

MINDFX PRESENTS:



TEQUILA HUSTLER

BY MARK ELSDON

BONUS HANDLINGS BY: MCLEOD|MURRAY|TURNER

テキーラ・ハスラー

マーク・エルズドン著

<日本語解説書>

目 次

テキーラ・ハスラー:マーク・エルスドン

- ・ 効果 - 基本的な説明 ----- 3ページ
- ・ 効果 - 詳細説明 ----- 3ページ
- ・ 演者は100%正しい! ----- 4ページ
- ・ 参考: クレジット ----- 4ページ
- ・ 方法 ----- 5ページ
- ・ 具体例 ----- 6ページ
- ・ 2つの質問について ----- 7ページ
- ・ 鍵 ----- 8ページ
- ・ 銃 ----- 9ページ
- ・ 紙幣 ----- 10ページ

ボーナス/ゲスト寄稿:

テキーラ・ハスラー・パーティー:コリン・マクラウド -- 10ページ

ヒーロー・ヴィラン:ピーター・ターナー ----- 12ページ

小さな嘘:マイケル・マレー ----- 14ページ

追加のアイデア:マイケル・マレー ----- 19ページ

テキーラ・ハスラー:マーク・エルスドン

効果 - 基本的な説明:

参加者はポケットから任意のコインを取り出し、どちらかの手に隠します。さらに、こっそり手を交換する機会も与えられます。演者はいくつかの質問をし、参加者は嘘をつかずか真実を話すかを選択できます。どちらの場合でも、演者はコインがどちらの手に隠されているかを正確に特定します。

続きとして、参加者はコインの年号を見てそれについて嘘をつきますが、演者はすぐに実際の年号を発表します。

効果 - 詳細説明:

嘘と卑劣な嘘つきが話題に上り、演者は「真実を語る者と嘘つきが島に住み、不運な宣教師がどんな結果になろうと食べられてしまう」というお気に入りの謎を例に挙げる。参加者が全てを選択し、誰も食べられない思考実験を提案する。

食われることはありません！

テストは非常にシンプルです：参加者は密かに嘘つきになるか真実を語る者になるかを決めます。その決断は参加者本人のみが知り、パフォーマーも観客も誰も知りません。

彼はポケットから任意のコインを取り出し、両手を背中に回してどちらかの手に隠す。演者は彼に、嘘つき役か真実を語る役かの立場で発言し、質問にはその立場に沿って答えなければならないと念を押す。

参加者は両手を前に出すと、パフォーマーは彼の目を見つめ、参加者の右手を指さして「コインはこの手に入っていますか？」と尋ねる。参加者が嘘をついているか真実を語っているかは誰にもわからないため、彼の答えは手がかりにならないように見える。それでもパフォーマーは「あなたのこと、かなり見抜いたつもりですが、100%確信するにはあと一つ確認が必要です」と言う。

再び両手を背中に回すよう指示し、「コインを持つ手を交換するかしないか、どちらを選んでも構わない。」と指示する。

参加者が再び両手を前に出すと、パフォーマーは目をじっと見つめながら「手を替えましたか？」と尋ねる。参加者は再び答えるが、その答えは参加者自身にも見ている観客にも、依然として何の示唆も与えていないように見える。それでもパフォーマーはこう宣言する。

「これで君について二つのことが分かった。一つは、君は嘘が下手だから、ほとんどいつも真実を話すということ。もう一つは、コインは間違いなくこの手（右手を指さす）に隠されているということだ。みんなに見せて…」

演者は100%正しい！

次に、参加者にコインの年号を見て覚えておくよう指示する。「君の思考パターンが分かった今、君が嘘をついている時と真実を語っている時を正確に見抜ける。次のことをやってほしい：コインの年号を見て、それから私を見て、コインの年号に近い任意の年を言うんだ。これを全部で5回やってくれ。ただし、そのうち1回だけは正しい年号を言うんだ。例えば、コインの年号が1968年なら、コインを見てから私を見て、1966年、1969年、1964年、1968年、1967年というふうに答えてください。近くても間違っている4つの年と、正しい1つの年です。わかりましたか？明らかにあなたの発言のうち四つは嘘で、一つだけが真実です。さあ、始めて！」

