Byg en joke

Fire klodser. Antagelsen siges ikke.

① SETUP	② ANTAGELSE	③ DREJNING	④ STOP
Fortæl kort, hvad der sker.	Det, publikum tror. Det siges ikke.	Vis, at det kunne forstås på en anden måde.	Det ord, der vender joken, står sidst.

Mangler du en drejning? Brug en maskine.

Tre-reglen

To ting laver et mønster. Den tredje bryder det.

Overdrivelse

Gør en lille følelse så stor, at alle kan se den.

Underdrivelse

Sig noget stort, som om det var småt.

To betydninger

Et ord eller udtryk kan forstås på to måder. Drejningen bruger den anden.

Falsk logik

Hvert trin lyder rigtigt. Slutningen er forkert.

Statusfald

Noget højt falder lidt. Brug det på magt, systemer og dig selv.

Callback

Brug noget fra før igen, der, hvor ingen venter det.

Grin med, ikke af

Ram op: magt, regler, systemer eller dig selv. Aldrig en, der er i rummet, og aldrig en, der i forvejen har det svært.
Spørg: «Kunne den, joken handler om, grine med?»