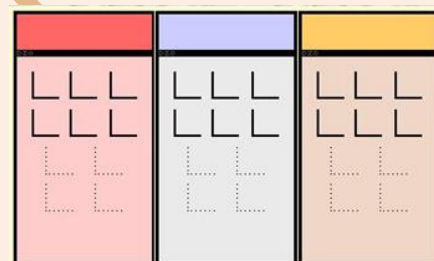


# COM'ON!



**Le jeu de cartes à 3 joueurs.  
Règles, histoire et traditions du  
« COM'ON ! »**

# REGLES DU « COM'ON ! »

## Matériel :

Le « COM'ON ! » est un jeu de cartes pour 3 joueurs, il se pratique avec un jeu de 32 cartes : du 7 au Roi plus les As.  
1 feuille et 1 stylo pour la marque (Exemple de tableau de marque en bas de page).

## But du jeu :

Au début de la partie, chaque joueur dispose de 6 « vies ».

A la fin de chaque donne, suivant le nombre de plis réalisés, des vies sont gagnées ou perdues.

Celui qui réalise le plus grand nombre de plis (ou les deux premiers en cas d'égalité) gagne ½ vie, le ou les seconds perdent 1 vie entière, le troisième en nombre de plis ne gagne rien et ne perd rien.

La partie se termine quand un des 3 joueurs perd sa dernière vie. Déclaré « Fital », il est invité à payer sa tournée.

Pour des joueurs plus sobres le gain peut se décider sur plusieurs manches.

Un deuxième cas de gain, théorique et rare, prévu pour les versions programmées, survient lorsqu'un joueur gagne 16 ½ vies (8 vies).

## Distribution et atouts :

Le donneur mélange, fait couper au joueur à sa droite et distribue 3 par 3 et 2 par 2 le paquet, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A la fin, chaque joueur a 10 cartes en main, et 2 restent qui sont retournées, mises en évidence sur le côté : ce sont les couleurs d'atout.

En général, de couleurs différentes, on a alors 14 cartes d'atouts en jeu, elles peuvent également être identiques (on parle alors de mono atout ou Mono), on joue dans ce cas seulement avec 6 cartes d'atouts. Le donneur change à chaque tour.

Par couleur on entend non pas rouge ou noir, mais pique ♠, cœur ♥, carreau ♦, ou trèfle ♣.

## Le jeu :

- L'ordre des cartes du plus grand au plus petit, à l'atout comme aux autres couleurs est : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7.
- Le joueur à la gauche du donneur entame d'une carte de son choix qui détermine la couleur du tour. Les 2 joueurs suivants, tour à tour, doivent fournir de la couleur demandée s'ils en ont et sinon doivent couper d'une carte d'atout.
- Celui qui a posé la carte la plus forte remporte le pli, il le place en évidence, face cachée, devant lui, et entame d'une carte à son tour.
- Les plis remportés par chaque joueur sont posés en escalier devant lui, de manière à ce que les autres sachent combien il en possède.
- Lorsqu'une couleur est demandée (la première carte de chaque tour détermine la couleur demandée), on est obligé d'en fournir si on en a, et sinon de couper avec une des 2 couleurs d'atout.
- Lorsque c'est de l'atout qui est demandé, on doit jouer de l'atout (de l'une ou l'autre couleur d'atout également).
- Rappel : Couper c'est mettre un atout quand on n'a plus de la couleur demandée, l'atout est plus « fort » que les autres couleurs
- On n'est jamais obligé de « monter » en atout (ni aux couleurs).
- **Exemples : les 2 atouts retournés sont ♠ et ♦.**
  - Le premier joueur joue l'As ♥ (cœur est donc la couleur demandée), le second fournit avec le Valet ♥, le troisième qui n'en a plus, met le 7 ♠, c'est de l'atout, il remporte donc le pli.
  - Le premier joueur met le 8 ♦, c'est de l'atout le deuxième peut jouer soit un ♠ soit un ♦, par exemple le 10 ♠, le troisième joue le 9 ♦ : le 10 ♠ remporte donc le pli, puisque des 3 atouts joués c'est le plus fort (le plus haut).
- Règle de « l'Annulate » : Une particularité importante du « COM'ON ! » réside dans cette règle : Deux atouts de la même hauteur « s'annulent », la troisième carte remporte le pli dans tous les cas.
  - Exemple : un joueur joue le Valet ♥, le deuxième, qui n'a pas de ♥, coupe de la Dame ♦, le troisième n'ayant pas de ♥ non plus pourrait mettre la Dame ♠, annulant l'autre dame d'atout : le joueur ayant le Valet ♥ fait le pli et rejoue.
- Evidemment, en mono atout il n'y a pas d'Annulate.

