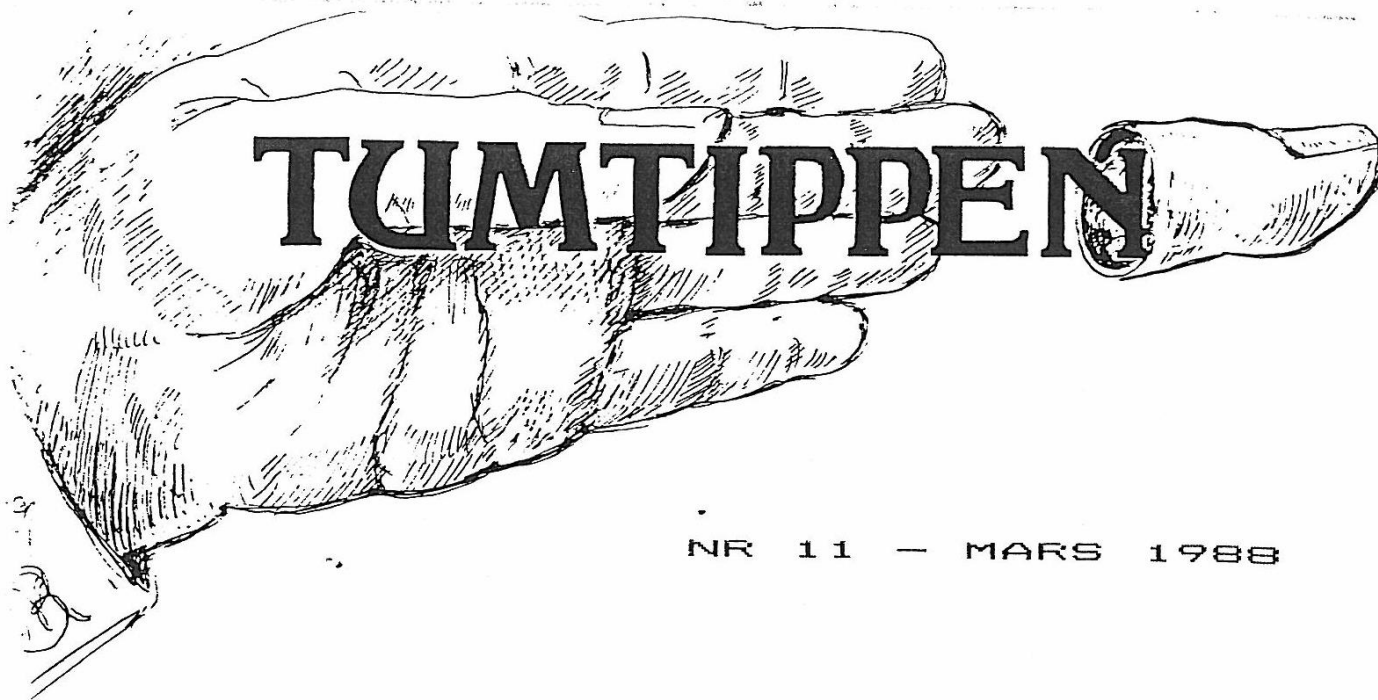




NR 11 — MARS 1988

HÖSTMÖTET

Höstmötet den 12 november 1987 ägde rum på Druidborgen. En mycket trevlig lokal som vi gärna vill återkomma till. Både mat och service var god. Stämningen höjdes snabbt vid det vackert dukade bordet.

Mötesförhandlingarna avverkades snabbt och bestod mest av rapporter. Vi har ju vid ett flertal tillfällen tagit upp frågan om att göra en stadgeändring där vi endast har ett protokollfört möte per år. Jag tror att vi skall ta upp den frågan igen.

Efter förätt och två portioner av huvudrätten med vinet som Lars Clarstedt bjöd på var det dags för nästa punkt på programmet.

Eva Nordnes hade tagit med sig en del saker efter Terje som aktionerades bort. Behållningen gick in i Terje Nordnes fond.

Rakel som varit med oss förut bjöd på pianomusik. Ett uppskattat inslag.

Så var det dags för tävlingen. 7 stycken var anmälda och de flesta hade nya saker att visa.

Mr Harald: Nyckel förlyttas till hopbundet rep.
Amin: Blomsterproduktion ur plånbok.
Stefan: Korlek där baksidan bär sig konstigt åt.
Sim: Tankeläsning med kort.
Chrillo: Trekortskonst i modern stil.
Florentin: Kortstigning.
Agdur: Diverse produktioner, bl.a. tennisbollar.

Kvällens vinnare av den höga hatten av porslin blev Agdur.

Som vanligt blev det en hel del småtrolleri vid borden till den sena timmen.

31 MED EN TÄRNING.

Det här har jag hämtat från en gammal bok om spel. Jag har inte använt det sedan jag slutade folkskolan och har aldrig sett det publicerat eller omtalat sedan dess.

