

Règles de Dnup

Comment jouer à Dnup

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres en posant des séries malignes.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis avec cartes à double face (chaque carte a une valeur recto et une valeur verso, qui s'échangent quand on retourne la carte).
- **Condition de victoire** : Être le premier à cumuler au moins 4 points sur plusieurs manches.

Dnup, c'est un petit jeu de cartes malin où chaque carte cache une double personnalité. D'un côté une valeur, de l'autre une autre valeur, et tout le sel du jeu vient de ce basculement permanent entre les deux faces. On pose des séries devant soi, on chipote celles des voisins, on retourne sa main comme une crêpe... et on tente de vider ses cartes avant tout le monde. C'est nerveux, rapide, et ça se rejoue immédiatement.

Le matériel et la mise en place

Dnup se joue avec **40 cartes** (numérotées à double face) et **4 cartes Aide de jeu**. Selon le nombre de joueurs, on retire quelques cartes du paquet pour équilibrer :

- **5 joueurs** : on garde toutes les cartes.
- **4 joueurs** : on retire les cartes portant un symbole spécifique (indiqué sur la boîte).
- **3 joueurs** : on retire deux séries de symboles supplémentaires.
- **2 joueurs** : mode spécial (voir plus bas).

Chaque joueur reçoit une **carte Aide de jeu**, puis on mélange, on distribue toutes les cartes, et chacun prend sa main sans la retourner. Attention, règle capitale : vous ne devez jamais

retourner vos cartes tant que le jeu ne vous y autorise pas. Le sens dans lequel vous les recevez détermine leur **valeur active**.

Comprendre les cartes et les séries

Chaque carte a une **valeur active** (celle du dessus, visible pour vous) et une **valeur inactive** (celle du dessous). Quand vous retournez une carte, les deux s'échangent.

Une **série**, c'est simplement un paquet d'une ou plusieurs cartes de même valeur active posées devant vous. Deux notions à retenir :

- La **valeur de la série** = la valeur des cartes qui la composent.
- La **taille de la série** = le nombre de cartes dedans.

Exemple parlant : quatre cartes de valeur 3 posées ensemble forment une série de **taille 4** et de **valeur 3**.

Qui commence

Le joueur qui possède la carte marquée d'une étoile ★ (celle de valeur 1/5) démarre la manche. Ensuite on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

La règle d'or à ne jamais oublier

Dès que vous **recupérez** des cartes déjà posées sur la table, vous devez impérativement les **retourner** avant de les remettre en main. C'est ce qu'on appelle un *doup*. Leur valeur change, et c'est souvent là que se jouent les retournements de situation.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Quand c'est à vous de jouer, vous suivez toujours deux étapes dans l'ordre :

1. **Défausser** la série que vous aviez posée devant vous au tour précédent (s'il y en a une). Ces cartes partent face cachée sur une pile de **défausse** près de la zone de jeu.
2. **Choisir une seule action** parmi les quatre suivantes :

Action A : poser une série devant soi

Vous posez une série de votre main devant vous. Deux conditions :

- Si **aucune série de même taille** n'existe déjà sur la table, vous posez librement à n'importe quelle valeur.
- Si une série de même taille est déjà posée, la vôtre doit être de **valeur strictement supérieure**. Le joueur qui perd le duel reprend toute sa série en main (en la retournant, bien sûr).

Petit conseil de pote : vous n'êtes jamais obligé de poser toutes vos cartes de la même valeur.

Gardez-en parfois en réserve pour **ajouter** plus tard sur les séries adverses.

Action B : ajouter une carte sur une série adverse

Vous glissez **une seule carte** de votre main sur une série posée devant un adversaire, à deux conditions :

- Votre carte doit avoir **la même valeur** que la série visée.
- Après ajout, la série résultante doit être supérieure en valeur à toute autre série de même taille sur la table. Le perdant reprend ses cartes en main (retournées).

Action C : voler la série d'un adversaire

Vous prenez purement et simplement une série posée devant un adversaire, vous retournez toutes les cartes, et vous les ajoutez à votre main. Radical, mais parfois vital pour désamorcer une menace.

Action D : retourner toute sa main

Vous retournez la totalité de vos cartes d'un coup. Toutes les valeurs actives deviennent inactives et inversement. C'est l'action de la dernière chance quand votre main ne vous inspire plus rien.

Fin de manche et comptage des points

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne **2 points** et arrête de jouer pour le reste de la manche. Attention : sa dernière série reste sur la table pendant **un tour complet**. Si un adversaire arrive à la battre entre temps, elle est simplement défaussée. Sinon, elle part également à la défausse à la fin du tour.

Le second à se vider la main gagne **1 point**, et la manche s'arrête immédiatement.

| Position | Points gagnés |
|----------------|---------------|
| 1er à finir | 2 points |
| 2ème à finir | 1 point |
| Autres joueurs | 0 point |

Le premier à atteindre **4 points ou plus** remporte la partie sur-le-champ. Si vous aimez les jeux de cartes avec ce genre de course aux points serrée, vous apprécierez aussi [Jaipur](#) ou [Velonimo](#) dans le même esprit rapide et tendu.

Le mode 2 joueurs

À deux, on retire du paquet toutes les cartes portant certains symboles indiqués (idem que pour 3 joueurs). Chaque joueur pose devant lui **deux cartes Aide de jeu** de même couleur, formant deux zones distinctes : **zone 1** et **zone 2**.

La grosse spécificité : à votre tour, vous jouez **deux tours consécutifs**, un pour chaque zone. Dans chaque zone, vous défaussez ce qui s'y trouve puis effectuez une action. Vous pouvez donc avoir jusqu'à deux séries devant vous en même temps.

Petit twist tactique : vos deux séries peuvent entrer en conflit **entre elles** comme avec celles de l'adversaire. Ça pique un peu au début, mais on prend vite le pli.

Exception au démarrage : le joueur qui possède la carte étoile ★ ne joue qu'un seul tour au tout début, uniquement en zone 2 (à sa gauche).

Le premier à vider sa main remporte la manche, et la partie se joue en **2 manches gagnantes**.

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour bien débiter

Quelques réflexes à adopter dès votre première partie :

- **Observez la table en permanence.** Les tailles de séries déjà posées conditionnent tout ce que vous pouvez jouer.
- **Ne posez pas trop vite vos grosses valeurs.** Elles sont précieuses pour battre les séries adverses ou ajouter au bon moment.
- **Le retournement de main (action D) n'est pas un aveu de faiblesse.** Bien utilisé, il vous redonne un souffle énorme quand votre main est bloquée.
- **Voler une série n'est pas toujours agressif.** Parfois c'est le seul moyen d'éviter qu'un adversaire finisse la manche au tour suivant.

Si vous avez aimé Dnup et son mélange de bluff et de gestion de main, jetez aussi un œil aux règles de [Bohnanza](#), [Hanabi](#) ou encore [Mind Up](#) pour varier les plaisirs autour d'un jeu de cartes malin. Bonne partie à tous !