



# 「ベリ-ハッシュ/ハッシュ」by ジョン・バノン

<VERY HUSH-HUSH BY JOHN BANNON>

(訳注：「HUSH-HUSH」は「内密の、秘密の」という意味なので、タイトルの「VERY HUSH-HUSH」は「極秘のトリック集」といった感じです。FTマジックからも販売した2016年の「MENTALISSIMO」に続くメンタルチックなカードマジックを主体とする本で、基本的にスライハンドを使わない約40のトリックが解説されています。未発表作品や発表済作品を「一ひねり」したもののほか、既に単品商品やダウンロード商品として販売されたものもありますが、これだけ広範囲の作品を1冊にまとめたこの本は、とても貴重な本だと思います。使われている数理的原理やノンスライハンドのやり方は幅広く、また現象的にも多岐で、初心者にはメンタルカードマジックのバイブル的な存在となるでしょうし、経験者にも大変参考になるでしょう(実は、訳者の大切なペットトリックの原理もフルに説明されており、「マジシャン」としては複雑な気持ちでした・・・)。

飽きさせない内容であり、必ずや読者のレパートリーになるものが見つかると思いますので、お楽しみください)

## はじめに (要約)

本を書く時に、まず最初に楽しませようとするべき人は、  
あなた自身である -PATRICIA HIGHSMITH

私はこれを2022年の年末に書いていますが、今は「1つのトリックをデジタルダウンロードして覚える」時代になっています。マジック本のマーケットは20年前より、いえ10年前と比べても小さくなっています。新しい世代のマジシャン達は映像が主役の、(TL:DR や lol といった) 言葉を短縮して使うデジタルの環境の中で育って行きます。

(訳注：「TL:DR」は「TOO LONG、DIDN'T READ=長過ぎ、読んでいない」の略。「lol」は「笑い」です)

私もこの本のトリックのすべてをデジタルダウンロードにしても良かったのです。いくつかは実際にそうしましたし、これからそうするものもあるかもしれませんが、しかし私は、「映像」はデジタル環境の変化で消えていくものもありますが、印刷された言葉は未永く残ると思うのです。そこでこの本をまとめました。

「VERY HUSH-HUSH」は、2016年の私の本「MENTALISSIMO」と同じ領域のトリックを扱っ

た本です。プレイングカードを使ったメンタリズムとその他のメンタリズムです。いくつかは「GENII」誌の私のコラム「DEALING WITH IT」に発表したものですが、その性格上本書にも含めました。また、それぞれのトリックは単独で演じるものとして考案され、説明されているので説明が少々くどい場合もありますが、1つ1つのトリックをしっかりと覚えてください。というのは、それらを別のトリックで参照することもあるからです。

説明の中では客の性別を中立化するために、客のことを示すのに「THEY」という単語を使っています。英語圏では時々使われる表現です。なお、パフォーマーのことをうっかり「HE 彼」と表現していたりするので、その点は混乱しないように読んでください。

私はこの本を通じて、1つのモチーフ（主なるテーマ）に固執していますが、それはこの本のトリックにはピッタリのもので、新しい異なるモチーフを使う理由も見当たらないので、繰り返して使っています。それは、「PSYCHIC SUPERPOWER 超能力によるスーパーパワー」というもので、セリフには何回も出て来ます。HOLLYWOODのアクション映画愛好家の言う通り、「スーパーパワー」と言われると何となく「そうか、スーパーパワーか」と妙に納得させられてしまうのです。ややふざけた感じもありますが、無言のうちに「そんなに深刻にならないでもいいよ」とそれとなく伝えてもいます。予言や予知、透視、マインドリーディングなどは、まさに「超能力のスーパーパワー」が発現したものであり、それはこの本にふさわしいモチーフだと思っています。

またマイナーなモチーフとしては、「TRUST ISSUES=信用問題」も踏まえています。これは、パフォーマーと客の間の信頼関係のことであり、パフォーマーはいつもそれを大事にします。そして、（パフォーマーが陰で妙なことをしていないという）その「信頼関係」を守るために手順の中で、シャフルなどを出来るだけ客にやらせてもらっているのです。ただ逆に、客に「必要なこと」をやらせるために、「信頼関係」を口実にすることもあり得ます。