## La marque :

A la fin de la donne, lorsque les 10 cartes de chacun ont été jouées, les joueurs se retrouvent avec 10 plis répartis entre eux.

Il existe en tout 14 répartitions possibles avec ces 10 plis qui sont :

10-0-0 / 9-1-0 / 8-2-0 / 8-1-1 / 7-3-0 / 7-2-1 / 6-4-0 / 6-3-1 / 6-2-2 / 5-5-0 / 5-4-1 / 5-3-2 / 4-4-2 / 4-3-3.

Le(s) joueur(s) ayant remporté le plus grand nombre de plis, gagne(nt) donc une demi-vie *ex* à 5-3-2 : le joueur à 5 plis gagne ½ vie  
On peut aussi avoir 2 gagnants, 4-4-2 et 5-5-0 sont les 2 seuls cas où cela se produit les scores à 4 (respectivement à 5) sont gagnants, celui à 2 (respectivement à 0) le perdant.

Le(s) deuxième(s) perd(ent) une vie entière, *ex* : à 5-3-2 le joueur à 3 plis est deuxième et donc perd une vie, à 4-3-3, les deux joueurs à 3 perdent chacun une vie, *idem* pour 6-2-2, 8-1-1 et 10-0-0 où les deux plus petits scores perdent 1 vie chacun.

Le troisième, il y en a un seulement s'il y a 1 premier et 1 deuxième, ne gagne ni ne perd de vies, *ex* 7-2-1, 6-3-1 où les joueurs à 1 pli ne bougent pas au score.

DZO	THI	NUB
△△△	△LL	△△△
△△L	LLL	△△△
LL	LL	L
LL	LL	LL

**La fiche de marque :** Tenue par un des joueurs elle recense les vies gagnées et perdues.

- Un L correspond à 1 vie, chaque coté du L à ½ vie.
- On rajoute les vies par ½, deux ½ vies forment un L, une vie.
- On supprime une vie en tirant un trait en diagonale du L.

### Exemple en cours de partie :

- Il reste au joueur DZO 3 vies et ½ et il en a perdu 5,
- Le joueur THI a 5 vies, il n'a perdu qu'une vie depuis le début de partie.
- Le joueur NUB est celui qui est en plus mauvaise posture, bien qu'ayant gagné 1 vie et ½, il en a déjà perdu 6.

## ELEMENTS DE JEUX :

Au début d'une donne, selon la hauteur de ses cartes, le nombre et la force de ses atouts (ainsi que la présence parmi eux de non annulables : en double ou présents parmi les 2 cartes retournées) ou les particularités de la distribution (une coupe ou un singleton dans une couleur permettent souvent de faire 2 ou 3 plis), vous envisagez de faire beaucoup ou peu de plis, pour finir soit premier soit dernier.

Puis à mesure que la partie avance, vous pouvez être amené à changer d'option. Par exemple, parti pour finir premier, vous tombez sur une distribution inattendue qui vous enlève des plis aux As et aux Rois, ou encore vous vous faites annuler 1 ou 2 atouts.

Les retournements de jeu sont fréquents au « **COM'ON !** » et il est important de vite comprendre les forces en présence et les velléités de chacun pour s'adapter et obtenir le meilleur résultat : quitte à perdre, autant faire perdre un autre avec vous.

