

Tumtippen

Nr 82 – december 2017 MAGISKA BRÖDERNA Sveriges äldsta trolleriförening



Gaston på Magiska Brödernas höstmöte på Norra Brunn

Crillos comments

Året har varit ett intensivt och spännande trolleriår i Magiska Bröderna. Både års- och höstmötet innehöll mycket bra seminarier och shower. Ibland har jag undrat hur vi kunnat bibehålla den höga kvalite vi haft på våra sammankomster över åren. Men på något magiskt sätt tycks de bara bli bättre.

Under året har vi varit på Norra Brunn och det har bedragit till att ge våra sammankomster en inramning av service och kvalite. Gaston skulle säga att kontexten har ökat.

Gastons seminarium på höstmötet avslutade temat vi haft

under året, nämligen *Jag och min akt*. Stort tack till Rolf Isberg.

Hur uppläggningsen av kommande års träffar kommer att se ut diskuteras nu i styrelsen.

Klart är att åtta personer åker till Las Vegas och Los Angeles den 14 – 21 mars under Dag Lofalks ledning. Vill du åka med kontaktar du Dag.

Och stort tack till Johanna som tog bilderna på höstmötet.

God Jul och ett Nytt spännade trolleriår önskar

Crillo

Gaston på Norra Brunn

Söndagen den 26 november var vi nästan 40 personer som var på Magiska Brödernas höstmöte på Norra Brunn.

Det blev en strålande kväll med Gaston i högform. För att vi i publiken ska njuta, måste också förutsättningarna vara goda. Det var andra gången vi var på Norra Brunn och båda gångerna har det varit perfekt. Servicen bara finns. Allt fixar Beppes gäng. Inget klickar. Och så en utsökt mat. Då är det roligt att vara artist och gäst.



Gastons seminarium

Gastons seminarium var kopplat till våra tidigare aktiviteter under våren och hösten, där temat varit "Jag och min akt". Ett stort tack till Dag Lofalk som förmedlat detta till Gaston. Gastons seminarium var både en föreläsning om hur man bygger karaktärer och därtill tillämpat trolleri. Här några utdrag.

Trolleri är ett skådespel.

Trolleriföreställningens stora fördel är att den kan bryta den s.k. fjärde väggen (även fysiskt, en teaterterm som syftar på den osynliga vägg som





sägs finnas mellan publik och scen) och involverar publiken i föreställningen. Något som är ganska ovanligt i teatersammanhang. Den kan även ge en illusion av att föreställningen är en dialog med publiken.

Publiken kan vara både åskådare och deltagare samt även huvudrolls-innehavare om så trollerikonstnären önskar.

Detta är en stor fördel gentemot till exempel teatern. Det ger fler möjligheter men också fler svårigheter och kanske även skyldigheter. Fundera på vad du vill berättar, menade Gaston-

Manus en självklarhet

Du måste veta vad du ska säga.

Trolleriet många gånger en monolog. Tro inte att en standupare jobbar utan manus. Det är genom-repeterat i detalj..

Målsättning/Dröm

Vad vill du att föreställningen ska innehålla. Det måste du tydliggöra.

Känslor, upplevelser, estetiskt uttryck, stämning. Är det illusionsföreställning i Las Vegas, en duvakt på Moulin Rouge, Paris, 1930-tal, världens roligaste barnkalas med världens roligaste clown. En japansk superhjärte på en svartklubb i Stockholm? En ockult ritual i en krypta under domkyrkan?



Förutsättningar/begränsningar

Hur ser lokalen ut? Kan du ändra förutsättningarna? Finns det inget ljus så kanske du kan fixa fram ett.

Karaktären viktig

Diskutera hur du kan jobba med att skapa din trollerifigur/karaktär och hur du väljer ut material som passar just dig.

Bygga upp ett kartotek på karaktärer. Gå in på varje grej. Var bor han? Hur gammal är han? Sätta in allt i ett kontext.

TIPS! När du ska ta fram en rollfigur, utgå ifrån känslan.



Frågor om/till Karaktären:

Vem är du?

Var är du?

Var kommer du ifrån?

Vart är du på väg?

Vad gör du här?

Vilken tid är det/vilken värld är det?

Vad gör du och varför?

