

KNÅKEREXPANSION MÅNFASER

NÅGON MÅN FÅR DET VARA



Knåkerrådet

DE FEM MÅNFASERNA



NYMÅNE



FÖRSTA KVARTERETS HALVMÅNE



NYMÅNE



SISTA KVARTERETS HALVMÅNE



MÅNFÖRMÖRKELSE/BLODMÅNE

INTRODUKTION

En lunation är en komplett övergång från en nymåne till nästa nymåne och kan ta omkring 29 och en halv dag i genomsnitt. Lunationen delas in i fyra kvarter, separerade av nymånen, fullmånen, och de båda halvmånarna. Det sägs att månens olika faser kan ha inverkan på både människor och natur, eller till och med trollkonst, speciellt vid dagar med ett skifte mellan två kvarter, när månen är vid ett av sina ovan nämnda extremaste tillstånd. Det är svårt att säga hur pass sanna dessa påståenden är men det som däremot är absolut obestritt är att de är fantastiska tillfällen att spela knåker.

I detta dokument beskrivs reglerna för en expansion till kortspelet knåker, som du kan välja att spela med ifall de basregler som beskrivs i dokumentet "Knåker basregler" inte är nog för dig. Denna expansion består av regler som beror på månens tillstånd. Under rubriken **Månfasberoende regler** beskrivs regler som endast gäller på de dagar då månen någon gång befinner sig i det tillstånd som står innan namnet på regeln. Dessa inträffar inte ofta men för med sig kraftiga förändringar till spelet. Reglerna under rubriken **Lunationslägesberoende regler** gäller om månens synlighet, uttryckt i antal procent, någon gång under dagen är inom spannet som står innan namnet på regeln. Det finns alltså alltid minst en gällande lunationslägesberoende regel varje dag.

MÅNFASBEROENDE REGLER

Nymåne, *UNO-revers*: Knåker agerar på samma vis som UNO:s byt-håll-kort. När det läggs byter man håll så att om turordningen gick medsols så går den efter knåkern motsols och det omvända gäller den redan gick motsols. Lägg flera knåkrar på en gång så byts hållet flera gånger. Ett jämt antal knåkrar förändrar alltså inte turordningen.

Fullmåne, *Påker*: När knåker läggs så blir det påker så att den med bäst pokerhand får turen. Man spelar med de fem bästa korten man har på hand och de uppåtvända korten. Har man mindre än fem så får man gilla läget. Om alla involverade parter endast har nedåtvända kort så läggs dessa ut och den som lade sämst hand får plocka fem kort. Samliga spelade kort återvänder till respektive spelarens hand.

Första kvarterets halvmåne, *Bluff*: När man lägger ett kort i lägghögen så måste man säga vilket kort man påstår att man lägger och lägga kortet uppochned så att ingen annan kan se vilket kort man egentligen lade. För att kunna se vad någon lade måste man anklaga den som lade kortet/korten för att ha bluffat. Om man anklagar någon för att ha bluffat när kortläggningen är legitim så plockar man ett kort som straff. Om man blir rättmätigt anklagad för att ha bluffat så plockar man fem kort.

Sista kvarterets halvmåne, *Trippeldamn*: Om en trippel-dam, en konstruktion bestående av tre damer i rad, ligger på lägghögen så slängs hela den återstående plockhögen samt alla spelares kort på handen. De dog då de inte läst den medicinska handboken. Om trippel-damen läggs igen under samma spelomgång har den ingen effekt då de resterande korten faktiskt har läst handboken.

Månförmörkelse, *Unlimited rulebook*: Alla lunationslägesberoende regler är gällande på samma gång.

Månförmörkelse + En spelares födelsedag, *VIP*: Mycket sällsynt företeelse. Den spelare som fyller år blir immun från att få sina kort pålagda och låsta under bytesfasen. Dessutom får den välja ett öppet när den ska plocka från plockhögen när den bara ska plocka ett kort, som i kortspelet Chicago. Samtidigt gäller regeln från vanlig månförmörkelse, *Unlimited rulebook*.

