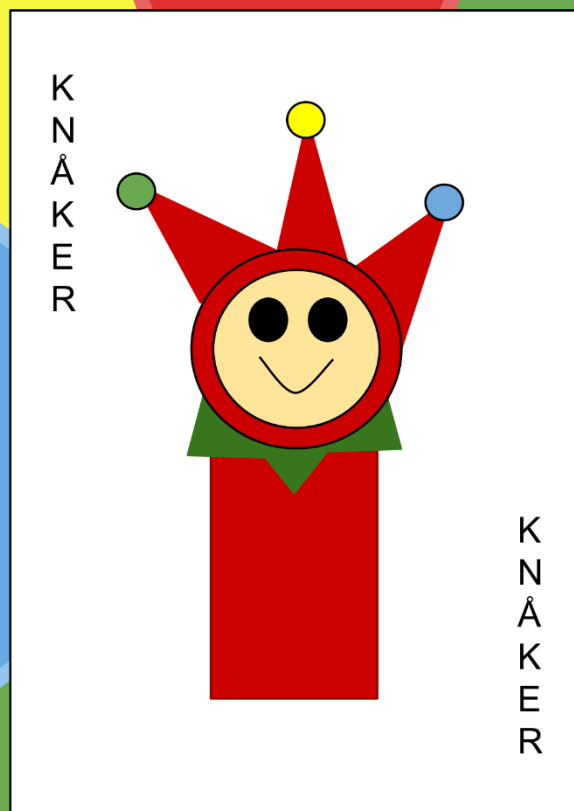


Knåker Basregler

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
Grafisk form och omslag: Samuel Bergström, Edvin Bjerling
Regeluppsinnare: Samuel Bergström, Axel Andersson, Anton Kaski, G.W. Lindgren, Edvin Bjerling
Regelskrivare: Edvin Bjerling, Samuel Bergström
Illustrationer: Edvin Bjerling
Namnuppsinnare: G.W. Lindgren
Granskning och moralstöd: Axel Andersson



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.

© 2020–2022 *Knåkerrådet, Edvin Bjerling*

Tolfte 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. De resterande korten utgör plockhögen och ska läggas på bordet så åtkomligt som möjligt för alla spelare.
2. **Bytesfas:** Efter att samtliga kort blivit utdelade och plockhögen är nedlagd på bordet kan bytesfasen initieras. Det görs genom att du plockar upp dina tre handkort på handen från bordet. Först efter det får du ta upp dina uppåtvända kort på handen. Bytesfasen börjar alltså inte samtidigt för alla spelare eftersom spelarna tar upp sina kort olika snabbt.
 - 2.1. **Upphör:** Denna fas äger rum endast i början av spelet och upphör då alla spelare är klara med sin bytesfas och har kommit överens om att starta spelet. De måste då ha tre högar med ett eller flera uppåtvända kort som ligger ovanpå vardera nedåtvänt kort, eller färre i det fall då spelaren saknar kort att lägga ned från sin hand och plockhögen är slut. 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 låst, vilket innebär att ingen spelare får ta upp kort från den. Däremot kan alla,

inklusive den spelare som äger den låsta högen, fortfarande lägga fler kort av samma valör i den högen som då också blir låsta.

- 2.3. **Plocka på:** Genom att lägga ner kort från handen på uppåtvända kort med samma valör kan du få färre än tre kort på handen. Om du har färre än tre handkort måste du plocka upp kort tills du har tre, såvida det finns en plockhög kvar.
- 2.4. **Hockeymålvakt:** Du, får inte blockera eller på annat sätt hindra andra från att lägga kort på dina uppåtvändakort. Dessa sätt inefattar men är inte begränsade till: att slå bort deras kort, hålla händerna för, ropa att vargen kommer, sätta dig på korten, sätta dig på en annan spelare, eller på något sätt inhalera korten.
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 begränsning.
 - 3.1. **Lika som bär:** Om du har flera kort av samma valör så kan du lägga dem samtidigt på en runda.
 - 3.2. **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. Om du får upp ett kort som inte är tillåtet att lägga på det aktuella i lägghögen så plockar du upp högen enligt regeln **Kan inte**.
 - 3.3. **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. Chansningen misslyckas om kortet inte kan läggas på lägghögen. Då måste du plocka upp lägghögen inklusive det kort du just lade. Turen går vidare till nästa spelare.
 - 3.4. **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 det får den som orsakade vändningen turen igen. En vändning kan ske 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 du lägger en eller fler tior så vänder du högen.