Quelques conseils et remarques pour débiter et éviter des pièges basiques :

- Arrivé à **5 plis**, vous avez forcément gagné, ainsi qu'à **4 plis** si les deux autres sont déjà à deux.
- Pour faire chuter 2 joueurs, vous devez vous arrêter à un nombre pair de plis : **6, 8, 10** ou encore **4** (si vous êtes sûr qu'il n'y aura personne à 5 : 5-4-1 et vous perdez !)
- Finir à **3 plis** vous garantit de perdre une vie dans tous les cas (7-3-0 ; 6-3-1 ; 5-3-2 ; 4-3-3) car vous serez toujours deuxième !
- Avec un « petit » jeu, il est intéressant de faire un et un seul pli pour éviter de subir le 5-5-0, mais un autre joueur va essayer de vous donner un « supplément », lui permettant d'arracher un 4-4-2 par exemple.
- Les couleurs (non atout) sont souvent distribuées 3-3-2 chez les joueurs, au troisième tour à la couleur, la carte est forcément coupée. A 4 cartes dans une couleur dans sa main, la répartition 4-2-2 (un peu moins d'une fois sur 2 avec 4-3-1), peut vous permettre de réaliser des plis avec la troisième et la quatrième carte. En effet le joueur 2 est obligé de couper et le joueur 3, avec un jeu plutôt faible, peut avoir la carte d'Annulate et la jouer. Vous pouvez ainsi « voler » quelques plis et intimider les autres joueurs qui passeront sous vos atouts et vous laisseront réaliser le 1<sup>o</sup> score avec un jeu plutôt médiocre au départ.

## HISTORIQUE ET TRADITIONS DU « COM'ON ! » :

Le « **COM'ON !** » est sans conteste un des plus intéressants jeux de cartes à 3 joueurs. Difficilement classable parmi les autres jeux, de par son but et ses mécanismes, il emprunte aux jeux avec atouts le principe de la coupe, au Whist et au Bridge le compte des levées (ou plis) et à un jeu espagnol (non avéré), le fait que le perdant soit le deuxième, la présence de deux couleurs d'atouts de force égales est une particularité propre à ce jeu, et surtout la règle d'annulation -Annulate- qui en découle.

Le « **COM'ON !** » allie stratégie, calcul, technique du jeu de la carte et bluff, à une relative simplicité des règles et de la marque, malgré des règles un peu spéciales et déroutantes au départ.

Créé en 1990 à Valence dans la Drôme, par Joseph Dimijian, aidé dans l'établissement des premières règles par Noubar Kéchichian, Thierry Luque et Patrick Hellmann, le jeu s'est joué notamment dans un bar de lycée où il fit ses premiers adeptes.