結論です；

（TL:DR（「長過ぎ、読んでいない」の略）—新しいメンタルカードマジック集。やや書き過ぎ。BANNONはそれらを良いトリックだと思っている）

## **\* CHAPTER ONE**

### **PARTS OF THE SUM**

（訳注：「合計の個々の部分」—ここでは、マジックスクエアなど数の合計（SUM）を扱うトリックが主となっているので、タイトルも本章を「SUM」と考えて、個々のトリックを「PARTS OF THE SUM」と捉えています）

## NAILING THE MAGIC SQUARE

(訳注：これは実際には具体的なトリックの説明ではなく、このチャプターで扱う次の「CLOUD NINE」以下のマジックスクエアエフェクトの「前振り」で、マジックスクエアエフェクト全般についてのBANNONの考えと、最初のエフェクト「CLOUD NINE」にたどり着くまでに刺激を受けたいいくつかの面白いやり方の例を挙げています。タイトルの「NAILING」は「ものにする、極める」という感じです)

「マジックスクエア魔法陣」は多くの人のお気に入りです。でもそれは算数や数学の話なので、それほど多くの人が好きだと言うのは不思議なことです。確かに、マジックスクエアが出来上がっていく過程に魅せられる人たちもいるのです。しかし、どうしてマジックスクエアのエフェクトがそのように効果的、魅力的なのでしょう？

典型的なものは、客に1つの数を言わせたらパフォーマーが4×4の16の格子枠に数字を素早く書き込んでいくというものです。客の数はパフォーマーが書く数字の中にはなく、はじめはパフォーマーの意図がはっきりしません。しかし最後には、格子枠の縦、横、斜め、4隅の4つの数字等それぞれの合計が客の言った数になることが分かるのです。

いろいろなやり方で数字の合計が客の言った数になるのを見るのは感銘を受けるものであり、ドラマチックでさえあります(なお、多くのパフォーマーが、マジックスクエアの4隅の数字や中央の4つの数字などの合計も客の言った数になるということまで見せていませんが、あまり複雑になり過ぎる面もあるので、賢い選択だと思います)

(訳注：例えば、上の列の内側の2つの数字と一番下の列の内側の2つの数字の合計や、左の内側の2つの数字と右のその合計数もターゲットナンバー(合計値)になります)

こうしたマジックスクエアの演技に人気があるのはどうしてなのでしょう？

法曹界で使われる「RES IPSA LOQUITUR=それに語らせろ、見れば明らか」という言葉がそれを表しているかもしれません。つまり、はじめてマジックスクエアを見た客は、見ているだけでその持つ数学的な優雅さ・不思議さに圧倒されてしまうのでしょうか。「今客の言った数になるマジックスクエアは既に古くから存在していたのだ」などと言うことも出来ます。

まだまだ魔法陣から新しいトリックを作る余地がありそうなのはうれしいことです。

マジックスクエアの1つの使い方として、例えば名刺の裏に出来上がったマジックスクエアを予言として描いておき、そのターゲットナンバー(合計値)を好きな方法でフォースします(簡単な算数を使うANNEMANNの「NILE DIVINATION」でもよいし、数字カードを何枚かフォースしてターゲットナンバーを作ってもよいです)。次に名刺の予言(マジックスクエア)を見せますが、はじめは客にはどうということか分かりませんが、順次マジックスクエアの縦横など何通りもの合計値が客の選んだ数になることを明らかにしてみせるわけです。

別な例としては、BILL CUSHMANの「サブリミナル」のやり方もあります。完成されたマジックスクエアを客に5秒間だけ見せます。次に客が何か実際に作業をするフォースのやり方でターゲットナンバー(合計値)をフォースします。例えば、私の「MENTALISSIMO」にある「MATRIX RELOADED」(MEL STOVERの「MATRIX FORCE」のヴァリエーションー後記訳注参照)でもよ

いです。

その中で客は4つの数字を選ぶことになるので、それらを合計させてターゲットナンバーをフォースします。そしてこの例では、最初に客の潜在意識下に残ったマトリックスが4つの数字の選択に影響した（サブリミナル効果）と説明するのです。

