

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 sont utilisés pour la marque (Exemple de tableau de marque en bas de page). On peut également utiliser la fiche de marque en ligne ou des jetons.

But du jeu :

- Au début d'une partie, chaque joueur dispose de 6 « vies ».
- A la fin de chaque donne jouée, suivant le nombre de plis obtenus, des vies sont gagnées ou perdues :
 - Celui qui réalise le plus grand nombre de plis (ou les deux premiers en cas d'égalité) gagne(nt) ½ vie.
 - Le ou les seconds perdent 1 vie entière.
 - Le troisième en nombre de plis ne marque rien.
- Une partie peut se terminer de 2 façons différentes :
 - Un des 3 joueurs perd sa dernière vie (cas le plus fréquent). Déclaré « Fital », il est invité à payer sa tournée.
 - Un des joueurs cumule 12 ½ vies (6 vies) gagnées, les 2 autres sont déclarés perdants (cas plus rare).

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 de la distribution, chaque joueur a 10 cartes en main, restent 2 cartes qu'on retourne, et pose en évidence sur le côté : ce sont les couleurs d'atout. Ces atouts sont, en général, de couleurs différentes, on a alors 14 cartes d'atouts en jeu, ils peuvent également être de même couleur (on parle alors de mono atout ou Mono), on joue dans ce cas seulement avec 6 cartes d'atouts. A chaque nouvelle donne, le donneur change et passe au joueur à gauche. Par couleurs il faut comprendre non pas rouge ou noir, mais « enseignes » : Pique ♠, Cœur ♥, Carreau ♦, ou Trèfle ♣.

Le jeu, déroulement et résolution d'un tour :

- L'ordre des cartes du plus grand au plus petit, à l'atout comme aux autres couleurs est : A (As), R (Roi), D (Dame), V (Valet), 10, 9, 8, 7.
- Le joueur à la gauche du donneur entame d'une carte de son choix qui va déterminer la couleur du tour. Les 2 joueurs suivants jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - **Lorsqu'une couleur non atout est entamée :**
 - Les joueurs suivants sont **obligés** d'en jouer s'ils en possèdent. Si les 2 suivants fournissent, la plus haute carte remporte le pli.
 - Si un joueur ne peut en fournir, il est **obligé** de couper avec une des 2 couleurs d'atout. Le joueur ayant joué l'atout remporte le pli. → Couper c'est mettre un atout quand on n'a plus de la couleur demandée, l'atout est plus « fort » que les autres couleurs
 - Si 2 joueurs ont coupé, l'atout le plus fort remporte le pli. (Voir exception de l'Annulate)
 - Si on ne peut ni fournir ni couper on se défausse d'une autre couleur.
 - Si les 2 joueurs se sont défaussés car ils n'ont plus d'atouts (fréquent en Mono surtout), l'ouvreur remporte le pli
 - **Lorsque c'est de l'atout qui est entamé**, on doit fournir de l'atout (librement de l'une ou l'autre couleur d'atout), le joueur qui a posé l'atout le plus fort atout remporte le pli (à l'exception de l'Annulate).
- On n'est jamais obligé de « monter », ni aux couleurs ni en atout.
- Le joueur qui remporte le pli, le place en évidence, face cachée, devant lui, et entame d'une carte de son choix pour le tour suivant.
- Les plis remportés par les joueurs sont posés en escalier devant eux, de manière à ce que les autres voient à tout moment à combien ils en sont.
 - **Exemples de tours : les 2 atouts déterminés à la fin de la distribution sont ♠ et ♦.**
 - Le premier joueur joue le V♥ (cœur est donc la couleur demandée), le second fournit l'A♥ (pour le moment il est en position de gagner le pli), le troisième qui n'a plus de ♥, met le 7♠ qui est de l'atout ; il remporte donc le pli.
 - Le premier joueur entame du 8♦, c'est de l'atout, les suivants peuvent jouer indifféremment ♠ ou ♦, le deuxième joueur joue par exemple le 10♠, et le troisième joue le 9♦ : le 10♠ remporte 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 : Sur un tour, deux atouts de la même hauteur « s'annulent », la troisième carte remporte le pli dans tous les cas.
 - **Exemple :** les 2 atouts retournés sont ♠ et ♦ : Le premier joueur du tour entame la D♦, le second, qui n'a plus d'atout, joue le V♥, le troisième pourrait mettre la D♠, annulant l'autre dame d'atout : le joueur ayant joué le V♥ fait le pli et joue pour le tour suivant. Evidemment, en mono atout il n'y a pas d'Annulate.

Fin de donne et 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 n'existe en tout que 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) chacun ½ 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 et à 5 sont gagnants, ceux à 2 et 0 les perdants.
 Le ou les deuxièmes perdent chacun une vie entière. **Ex :** à 5-3-2 le joueur à 3 plis est deuxième et donc perd une vie. A 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 (Il n'y a pas de 3^e dans ces derniers cas).
 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, 5-3-2** où les joueurs au plus petit nombre de plis ne bougent pas au score.
 • **La faute de jeu :** Dès qu'elle est constatée la donne est interrompue, celui qui a commis la faute perd 1 vie, les 2 autres gagnent chacun ½ vie.
 • **Annonce de vies restantes :** Dès lors qu'un joueur a moins de 2 vies, celui qui tient la feuille de marque doit lui annoncer son score à chaque donne de la manière suivante : à 2 vies (L L) 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 ».