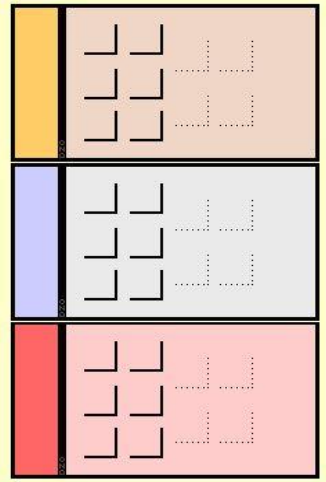
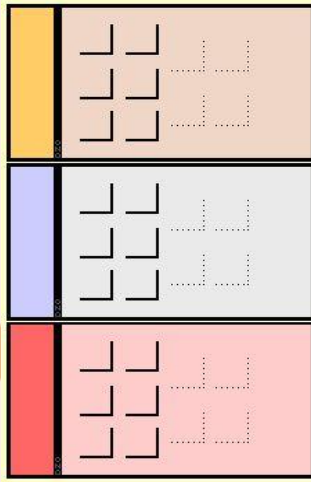
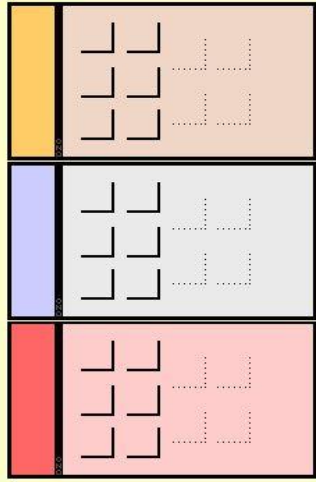
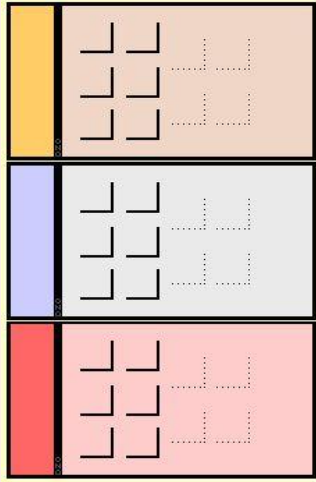
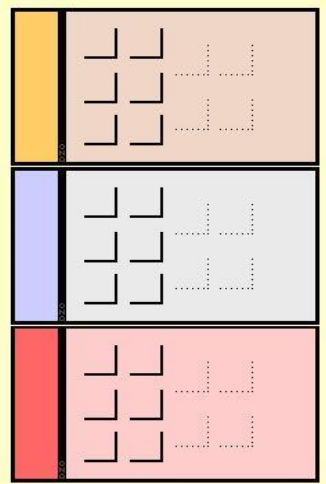
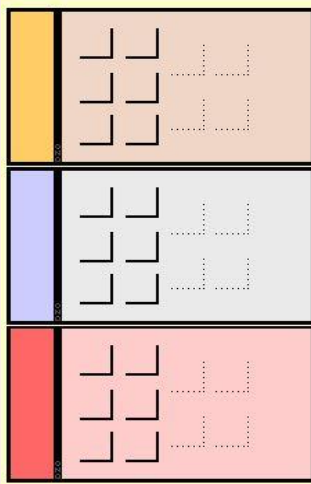
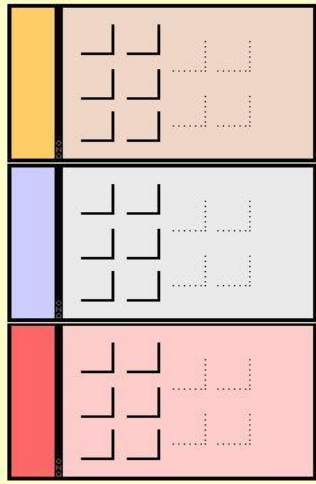
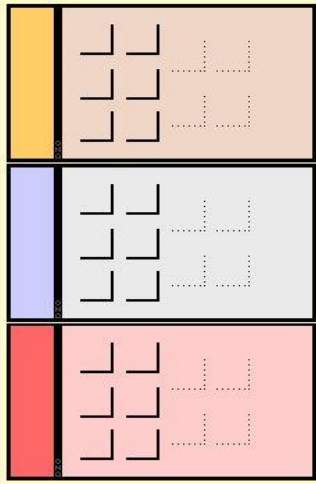
Il en existe une version à 4 joueurs par équipe et même à 5 avec un jeu de 52 cartes, mais c'est sans doute le jeu à 3 qui a le plus de succès et qui est le plus intéressant. Il est également possible de le pratiquer en duplicate comme pour le Bridge et le Scrabble, pour organiser des tournois.

Une première version informatique a été développée en 2015 sous SAP en ABAP + GuiXT

Pratiqué durant de longues années par des amateurs éclairés de toutes sortes de jeux, le « **COM'ON !** » s'est enrichi d'usages et conventions complémentaires qui se sont transformés en un véritable règlement, citons en vrac :

