

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Auf und Ab - Ups and Downs

Un jeu de Ed Pegg Jr. © Franjos, 2003 - Pour 3 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Traduction française par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Pitt Crandlemire et les règles originales de l'auteur.

*Auf & Ab est un jeu de défausse. Les joueurs posent à tour de rôle une ou plusieurs cartes en respectant certaines règles jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Le but n'est cependant pas de ramasser le plus de cartes mais de se débarrasser le plus vite possible de ses cartes. Comme dans d'autres jeux de cartes modernes, il est possible de jouer plusieurs cartes à son tour et plusieurs fois par pli. Les changements coup la valeur de votre main et font toute la saveur du jeu.*

## Contenu

### 55 cartes à jouer.

Ces cartes représentent toutes les pièces d'un jeu de dominos double-9. Chaque carte contient deux nombres compris entre 0 et 9. Toutes les cartes sont différentes. Dans l'édition Franjos, le nombre le plus élevé est sur fond bleu tandis que le nombre le plus bas est sur fond rouge.

## Préparation

Les 55 cartes sont battues et distribuées en nombre égal à tous les joueurs. Les cartes en surplus sont mises de côté face cachée. Les joueurs trient leurs cartes en main selon le côté rouge qui doit être en haut.

Note du traducteur : comme personne n'ira vérifier, vous pouvez trier votre jeu autrement, comme il vous plait, non mais alors...

## But du jeu

Le but est de se débarrasser le premier de ses cartes. Le joueur qui y parvient marque un nombre de points égal au nombre de cartes encore dans les mains de ses adversaires.

## Déroulement de la partie

Le joueur qui possède le plus petit double commence en jouant cette carte, éventuellement accompagnée d'autres cartes. Le jeu continue dans le sens horaire. Au début de la partie, on est en MONTÉE.

## Montée

Le joueur qui attaque le pli joue une ou plusieurs cartes contenant toutes le même nombre rouge, par exemple 3-4, 3-6 et 3-8 (le deuxième nombre est donc plus élevé que le nombre en rouge. A leur tour, les autres joueurs doivent jouer la même quantité de cartes mais avec un nombre rouge plus élevé que celui joué précédemment.

Dans l'exemple précédent, le deuxième joueur peut poser 5-6, 5-7 et 5-9, mais pas 2-3, 2-4 et 2-7. Le troisième joueur pourrait alors poser 6-7, 6-8 et 6-9, etc.

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer, il passe. Un joueur peut participer plusieurs fois dans un même pli, à chaque fois que son tour revient et tant qu'il peut et veut jouer des cartes valables. Lorsqu'un joueur passe, il doit passer pendant le reste du pli en cours.

Lorsque tous les joueurs ont passé, celui qui a joué les dernières cartes ramasse le pli et le met de côté face cachée. C'est alors lui qui attaque le nouveau pli.

Si aucune des 5 cartes de changement n'est apparue (voir plus bas), le nouveau pli est toujours en Montée.

## Descente

Lors des DESCENTES, les cartes jouées doivent toutes avoir le même nombre sur le côté bleu. Chaque série doit montrer un nombre bleu inférieur à la série précédente. Par exemple, après 7-1, 7-4, 7-2 et 7-5, le joueur suivant peut jouer 5-4, 5-3, 5-0 et 5-1 mais pas 9-4, 9-2, 9-0 et 9-6. Pour jouer en DESCENTE, le joueur tourne ses cartes à 180 degrés de sorte que la partie haute soit bleue. Il peut alors trier ses cartes en conséquence.

**Certaines cartes de Auf & Ab sont spéciales. Il s'agit des DOUBLES et des CARTES DE CHANGEMENT.**

## Doubles

Les 10 cartes Doubles, de 0-0 à 9-9 sont repérables facilement car les deux nombres sont de même couleur sur les deux côtés de la carte. Ils sont tous deux rouges du côté rouge et bleus du côté bleu.

Ces cartes sont intéressantes car elles peuvent être considérées comme un ou deux nombres, au choix du joueur qui les pose.

Par exemple, lors d'une Montée, après une série de trois cartes 5-6, 5-7 et 5-9, il est possible de jouer 6-6 et 6-8 en comptant deux fois le double 6.

Lorsqu'un joueur attaque un nouveau pli avec une série comportant un double, il doit annoncer si ce double est compté une fois ou deux fois.

## Cartes de changement

Les cinq cartes de changement – qui totalisent 9 avec leurs deux nombres – sont faciles à identifier car leurs nombres sont imprimés sur fond clair.

Lorsqu'une carte de changement est jouée, cela provoque le changement de sens du prochain pli. Par exemple, si une carte de changement est jouée lors d'une Montée, le prochain pli, au moins, sera une Descente. Le sens de jeu sera conservé tant qu'une autre carte de changement n'apparaîtra pas à nouveau.

L'effet d'une carte de changement est annulé par le jeu d'une deuxième carte de changement pendant le même pli. Ce qui veut dire que si deux ou quatre cartes de changement sont jouées lors d'un pli, le sens ne changera pas au prochain pli. Mais si trois ou cinq cartes de changement sont jouées lors d'un même pli, le prochain pli sera effectué dans le sens inverse.

## Fin de la manche

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la manche s'arrête immédiatement. Les autres joueurs comptent alors les cartes qu'ils ont encore en main.