参加者は指示通りに行動し、パフォーマーは一瞬ためらった後、正しい年を正確に言い当てた！

参考:クレジット

これは本質的に、小道具や電子機器を一切使わずに、ほぼ普遍的な「コインを持っているのはどちらの手か」という効果を1対1で演じる方法である。

ジェラルド・コスキーが考案した「真実を語る者と嘘つき」という古典的論理パズルを基にしたトリック『真実を語る』（『Apocalypse』Vol.1 No.6, 1978年）が画期的だった。後にバナチェックがこの手法を改良し、優れた効果『真実の指輪』（『Psychological Subtleties』：1998年）を生み出した。この手法は長年にわたり多くのメンタリストが採用している。リック・マウエの『遺物の真実』（『幽霊の魔法の書』2000年）も同様の手法を用いた注目すべき効果である。バリー・リチャードソンも『真実を語る』（『心の劇場』1999年p111）という複数参加者版を考案している。

この論理パズル自体はもっと古く、最もよく知られているバージョンはモーリス・クライチク（『Mathematical Recreations』1953年）とレイモンド・スマリアン（『What Is the Name of This Book?』1978年）によって出版されていますが、私がこのパズルを初めて知ったのは、1980年代初めにマーティン・ガードナーの『Mathematical Puzzles and Diversions』を読んだときである。

手持ちの物を使ったプロットには、さまざまなアプローチが開発されており、本物のボディランゲージの読み取り、心理的なコントロール、そしてますます高価になるさまざまな電子ギミックなどが活用されています。

テキーラ・ハスラーは、そのいずれも必要とせず、常に100%の正確さを誇り、さまざまなアプローチ、オブジェクト、プレゼンテーションの使用を可能にする、とだけ述べておこう。

この小冊子で紹介されているアイデアがお気に召しましたら、ジェイ・ディ・ビアゼ（Rock Paper Lies）とエバー・エリザルデ（Manoeda）の作品もぜひご覧ください。彼らもまた、これらのコンセプトに基づいた素晴らしいルーティンを考案しています。

方法

これは私の初期のエフェクト『Lies』（『Conversation As Mentalism』2012年刊p7）に基づいています。そのエフェクトでは嘘つき／真実を語る者という概念を大幅に簡略化したつもりでしたが、実際のパフォーマンスでは、面白く驚くべきメンタルマジックというより、むしろ苦痛を伴う論理パズル（もちろん、これがエフェクトの基盤そのものなのですが！）のように感じられることが頻繁にありました。

そこでプロットを見直し、嘘つき／真実を語る者という提示は維持しつつ、パズル的論理を手法の基盤から外す方法がないか検討した。

——以下省略——

具体例を挙げよう：

——以下省略——

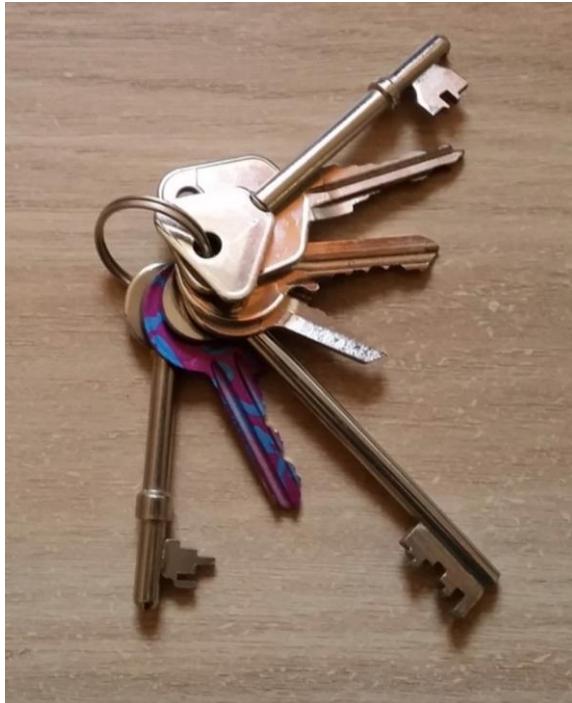
2つの質問について：

——以下省略——

鍵

正直に言うと、テキーラ・ハスラーを学ぶパフォーマーの大半は基本ルーティン通りにやるだろうが、それは私の好むバージョンでもなければ、私が開発した本来のエフェクトでもない！