Trolleriets symbolik

Vad betyder det när du visar att du kan trolla fram en kanin? Vad symboliserar den röda duken? Tidningen som rivs söder och sedan blir hel igen- vad betyder det? Är det viktigt?

Titta på/undersök vad symboliken i tricket är. Du kan självklart lägga in din egna tolkning av symboliken eller skapa en helt annan symbolik runt tricket. Dessa bör inte gå i konflikt. Tydlighet är viktigt.

Hitta dig själv.

Fördelar, nackdelar, utseende, röst, egenskaper, kunskaper, språk, färdigheter o.s.v.

Det viktiga är inte din självbild utan vad andra får för bild av dig. Vad vill puliken ha? Är det skratt, skräck, vackert. Blod i en barnföreställning? Det hatar föräldrarna men barnen älskar det. Så inte lätt att balansera.



Gaston illustrerade sina tankar med en presentation av bågarspelet och gick senare igenom de olika aspekterna av sina handlingar och vilket resultat de hade på publiken. Han visade även hur en åskådare upplever att vara på scen och få ta emot en osynlig boll som Gaston släppte i hans hand.



Vi fick även se hur en liten strådocka sakta ställde sig upp i Gastons hand. Här demonstrerade han hur man bryter den fjärde väggen när han gick ner från scenen, fram till en person för att visa den lilla stråfiguren. Han räckte fram handen för att hon skulle kunna ta den lilla figuren men avbröt sig precis när hon sträckte sig efter strådockan för att tala om något viktigt som rörde stråfiguren.

Detta skedde flera gånger och spänningen byggdes upp så att när åskådaren tog dockan och Gaston skrek till lite kort i samma ögonblick, så föll hon nästan av stolen. Gaston tackade så mycket för hjälpen och återvände till scenen. Han poängterade också vilken fördel vi trollkarlar har av den här möjligheten till kommunikation med publiken som sällan förekommer i en vanlig teaterpjäs.



Ville vann entrickstävling

Ville framförde en mycket bra reprutin, som byggde på Professor Nightmare rutin, med inslag av rutiner från Daryl och Johnny Lonn.



Att utse andrahandspristagaren var svårare, men efter mycket analyser blev det Mårten Rune, som visserligen gjorde en miss i sin rutin. Han gjorde sju perfekta faroblandningar! men räknade fel på ett. Det skulle ha varit sex faroblandningar. Mårten lyckades dock rädda tricket till slut.



Lasse Swahn visade ett trevligt trick som han själv utvecklat, där en åskådare får välja ett kort som ska match ett tidigare valt kort. Vi övriga i publiken trodde hela tiden att vi visste hur tricket gick till men blev lurade till sist.



Rolf Oppenheimer visade en variant av Match Board med ESP-kort. Han framförde också att ESP-korten var lokaliserade till olika delar på kroppen.

Lars Klingberg utförde Lennart Greens Rainman – med undantag av Klöver 7. Två högar från en kortlek separerades, där varje hög blandades. Delar av högarna byte plats samtidigt som högen som byts vändes. Detta upprepades ett antal gånger. Högarna las samman. Trots alla blandningar och vändningar kunde nu Lars fastslå hur många kort som var nedåtvända och hur många av dessa som var röda. Och alla de svarta korten var oklädda och jämna utan Klöver sju, men det hade Lars en förutsägelse om.

Lars började med och berätta om sannolikheten att en blandad kortlek har samma ordning som en annan blandad kortlek. Chansen att kortlekarna skulle vara lika var $52!$ (alltså $52 \text{ fakultet } 52 \cdot 51 \cdot 50 \dots 3 \cdot 2$). Räknar vi ut det så blir chansen 1 på

80 658 175 170 943 900 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000

Tyvärr fick vi inget fotografi på Lars.



Domarna Gaston, Ragnhild och Crillo



Och Ragnhild och Crillo vid prisutdelningen med Ville och Mårten

Avslutande show med Gaston

Dag Lofalk, vår expert på mentalism tänkte så här om Gastons avslutande show.

Gaston avslutade höstmötet med en liten automata som bestod av en docka i form av en gosse med lätt glasartad blick ovanpå en låda.

Gossen hade en gåspenna i sin hand och när Gaston öppnade framsidan av lådan under gossen, såg man ett stort avancerat urverk med flera hundra små kugghjul som styrde gossens rörelser. Denna automata kunde läsa tankar och förutsäga framtiden.

