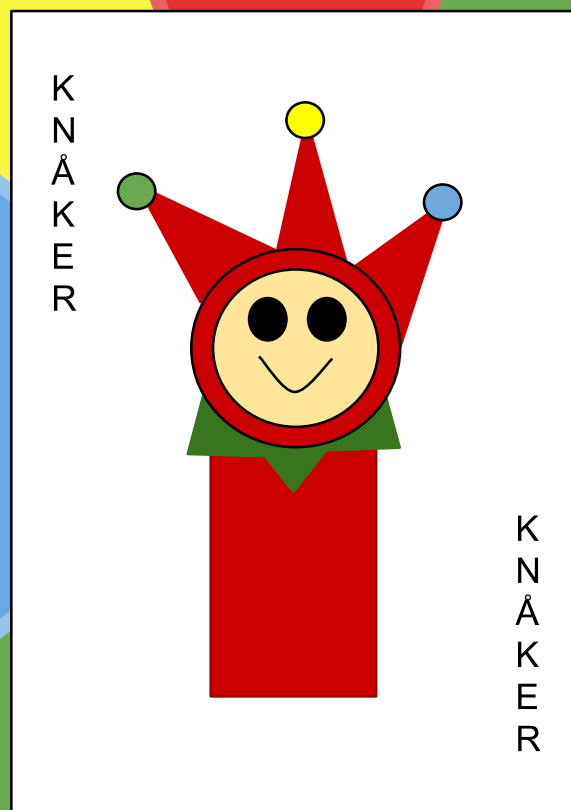


Knåker Basregler

Kortspelet där det går undan



2-6

10+

5-10

Knåkerrådet

KNÅKERRÅDET & Co.

Uppsala, Stenkilsgatan 5, 75 334

KUNDSERVICE: ebinbellini@airmail.cc

REDAKTION: bengans.polare@gmail.com

WEBBPLATS: www.ebinbellini.com/knaker

Medverkande

Projektledare och redaktör: Edvin Bjerling

Granskning och moralstöd: Axel Andersson

Grafisk form och omslag: Samuel Bergström, Edvin Bjerling

Regeluppskannare: Samuel Bergström, Axel Andersson, G.W. Lindgren, Edvin Bjerling

Regelskrivare: Edvin Bjerling, Samuel Bergström

Illustrationer: Edvin Bjerling

Namnuppskannare: G.W. Lindgren



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

Sjätte upplagan

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 för tydlighetens skull vissa av de som ärvdes från vändtia.

I dokumentet betecknas en följd av kort för enkelhetens skull som kortens värden i kronologisk ordning utifrån när de lagts, omgivna med parenteser. Betrakta som exempel en följd där en nia läggs först, följd av två knektar och sedan en dam. Den följden skrivs (9, Knekt, Knekt, Dam). Namn på regler skrivs i **fetstil**.

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 upp till sex spelare spela samtidigt. Se regeln **Dubbel kortlek** om du vill spela med 7–12 spelare. Innan spelet börjar tilldelas varje spelare sina kort. Först får varje spelare tre kort 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 för alla spelare att börja ta upp sina handkort från bordet. De resterande korten är plockhögen och läggs så åtkomligt som möjligt för alla spelare.
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 dina uppåtvända kort på handen.
 - 2.1. **Upphör:** Denna fas äger rum endast i början av spelet och upphör då alla spelare har exakt tre högar med ett eller flera uppåtvända kort ovanpå vardera nedåtvänt kort, är klara med sin bytesfas och har kommit överens om att starta spelet. Då inleds spelfasen som beskrivs under regeln **Spel**.
 - 2.2. **Låsa kort:** Du kan lägga dina uppåtvända kort och korten från din hand på dina motståndares uppåtvända kort om de har samma valör. Om du lyckas lägga på en motståndares uppåtvända kort så blir den högen med kort låsta, och motståndaren får inte ta upp dem. Däremot kan alla, inklusive den spelare som äger den låsta högen, fortfarande lägga fler kort av samma valör i den högen som då

blir låsta även de.

- 2.3. **Plocka på:** Genom att lägga ner kort från handen på sina uppåtvända kort med samma valör kan du få färre än tre kort på handen. Detta kan även ske då du låser motståndares kort. I dessa ovanstående fall ska du utan dröjsmål plocka upp kort tills man har tre på handen.
3. **Spel:** Spelarna turas om att i medsols ordning lägga kort på lägghögen som är i mitten av bordet. Du kan lägga ett kort om det är högre än det på toppen av lägghögen. Finns inga kort i lägghögen så kan du lägga utan denna restriktion. Om du har flera kort av samma valör så kan du lägga dem samtidigt.
 - 3.1. **Chansa:** När det är din tur kan du välja att ta en chansning istället för att lägga ett kort från handen. Då tar du det översta kortet från plockhögen och lägger på lägghögen. Det fungerar precis som att du lagt kortet från handen förutom att du inte får fortsätta genom att t.ex. lägga stege. Dock får du fortsätta lägga om behåller turen genom t.ex. **Vändtia** eller **Dubbeltrubbel** som beskrivs senare i regelboken. Om du får upp ett kort som inte är tillåtet att lägga på det aktuella i lägghögen så plockar du upp högen enligt **Kan inte**.
 - 3.2. **Kan inte:** Har du inget kort som går att lägga på lägghögen så kan du välja att chansa eller plocka upp hela lägghögen på handen. Om chansningen misslyckas måste du plocka upp lägghögen inklusive det kort du lade på lägghögen under chansningen. Turen går vidare till nästa spelare.
 - 3.3. **Inkassera:** Så länge en plockhög finns så måste du alltid direkt plocka upp kort när du har färre än tre kort på handen så att du alltid har minst tre kort på handen. Att vänta med att plocka kort eller att plocka så att du har mer än tre kort på handen 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 orsakade vändningen turen igen. En vändning kan ske på två olika sätt:
 - 4.1. **Vändtia:** Tien kan läggas på vilket kort som helst, om inget annat anges. De enda undantagen i basreglerna är frippelknåker, pentakajak och hexakajak. Om du lägger en eller fler tior så vänder du 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 du endast lägga om du har lagt alla dina kort på handen och plockhögen är slut. Under bytesfasen får du flytta runt de uppåtvända korten, ta upp dem 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 samma sätt som korten på handen men får inte läggas via instick. Du kan lägga de uppåtvända 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 stege, givet att ingen hinner lägga ett kort mellan dina två kortplaceringar. 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 i lägghögen mitt på bordet, synligt för alla, 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 nedåtvänt kort per tur.
7. **Vinst och förlust:** Målet med spelet är att så fort som möjligt bli av med alla dina kort, även de som ligger på bordet. Du går ut när du lagt ditt sista kort, förutom om det sista visar sig vara en två eller om du vänder högen med ditt sista kort. I de fallen förlorar du. Till skillnad från vissa versioner av Vändtia förlorar du inte i Knåker av att 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:** Du får inte störa en påbörjad upptagningsprocess. Till exempel kan du 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 du plockar lägghögen inleds då den som ska plocka vidrör korten och slutar då korten är på handen. Den avslutas inte om plockaren skulle tappa korten.