- 4.2. **Fripplett:** Så fort det ligger fyra eller fler kort med samma valör i rad i lägghögen vänds högen, förutom om de är kajaker, tvåor 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. Fyra tvåor i rad vänder inte högen.
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 handkort och plockhögen är slut. Under bytesfasen får du flytta runt de uppåtvända korten, ta upp dem på hand eller låsa andras kort med dem enligt **Bytesfas**. De uppåtvända korten kan läggas på samma sätt som korten på handen men får inte läggas via instick. Du kan lägga uppåtvända kort 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.
- 6.2. **Nedåtvända:** De nedåtvända korten är hemliga för alla. Det betyder att det alltid räknas som fusk att titta på dem innan de läggs. De nedåtvända korten får du endast lägga när alla dina uppåtvända kort är lagda och du inte har några kort på handen.
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 till exempel 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. 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. Notera att om en sju läggs på en tvåa (se regel **Genomskinlig sju**) innebär detta också förlust. Nästa spelare som förlorar hamnar näst sist och nästa tredje sist och så vidare.
- 7.3. **Oavgjort:** När två eller flera spelare går ut på samma runda blir det oavgjort mellan dessa. De kommer på delad plats.
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:** Upptagninsprocessen 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:** Upptagninsprocessen när uppåtvända kort plockas upp inleds då den som ska plocka lyfter korten ovanför kortet 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 du plockar kort från plockhögen och när du chansar. Det är dock tillåtet att fortsätta lägga ned fler kort även efter att du plockat upp kort från plockhögen, men du får inte ta upp de kort du lade innan du plockade. Till exempel får du fortsätta på en stege.
 - 9.2. **Under kontroll:** Efter varje drag är det tillåtet för vem som helst att kontrollera att draget är giltigt. Se **Fina fulingar**. 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 är likadan som den för uppåtvända kort, det vill säga att den 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 med undantag för då den läggs för att bilda en frippelknåker (se **Frippelknåker**). De enda kort som får läggas på en knåker är tvåor, treor, sjuor, tior eller 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 trippelknåker bildas en frippelknåker. Om en frippeltrea läggs vänds högen.

- 10.3. **Frippelknåker:** En trippelknåker kombinerad med en trippeltrea bildar tillsammans en frippelknåker. De kan ligga i vilken ordning som helst. Alltså är (Knåker, 3, 3, 3, Knåker, Knåker) en giltig frippelknåker. De ogiltiga drag som krävs för att bilda frippelknåker blir giltiga om de leder till att en frippelknåker bildas under det draget, alltså om knåkrar läggs på trippeltrea eller om en trippeltrea läggs på en trippelknåker. Det enda som är tillåtet att lägga på frippelknåker är en spelares sista nedåtvända kort som också är en trea. Spelare som tvingas plocka högen på grund av frippelknåkern handikappas, vilket gör att de under resten av partiet inte kan lägga instick.
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.
- 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 insticket får turen.
12. **Stege:** En stege 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 stege och den som har dessa kort på handen kan lägga dem under en runda.
- 12.1. **Ingen vändning:** Även om en stege 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 du lägga (6, 7, 8) i en stege. De är dock valfria och kan hoppas över. Alltså är (6, 8, 9) en giltig stege.
- 12.3. **Förbjudna valörer:** Tvåor och tior kan aldrig ingå i en stege och båda måste hoppas över. Alltså kan du lägga till exempel (9, knekt, dam) som en stege.
- 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 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 genomsnittliga 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. Du kan alltså lägga till exempel (2, 7, 7, 2, 10) och på så sätt vända de fem korten du lade och eventuella kort under, allt under en runda.
 - 13.3. **Genomsnittlig 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:** Du får gå ut på sjuan förutsatt att det inte ligger en tvåa under, eftersom tvåan är den som gäller efteråt och du får inte gå ut på tvåor (eller vändningar). Om du går ut på en sju så måste du slå näven i bordet och sedan blåsa iväg korten i lägghögen minst 5 cm. Om detta misslyckas eller inte görs inom 3 sekunder från det att sjuan läggs förlorar du på samma vis som om du hade gått ut på en tvåa eller vändning.
 - 13.5. **Inte alltid:** Om det inte passar situationen måste man inte banka och blåsa för att giltigt gå ut på sju. Sådana situationer kan vara: klena bord, president i rummet, person rädd för höga ljud i rummet, o.s.v.
 - 13.6. **Vändningen:** Fyra sjuor i rad vänder inte högen eftersom de inte har någon egen valör.
14. **Trippelknug:** Om tre kungar läggs på varandra blir detta en trippelknug. Den som lägger på en trippelknug kan inte lägga svarta kort, d.v.s. spader och klöver. Detta inkluderar svart kung. När någon har lagt ett kort förutom sju på trippelknug upplöses klanen och den nästkommande spelare kan lägga som vanligt.
 15. **Kåker:** En pokerkåk, d.v.s. en triss och ett par får läggas ner sammanhängande av samma person på en runda. Denna konstruktion kallas för en kåker, inte att förväxlas med knåker. 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 sexa eftersom femmorna är de som räknas och de är lägre än sexan. Sjuor får inte ingå i en kåker eftersom de inte har en egen valör.