この2つの例には先例があります。尊敬すべき LARRY BECKER の「APRIL'S NOT-SO-MAGIC-SQUARE」です（彼の「STUNNERS PLUS」（2002年）にあります）。彼のやり方では、1枚のホワイトボードの裏にマジックスクエアを書いておき、表面で「MATRIX FORCE」をやっています。そして、客が選んだ4つの数字を合計させたところでボードをひっくり返して、マジックスクエアを見せています。上記の「名刺の予言」と「サブリミナル」という2つの例は、LARRY のやり方を踏襲しています。どれも、客の数学的好奇心を満たすような予言のエフェクトになっています。

—以下省略—

しかし実際に簡素化等に取り組んでみると、また別ないろいろなアイデアを盛り込みたくくなってやや複雑になりがちとなってしまいます。そこでさらに整理・簡素化する必要が生じ、その作業結果が次の「CLOUD NINE」に結実したのです。そして、それが私の旅の終わりとなりました。

## CLOUD NINE

（現象）

「あなたは「OZ の魔法使い」という映画を観たことがありますか？そこでは偉大で強力な魔法使いが、実はカーテンの裏で仕掛けを操る老人であることが描かれていましたね。実際にマジックの世界でも多くの事がカーテンの裏で（秘密裡に）行われます。今日はあなたを舞台裏にお連れして、私の秘密の一部とそれをどうやって身に着けたかをお見せしましょう」

パフォーマーはそう言いながらデッキをシャフルしており、セリフの後でデッキのトップから何枚かのカードのポケットをカットして取らせます。

「それらのカードは後で使います。マジックの重要な秘密の1つは、常に観客の一步前に行くという事です。私が行う練習をお見せしましょう」

パフォーマーはデッキを表向きでシャフルし始め、客に好きところでストップをかけさせます。ストップがかかったら、シャフルして取ったカードをテーブルに置きます。もう一度同じことをして、シャフルして取ったカードを最初のポケットの横に並べて置き、更に残ったカードをその隣に置きます。これで3つのポケットが並べられました。

各ポケットのトップカードを表向きにしてテーブルに並べ、そのランダムに選ばれたカードの合計値をターゲットナンバーとして使うと言います。パフォーマーが行う練習と言うのは、デッキをカットして合計がターゲットナンバーになるような3枚のカードを取り出すことだと説明します。今仮に、ターゲットナンバーが「15」だとします。

「そのために、私はシャフルの間も注意を払い、一步先のことを考えているのです」

パフォーマーはポケットを集めてデッキとしたら、何回か込み入ったカットを行ってみせます。そして、トップから3枚のカードを、テーブルの3枚のカードの上にそれぞれ表向きで重ねて行きます。その3枚のカードの数値を合計してみると「15」となり、パフォーマーが成功したことが分かります。

「ひょっとしてあなたは、今のは運が良かっただけかもしれないと思っていませんか？・・・ではもう一度やってみましょう」

また何回か変わったカットを行って、3枚のカードを配り出します。それらのカードの合計も「15」に間違いありません。すばらしい！

「今やったことはかなり難しいです。ですが、本当の秘密は何かお分かりでしょうか？先ほど言ったように、お客様の一步先に行くということです」

最初にデッキからポケットをカットして取った客をみます。

「あなたは最初に何枚かのカードを取りましたね？まったく自由にとりましたね？ところで、あなたは偶然の一致ということ信じますか？」

客に声に出してカードを数えてもらいます。すると、その枚数がターゲットナンバーに等しいことが分かります！

「なぜか、結果がこうなるのでは、と感じられていたのです」

若干の間を置いた後で、こう言います：

「でも、本当に大切な秘密は何でしたか？・・・そう、お客様の一步先に行くことでしたね」

パフォーマーは表向きのカードの列を示します。

「これらのカードの列は、それぞれ合計が「15」になりましたね？でも、見てください・・・」

パフォーマーは左端のポケットを下へとスプレッドして、3枚のカードの数値を合計して見せます。

「この組の合計は何と「15」です！」

中央のポケットもスプレッドして、これも合計が「15」であることを見せます。

「この組もそうです！」

最後の組も同様の結果であることを示します。

「あなたはこの結果を信じられないかもしれませんが、ここでもあなたは一步先にいなければなりません。つまり、斜めにカードを見ても合計が「15」となるようにしてあるのです！」