Le vainqueur de la manche marque autant de points que le nombre total de cartes encore en main par ses adversaires..

La partie s'arrête après un nombre de manches établi à l'avance ou lorsqu'un joueur atteint un total convenu. C'est le joueur qui a alors le plus de points qui gagne la partie.

## Exemple de partie

### Distribution initiale

**Rouge :** 0-0 0-1 0-3 0-5 | 1-2 1-8 1-9 | 2-6 | 3-4 3-6 | 4-4 4-5 4-7 | 5-8 | 6-7 6-9 | 7-9 | 9-9.

**Bleu :** 0-6 0-9 | 1-3 1-4 1-5 1-6 | 2-3 2-4 2-8 | 3-5 3-8 3-9 | 4-9 | 5-6 5-9 | 7-7 7-9 | 8-8.

**Vert :** 0-2 0-4 0-7 0-8 | 1-1 1-7 | 2-2 2-5 2-7 2-9 | 3-3 3-7 | 4-6 4-8 | 5-5 5-7 | 6-8 | 8-9.

Note : la carte 6-6 n'a pas été distribuée ; elle a été écartée face cachée.

### Premier pli (Montée)

Rouge commence car il possède le plus petit double. Il joue quatre Zéro (0-0 0-1 0-3 0-5). Il aurait pu déclarer qu'il avait cinq zéros mais il préfère en annoncer quatre. Toutes les séries devront donc comporter 4 fois le même nombre. Bleu joue quatre Un (1-3 1-4 1-5 1-6). Vert joue quatre Deux (2-2 2-5 2-7 2-9). Rouge joue quatre Quatre (4-4 4-5 4-7). Tous les joueurs passent, ce qui termine le pli. Comme il a été joué deux cartes de changement (2-7 et 4-5), le sens de jeu ne change pas. Rouge qui a joué en dernier attaque donc le pli suivant.

#### Récapitulatif :

Rouge	Bleu	Vert
0-0 0-1 0-3 0-5	1-3 1-4 1-5 1-6	2-2 2-5 2-7 2-9
4-4 4-5 4-7	tous passent	

### Deuxième pli (Montée)

Rouge	Bleu	Vert
1-2 1-8 1-9	2-3 2-4 2-8	5-5 5-7
pas	7-7 7-9	tous passent

Une carte de changement a été jouée (1-8) et le sens de jeu change donc. Bleu qui a joué en, dernier commence le nouveau pli. Chacun trie les cartes qu'il lui restent cartes avec les cotés bleus en haut :

**Bleu :** 9-5 9-4 9-3 9-0, 8-8 8-3, 6-5 6-0, 5-3.

**Vert :** 9-8, 8-6 8-4 8-0, 7-3 7-1 7-0, 6-4, 4-0, 3-3, 2-0, 1-1.

**Rouge :** 9-9 9-7 9-6, 8-5, 7-6, 6-3 6-2, 4-3.

### Troisième pli (Descente)

Bleu	Vert	Rouge
9-5 9-4 9-3 9-0	tous passent	

Le sens de jeu change car une carte de changement a été posée (9-0). Chacun trie ses cartes :

**Bleu :** 0-6, 3-5 3-8, 5-6, 8-8.

**Vert :** 0-2 0-4 0-7 0-8, 1-1 1-7, 3-3 3-7, 4-6 4-8, 6-8, 8-9.

**Rouge :** 2-6, 3-4 3-6, 5-8, 6-7 6-9, 7-9, 9-9.

### Quatrième pli (Montée)

Bleu	Vert	Rouge
3-5 3-8	4-6 4-8	6-7 6-9
8-8	pas	9-9
tous passent		

Aucune carte de changement n'ayant été posée, le sens reste la Montée.

### Cinquième pli (Montée)

Rouge	Bleu	Vert
3-4 3-6	tous passent	

Une carte de changement a été posée (3-6), et donc la direction change. Chacun trie ses cartes :

**Rouge :** 9-7, 8-5, 6-2.

**Bleu :** 6-5 6-0.

**Vert :** 9-8, 8-6 8-0, 7-3 7-1 7-0, 4-0, 3-3, 2-0, 1-1.

### Sixième pli (Descente)

Rouge attaque avec un Six

Rouge	Bleu	Vert
6-2	pas	4-0
pas	pas	3-3
pas	pas	2-0
tous passent		

Vert aurait pu continuer à jouer, mais cela n'aurait pas été à son avantage. Aucune carte de changement n'a été jouée.

**Vert :** 9-8, 8-6 8-0, 7-3 7-1 7-0, 1-1.

**Rouge :** 9-7, 8-5.

**Bleu :** 6-5 6-0.

### Septième pli (Descente)

Vert joue ses trois Sept (7-3 7-1 7-0). Tous passent.

**Vert :** 9-8, 8-6 8-0, 1-1.

**Rouge :** 9-7, 8-5.

**Bleu :** 6-5 6-0.

### Huitième pli (Descente)

Vert	Rouge	Bleu
9-8	8-5	6-5
1-1	tous passent	

### Neuvième pli (Descente)

Vert joue ses deux dernières cartes en appelant deux Huit (8-6 8-0).

Il gagne la partie et marque deux points puisque ses adversaires possèdent encore deux cartes.

Si vous aimez les jeux mathématiques, visitez l'extraordinaire site internet de l'auteur :

<http://www.mathpuzzle.com/>