Spelet är ett tvåmannaspel som spelas med en tärning. En av spelarna börjar med att kasta tärningen för att få upp ett startnummer. Sedan turas spelarna om att vrida tärningen ett kvarts varv i vilken riktning som helst för att få upp ett nytt nummer. Varje nummer som vänds upp läggs ihop och den spelare som kommer till 31 eller kan tvinga motspelaren över 31 har vunnit.

Observera här begränsningen. En spelare kan aldrig lägga till numret som är överst eller underst på tärningen.

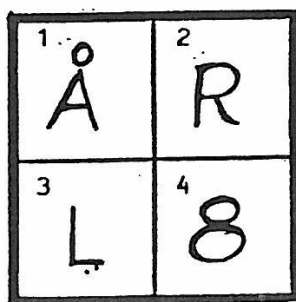
Tekniken för att vinna det här spelet är att du ser till att hamna på de nummer som bildar tvärsumman 4. Tvärsumman av ett tal är den summa som bildas när man lägger ihop siffrorna i talet. Således är det 4, 13, 22, 31 som du skall försöka att uppnå på den vinstgivande vägen.

Som du ser är skillnaden 9 mellan de vinnande numren. Därför om din motspelare vänder upp 1 eller 2 kan du inte nå nästa nummer i serien. I detta fall måste du förhindra motspelaren att uppnå det. Detta gör du genom att vända tärningen så att nästa nummer som behövs för att bilda tvärsumman 4 kommer upp eller ligger närmast bordet. Här nedan följer de regler som du behöver komma ihåg för ett vinstgivande spel.

1. Vänd tärningen så att du hamnar på 4, 13 eller 22.
2. Vänd tärningen så att du hamnar på tvärsumman 1, 5, eller 9 genom att vända upp 3 eller 4.
3. Vänd tärningen så att du hamnar på tvärsumman 8 genom att vända upp 2 eller 5.

LÖSNINGEN PÅ KORSORDET

Mr SIM och BENGT BERGÖÖ
skickade in rätt lösning på
korsordet i förra numret av
TUMTIPPEN. Båda belönas med var
sin norsk kortlek.



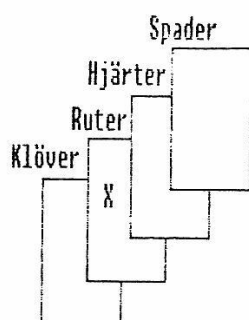
ARSAVGIFTEN

Postgiro: 50 62 90 - 6

Arsavgift:

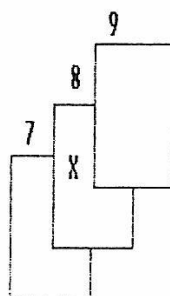
Stockholm: 50:-

övr. landet: 30:-



Hon ser nu efter i vilken position det lägsta kortet ligger bland de fyra kort som är kvar. Här får hon reda på 6:e kortets färg. Vi antar att kortet som är märkt med "X" är det lägsta. Hon vet då att färgen är ruter. Hon tar nu bort det lägsta kortet som förut och har tre kort kvar.

Även här tar hon reda på det lägsta kortets position. Eftersom hon redan vet att det 6:e kortet är 7, 8, eller 9 så får positionerna dessa värden. Om det lägsta är det som är märkt med "X" så är 6:e kortet en 8:a. Alltså har hon alla uppgifter för att nämna att kortet är RUTER 8. Om det valda kortet är en kung behöver man inte tänka på det här momentet.



Att lägga korten i ordning för att medhjälparen skall kunna avläsa dem fordrar ett någorlunda annat tankesätt. Detta är ganska svårt att beskriva så jag hoppas att ni förstår mig.

Vi antar att det 6:e kortet är **Hjärter Knekt**. Tag nu fem andra kort från leken och sortera dem i "nummerordning" med det lägsta kortet till vänster.

Koncentrera dig nu på de tre högsta korten. Det är de tre kort som medhjälparen får kvar sist. Se på den sista bilden ovan. Där skulle texten i det här fallet vara **10, Kn, D**. Det betyder att det lägsta av de tre skall ligga i mitten. Jämför med första bilden kanske du förstår varför.

Tag sedan det högsta av de två kvarvarande korten. Sätt in detta så att det hamnar som 3:e kort tillsammans med de tre högsta som du redan har lagt i ordning. Se andra bilden ovan där du har färgerna. Hjärter är den tredje färgen.

Tag nu det kortet som är kvar och som är det lägsta av alla fem korten. Stick in detta så att det hamnar som 4:e kort enligt första bilden ovan. Där ser man att **knekten** ingår i gruppen av kort som står över 4:e kortet. Och korten är nu klara för att överlämnas till mediet.

När jag utför det här tricket har jag absolut världens bästa och tåligaste assistent som aldrig gör något fel. Jag har nämligen programmerat in tricket på min dator där åskådaren själv får slå in korten. Därefter kommer en bild av 6:e kortet upp på skärmen. Ett mycket trevligt sätt att tala om för folk hur klok en dator är.

FLORENTIN

