

Komet

Mål

- Komet är ett svenskt stoppspel för tre till åtta spelare.
- Ett stoppspel betyder här att kort läggs i stigande följd i samma färg tills följderna tar slut.
- Målet är att först bli av med alla kort på handen och att få betalt för värdekorten i mitten.

Förberedelser

- Använd 52 kort utan jokrar och dela ut alla kort. Ojämn giv är tillåten så att en spelare kan få ett kort mer.
- Lägg fem värdekort från en andra lek som en stjärna mitt på bordet. Det är ruter ess och ruter kung och ruter dam och ruter knekt och ruter tio.
- Givaren lägger marker på värdekorten i varje giv. Lägg 5 på esset och 4 på kungen och 3 på damen och 2 på knekten och 1 på tian.
- Tre spelare får 17 och 17 och 18 kort. Fyra spelare får 13 kort var. Fem spelare får 10 och 10 och 10 och 11 och 11 kort.
- Sex spelare får 8 och 8 och 9 och 9 och 9 och 9 kort. Sju spelare får 7 och 7 och 7 och 7 och 8 och 8 och 8 kort. Åtta spelare får 6 och 6 och 6 och 6 och 7 och 7 och 7 och 7 kort.
- Förhand sitter till vänster om givaren och börjar med ett valfritt kort i valfri färg.

Så spelar ni

1 Följden

- Förhand börjar med ett valfritt kort.
- Lägg sedan närmast högre kort i samma färg.
- Turen roterar inte runt bordet utan den som har nästa kort i ordningen spelar det.
- Fortsätt följderna tills det inte går att komma vidare.

2 Stopp och nytt utspel

- Esset är högst och avslutar alltid följderna.
- Ett stoppkort är ett kort som avslutar en följd.
- Den som lade stoppkortet spelar ut ett nytt valfritt kort.
- Senare uppstår naturliga stopp när nästa kort redan ligger på bordet.
- Går en klöverföljd från klöver sexa upp till esset blir klöver femman ett naturligt stopp.

3 Kometen

- Ruter nio kallas kometen och är stoppkort från början.
- Den får läggas när som helst oavsett färg och bryter vilken följd som helst.
- Säg komet högt när du lägger den.
- Samma spelare lägger sedan ett nytt valfritt kort.

Komet

Poäng

- Den som spelar ut samma kort ur handen som ett värdekort tar insatsen på det.
- Insatsen är 5 på ruter ess och 4 på ruter kung och 3 på ruter dam och 2 på ruter knekt och 1 på ruter tio.
- När ruter nio är spelad går det inte längre att hämta insatserna på värdekorten.
- Insatser som ingen hunnit hämta ligger kvar till nästa giv.
- Givaren lägger nya marker ovanpå i varje giv.
- Hämtas esset men inte tian växer tians insats och kan till slut bli mest värd.
- Övriga betalar en mark per kort som finns kvar på handen. Den som sitter med kometen kvar betalar dubbelt med två marker per kort.

Slut på giv och parti

- Given avbryts direkt när någon först blivit av med alla kort på handen och den spelaren har vunnit given.
- En giv är en omgång från utdelning till tom hand och flera givar bildar ett parti.
- Ett varv är klart när alla har varit givare en gång och minst två varv brukar spelas.
- Alla ska ge lika många gånger.
- Den med flest marker när partiet är slut vinner.

Komet

Kometprotokoll. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Givare	Vinnare	Kvar kort	Marker