LUNATIONSLÄGESBEROENDE REGLER

0%-9% synlig måne, *Tack för den*: När man lägger knåker och sedan samma runda behöver plocka upp ett kort för att man har mindre än tre på hand så tar man korten slumpmässigt från valfri spelares hand.

10%-11% synlig måne, *Trippelkringla*: Den som lägger den sista åttan i en sekvens av tre åttor i rad har konstruerat en trippelkringla. Denna spelare kan fakturera de andra spelarna för åtta timmars arbete. En fakturering innebär att fakturans utfärdare får byta hur som helst mellan alla spelares nedåtvända kort men inte visa dem för de andra spelarna. Trippelkringlans effekter upphör efter att den har spelats ut en gång och återfår effekten vid nästa parti.

20%-29% synlig måne, *Salut*: Man måste säga "Tjäna!" (utropstecknet är frivilligt) innan man lägger ett klätt kort som är en kung eller högre, alltså kung, ess och knåker. Om man missar att säga hälsa och blir påkommen måste man plocka upp lägghögen som ligger på bordet och lägga den på handen samt tilldelas en prick. Ingen hälsning krävs för 2, 7 och 10 eftersom dessa inte är klädda.

30%-39% synlig måne, *Truppslakt*: När kort har vändts till slänghögen så kollar den som vände högen vilket kort som ligger högst upp, alltså det som lades först. Alla andra kort med samma valör som det kortet slängs från alla spelares händer och uppåtvända kort.

40%-49% synlig måne, *Du fet*: Om en spelare plockar upp kort så att den har 15 eller fler på handen så måste den banta, vilket innebär att man står över en runda men i slutet får slänga fem valfria kort (OBS: Inte valörer, kort!). Att stå över innebär även att den drabbade spelaren inte får insticka eller på annat sätt delta i spelet. Även om man fortfarande har 15 eller fler kort efter bantning så behöver man inte banta igen eftersom det bara gäller vid uppluckning.

***Du smal*:** Om en spelare inte kan lägga ett kort och som resultat plockar upp färre än 5 kort så är denna spelare smal. Detta innebär att den behöver äta upp sig genom att stå över en runda och sedan plocka upp tre kort.

50%-59% synlig måne, *Oneshot*: Om man drar en trea från de nedåtvända korten så kan den läggas på vilket kort som helst och innebär omedelbar vinst. Om flera personer går ut på trea på detta vis så är den första att göra så etta och vinnare, medan de andra hamnar på andra, tredje, respektive fjärde plats.

60%-69% synlig måne, *Vänd på steken*: När lägghögen vänds så får alla kort utan specialfunktion omvänt värde. Ess blir minst värt och tre blir högst. Stegar blir omvända även dem, så att man placerar det kort som är minst värt först. 2, 7 och 10 räknas till specialkort och är därmed alla oberörda. Knåker kan bara läggas på trea eller annan knåker.

70%-79% synlig måne, *Handelsplats*: När en dubbelknåker läggs eller bildas av två separata knåkrar så inleds en till bytesfas. Man kan då låsa andras uppåtvända kort, byta sina egna uppåtvända och göra så att man har mindre än tre kort på hand och därmed plocka kort. Bytesfasen pågår i högst en minut men kan avslutas tidigt om alla spelare är nöjda. Detta kan endast ske en gång per omgång.

80%-89% synlig måne, *Förhistorisk vändning*: Om en tia delas ut som ett uppåtvänt kort så vänds och slängs tian tillsammans med eventuella kort som tidigare låg på bordet, på samma vis som när man lägger en tia på vanligt sätt. Det nedåtvända kortet som tian låg

på läggs sedan i lägghögen i mitten av bordet som om det lagts på vanligt vis. En spelare som fått en tia bland de uppåtvända korten har då alltså endast två uppåtvända och två nedåtvända kort.

90%-99% synlig måne, *Kalle Max*: Om någon inte kan lägga kort och därmed tvingas plocka upp högen så måste de andra i sann socialistisk anda visa medkänsla genom att donera sitt bästa kort från handen. Om någon donerar ett kort som inte är det bästa de har så är det tillåtet för utomstående att påpeka det fusket.