Om man höll upp ett papper framför gossen såg han sig om, lyfte handen och skrev på pappret information av olika slag om en människas tankar, framtida händelser och andra märkliga saker.

Gaston hade god hand med den lille gossen och det skapades även någon slags kontakt mellan en åskådare som kommit upp på scenen och den lilla dockan. När Gaston rörde vid näsan på gossen kände åskådaren samma beröring på sin näsa trots att han satt en bit bort. En slags andlig kontakt hade uppstått och när dockan/gossen sedan skrev olika saker på korten som Gaston höll fram kunde vi snart konstatera att gossen visste allt.

Det vore intressant att höra mer om historien kring automatan/gossen och hur den blev till. Vad jag förstod vid ett kort samtal med Gaston var dockan gjord någon gång från mitten på artonhundratalet. Med lite tur kanske vi kan få veta lite mer om dockan och dess ursprung här i Tumtippen framöver.



Trollerishowen Magicxmas

Det var på bästa cirkusjargon stil som R.Bronett annonserade sin trollerishow Magicxmas. Här skulle världens främsta magiker utföra det omöjliga i en magiska show utöver det vanliga. Men det var mycket snack och lite verkstad, så omdömena på Facebook.



Vår Hans-Erik Claesson var där och salongen var halvfull. Här är hans recension. Föreställningen kommer att sändas på TV på nyårsaftonen.

Robert Bronett och Stockholmsmässan har ingått ett samarbete och visade en magisk julshow med "extra allt" enligt programmet. Vi var där på matinéföreställningen den 25:e november. Tyvärr levde showen inte upp till förväntningarna. För det första uppvisade arrangemanget för showen flera brister. Föreställningen började 20 min efter angiven tid och pausen varade i 35 min istället för 20 min. Ingen information angavs varför showen inte höll tidsplanerna.

Innan showen startade var det livemusik med en Elvis Presley-kopia och flera magiker som visade close-up-trolleri för besökarna. Där var flera yngre förmågor men även Tom Stone hade ett bord och han var som vanligt mycket proffsig. Mentalisten Aaron Crow var en av huvudattraktionerna i programmet men han var tyvärr inte med i showen. Höjdpunkterna i första akten var *Jean Garin* och *Gerald le Guilloux*. *Jean Garin* använde digital teknik i sitt uppträdande. Han använde bara en skärm på scenen

och han interagerade på ett väldigt bra sätt med den digitala bild som projicerades på skärmen. Det numret var showens bästa nummer. *Gerald le Guilloux* hade också ett bra nummer där han trollade fram duvor. Tim Star gjorde en liknande föreställning för många år sedan, som fortfarande ligger på YouTube. *Vivian & Roman von Thurau* hade ett nummer om tankeläsning. De upplevdes som ganska oinspirerade och numret saknade en god kontakt med publiken. Den andra akten bestod i huvudsak av illusionisten *Jidinis* och en dansuppvisning. Visserligen gjorde *Jidinis* en del häftiga illusionistiska nummer med itu sågade damen och när han försvann på en plats och dök upp på annan plats på scenen, men intensiteten i akten kom aldrig upp till Joe Laberos klass. Dansuppträdandet kändes inte som att det harmoniserade med *Jidinis* akt. Sammanfattningsvis så fanns det några bra enstaka akter men överlag så var det en medioker tillställning.

Tomteillusionen

Här kommer Hans-Erik Fröberg återigen med ett fint trick. Så här skriver Hans-Erik.

Jag har haft mycket roligt med denna "lilla illusion". Visar den här med tomtedräkt men jag har också använt "Paljett-kavaj", vilket även det ger stor kontrast i förvandlingen. Man kan utföra det i frack (mycket övertygande) eller i kavaj.

Effekt

Konstnären kommer in i frack/kavaj och med ett skynke fastsatt på ett kvastskäft under armen. Han säger att han först vill kontrollera om det finns någon "skadlig julbelysning" i lokalen innan han drar igång föreställningen. Ett skynke fastsatt på ett kvastskäft förevisas. Konstnären förklarar att det är ett mycket speciellt tyg och som just kan indikera om skadlig julbelysning finns. Om man håller tyget framför sig blir man i så fall alldeles "röd" i ansiktet. Han drar upp skynket framför ansiktet och sänker det efter några sekunder och frågar om hans ansikte blivit rött. Får då vanligen ett nej till svar och höjer skynket igen. Sänker det och ställer samma fråga och får igen ett nej till svar. Konstnären sänker skynket ytterligare, slänger ner det på golvet och säger att här verkar det vara hur säkert som helst men han är nu iförd en "röd" tomtedräkt.



