枚数目のカードの色を的中させるのです。

マジシャンは、「これは少し面白くなってきましたね。私はこういう事態を『強い偶然』などと呼んでいるのですが・・・では、もう少し実験のレベルを引き上げましょうか」と言います。

（第2段）

マジシャンは1人の客に、「デッキを4つの山に分けてくれますか？」と頼みます。「同じくらいの山をきれいに1列に並べてくれますか？」と言って、客にそうさせます。マジシャンは客の仕事の出来上がりをほめてから、「今、それぞれの山の一番上や一番下に何のカードがあるのかは誰にも分かりませんね」と確認すると、相手の客も観客も当然ながら同意します。

またコインをトスしてもらいます。「『表』です。『あかおもて』でカードの色は赤です」と、これから起きる途方もないことの前に確認します。

デッキを4つの山にカットした客に、好きな山を1つ指さしてもらいます。そのトップカードを開けてもらうと、まさしくコイントスによって決められた色である赤のカードです！驚くべき結果でしたが、実はこれからさらに盛り上がるのです。

（第3段）

さらなるサプライズを隠してマジシャンはこう言います：「御覧の通り、この実験には数学的な制限など何もありません。ただお客様の選んだ山のトップカードを開けるだけです。他の場所で他の誰かが同じようにこの実験を行った場合にも、まったく同じことを繰り返すだけです。こんな具合

に」

マジシャンが残りの3つの山のトップカードを開けてみると、3枚のカードすべて赤のカードなのです！

待ってください、このサプライズの連続はまだ続くのです。

(第4段)

マジシャンは、4枚の赤いカードをそれぞれの山に戻します。

「これでもまだ印象的でないと思う時は、『SYMMETRY』と『PARITY』というこの世を司る原理を思い出してください」

マジシャンは4つの山を表向きにひっくり返します。すると、4つの山のそれぞれのボトムには黒のカードが現れるのです！

「『SYMMETRY』と『PARITY』が、ここでも間違いなく働いています。赤と黒という「対称性」とすべて赤、あるいはすべて黒という「同等性：」です。驚くべきことだと思いませんか？」

ここで、観客の拍手を促すようなジェスチャー、キューサインをします。拍手の中で、マジシャンは4つの山をまた裏向きにします。

(第5段)

「こうした『SYMMETRY』や『PARITY』や『数の偶然性』などの実験は、更に驚くべきレベルに引き上げることが可能なのです」とマジシャンは言います。

「このデッキにさらにもう少しランダムさを加えて、『8000×10億の7乗』通りのうちの別な組み合わせに変えて、実験を続けてみましょう」と言ったら、客にテーブル上の4つのポケットを好きな順番で重ねて集めさせます。

「集めたら、1回カットしていただいてカードの並び順を変えてください。それで、先ほどとは別な順番にカードが並びましたね？」とマジシャンが客に確認すると、彼はうなづきます。「もしやりたければ、さらにデッキをカットしても良いですよ」と言います。

「新しい並び順になったこのデッキを使って、全宇宙から我々に与えられた可能性から不思議な現象を引き出す実験を再び試したいと思います。今回は、一部の探求者にしか知られていない、2つのもっとも驚くべき現象であると考えられている『偶発的「SYMMETRY」と「PARITY」』というものにアクセスを試みたいと思うのです。

まず始めに『偉大なる分離』と言われる現象から行います」と言って、マジシャンはデッキをほぼ同じくらいの2つのポケットに分けて、横に並べてテーブルに置きます。

「赤と黒というのは、カードを2つに分ける時に最も分かり易い明確な判断基準です。そして、1組のデッキには26枚の赤と26枚の黒のカードがあります」と言ったら、客にどちらかのポケットを指さしてもらいます。マジシャンはそのポケットを取り上げて（フォースではありません）、左手に裏向きで持ちます。「これから起こることは、『8000×10億の7乗』通りの並び順のう

ちの、ほんのわずかの並び順でしか行うことが出来ない現象なのです。よく見ていてくださいね」と言いながら左手を少し持ち上げて、持ったバケットを強調して見せます。

「ここで我々は、この世の諸原理を凝縮して体現したコイントスという作業を行うことになりま
す」と言って、この実験の間中コイントスを担当して来た客に向かって、「では、コインをトスし
て、その結果を教えてください。赤でしょうか、黒でしょうか？」と指示します。