映画でも言われたように、魔法は「カーテンの後ろにいる男に任せておけばよい」のです。

もし観客があなたの異常な数学的なスキルや、巧妙な計画性などに感銘を受けなかったら、それはあなたのやり方の何かがまずいからです。このトリックには PARRISH 氏や HEIN 氏のおかげで、私がマジックスクエアのエフェクトに求めるすべてが凝縮されているのですから。 一以下省略一

## (MULTIPLE SLIP SHUFFLE FORCE)

テーブルのカードを置く位置を、A、B、Cとします。

デッキを表向きにしたらオーバーハンドシャフルを始めますが、最初にカードを数枚取る時に左親指でフェースカードを、左4本指でトップカードを同時に引き取ります(13頁の図4)。続けてその上に右手のカードをシャフルオフして行きます。これが「SLIP SHUFFLE」であり、「MULTIPLE SLIP SHUFFLE FORCE」の第1段階です。

—以下省略—

## (DOUBLE—DOUBLE DUTCH CUT)

私の本「MENTALISSIMO」には「DOUBLE DUTCH CUT」なるものがありますが、それは有名な「JAY OSE FALSE CUT」のヴァリエーションであり、デッキを4つのパケットに分けて行う少し「ひねり」を加えたフォールスカットでした。「DOUBLE DOUBLE」はそのコンセプトをもっと押し進めて、デッキを6つのパケットに分けてフォールスカットを行おうというものです。パケット数が増えることで、パケットが一見複雑にミックスされたように見えますが、そうではないのです。動かすパーツを増やして、さらに動きを複雑に見せようと言う訳です。

テーブルのカードの位置を左から「A、B、C、D、E、F」とします。

—以下省略—

## PSYMPATHETIC

(現象)

これは2段階にわたる超能力によるスーパーパワーの実験ですが、そのパワーは誰のものでしょうか？

パフォーマーはデッキを取り出して、少数枚のパケットを2組テーブルにトスし、残りのカードはカードケースにしまします。

「私は今デッキをシャフルして、スペードのAから9までとハートのAから9までを順不同で抜き出しました」

と言って、パフォーマーは2つのパケットをそろえたら裏向きで並べて置きます。そして、それぞれのトップカードを開けて各パケットの前に置きます。

「順不同ですが9枚のカードがあるので、1組くらいは数字の一致するカードがあるかもしれません。このペアは一致しませんでしたね」

2つのパケットのトップから同時にカードを開けて行きますが、続くいくつかのペアも一致しません。しかし、ようやく1組のペアの数字が一致します。

「ああ、このペアは一致しましたね。1組くらいは一致するだろうと思っていたのですが、ひょっとしたらもっとあるかもしれないですね。見てみましょう・・・」

パフォーマーは残りのカードも開けて行きますが、数字が一致するペアはありません。

「まあ、でも1組はゲット出来ました。

ところであなたはESP、つまり超能力によるスーパーパワーを信じますか？どういう訳か、私にはあなたが信じるという予感がするのです。それも私の超能力のせいでしょうか？どうでしょうか？

では、まずこれらのグループの1つをランダムにまた並べてください。ハートとスペードとどちらが良いですか？ハートですか？」

パフォーマーは2つのグループを裏向きにして、選ばれなかった方のパケットをどけます。選ばれたパケットは客の指示にしたがって、またミックスして並び順を変えます。済んだら、また選ばれたパケットとどけたパケットを並べて置きます。

「ここで興味深いことは、あなたがハートのグループをミックスしたにもかかわらず、また1組くらいは一致するペアがあるのではないかという気がすることです。見て見ましょう」