Rekvisita och förberedelser

Tomtedräkt i tunn fleece eller en paljettkavaj. Kvaststång med lakan fastsatt med hjälp av en häftpistol. En "Third hand gimmick" (lös ihålig hand i gummi). Sätt på dig tomtejackan och dra upp ärmarna något (gör att de senare inte fastnar i frackens/kavajens ytterärmar). Sätt på dig fracken/kavajen över och stoppa in det som syns av tomtedräkten in under fracken/kavajen.

Sätt "third hand gimmick" över högerhanden, samla ihop skynket längs stången och håll det hela under vänster arm.



Utförande

Gör entré med skynket ihopsamlat längs träskaftet under vänsterarmen och börja presentationen enligt effektbeskrivningen. Håll upp skynket framför dig med högerhanden i gimmicken. Kläm fast gimmicken på högra delen av stången. Var noga med att aldrig titta på högerhanden (gimmicken) utan titta rakt fram.

Höj skynket så att huvudet inte syns. Ta ut högerhanden ur gimmicken, ta om frackens/kavajen högra slag och börja kränga av den.



Om ärmen inte vill "glida av" så dra ner den med tummen och pekfingret så långt det går och stoppa in ytterdelen av ärmen mellan låren (bakifrån), kläm fast och dra av.



Sänk nu skynket så att bara ansiktet syns och fråga om du är röd i ansiktet. Säg att det nog behövs lite mera tid och höj skynket igen. Ta nu högerhanden och kräng av resten av frackens/kavajens vänstra sida så att hela plagget hänger på vänster handled.

Sänk skynket så att bara ansiktet syns. Justera nu tomtedräkten med högerhanden så att den hänger bra på kroppen. Fråga igen om du har blivit röd och stoppa handen i gimmicken. När du får svar så sänk skynket snabbt och låt fracken/kavajen glida av vänster handled. Släng det hela på golvet så att fracken/kavajen samt gimmicken hamnar under skynket och avsluta, men nu i röd tomtedräkt, med att här verkar det vara helt ofarligt att uppträda.



Lycka till
Hans Erik Fröberg

Jultrick och pyssel

Många, ja flertalet i Magiska Bröderna, har kommit upp i en ålder där vi har barnbarn. Inget är väl roligare än när barnbarnet frågar "Kan du inte lära mig ett trolleritrack". Här kommer några enkla trick och tankepyssel som du kan visa barnbarnen och sen lära ut, kanske till en ny trollkarl.



Vi börjar med de lättaste först.

21 kort i tre högar

Du lägger 21 kort i tre högar med bildsidan upp. Du ber en åskådare att tänka på ett av de utvalda korten och peka på den hög där det valda kortet ligger. Du lägger ihop högarna. Ligger ut korten igen och åskådaren pekar på den hög där det valda kortet ligger. Detta upprepas ytterligare en gång. Du kan sedan peka ut det tänkta kortet.

Det är lite tråkigt. Det tar lång tid att utföra och åskådaren vet i de flesta fall att i lösningen är någon matematisk kombination. Men för den som bara kan detta trick och är fem år är tricket ett mirakel varje gång. Detta plus att det är ett klassiskt räknekorttrick var det som gjorde att jag valda att inleda med detta trick.

Lösningen

När åskådaren har pekat på högen för tredje gången, så vet du att det valda kortet är det fjärde kortet i denna hög. Utförande brukar sluta med att du lägger denna hög mellan de två andra högarna. Du håller paken med bildsidan nedåt och räknar av korten ett och ett. Det elfte kortet är det valda!

Vi gör det lite mer magiskt i följande trick.

18 kort i tre högar

Du lägger ut 18 kort i tre högar. Åskådaren får tänka på ett kort och sedan peka på denna hög. Du samlar ihop högarna och låter den hög som åskådaren pekat på komma överst.

Du delar ut korten igen i tre högar. Åskådaren får peka på den hög där det valda kortet är. Nu vet du att det valda kortet antingen är det översta eller det näst översta kortet.