- 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.
9. **Bytesrätt:** De drag som görs är inte låsta, vilket innebär att den som lade korten kan ändra sig och ta upp sina kort eller lägga ner fler givet att det skulle vara tillåtet att lägga så från början.
- 9.1. **Upphävs:** Bytesrätten upphävs när nästa spelare har hunnit lägga ut ett kort, när någon har hunnit insticka, när du blir fälld för fusk, när fem sekunder har passerat sedan du lade kortet/korten, när du plockar kort från plockhögen och när du chansar.
- 9.2. **Under kontroll:** Du får inte ändra dig medan ditt drag kontrolleras, utan måste låta kontrollanten slutföra sin kontroll innan du ändrar dig.
- 9.3. **Upptagning:** Denna upptagning skiljer sig från övrig kortupptagning i det att upptagningsprocessen inte börjar förrän korten lämnat bordet och lyfts upp i luften. Den börjar alltså inte om korten dras bort från högen men behålls på bordet.
10. **Knåker:** Jokrar kallas i detta spel 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 kraftfullare, 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 du inte kan lägga sjuor på dubbelknåker.
- 10.2. **Trippelknåker:** Om det ligger tre knåkrar på bordet i rad så kallas det för en trippelknåker. De enda korten som kan läggas på trippelknåker är tior, trippeltrea och frippeltrea. Om en trippeltrea läggs på trippelknåken bildas en frippelknåker. Om en frippeltrea läggs vänds högen. Trippelknåken kan läggas på treor om den läggs i sin helhet på en tur.
- 10.3. **Frippelknåker:** Tre treor i rad kombinerat med tre knåkrar bildar tillsammans en frippelknåker. Exempel på frippelknåkrar är (3, 3, 3, knåker, knåker, knåker) och (knåker, 3, 3, 3, knåker, knåker). Frippelknåken är oslagbar och handikappar spelaren som behöver ta upp den vilket gör att de under resten av partiet endast kan lägga tvåor, sjuor eller tior på klädda kort som andra har lagt, inklusive ess. Detta påverkar inte oklädda kort; på dem kan den handikappade lägga precis som vanligt.
11. **Instick:** Ett instick kan du lägga när det är någon annans tur. Du kan lägga ett eller flera kort från din hand

av samma valör som det på toppen av lägghögen och måste då säga ”instick”. Du får inte lägga kombinationer som t.ex. **Stege** i ett instick.

11.1. **Ogiltiga valörer:** Tvåor, tior och sjuor kan ej läggas i instick. Du får inte insticka när en sjuva ligger högst upp i högen.

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 **Fripplett** 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.

12.1. **Ingen vändning:** Även om en stega läggs så att fyra eller fler kort av samma valör ligger i rad i lägghögen så vänds den inte.

12.2. **Lucky number:** 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 giltig stega.

12.3. **Förbjudna valörer:** Tvåor och tior kan aldrig ingå i en stega och båda måste hoppas över. Alltså kan man lägga till exempel (9, knekt, dam) som en stega.

12.4. **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) tillåtna stegar.

13. **Genomskinlig sjuva:** Sjuor är genomskinliga och har ingen egen valör. Det innebär att när en sjuva ligger längst upp i lägghögen så är det kortet under sjuan som är gällande. Om det till exempel ligger ett ess under en sjuva 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 sjuva.

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 sjuva 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, vilket innebär att den som har turen kan lägga vilket kort eller vilken giltig kombination 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 sju 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 sju någonstans mellan dem så vänds de inte, så (3, 3, 7, 3, 3) vänds inte. Ett till exempel: (knåker, sju, 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 innan detta så återställs spelet till tillståndet innan fusket så gott som det går och en eller flera prickar utdelas till förövaren, beroende på hur grovt fusket är.
- 14.1. **Åskådare:** Utomstående parter och spelare som gått ut, förlorat, diskvalificerats eller av annan anledning inte längre är med i spelet tillåts ej påpeka eventuella fusk. Däremot får de bekräfta att de såg ett fusk när det fusket påpekas av en spelare som får påpeka det.
- 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 fusket.
- 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 längre kan lägga stegar. 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.