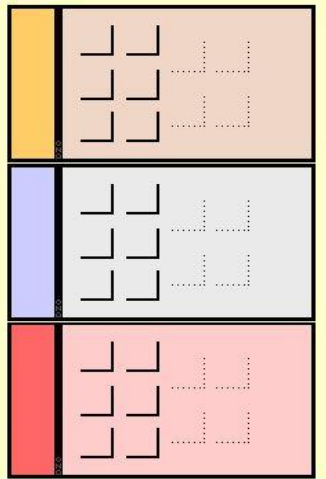
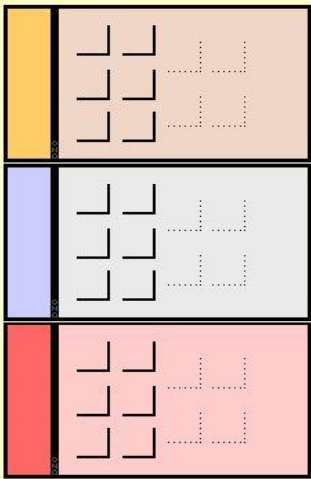
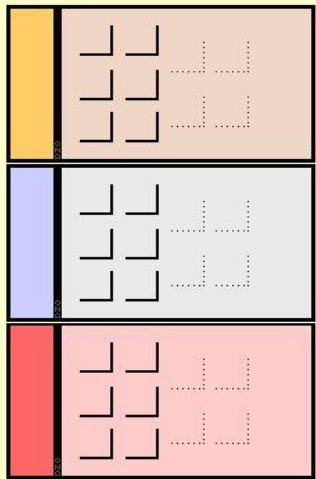
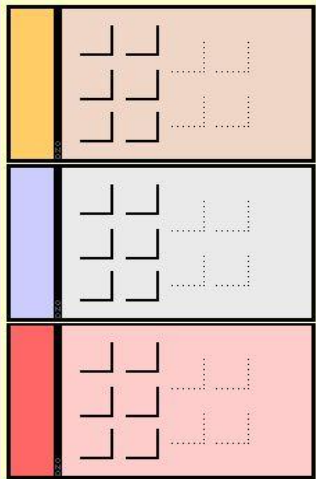
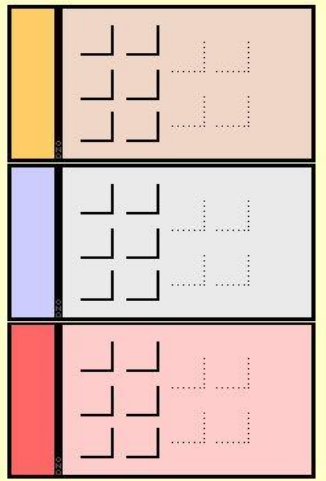
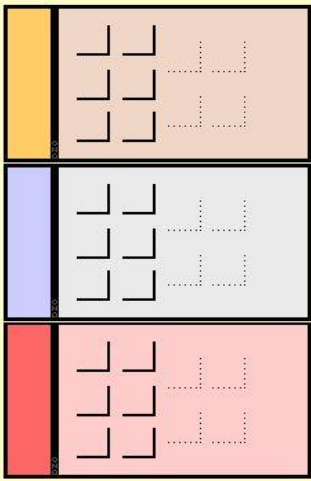
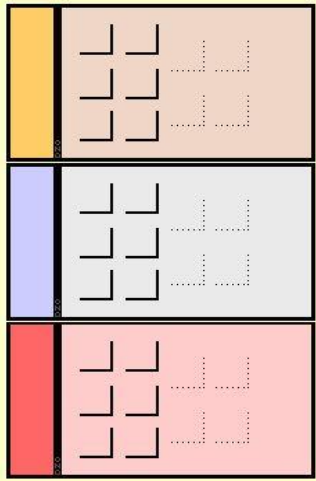
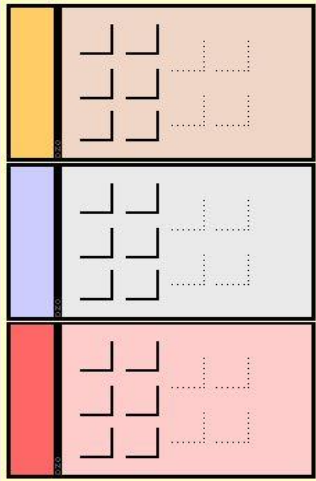
- **Le 5-5-0** : lorsqu'un joueur a la possibilité de réaliser avec un autre le score de 5-5-0 il a l'obligation « morale » de le faire, on parle alors « d'esprit chevaleresque ». Celui qui rate le 5-5-0 alors qu'il était réalisable, que cela soit volontairement ou par négligence, est passible d'être « puni » lors d'une autre donne. On note une étoile sur la feuille de marque à côté de son nom et le joueur lésé peut le punir en le visant en particulier dès que l'occasion se présente. Une exception : lorsqu'un joueur est sur le point de perdre (il lui reste 1 vie ou ½ vie) tout le monde est dispensé de faire 5-5-0 avec lui, et lui-même peut le refuser.
- **Le 4-4-2** : autant, le 5-5-0 doit être recherché, autant il est mal vu pour le joueur fort, qui peut l'éviter, de faire un 4-4-2.
- **La double chute** : le joueur en position de finir premier, a tout intérêt à faire chuter les 2 autres joueurs, (10-0-0, 8-1-1, 6-2-2, 4-3-3), en général, il trouvera un allié dans le joueur qui risque de perdre seul.  
Les Annulates (prononcer avec l'accent anglais) sont un des moyens d'y parvenir.
- **La chasse** : lorsqu'un joueur fort tente de faire chuter les 2 autres laissés à égalité de plis, il joue ses gros atouts maîtres et non annulables, les chassés devraient se plier à cette chasse en défaussant leurs gros atouts. Le chasseur signale la couleur à défausser en jouant une fois avant de revenir à l'atout. Si l'un des joueurs tente de se soustraire à la chute commune, en gardant par exemple une carte d'annulate, il doit être visé en priorité. Cependant on ne peut reporter la punition si elle rate sur la donne suivante (il n'y a pas d'étoile).