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

- Un L correspond à 1 vie, chaque côté 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 7 vies (il en a perdu 2 et gagné 3)
 - Le joueur THI en mauvaise posture, il a perdu 5 vies et il ne lui reste qu'1 vie et ½ : Il « nage ».
 - Il reste au joueur NUB 4 vies et ½, il a perdu 3 vies et gagné 1 vie et ½

DZO	THI	NUB
△△L	△△△	△△△
L△△	△△L	L△△
L△	I	L I
L		

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 atouts retournés) 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 débuter :

- 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 finir sur un nombre pair de plis : 6, 8, 10 ou encore 4 (si vous êtes sûr qu'il n'y aura personne à 5 ou 6 : 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^o score avec un jeu plutôt médiocre au départ.
- Un maximum de 33 donnes est théoriquement possible dans une partie, en pratique 10 à 20 donnes suffisent pour voir perdre un des joueurs.

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 (Le Tute), 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, et ce malgré un certain temps d'adaptation à des règles déroutantes.

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, Le Clos Joli, où il fit ses premiers adeptes. Les idées directrices ayant mené à la naissance du « **COM'ON!** » ont été de créer un jeu qui se joue à 3 intéressants, de ne pas favoriser systématiquement le premier, ni le dernier ce qui revient au même, et donc de faire perdre celui du milieu, d'avoir 2 couleurs d'atout et un système de marque simple (pas de comptage et recomptage ni calculs de scores). Il en a existé 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 présenté ici qui est le plus joué et 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 ou le programme gère 2 adversaires a été développée en 2015 sous SAP en ABAP + GuiXT.

Pratiqué durant de longues années, le « **COM'ON!** » s'est enrichi d'usages et conventions complémentaires qui se sont parfois 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. Celui qui rate le 5-5-0 alors qu'il était réalisable, 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. Cette quasi règle a pour but essentiel d'empêcher au joueur avec une petite main de se contenter de faire sereinement 0 pli.
- **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** : Ces annonces évoquent les formes (**L**) = coude, (**I**) = Tuba puis par extension la manière d'aller à l'eau : On est Mouillé (**L L**), puis on Nage (**L I**) ; « *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 lance-t-on), il 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 cerceau. Il peut demander d'y apposer le signe, religieux ou non, qui lui convient. Si 2 joueurs atteignent simultanément le score de 6 vies gagnées, le 3e est déclaré « Super Fitol ».
- **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 12 ½ vies (6 **L** en plus des 6 vies initiales).
- **Nom des positions** : Le premier donneur inscrit son nom au milieu de la fiche, sa position est « Bleue », le joueur à sa gauche a son score à gauche de la fiche et sa position est « Rouge », et celui de droite est en « Orange ». (Utilisable en tournoi et équivalent des points cardinaux du Bridge). En duplicate, on déterminera les classements par couleur (R, B, O).
- **Variante de fiche de marque** : Les vies en **L** sont remplacées par des cœurs. Elles se gagnent par ½ cœur et se perdent en noircissant le cœur. Cette récente façon de noter a été proposée par Fabien Normandin et est celle fournie ici.
- **Variante de comptabilisation des vies** : On utilise 18 jetons indifférenciés + 3 jetons spéciaux fournis par les joueurs. Chaque joueur démarre la partie avec 6 jetons valant 1 vie chacun, le jeton spécial (pièces de monnaie spéciale, figurine ou fève de galette des rois) valant ½ vie est mis au milieu. Dans cette version on comptabilise donc les vies restantes. En cours de jeu, si on perd 1 vie on jette 1 de ses jetons au pot. Si on gagne ½ vie on jette un jeton d'une vie et on récupère le jeton d'1/2 s'il est au pot ou si on le possédait déjà on le remet au milieu et on récupère un jeton de vie entière. Le joueur n'ayant plus de jetons a perdu. Cette façon de comptabiliser ne permet pas de déterminer un joueur qui aurait gagné 12 ½ vies, mais ce cas est rare.
- **Variante de règles** : Cumulées ou sélectionnées individuellement : Le 4-4-2 ne donne pas de points aux gagnants, le 5-5-0 donne 1 vie entière à chaque gagnant ou enlève 2 vies au perdant, on ne marque de ½ vie qu'à la double chute, les 7 et/ou 8 utilisables comme jokers ou cartes de pouvoir inversant le sens de jeu, annulant l'Annulate, obligeant de jouer une couleur etc.
- **Fiche de marque en ligne** : dzo.ovh/comon
- **Règles en ligne** : A partir de dzo.ovh cliquer sur Menu/Règles Com'on!

Pour tous commentaires ou renseignements : jdimijian@yahoo.fr