16. **Fina fulingar:** Om du 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.
- 16.1. **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. Om de gör det får de en prick till nästa pari. Däremot får de bekräfta att de såg ett fusk när det fusket påpekades av en spelare som får påpeka det.
- 16.2. **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 tre prickar. Om du 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.
- 16.3. **Giffelcheats:** Det finns fusk som är så fula att de inte ens är tillåtna i knåker. Om du blir påkommen med ett sådant så gäller omedelbar diskvalificering. Dessa innefattar att gömma kort för att ta fram dem först efter att spelet avslutats, och andra riktigt grova fusk.
- 16.4. **Undantag i rundor:** Med fusk som innebär att du slänger kort från handen, byter ut och/eller kollar på sina nedåtvända kort, byter de uppåtvända korten så gäller inte regeln om rundor. Alltså kan du bli straffad även efter att en runda har gått.
- 16.5. **Nekning:** Om du nekar när du anklagats för fusk och sedan blir dömd skyldig så ska en extra prick utdelas utöver straffet.
- 16.6. **Har du bevis?** Eftersom det ibland kan vara svårt att bevisa eller motbevisa ett fusk kan det vara bra att spela in partierna.
- 16.7. **Irreparabelt:** Om fusket involverar att du slänger eller byter kort, eller kollar på hemliga kort och spelet inte kan återställas till hur det var innan fusket så utdelas slumpmässiga kort för att ersätta de kort som var involverade i fusket.
- 16.8. **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 är också en varning. Efter tredje pricken kan du inte lägga stegar. Efter fjärde pricken plockar du upp hela lägghögen om det finns någon, men om den inte finns så plockar du upp lägghögen nästa gång det blir din tur och får inte lägga under den turen. När du får din femte prick blir du diskvalificerad och är utomstående åskådare tills nästa parti.

16.9. **Dålig förlorare:** I de fall då du väljer att lämna ett spel på grund av ett majoritetsbeslut som inte stödjer din egen uppfattning tilldelas du en prick till nästa spel.

17. **Dubbel kortlek:** Om du spelar med 52 kort och tre knåkrar, alltså 55 kort totalt, så kan du som högst spela i grupper om sex personer. Om du vill ha fler spelare än så, eller om du helt enkelt vill ha längre partier, kan du blanda in en till likadan lek med 55 kort. Med dessa 110 kort kan upp till 12 personer spela samtidigt. För att anpassa spelet till denna utökade kortlek gäller följande underregler:

17.1. **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.

17.2. **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.

17.2.1. **Enkel kajak:** På en enkel kajak kan endast 2, 3, 7, 10 och kajak läggas.

17.2.2. **Dubbelkajak:** På en dubbelkajak kan endast 2, 3, 10 och kajak läggas.

17.2.3. **Trippelkajak:** På trippelkajak kan endast 2, 10 och kajak läggas.

17.2.4. **Frippelkajak:** På frippelkajak kan endast 10 och kajak läggas.

17.2.5. **Pentakajak:** På pentakajak kan endast kajak läggas.

17.2.6. **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.