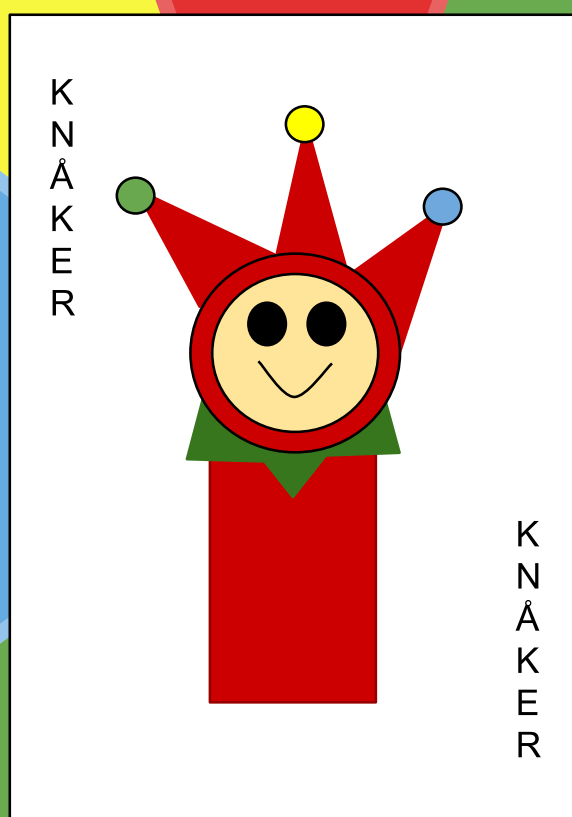


# Knåker Basregler

## Kortspelet där det går undan



 2-6  10+  5-10

Knåkerrådet

## **KNÅKERRÅDET & Co.**

Uppsala, Stenkilsgatan 5, 75 334

Kundservice: [ebinbellini@airmail.cc](mailto:ebinbellini@airmail.cc)

Redaktion: [bengans.polare@gmail.com](mailto:bengans.polare@gmail.com)

[www.ebinbellini.top/knaker](http://www.ebinbellini.top/knaker)

*Projektledare och redaktör:* Edvin Bjerling

*Grafisk form och omslag:* Samuel Bergström, Edvin Bjerling

*Illustrationer:* Edvin Bjerling

*Granskning och moralstöd:* Axel Andersson

*Regeluppskannare:* Samuel Bergström, Axel Andersson, Edvin Bjerling

*Regelskrivare:* Edvin Bjerling, Samuel Bergström



*Kopieringsförbud.* Detta verk är skyddat av upphovsrättslagen.

Kopiering är förbjuden, utöver begränsad tillåtelse given för specifika omständigheter och ändamål enligt avtal med Knåkerrådet och den mycket begränsade rätten till egna kopior för privat bruk.

Den som bryter mot lagen om upphovsrätt kan åtalas och dömas till böter eller fängelse i upp till två år och bli skyldig att erlagga ersättning till rättsinnehavare.

© 2020 Knåkerrådet, Edvin Bjerling

# INTRODUKTION

Knåker är ett kortspel som bygger på det välkända kortspelet vändtia. Skillnaderna mellan de två är dock omfattande, och kan göras ännu större med regler från expansionen ”Knåkerexpansion Måncykler” och eventuella framtida expansioner. I detta dokument beskrivs utöver de regler som är nya i Knåker, även vissa av de som ärvdes från vändtia, för tydlighetens skull.

I dokumentet abstraheras en följd av kort för enkelhetens skull till tuplar som betecknas med parenteser. Elementen skrivs i kronologisk ordning utifrån när de läggs. Betrakta som exempel en följd av kort där en nia läggs först, följd av två knektar och sedan en dam. Den följden skrivs som tupel (9, Knekt, Knekt, Dam).