För ihop korten från de tre högarna och placera de möjliga korten överst respektive underst i högen. Fråga åskådaren vilket kort han/hon tänkte på. Beroende på svaret visar du antingen det understa eller det översta kortet.

Lite räkning och den eviga nian

Be en åskådare skriva ner ett 3-siffrigt tal, utan att du vet vad det är för tal. Anta att åskådaren skriver 481.

Be åskådaren att vända talet baklänges. I vårt fall blir det 184.

Dra det mindre talet från det större, alltså $481 - 184 = 297$.

Be åskådaren att säga sista siffran i talet. I vårt fall 7.

Då kan du genast säga att talet är 297.

Lösningen

Mittsiffran är alltid 9. Första siffran fås genom att ta 9 minus 7, som blir 2. Alltså 297.

OBS! Det fungerar inte om första och sista siffran är lika. Om åskådaren skulle välja 191. Baklänges blir det 191. 191 minus 191 blir 0. Så säg att första och tredje siffran måste vara olika, eller säg att alla tre siffrorna ska vara olika.

De oskiljaktiga korten

Två kort stoppas in i leken på olika ställen, men uppenbarar sig plötsligt överst i leken.

Det är nog världens enklaste kortkonst men har trots det förbluffat många.

Du går igen leken och tar fram Spader Sju och Klöver Åtta. Innan har du preparerat leken och lagt Spader Åtta och Klöver sju överst i leken.

Säg: *Här har jag sjuan och åttan i klöver och spader.* (Du ska inte säga Klöver Åtta och Spader Sju.)

Jag lägger korten på olika ställen i leken. Vilket du gör.

Uttala en trollformel, till exempel Hokus Pokus.

Visa de två översta korten Spader Åtta och Klöver Sju, vilket åskådaren i 99 fall av 100 tar för Klöver Åtta och Spader Sju som du nyss visat.



De tre spionerna

Tre fruktade spioner, man kände dem endast under deras nummer Agent 009, Agent 013 och Agent 027, arbetade sedan länge tillbaka i Stockholm.

Lägg tre knektar på bordet. (Alla utom Klöver Knekt.)

Överste Kung på Säkerhetspolisen ville fängsla de tre spionerna.



Lägg Spader Kung på bordet. Överst i leken ligger Klöver Knekt.

En dag hade de tre spionerna träffats i ett gammal övergivet hus. Överste Kung hade fått reda på det. Han tänkte nu fånga in spionerna. Men spionerna misstänkte det och gömde sig därför på olika ställen i huset.

Agent 009 gömde sig i en garderob. *Lägg Spader Knekt i mitten av leken.*

Agent 013 sprang upp på vinden. *Lägg Hjärter Knekt överst på leken.*

Agent 027 sprang ned i källaren. *Lägg Ruter Knekt underst i leken.*

Överste Kung gick nu in i huset. *Lägg Spader Kung överst på leken.*

Överst i leken ligger nu Spader Kung, sedan Hjärter Knekt och underst i leken Ruter Knekt. Det är dom intressanta korten nu. Spader Knekt som ligger mitten i leken har ingen betydelse.

Överste Kung genomsökte hela huset i alla vinklar och vrår.

Kupera leken ett antal gånger. Vid sista kuperingen ska du se till att bottenkortet inte är någon knekt eller Spader Kung. Om det är så gör du en kupering till.

Sprid korten med bildsidorna upp. Konstatera:



Överste Kung lyckades till slut fånga de farliga spionerna.

Guldgrävarna

Utförande

Du tar fram följande 28 kort

- Fyra damer
- Fyra spader
- Fyra klöver
- Fyra ruter
- Fyra knektar
- Fyra kungar
- Fyra ess



Det var en gång fyra damer som skulle söka efter guld. Lägg ut de fyra damerna i fyra rader på bordet.

Damerna tog med sig varsin spade. Lägg ut spaderkorten på damerna så att de täcker dessa till hälften.

Med spaderna i händerna gick de ut på en klöveräng. Lägg ut klöverkorten så att de täcker spaderkorten till hälften.

De skulle söka ruter. Lägg ut ruterkorten på motsvarande sätt.

Men så kom fyra skurkar. De ville ta hand om allt gulder. Lägg ut knektarna på motsvarande sätt.