コインがトスされ、結果が「裏」だったとします。「うらくろう」ですから、黒と決まりました。

「黒でしたね」と言って、マジシャンは左手のバケットを見つめます。そして、バケットのカード
を弾くと、**すべてのカードが黒のカード**なのです！

それは想像を絶する現象であり、マジシャンは両手を広げて観客の拍手を受けます。

その衝撃が観客にしみ込むのを待って、マジシャンはテーブルのもう1つのバケットを取り上げま
す。そして、そのバケットのカードを弾くと**すべてのカードが赤**であり、デッキの
「SYMMETRY」の完璧なデモンストレーションとなるのです。

しかし、さらなるサプライズが用意されているのです。

（第6弾）

「皆さんには今、赤と黒の完璧な仕分けである『偉大なる分離』を見ていただいたのですが、『8
000×10億の7乗』通りのカードの並び順の中には、もう1つの特別な並び順があり、それは
今見ていただいた現象を反対の形で表現した現象が見られる並び順なのです。それがどんな現象
か、皆さん分かりますか？」と言って、マジシャンは観客を眺めまわします。

「それは、今2つに仕分けられた赤と黒を、今度は完ぺきに交互に組んだ状態にするという事なの
です。デッキ全体にわたってカードが「赤、黒、赤、黒・・・」と並んでいる状態であり、数学者
達はその状態のことを「原初の並び順」と呼んでいます。赤のカードの塊がここに、黒のカードの
塊がそこに、と散らかっているよりはずっと見た目にも印象的な状態と言えます」と、マジシャン
はテーブルの上の2つのバケットを指さしてみせます。

「それでは、『原初の並び順』と言われる赤と黒が交互になるという驚くべき可能性にチャレンジ
したいと思います。それには最後のコイントスが必要です」

まず客に、黒のバケットを赤のバケットの上に注意深く置いてもらいます。そしてデッキがきれい
にそろった状態になったら、マジシャンは実験を続けます。

「では、最後にもう一度コインをトスして、『表』で赤か、『裏』で黒かを決めてください。もし、
我々が赤と黒交互の状態をデッキの中に見ることが出来た時に、その色が赤・黒交互の並びの最初
の色となるかもしれないのです」

コインがトスされて「表」が出たとします。「『表』ですから『おもてあか』で赤となりました」と
言って、一瞬間を取ります。そして、手をたたきます。

「赤・黒分離の状態から、赤・黒交互の状態までたどり着いたでしょうか？」と言ったら、デッキ
のトップカードを開けて見ると、それはコイントスによって予言された通りに赤のカードです。

「赤・黒交互の並びの最初のカードは赤でした。ここまではうまく行っています」と言いながら、

そのトップカードは表向きでテーブルの左に置きます。

「次のカードは黒でなければなりません」と言って、ゆっくりと次のカードを開けるとそれは黒のカードです。マジシャンはその黒のカードを表向きにして、最初の赤のカードの上にオーバーラップして重ねて置きます。そして、観客達の驚いている顔を眺めまわします。続けて次のカードを開けると、今度は赤のカードです。マジシャンは口に出して「黒、赤、黒、赤・・・」とカードの色を言いながら、以降のカードも同じように表向きにして見せたらテーブルに置いて行きます。

こうしてデッキのすべてのカードがテーブルの上に左から右へと帯状に広げて置かれます。それらのカードは間違いなく、赤と黒のカードが交互に並んでいるのです。すべてのカードが、です！

マジシャンは両手を広げて大きな拍手を受けながら、「このようにカードの並び順に関わる驚きの現象は止まることを知りません。明らかに赤と黒との2つの山に分かれていたものが、一瞬で赤、黒、赤、黒と交互に並び順を変えてしまうのです。本当に不思議な驚くべき現象ですね！」と言って、終わります。

これが、客がデッキをシャフルしてから始まった複数の段階で構成されるルーティンのクライマックスです。目の前で実際に展開される、コイントスによって決められる赤と黒の変化は本当に不思議な現象です。

この「パリティデッキ」はセルフワーキングで行われます。エフェクトの背後に潜む秘密のやり方が、客自身にデッキをシャフルさせるという新しいテクニックと相まって、啞然とさせられる結果を生み出しています。

さて、これらの（マジシャンがカードに触らない）「ハンズオフ」マジックはどうやって行われるのでしょうか？次の頁をめくってください。きっと、あなたは大きな笑みを浮かべることだと思います！

—以下省略—