## REGLER

1. **Förberedelser:** Kortleken ska innehålla de 52 vanliga korten med 13 valörer och 4 färger av varje valör plus tre jokrar, som i detta spel heter knåkrar, varav två är svarta och en är röd. Med dessa 55 kort kan man vara upp till sex spelare. Se regeln **Dubbel kortlek** om du vill spela med 7 – 12 spelare. Innan spelet börjar tilldelas spelare tre kort som läggs på bordet med bildsidan nedåt. På vart och ett av dem läggs ytterligare ett kort med bildsidan uppåt. Dessa kort kallas för de uppåtvända och nedåtvända korten och beskrivs i regeln **Uppåtvända och nedåtvända kort**. Sedan får varje spelare tre kort att ha på handen. När den sista spelaren får sitt tredje kort att ha på handen tilldelat är det tillåtet att börja ta upp dem från bordet. Den spelarens inleder sin bytesfas, som beskrivs i regeln **Bytesfas** i när den tagit upp korten. De resterande korten är plockhögen och läggs åtkomligt för alla spelare så gott som möjligt.
2. **Bytesfas:** Efter att alla kort är utdelade kan bytesfasen initieras. Det görs genom att man plockar upp sina tre kort på handen från bordet. Bytesfasen börjar alltså inte samtidigt för alla spelare eftersom spelarna tar upp sina kort olika snabbt. Efter att du tagit upp dina tre tilldelade kort på hand på handen får du sedan ta upp de uppåtvända korten på handen. Denna fas äger rum endast i början av spelet och upphör då första kortet läggs på bordet efter att alla spelare är klara och har kommit överens om att starta spelet. Då inleds spelfasen som beskrivs under regeln **Spel**.
  - 2.1. **Låsa kort:** Du kan lägga dina uppåtvända kort och korten på handen på dina motståndares uppåtvända kort om de har samma valör. Om man lyckas lägga på en motståndares uppåtvända kort så blir de korten låsta, och motståndaren får inte ta upp det. Däremot kan alla fortfarande lägga fler kort av samma valör i den högen. Om en motståndare lägger på dina uppåtvända kort och du sedan lägger i samma hög så får du inte ta upp något av de korten eftersom en motståndare har

låst den högen.

- 2.2. **Plocka på:** Genom att lägga ner kort från handen på sina uppåtvända kort med samma valör kan man få färre än tre kort på handen. Detta kan även ske då man låser motståndares kort. I dessa ovanstående fall ska man plocka upp kort tills man har tre på handen.
3. **Spel:** Man turas om att i ordning att lägga kort. Man kan lägga ett kort om det är högre än det kort som ligger i mitten på bordet, i den så kallade lägghögen. Korten som ligger på bordet kallas även för lägghögen. Om det inte ligger något kort på bordet så kan man lägga vilket kort man vill. Om man har flera kort av samma valör så kan man lägga dem samtidigt på en runda.
- 3.1. **Påfyllning:** Så länge en plockhög finns så måste man alltid direkt plocka upp kort när man har färre än tre kort på handen så att man alltid har minst tre kort på handen. Att vänta med att plocka kort räknas som fusk.
4. **Vändning:** Att vända högen innebär att hela lägghögen vänds uppochner och läggs i slänghögen. Efter lägghögen vänds så får den som lade kortet som orsakade vändningen turen igen och kan lägga enligt regeln **Spel**. En vändning kan initieras på två olika sätt:
  - 4.1. **Vändtia:** Tian kan läggas på vilket kort som helst, om inget annat anges. De enda undantagen i basreglerna är frippelknåker, pentakajak och hexakajak. Om man lägger en eller fler tior så vänds högen.
  - 4.2. **Fripplett:** Vändning sker även när det ligger fyra eller fler kort med samma valör i rad i lägghögen, förutom om de är knåkrar eller sjuor.
5. **Dubbeltrubbel:** Tvåor kan läggas på vilket kort som helst, om inget annat anges. Undantag inkluderar trippel- och frippelknåker. Den som lägger en tvåa får turen igen.
6. **Uppåtvända och nedåtvända kort:** De uppåtvända korten är de som ligger ovanpå de tre nedåtvända korten som varje spelare tilldelas enligt regeln **Förberedelser**.
  - 6.1. **Uppåtvända:** De uppåtvända korten kan man endast lägga om det är ens tur och man har lagt alla sina kort på handen och plockhögen är slut. Om man befinner sig i en bytesfas får man flytta på de uppåtvända korten, ta upp de på hand eller låsa andras kort enligt **Bytesfas**. Om inget av de två ovanstående omständigheterna råder så får de uppåtvända korten ej vidröras. De uppåtvända korten kan läggas på precis samma sätt som korten på handen. Det innebär att man till skillnad från

med de nedåtvända korten till exempel kan lägga ihop kort med samma valör och lägga dem samtidigt och/eller lägga enligt reglerna **Stege** eller **Kåker**, med mera. Du kan lägga de nedåtvända på de kort du lagt från handen på samma runda om du på så vis bildar en kombination. Till exempel kan du lägga (5, 5) från handen och sedan lägga (6, 8) från de uppåtvända för att bilda en stegen, givet att ingen hinner lägga ett kort mellan dina två kortläggningar. Du får inte börja ta upp de uppåtvända korten för att lägga innan du har lagt alla dina kort på handen.

