

# Knåker Basregler

Grundläggande regler för kortspelet knåker



Illustration: Same Bergöm

1. **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 expansionerna ”Knåkerexpansion Måncykler” och ”Knåkerexpansion Festligheter”. I detta dokument beskrivs utöver de regler som är nya i Knåker, även vissa av de som ärvdes från vändtia, för tydlighetens skull.
2. **Förberedelser:** Varje spelare tilldelas tre kort som läggs på bordet med bildsidan nedåt (de s.k. nedåtvända korten). Dessa kort är hemliga för alla, även spelaren för spelaren som innehar dem. Det räknas som fusk att titta på dem innan de ska läggas, förutom det allra sista kortet, givet att man inte har några kort på handen. På vart och ett av dem läggs ytterligare ett kort med bildsidan uppåt. Dessa kallas för de uppåtvända korten. Dessutom får varje spelare tre kort att ha på handen.
3. **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 två eller tia. Då förlorar man.
4. **Bytesfas:** I början av spelet blir man tilldelad 3 uppåtvända kort som ligger ovanpå de hemliga nedåtvända korten på samma vis som i vanlig vändtia. Efter att alla kort är utdelade börjar bytesfasen. 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 gäller endast i början av spelet och upphör då första kortet läggs på bordet, då spelfasen inleds.
  - 4.1. **Låsa kort:** Du kan lägga dina uppåtvända kort, och korten på handen på motståndares uppåtvända kort med samma valör. Om man lyckas lägga på en motståndares uppåtvända kort så blir de korten låsta, och motståndaren får inte ta upp det. 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.
  - 4.2. **Plocka på:** Genom att lägga uppåtvända kort med samma valör i sina högar kan man lägga ned kort så att man har mindre än tre på hand. Detta kan även ske då man låser motståndares kort. I dessa fall får man plocka upp kort tills man har tre på handen.
  - 4.3. **Tips:** Det rekommenderas att du lägger så låga kort som möjligt på motståndarens uppåtvända kort, men tvåor, ess, tior och andra höga kort bör man ha på sin egen hand, eller helst av allt som sina uppåtvända kort.

5. **Knåker:** En joker (som härmed benämns "knåker") kan läggas på alla kort förutom trean. De enda kort som tillåts läggas på en knåker är tvåor, treor, sjuor, tior och knåker.
- 5.1. **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.
- 5.2. **Trippelknåker:** Om det ligger tre knåkrar på bordet i rad så kallas det för en trippelknåker och den får superkrafter enligt följande: det går inte att lägga tvåor, treor eller sjuor på trippelknåken, däremot kan man lägga trippelknåken på treor.
- 5.3. **Frippelknåker:** I det fall en knåker läggs på en trippel-trea som ligger på en dubbel-knåker, tre treor eller alternativt trippeltrea på trippelknåker så blir de korten en frippelknåker. Frippelknåken är oslagbar och handikappar personen som behöver ta upp den vilken gör att de inte kan lägga stegar.
- 5.4. **Jag måste vinna:** I de fall då en spelare endast har ett kort kvar, är det tillåtet att lägga en trea på en trippel- eller frippelknåker för att kunna gå ut.
6. **Instick:** Ett instick kan man lägga när som helst under spelets gång, förutom på sin egen tur. Ett instick kan du göra när du har ett kort på handen av samma valör som det på bordet. Trots att det inte är din tur kan du lägga detta kort och måste då säga instick. Man får lägga flera kort av samma valör i ett instick men aldrig fler valörer än en, d.v.s. en stega. Till exempel får man lägga {4, 4, 4} men inte {4, 5, 6}.
- 6.1. **Ogiltiga valörer:** Tvåor, tior och sjuor kan ej läggas i instick.
- 6.2. **Min tur:** om ett instick resulterar i att det ligger fyra kort med samma valör på rad så vänds hela högen (som i vanlig vändtia) och den som lade det sista av de fyra korten får turen.
7. **Stega:** En stega är en samling kort som får läggas ned tillsammans på en och samma runda och har då värdet av kortet som är längst upp i stegan. Stegar består av minst tre efter varandra följande olika valörer.
- 7.1. **Klätterknåkrar (utkast till domstol):** Knåkrar kan agera antingen lägre än trea eller högre än ess i stegar. Till exempel är {kung, ess, knåker} och {ess, knåker, 3} tillåtna.
- 7.2. **Specialvalörer:** Tvåor och sjuor räknas som valida valörer i stegar. Till exempel kan man lägga

{2, 3, 4} i en stege eller {6, 7, 8}. Sjuor är valfria i stege och kan hoppas över. Alltså kan man lägga {6, 8, 9}, eller {6, 7, 8}. Tvåor och tior kan aldrig ingå i en stege och tior kan hoppas över. Alltså kan man lägga {9, knekt, dam}.