Damerna ville förstås något annat, men helt plötsligt kom markägarna och sa att eftersom det var deras mark, så tillhörde guldets dem. Lägg ut kungarna på motsvarande sätt.

Men damerna gav sig inte utan vände sig till högre instans, nämligen till EU-domstolen i Strasbourg. När EU-domstolen fick höra vad saken gällde, lovade den att försöka lösa problemet och återkomma i saken med det snaraste. Lägg ut essen på motsvarande sätt.

Samla ihop högarna utan att ordningen ändras i respektive hög. Kupera och falskblanda några gånger. Lägg ut korten i en rad med sju kort (sju högar.) Fortsätt att ge ut korten så att varje hög består av fyra kort.

Svaret dröjde ett tag, men när det kom löd svaret att damerna kunde ta sina spadar och gå ut på klöverängen för att gräva upp ruter (guldets) medan skurkarna och kungarna inte fick nått enligt EU-domstolens beslut.

Vänd de sju högarna en och en och anpassa din historia till den valör som visas.



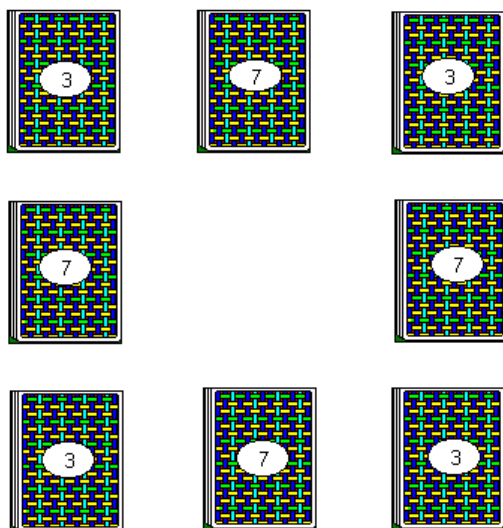
Resultatet är förstås att alla högarna innehåller en och samma valör eftersom den inbördes ordningen mellan korten inte har ändrats genom kuperingarna.

Inbrotten i godisbutiken

Här är ett av mina favorittrick som jag ofta visar för de yngre. Det är ett trick som Sixten Beme och jag tog fram. Tricket utgår från "The Shifting Sands of Tutankhamen" av Ken Krenzels. Det är en version som utgår från Larry Beckers "Pyramid Power" och som i sin tur är baserad på ett matematiskt pussel med hundra års anor.

Effekt och presentation

Korten läggs ut på följande sätt. Siffran på korten innebär att så många kort ligger i denna hög: Varje rad innehåller således 13 kort.



Trollkarlen berättade följande historia. "Jag har en kompis som heter Sixten. Han är också trollkarl. Sixten har en godisaffär, där det finns en mängd godissäckar."

Trollkarlen räknade respektive rad och konstaterade att de innehåller 13 kort.

"Under natten blev det inbrott. Tjuvarna tog fyra stora godissäckar."

Trollkarlen tog ett kort från respektive mitthög, det vill säga högarna som innehöll sju kort. Han la dessa fyra kort ut sidan.

"På morgonen kom Sixtens mamma till butiken. Hon tyckte det var lite oordning i butiken och började därför ändrade lite i godishögarna." Trollkarlen tog ett kort från mitthögarna och la respektive kort medsols till nästa hög. Han räknade korten i respektive rad.

"Som ni ser så innehåller varje rad fortfarande 13 kort", sa trollkarlen.



"Mönstret upprepade", sa trollkarlen. "Under natten kom tjuvarna. De tog en godissäck från respektive mitthög. Sixtens mamma städade på morgonen på samma sätt som tidigare."

Trollkarlen räknade sedan korten i raderna som vardera åter bestod av 13 kort i respektive rad. Han upprepade proceduren en gång till.

"Sensmoralen är att man aldrig kan stjäla något från en trollkarl", sa trollkarlen.

Lösningen

Lösningen ligger i att det är ett matematiskt pussel. Gör bara enligt berättelsen ovan så stämmer det.

Observera att när du tar korten från mitthögarna så gör jag dt alltid medsols. Du kan också lägga korten motsols men du måste vara konsekvent antingen medsols eller motsols.