- 6.2. **Nedåtvända:** De nedåtvända korten är hemliga. Det betyder att det alltid räknas som fusk att titta på dem, förutom när de läggs då de måste läggas synliga för alla i lägghögen mitt på bordet, som vanligt när du lägger kort. De nedåtvända korten får endast läggas när alla de uppåtvända korten lagts och du inte har några kort på handen. Du lägger endast ett kort per runda men får lägga igen om du lägger en tvåa eller vänder högen, eller på annat sätt får turen igen.
7. **Vinst och förlust:** Målet med spelet är först och främst att bli av med alla kort, även de som ligger på bordet. Man vinner när man lagt ut sitt sista kort, förutom om det sista visar sig vara en tvåa eller om man vänder högen med sitt sista kort. I de fallen förlorar man. Till skillnad från vissa versioner av Vändtia kan man i Knåker gå ut på ess.
  - 7.1. **När någon vinner:** När någon vunnit så fortsätter spelet så länge fler än en spelare är kvar och de spelar om andra, tredje- och fjärde-platsen och så vidare.
  - 7.2. **Vid förlust:** När någon förlorar genom att till exempel gå ut på tvåa eller vändning som ovan nämnt så hamnar de automatiskt sist. Nästa spelare som förlorar på detta vis hamnar näst sist och nästa tredje sist och så vidare.
8. **Kortupptagning:** Man får inte störa en påbörjad upptagningsprocess. Till exempel kan man inte lägga kort när någon håller på att plocka upp lägghögen eller låsa någons uppvända kort när det kortet håller på att tas upp.
  - 8.1. **Plockning av lägghögen:** Upptagningsprocessen när man plockar lägghögen inleds då den som ska plocka vidrör korten och slutar då de är på handen. Den avslutas inte om plockaren skulle tappa korten tillbaka på bordet.
  - 8.2. **Plockning av uppåtvända kort:** Upptagningsprocessen när man plockar de uppåtvända korten inleds då den som ska plocka lyfter kortet/korten ovanför kortet det/de ligger på. Om plockaren skulle tappa korten tillbaka på bordet så avbryts processen och de andra spelarna får lägga på korten tills en ny upptagning inleds.

9. **Bytesrätt:** De drag som görs är inte låsta, vilket innebär att den som lade korten kan ändra sig och ta upp kort eller lägga ner fler. Detta är giltigt tills nästa spelare har hunnit lägga ut ett kort, någon har hunnit insticka, man blir påpekad för fusk, eller fem sekunder har passerat sedan man lade kortet/korten.
- 9.1. **Oklart:** I tveksamma fall så förlorar dock alltid den som vill byta det den har lagt. Med tveksamma fall menas till exempel när nästa spelares kort hinner nudda lägghögen medan den som ändrar sig drar undan sina kort. Med andra ord så skiljer denna upptagning sig från övrig kortupptagning i det att upptagningsprocessen inte börjat förens korten lämnat högen på bordet och har lyfts upp i luften. Den börjar alltså inte om man drar bort korten från högen men behåller dem på bordet.
10. **Knåker:** En joker, men som i detta spel kallas för "knåker". Knåker kan läggas på alla kort förutom trean. De enda kort som tillåts läggas på en knåker är tvåor, treor, sjuor, tior och fler knåkrar. Ligger det flera knåkrar ovanpå varandra blir de ännu starkare, enligt nedan:
- 10.1. **Dubbelknåker:** Två knåkrar ovanpå varandra bildar tillsammans en dubbelknåker. De enda korten som kan läggas på dubbelknåkrar är två, tia, trea och knåker. Skillnaden från enkelknåker är alltså att man inte kan lägga sjuor på dubbelknåker.
- 10.2. **Trippelknåker:** Om det ligger tre knåkrar på bordet i rad så kallas det för en trippelknåker. Det går inte att lägga tvåor, sjuor på trippelknåkern. Enkla treor får inte heller läggas på trippelknåkern och inte heller dubbeltreor, men däremot går det att lägga en trippeltrea respektive frippeltrea, vilket leder till att en frippelknåker bildas respektive att högen vänds. Trippelknåkern kan läggas på treor om den läggs på en tur.
- 10.3. **Frippelknåker:** Tre treor i rad tillsammans med tre knåkrar bildar tillsammans vad som kallas för en frippelknåker. Exempel på frippelknåkrar är (3, 3, 3, knåker, knåker, knåker) och (knåker, 3, 3, 3, knåker, knåker). Frippelknåkern är oslagbar och handikappar spelaren som behöver ta upp den vilket gör att de endast kan lägga tvåor, sjuor eller tior på klädda kort som andra har lagt (inklusive ess. På oklädda kort är de inte påverkade av detta och kan lägga som vanligt).
11. **Instick:** Ett instick kan man lägga när det är någon annans tur att lägga. Du behöver ha ett eller flera kort på handen av samma valör som det på toppen av lägghögen. Trots att det inte är din tur kan du lägga dessa kort och måste då säga "instick". Du får inte lägga kombinationer som stege i ett instick.
- 11.1. **Ogiltiga valörer:** Tvåor, tior och sjuor kan ej läggas i instick.