- **Annonce de vies restantes** : Dès lors qu'un joueur a moins de 2 vies, celui qui tient la feuille de marque doit annoncer son score à chaque donne de la manière suivante : à 2 vies il lui annonce qu'il est « *Mouillé* », à 1 vie et ½ ( **L I** ) qu'il « *Nage* », à 1 vie ( **L** ) on dit qu'il a le « *Coude* », et à ½ vie ( **I** ) qu'il a le « *Tuba* », d'où l'expression : « *Quand on a le coude et le tuba : on nage* ».
- **Le FITIL** : Le joueur qui perd la partie est déclaré « **FITIL** », grassement raillé, il commence à distribuer pour la nouvelle partie (« Donne Fitol » lui dit-on), va chercher les commandes de boissons, ramène les cacahuètes, vide le cendrier...  
Sur la feuille de marque, à côté de sa dernière vie, on dessine un petit cercueil. Il peut demander d'y apposer le signe, religieux ou non, qui lui convient (☩ ✨ ☾ ☽ ☪ ☩ par exemple).
- Faire un « **Caveau** » : consiste à faire perdre la partie à deux joueurs simultanément. Cela se produit rarement et qui le réalise mérite grande considération ! Le caveau est aussi réalisé quand un des joueurs gagne 16 ½ vies (8 **L** en plus des 6 vies initiales).
- **Les 4 As** : Le joueur qui en début de donne a les 4 As peut demander l'annulation de la donne, les 2 autres joueurs votent pour lui accorder une ½ vie (octroyée si unanimité des 2 votants).
- **La faute de jeu** : Dès qu'elle est constatée la donne est immédiatement interrompue, celui qui a commis la faute perd 1 vie, les 2 autres gagnent chacun ½ vie. Cette règle a l'avantage d'éviter de longues discussions stériles et de maintenir l'attention des joueurs éveillée.

Pour toutes remarques, commentaires ou renseignements : [jdimijian@yahoo.fr](mailto:jdimijian@yahoo.fr)



COM'ON ! Copyright 1990

COM'ON ! Copyright 1990



COM'ON ! Copyright 1990

COM'ON ! Copyright 1990