パフォーマーが2つのパケットのトップカードを開けると、それらは一致しています！

「早くも一致しました。しかし、それは確率的にはありうることなのです。でも今回はもっと一致するペアがあるかもしれませんね」

パフォーマーが各パケットの次のトップカードを開けてみると、これも一致しています。続けていくつかのペアを開けてみると、すべて一致しています！

「また一致しました。これも一致しています・・・また一致です・・・一体どうなっているのでしょうか？これはもう確率の世界を超えた現象です」

次のペアも一致します。

「これはきっと・・・」

と言いながら最後のペアを開けると、これもまた一致しています。

「ミックスしたのはあなたです。これをあなたがどうやったのか、私には見当もつきません。あなたの超能力のスーパーパワーによる現象に違いありません。驚くべきことです！」

次へと進みます。

「この結果を見て、少し気味が悪くなってきました。何か別なことをやりましょう。先ほどはあなたはハートを選びましたが、そのまま良いですか？それともスペードに変えますか？」

ハートが良いですか？ではハートのカードを裏向きで持ってください」

選ばれなかったパケットは一度脇にどけておきます。客は選んだハートのパケットを持ちます。

「ではさらにランダムにカードを混ぜてもらいますが、まず頭の中でサイコロを2つ振ったと思ってください。最初のサイコロの目は何が出ましたか？4ですか？それでは、持っているカードの上から4枚のカードを1枚ずつテーブルに配ってください。そして、残りのカードをひっくり返してその上に重ねてください」

客がそうします。

「有難うございます。2番目のサイコロの目は何ですか？」

2番目のサイコロの目を使って、最初と同じ作業を客にやってもらいます。済んだらまたサイコロを2つ振ってもらい、同じ作業を繰り返してもらいます。

「もうそれで十分でしょう。では、3枚のカードを一列に配ってください」

もし配られたカードの中に裏向きのカードがあったら、それは表向きにして3枚のカードの数値を合計します。仮に「15」だとします。

「「15」です。まったくランダムな合計値であり、それより大きかったかも知れないし小さかったかもしれないですね？では、さらに3枚のカードを最初のカードの上に1枚ずつ配ってくれますか？」

新たに配られた3枚のカードの数値を合計すると・・・また「15」です！

「どのようにあなたがやっているのかは分かりません。最後の3枚を配ってくれますか？」

最後の3枚の合計も「15」です。

「信じられません。今ここで何かが起こっています。実は私は今朝、ある予感がしたので紙に描き留めてきたものがあるのです」

パフォーマーは、演技の間中見える所に置いてあったカードケースのセロファンにはさまれた折りたたまれた紙に観客の注意を引きます。

「今まで、書いた事が何を意味するのか分かりませんでした。ようやくわかりました。私は「15」と書いてきたのです」

パフォーマーは紙を広げて「15」と書いてある事実を観客に見せます。

パフォーマーは呼吸を整えてから、こう言います；

「これは私の超能力のスーパーパワーによるものなのか、それともあなたのスーパーパワーによるものなのでしょうか？あなたの無意識下に潜む超能力がカードを特別な順番に並べたのでしょうか？はつきり言うのは難しいです・・・」

パフォーマーはカードパケットの列を指してこう言います；

「やはりこれらはあなたの超能力のスーパーパワーによるものだと思います。これらのカードの列の合計がどれも「15」になることは判りましたが、でも見てください・・・」

パフォーマーは左端のポケットを下へとスプレッドして、3枚のカードの合計をすると、これもまた「15」になります。

「なんと、この縦の列も合計が「15」となります！」

中央のポケットも下へとスプレッドして、3枚のカードを見せます。

「そして、この縦の列も同じです！」

最後のポケットもスプレッドします。

「この列もそうです！間違いなくあなたの超能力のスーパーパワーによるものです！」

一瞬、間を取ったらパフォーマーは続けて言います；

「最も驚くべきことは、あなたの力が斜めの列のカードの合計まで「15」に並べたということです！」

パフォーマーは2つの斜めの列のカードの合計も出して見せます。「15」です。

「信じられません。私はこんなことが可能であるとは、まったく知りませんでした」

と言って、終わります。

#### —以下省略—

★ 以下、英書は全260ページ、日本語解説書は180ページにわたり、随所に〈訳注〉も加えた詳細解説書となっています、