- 11.2. **Min tur:** om ett instick resulterar i att det ligger fyra kort med samma valör på rad så vänds hela lägghögen enligt regeln **Vändtia** och den som lade kortet får turen.
12. **Stege:** En stega är en följd av kort som får läggas ned tillsammans på en och samma runda och har då värdet av kortet som är längst upp i stegen och får endast läggas om kortet längst ned i stegen kan läggas på kortet längst upp i lägghögen. Stegar består av minst tre efter varandra följande olika valörer. Alltså är (4, 4, 4, 5, 5, 6) en tillåten stega och den som har dessa kort på handen kan lägga dem under en runda. Det är otillåtet att lägga stega så att fyra eller fler kort av samma valör ligger i rad i lägghögen. (4, 4, 4, 5, 5, 6) kan alltså inte läggas på en fyra eftersom det då ligger fyra fyror i rad.
- 12.1. **Specialvalör:** Sjuor räknas som valida valörer i stegar. Till exempel kan man lägga (6, 7, 8) i en stega. De är dock valfria och kan hoppas över. Alltså är (6, 8, 9) en valid stega.
- 12.2. **Förbjudna valörer:** Tvåor och tior kan aldrig ingå i en stega och båda kan hoppas över. Alltså kan man lägga (9, knekt, dam) som en stega.
- 12.3. **Klätterknåkrar:** Knåkrar kan agera både ett lägre än tre och ett högre än ess i stegar. Till exempel är (kung, ess, knåker) och (ess, knåker, 3, 4, 5, 6) tillåtna stegar, eftersom även tvåan kan och måste hoppas över enligt **Förbjudna valörer**.
13. **Genomskinlig sju:** Sjuor är genomskinliga och har ingen egen valör. Det innebär att när en sju ligger längst upp i lägghögen så är det kortet under sjuan som är gällande. Om det till exempel ligger ett ess under en sju som ligger längst upp i högen så måste den som ska lägga ha ett kort som kan läggas på ett ess, alltså ess, knåker, tia, tvåa eller sju.
- 13.1. **Nästan ostoppar:** Den genomskinliga sjuan kan läggas på alla kort som inte är en dubbelknåker eller högre.
- 13.2. **På tvåor:** Om en sju läggs på en tvåa så är det samma sak som att en tvåa läggs igen och den som lade sjuan (som vanligtvis är samma person som också lade tvåan) får lägga ännu ett kort. Man kan alltså lägga till exempel (2, 7, 7, 2, 10) och på så sätt vända de fem korten man lade och eventuella kort under, allt under en runda.
- 13.3. **Genomskinlig till bordet:** Om de enda korten i högen är sjuor så har högen ingen valör och är funktionellt ekvivalent med en tom hög för den som ska lägga kort, vilket innebär att den som lägger kan lägga vilket kort som helst.