8. **Genomskinlig sju:** Om en sju läggs så är det kortet under som gäller för nästa kort som läggs. Text om det ligger ett ess och någon lägger en sju så är det fortfarande esset som gäller och turen går vidare.
  - 8.1. **Bank:** Man får gå ut på sjuan bara det inte ligger en två:a under, eftersom tvåan är den som gäller efteråt och man får inte gå ut på tvåor eller tior. Om man går ut på en sju:a så måste man slå näven i bordet och blåsa iväg korten minst 5 cm.
  - 8.2. **Nästan ostoppbar:** Den genomskinliga sjuan kan inte läggas på dubbel-knåker eller högre.
  - 8.3. **Vändningen:** Fyra sjuor i rad vänder man inte eftersom de inte har någon egen valör. Om fyra kort med samma valör har en sju någonstans mellan dem så får vänds de inte.
9. **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.
  - 9.1. **Nekning:** Om man nekar när man anklagas för fusk och sedan blir dömd skyldig så ska en extra prick utdelas utöver straffet.
  - 9.2. **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.
  - 9.3. **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.
  - 9.4. **Grova straff (utkast till domstol):** Vid riktigt fula fulingar så kan två eller max tre prickar utdelas. Till exempel är att byta ut de nedåtvända korten och att slänga sitt sista kort värt två prickar. Om man fuskar rejält grovt så kan man få tre prickar för ett fusk.
  - 9.5. **Majoritetsbeslut:** Om ett fall inte täcks av regelboken kan det gå till domstolen. Då röstar alla spelare, även den anklagade, om straffet. Maxstraffet ligger på tre prickar samt eventuellt en

till om den anklagade har nekat till fusk. Om fusket är fastställt är mista straffet en prick.

Domstolen röstar enligt den här processen: Spelarna börjar med att rösta för tre prickar, ja, nej eller inga kommentarer. En majoritet av ja-sägare innebär att det går igenom. Om tre prickar inte går igenom går man vidare till två och om den också inte heller får majoritet så utdelas en prick utan röstning.

9.6. **Straffreducering:** Om man under en ensam runda upptäcks med fusk som sammanlagt överstiger fyra prickar så kan man få straffreducering. Detta innebär att straffet kan minskas på fyra eller som minst tre prickar istället. Detta röstar om enligt regeln om specialfall. Man börjar rösta om fem prickar, som innebär omedelbar diskvalificering, sedan fyra och till slut utdelas tre utan röstning.

9.7. **Har du bevis?:** Eftersom det ibland kan vara svårt att bevisa eller motbevisa ett fusk kan det vara bra att spela in partierna. Vanliga kameror kan behöva vara en bit bort för att kunna se hela bordet så överväg att använda en kamera som erbjuder en bredare synvinkel, till exempel genom en fiskögelins.

9.8. **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 fusket.

9.9. **Straff (utkast till domstol):** prickarna som delas ut har olika konsekvenser beroende på hur många prickar den dömda har. Den första pricken 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 alla kort nästa gång det blir ens tur. Efter fjärde pricken får man inte lägga mer än ett kort per runda. När man får sin femte prick blir man diskvalificerad och är åskådadare tills nästa parti.

10. **Kåker:** En triss och en dubs får läggas ner sammanhängande. Denna konstruktion kallas för en kåker. Inte att förväxlas med knåker.

10.1. **Valör:** Det man har lägst i läggs först och är valören som bestämmer huruvida man kan lägga kåken på kortet på bordet. Alltså kan man inte lägga {5, 5, 8, 8, 8} på en 6:a eftersom femmorna är de som räknas och de är lägre än 6:an.

11. **KKK:** Om tre kungar läggs på varandra blir detta en trippelkung/KKK. Direkt ovanpå KKK kan man inte lägga svarta kort, d.v.s. spader och klöver. Detta inkluderar svart kung.

12. **Respektera upptagning:** Man får inte störa en påbörjad upptagningsprocess. Till exempel kan man inte lägga på någon som håller på att ta upp. Upptagningsprocessen inleds då den som ska plocka vidrör korten och slutar då de är på handen. Den avbryts alltså inte om plockaren skulle tappa korten tillbaka på bordet.
- 12.1. **Låst eller inte?:** De drag som görs är inte låsta förens nästa spelare har hunnit lägga ut ett kort eller någon hunnit insticka (d.v.s. man kan ändra sig). Alltså är det fortfarande din tur och du kan du ändra dig och ta tillbaka kortet/korten så länge ingen har hunnit lägga något efter dig.
- 12.2. **Oklart:** I tveksamma fall så förlorar dock alltid den som ändrar sig. Med tveksamma fall menas till exempel när nästa spelares kort hinner gå på den utspelade högen och samtidigt så drar den som ändrar sig undan sina kort. Med andra ord så skiljer denna upptagning sig från punkt 9 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 kortet/korten från högen men behåller det på bordet.
- 12.3. **Femsekundersregeln:** Fem sekunder efter nedläggning upphör detta tillstånd. Man kan alltså inte ändra sig efter fem sekunder har passerat sedan kortet/korten lades.
13. **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.