オリジナル版ではこの小さな鍵束を使用します：



参加者に、私が背を向けている間に鍵を1本取り外して手に隠し、残りの鍵束をポケットに落とすよう指示します。これにより、どの鍵を取ったか私には見えません。

その後、通常通り「どちらの手」ルーティンを進めます。クライマックスでは、参加者が握っている鍵を正確に明かします。これは非常に直接的な明かし方で、各鍵が唯一無二の特徴を持つという事実によって可能となります。鍵の特徴を参加者が「違う」と答えようとした瞬間に、その人物が手にしている鍵を即座に特定し、正確な鍵を明かす。その後、その人物が選んだ鍵に基づいた短いリーディングを行う。

——以下省略——

については言及しておこうと思いました。

銃

小さな水鉄砲を購入した：

これに水（あるいはウイスキー、牛乳、その時の気分で何でもいい）を詰め、奇妙なミニ版ロシアンルーレットとしてテキーラ・ハスラーの第一段階を行う。全ては背中を向けた状態で進め、最後に参加者に右手に持っているものを掲げさせ、それを私の耳に向けて撃たせるのだ！もちろん、私は水鉄砲を持っていると分かっている手とは反対の手を選ぶだけだ。状況次第では、耳に液体を浴びせられる可能性がかなり面白いものになる！

紙幣

テキーラ・ハスラーで様々な効果を狙い変更を加えたもう一つの要素は、対象物を参加者の手の位置とは異なる場所に隠すことだ。スターバックスでは二つのマグカップの下に砂糖の袋を隠し、靴の中に靴下を隠し、二つのアイスクリームのうち一つに指を浸し、パーティーでは二人の口の中にオリーブを隠したこともある（聞かないでくれ！！）