- 13.4. **Gå ut:** Man får gå ut på sjuan bara det inte ligger en tvåa under, eftersom tvåan är den som gäller efteråt och man får inte gå ut på tvåor (eller vändningar). Om man går ut på en sjuva så måste man slå näven i bordet och sedan blåsa iväg korten i lägghögen minst 5 cm. Om detta misslyckas eller inte görs inom 3 sekunder av att sjuan läggs förlorar man på samma vis som om man hade gått ut på en tvåa eller vändning.
- 13.5. **Vändningen:** Fyra sjuor i rad vänder inte högen eftersom de inte har någon egen valör.
- 13.6. **Combo breaker:** Sjuan stoppar alla kombinationer förutom **Stege**. Ett exempel på detta är att om fyra kort med samma valör har en sjuva någonstans mellan dem så vänds de inte, så (3, 3, 7, 3, 3) vänds inte. Ett till exempel: (knåker, sjuva, knåker) gills inte som en dubbelknåker.
14. **Fina fulingar:** Om man fuskar och ingen påpekar det under en hel runda så blir fusket giltigt och spelet fortsätter. Om den som fuskat däremot blir påkommen så återställer man spelet till tillståndet innan fusket så gott som det går och en eller flera prickar utdelas, beroende på hur grovt fusket är.
- 14.1. **Åskådare:** Utomstående parter och spelare som gått ut, förlorat, diskvalificerats eller av annan anledning inte är med i spelet, tillåts ej påpeka eventuella fusk. Däremot får de bekräfta att de såg ett fusk när fusk påpekas.
- 14.2. **Undantag i rundor:** Med fusk som innebär att man slänger kort från handen, byter ut och/eller kollar på sina nedåtvända kort eller byter de uppåtvända korten gäller inte regeln om rundor. Alltså kan man bli straffad även efter att en runda har gått.
- 14.3. **Grova straff:** Vid riktigt fula fulingar så kan två, tre eller max fyra prickar utdelas per fusk. Att byta ut de nedåtvända korten straffas med två prickar, och att slänga sitt sista kort ger fyra prickar. Om man byter ut ett nedåtvänt kort genom att vända det så att det uppåtvända blir nedåtvänt så ska båda korten slängas och bytas ut, två prickar utdelas.
- 14.4. **Nekning:** Om man nekar när man anklagats för fusk och sedan blir dömd skyldig så ska en extra prick utdelas utöver straffet.
- 14.5. **Har du bevis?** Eftersom det ibland kan vara svårt att bevisa eller motbevisa ett fusk kan det vara bra att spela in partierna.
- 14.6. **Irreparabelt:** Om fusket involverar att man slänger eller byter kort, eller kollar på hemliga kort och det inte kan återställas till hur det var innan fusket utdelas slumpmässiga kort för att ersätta de kort



som var involverade i fusk.

- 14.7. **Straff:** prickarna som delas ut har olika konsekvenser beroende på hur många prickar den dömda har. Den första pricken är endast en varning och gör inget. Andra pricken innebär att man inte kan lägga stege. Efter tredje pricken plockar den straffade upp hela lägghögen om det finns någon, men om den inte finns så plockar man upp lägghögen nästa gång det blir ens tur och får inte lägga under den turen. Efter fjärde pricken får man inte lägga mer än ett kort per runda, även om man exempelvis lägger en tvåa eller vänder. När man får sin femte prick blir man diskvalificerad och är utomstående åskådare tills nästa parti.
- 14.8. **Dålig förlorare:** I de fall då man väljer att lämna ett spel på grund av ett majoritetsbeslut som inte stödjer ens egen uppfattning tilldelas man en prick till nästa spel.
15. **Dubbel kortlek:** Om man spelar med 52 kort och tre knåkrar, alltså 55 kort totalt, så kan man som mest vara sex personer. Om man vill vara fler spelare än så, eller om man helt enkelt vill ha längre partier, kan man blanda in en till likadan lek med 55 kort. Med dessa 110 kort kan man spela upp till 12 personer samtidigt. För att anpassa spelet till denna utökade kortlek gäller följande underregler:
- 15.1. **Vändning:** Vändning sker fortfarande när fyra kort av samma valör ligger på rad i lägghögen. Den kan också ske om en spelare lägger kort på en runda som gör att antalet kort med samma valör i rad överstiger fyra kort. Om det exempelvis ligger (4, 4, 4) på bordet och spelaren lägger sina tre fyror så att det på dem så att (4, 4, 4, 4, 4, 4) ligger längst upp så vänds högen med dessa sex fyror.
- 15.2. **Kajaker:** Knåkrar byter namn till kajaker. Kajakkombinationer kan nu endast bildas av kajaker och inte treor till skillnad från regeln **Frippelknåker** där det står att treor ingår i frippelknåker. Kajaker vänds inte även om det ligger fyra eller fler i rad eftersom de räknas som en enhetlig frippelkajak eller högre.
- 15.2.1. **Enkel kajak:** På en enkel kajak kan endast 2, 3, 7, 10 och kajak läggas.
- 15.2.2. **Dubbelkajak:** På en dubbelkajak kan endast 2, 3, 10 och kajak läggas.
- 15.2.3. **Trippelkajak:** På trippelkajak kan endast 2, 10 och kajak läggas.
- 15.2.4. **Frippelkajak:** På frippelkajak kan endast 10 och kajak läggas.
- 15.2.5. **Pentakajak:** På pentakajak kan endast kajak läggas.

15.2.6. **Hexakajak:** Hexakajaken är oslagbar och handikappar spelaren som behöver ta upp den vilket gör att de endast kan lägga tvåor, sjuor eller tior på klädda kort som andra har lagt (inklusive ess). På oklädda kort är de inte påverkade av detta och kan lägga som vanligt.