Så långt den matematiska gåtan

Ken Krenzel går ett steg till då han samlar ihop korten. Palmera först tre kort (i vänster hand), samtidigt som du med samma hand för bort kort, så att 13 kort återstår på bordet. De palmerade korten har bildsidan uppåt. Med höger hand samlar du ihop de 13 korten och lägger dem i vänster hand med bildsidan nedåt.

Ge korten till en åskådare, som räknar korten så att varje kort vänds och läggs underst i packen (som alltså innehåller 16 kort och där de tre understa redan är vända). Åskådaren räknar till 13 kort. Be åskådaren ta bort tre kort och sedan uttala en magisk städformel. Åskådaren räknar sedan korten på samma sätt som första gången och kommer till 13 kort igen.

Harry – den enarmade pokerspelaren

Effekten är att trollkarlen berättar en historia om Harry som var en mycket skicklig pokerspelare. Men en dag delade han ut en hand till sig som innehöll fem ess. Straffet blev hårt men rättvist. Han missade sin högra arm.

Nu är han känd som "Harry den enarmade pokerspelaren. Du illustrerar detta genom att lägga din vänstra arm bakom din rygg. "Harry fick arbeta





med en arm", säger du samtidigt som du gräver i fickan och tar fram en kortlek. Du biter tag i kortleken och tar fram korten som läggs på bordet med bildsidorna upp. "Harry sköt sedan av en del av de övre korten." Låt en åskådare blanda dessa kort och lägg dem sedan med bildsidan nedåt på bordet. Tag den resterande högen och lägg den (med bildsidorna uppåt) över den blandade delen. Fortsätt med att ta en del av korten som ligger överst (med bildsidorna upp) som blandas av en annan åskådare. Dessa läggs sedan på bordet med bildsidorna nedåt. Den andra korthögen läggs ovanpå. Så håller du på tills hela leken är blandad.

"Harry bad sedan en åskådare att dela på leken och rotera denna del så att den vänds" (alltså bildsidorna uppåt på den avtagna delen).

Vänd hela leken. Nu skulle Harry börja dela ut till två pokergivar, men han ville förstås inte se vilka kort han delade ut, så han tog bort den översta uppåtvända delen.

Delade ut två pokergivar. När åskådaren tittade på sin giv var det en kåk med ess i topp och damer. Harry brukade alltid titta på sin givs första och sista kort. Det visade sig vara spader tio och spader ess. "Inte illa", sa Harry, "det enda som behövs för att bli en Royal Straight Flush är en knekt, dam och kung i spader." När Harry vände på korten så var det just dessa kort och det var väl tur att det inte var frågan om spel med pengar denna gång, för då hade han förmodligen mist sin andra arm.

Lösningen

Då lägger följande kort HjDam, SpEss, HjEss, SpKung, RutEss, SpDam, KlEss, SpKnekt, RutDam, SpTio, med spader tio underst.

Du lägger dessa tio kort överst på leken men med bildsidan uppåt. Läger korten i asken. Tar fram leken med bildsidorna uppåt (den andra delen, så att spader tio ligger närmast bordet).

Ja, så är hela tricket gjort. Du tar hög efter hög av den uppochnedåtvända delen. Och det blir ju stopp när du kommer till dina lagda kort. Du avslutar med ovanstående kupering.

Tumtippen gratulerar

Bertil Sjöberg	65 år 5 februari
Göran Tellner	60 år 18 februari
Rolf Isberg	75 år 6 mars
Hans Erik Fröberg	65 år 17 mars
Cristian Charisma	75 år 26 juni
Bruno Slettenmark	75 år 15 juli
Christer Lindgren	75 år 19 juli
Dag Lofalk	65 år 23 september
Johanna Adsjö	50 år 5 november
Ismo Nurmilehto	65 år 24 november
Sara Philipsson	70 år 28 november



Ny inloggning till
Magiska Brödernas hemsida
www.magiskabroderna.se
Lösenord: SpaderKnekt

Magiska Brödernas styrelse

Christer Lindgren	ordförande	crillo.cl@gmail.com
Dag Lofalk	tävlingsledare	lofalk@mail.com
Johanna Adsjö	sekreterare	johanna.adsjo@hm.com
John Houdi	magic controller	john@houdi.se
Per Eklund	ambassadör	persed@katedral.se
Robert Söderblom	skattmästare	robert.soderblom@bredband.net
Stefan Haglund	vice ordförande	stefan.haglund@1cru.se
Ville Boman	webmaster	ville@trollare.se