——以下省略——

~~~~~

## ボーナス投稿

### テキーラ・ハスラー・パーティー - コリン・マクラウド

親友のコリン・マクラウドは、私がTHを見せるとすぐに夢中になり、すぐに複数の参加者同時に最初の部分を披露する長いルーティンを開発しました！彼は4人を並ばせ、列に立たせます。私たちは質問を全て変えるために協力し、以下のようなものを考え出しました：

——以下省略——

最後に、答えを明かす際にも様々な言い回しを用いる：

1. 「君について二つのことがわかった。<sup>著</sup>一つは、君は嘘が下手だから、ほぼいつも真実を話すということ。二つ目は、コインは間違いなくこの手（右手を指さす）に隠されているということだ。みんなに見せて…」
2. 「コインを右手に持ち替えることを考え直した結果、今はあなたの右手にある！」
3. 「君は四人の中で一番の嘘つきかもしれないが、今回は違う！コインは君の左手にある。」
4. 「そして、君は間違いなく最も読みにくい人物だった。最後の瞬間まで、自分がコインを交換するかどうかさえ、自分自身でも確信が持てなかつたのだ！それにもかかわらず…コインは君の右手にある。」

## ヒーロー・ヴィラン - ピーター・ターナー

ピーター・ターナーはTHの大ファンで、初めてこの手法を教わったときからずっと使用しています。彼の個人的なプレゼンテーションを以下に掲載することを許可してくれたピーターに、私たちは心から感謝しています。

参加者にコインを背中に隠してもらったら、次のように話しかけます。

演者：「これから、私はあなたに質問をします。その質問に対し、あなたは選択をする必要があります。ヒーローになるか、悪役になるか、どちらかを選ぶのです。悪役になることを選んだら、悪役のように振る舞わなければなりません。

悪役の典型的な描写と言えば、機会あるごとに嘘をつく人物です。あるいは、ヒーローになることも選べます。ヒーローはどんな状況でも真実を語る義務があり、したがって私がどんな質問をしても、あなたは必ず正直に答えなければなりません。

これは当然ながら、あなたの人性を反映するものではなく、このゲームのための設定に過ぎません。コインの場所や、あなたがヒーローか悪役かを事前に伝える意図は一切ありません。

手を出す際、両手が同じ感触で、私がちらりと見た時に区別がつかないよう注意してください。」

参加者は両手を前に出す -

演者：「絶対に表情を変えないでください。これから聞く質問にはまだ答えないで、ただどう答えるか考えていてください。覚えておいて、何も言わないで。

これから聞く質問は『右手にコインを持っているですか？』です。その質問への考え方を考えてください。嘘をついても真実を話しても構いません。ただ「はい」か「いいえ」で答えるだけです。嘘か真実かを私に悟らせずに答えなければなりません。では…コインは右手にありますか？」

参加者に答えさせましょう。彼らが嘘をついているかどうかにかかわらず、**ここでは真実を語っていると仮定することを忘れないでください。**

参加者に微笑みかけ、答えを明瞭に、ゆっくりと言葉を噛みしめるように繰り返させる。

**注：これは何の意味も持たない、純粋に演出のための行為だが、数秒後には重要な役割を果たす。**

演者：「コインの場所が分かった気がする。いや、確信している。両手を背中に回して」

(参加者はこれに従う)

——以下省略——

コインがある手を指さす。

1ゲーム終了後、参加者へ語りかける。

「もう一度やろう。今度は君が私に尋ねる番だ。質問が整合していることを確認するだけでなく、あなたの回答が私の判断に影響を与えないようにするためです。

同じ手順を繰り返すが、プレイ前に「キャラクターを変更しても構わないし、同じままでいても構わない」と伝えておく。

注：特定のキャラクターとして設定することで、プロセスが複雑に見えにくくなります。イメージしやすく、全体に前提が生まれるためです。

### フリーヒットのチャンス：

2回目のゲーム後、参加者は明らかな行動を取り、あなたに自由に攻撃する機会を与えるでしょう。

相手はあなたを陥れようとコインをポケットに入れようとするでしょう。

第三のゲーム前にこう指摘するだけです――

演者：「ポケットにコインを隠そうと考えたでしょう？両手にコインがない場合、即座に負けです」

この時点で参加者は笑い、その反応があなたの思考プロセスを再び読み取った事実を裏付けます。

――以下省略――

### 大胆なバリエーション

これは小さな工夫ですが、試してみる価値があるほど効果的です。

3回目のゲームでは、参加者に答えを心の中で考えるよう指示しますが、決して口に出させないでください。

(回答時に右手で答える場合、文字通り頭の中で答えを考える) そうすれば、二人の心が一つになつて働くことになる。不思議なことに、質問への反応を見るだけで参加者の答えがわかるようになる。正直奇妙だが、頭を少し傾けていたら「ノー」、あなたに身を乗り出していたら「イエス」と解釈する。わずかなうなずきや首を振る動作、時にはそれほど明白な場合もある。

演者：「次のゲームは答えを声に出してね。そうすれば他の皆も一緒に遊べるから。君が何も言わなくても、僕にはできるって分かったでしょ？」

## 小さな嘘 - マイケル・マレー

テキーラ・ハスラーには完全に騙されたと認めざるを得ない。何度見直しても、どうやってあの仕掛けが成立するのか理解に苦しんだ。

その手法を教わった時、私はさらに興奮した。その解決策はあまりにも洗練されていて、プレゼンテーションに完全に集中できるのだ。以下に述べる考察は、私がこの分野に初めて足を踏み入れた際の成果である。どうか楽しんでいただければ幸いだ。

### 初期の考察：

基本的な効果は非常に優れているが、効果の結末において観客の役割を明かすことができない状況に陥ることはない。そこで私は以下のプレゼンテーションを開発した。これはそれを可能にするだけでなく、以下の利点も提供する。

- ・ 観客の役割と、彼らが下した全ての決断を把握できる
- ・ 複数の観客を同時に使用可能
- ・ 自然な文脈／前提を持つ
- ・ 追加の明かしの機会を提供
- ・ 単純な50/50の推測から脱却
- ・ 説得力のある演出で手法への疑念を和らげる

### ホワイト・ライ技法の概要：

1. 元の二つの質問手順に従い、対象物の正確な位置を特定する。
  2. これを書き留め、目に見えない状態でテーブルに置く（思考の確約として）。（あなたの役目は完了したように見える）
  3. 観客に物体を同じ手で保持したまま、役割を交代させて別の人気が挑戦できるようにする。
  4. 観客のパートナーにどちらかの手を指させ、そこに物があるか尋ねさせる。
- 5a. 観客の答えが（先に特定した）コインの実際の位置と一致する場合、その人物は新たに「真実を語る者」の役割を担う（つまり当初は嘘をついていたことになる）。
- 5b. 観客の答えが（事前に把握した）コインの実際の位置と一致しない場合、新たな役割は嘘つき（デフォルトでは元々真実を語っていた）となります。
6. 上記の結果として、観客が下した各選択（すなわち、コインを最初に置いた手の位置、および機会を与えられた際にコインの位置を入れ替えたかどうか）も明らかにできる。

注：この逆追跡プロセス全体は、すぐにわかるように非常に単純である。

## プレゼンテーションとルーティン:

カップルに向けて話す場合 -

「カップル同士が相手を喜ばせようと嘘をつくのは当然のことです。これらは『小さなホワイ・ト・ライ』と呼ばれ、例えば…」

「もちろん君の料理は大好きだよ！」

「ああ、あれ？ もう何年も前に買った古いものよ！」「電話できなくてごめん、電波が繋がらなかつたんだ」「ビールはほんの2杯だけだよ！」

注：具体的な例はパフォーマンス環境に合わせて調整可能であり、ユーモアの余地を十分に設けるよう設計されています。

「あなたたちの間で、真実を隠すのが一番上手いのは誰だと思う？」

注：この質問に続く軽妙な冗談もまた、大いに笑いを誘うでしょう

どちらかが自ら名乗りを上げた瞬間、すぐに相手のパートナーの方を向き、微笑みながらこう尋ねますー

「さあ、皆でちょっとしたゲームをして、あなたのパートナーが本当にどれほど優れているか確かめてみませんか？途中で嘘を見抜くための裏技もいくつかお教えしますよ」

注：これは両パートナーが参加する軽いゲームと位置付けられるため、双方から抵抗を受けることはないはず。

もし男性の方がより優れた嘘つきだと自認した場合ー

この場合、ポケットから硬貨か紙幣を取り出し、どちらかの手に隠すよう指示する。

女性の方が嘘が上手い場合ー

この場合、指輪を使う方がより個人的な趣向が加わります。

注：この効果のためには、どちらの参加者にも結婚指輪を外すようお勧めしません。

————以下省略————

## 嘘を見抜く6つの方法：

——以下省略——

**最初から理解していたのです。当然ながら、左／右（該当しない方を削除）の手は空っぽになります。どうぞその手を開いてお見せください。これで私の事前約束（テーブルに置かれた名刺を裏返すよう促すジェスチャー）を明かし、最初から私が正しかったことを証明できるのです。**

観客に残った手を劇的に開かせる前に、あなたの予言を明らかにさせてください。これでルーティンは成功裏に完結します。

## ブレイクスルー：

このルーティンを数えきれないほど繰り返す中で、さらに簡単に演じられるパターンを発見しました。回答ごとに頭の中でコインを追跡する代わりに、単に回答そのものに耳を傾けるのです。

——以下省略——

観客が嘘をつくことを決めた場合：

——

——以下省略——

観客が真実を話すことを決めたと仮定して：

——

——以下省略——

## さらなる展開：

ご希望であれば、この小冊子の別箇所に掲載されている紙幣のアイデアを活用し、このルーティンに決定的なフィニッシュを加えることも可能です。

観客に折りたたんだ名刺に「小さな嘘」を書いてもらい、それを手に隠す道具として使ってもらう方法もあります。この情報をこっそり覗いたり「盗み見」したりすれば、ルーティンの最後に追加の決め手として活用できます。

## さらなる発展：

## 補足的考察：

また、コインがどちらの手にあるかを決める代わりに、カップル間で指輪を持っているのはどちらかを発見するために使ってみてはいかがでしょう？

この場合、カップルに共同の役割（つまり、二人とも嘘をつくか真実を話すか）を想定させます。その後、片方にコインを渡すと、その人はコインを保持するか、パートナーに渡すかを決めることができます。

——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](https://www.facebook.com/ftmagic)**

(新製品情報、特別セール情報等はここでチェック)

**インスタグラム: [www.instagram.com/ftmagic0000/](https://www.instagram.com/ftmagic0000/)**

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

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

