

DNUP

LIFE HAS ITS

UPS AND DOWNS



par **David Felizardo**

EN UN MOT...

Dnup est un jeu puissant, porté par une simplicité universelle, mais conservant une exigence et une profondeur de jeu qui forcent l'admiration.

POINTS DE VUE

Amélie Pouille

Un jeu de défausse malin qui rappelle **Linko**, sans lui arriver à la cheville, mais qui arrive à point nommé pour l'été!

Bruno de Grimoïard

Il est plus malicieux qu'il en a l'air car il demande de jouer dans le juste tempo.

Scout était magistral et éblouissant d'élégance. Avec dnup, Kei Kajino en propose une relecture qui promet davantage d'intensité et une explosivité dont on espère qu'elle ne viendra pas amoindrir une mécanique absolument prodigieuse.

UPS AND DOWNS ARE PART OF LIFE

Dans **dnup**, le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres. Chaque carte possède une particularité: elle comporte deux valeurs différentes selon son orientation. Lorsqu'une carte est retournée, sa valeur active change, ce qui constitue le principe central du jeu et lui donne son nom.

Après quelques parties, ce système devient très évident, mais les premières ne sont pas si simples et demandent tout de même une gymnastique mentale que le livret de règles ne met pas suffisamment en valeur. Car en plus de ce principe, il faut également jouer par séries. Une série est composée d'une ou plusieurs cartes ayant la même valeur visible. Chaque série se caractérise par sa taille, c'est-à-dire le nombre de cartes qu'elle contient, et par sa valeur. Lorsqu'un joueur en pose une nouvelle, elle doit être supérieure en valeur à une déjà présente sur la table de même taille. Le cas échéant, le joueur propriétaire de la série posée récupère ses cartes dans sa main après les avoir retournées. Qu'on se rassure, dans **dnup**, il est tout à fait possible de réorganiser ses cartes.

Un joueur peut aussi ajouter une carte à une série existante, ce qui augmente sa taille et peut entraîner une collision avec une autre série déjà en jeu. Dans ce cas, le joueur propriétaire de la série battue doit la reprendre en main, en la retournant. Il est également possible de récupérer une série volontairement, toujours en la retournant, ou encore de retourner simplement ses propres cartes. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses

cartes marque deux points. La partie continue jusqu'à ce qu'un deuxième joueur n'ait plus de cartes: il gagne alors un point et met fin à la manche.

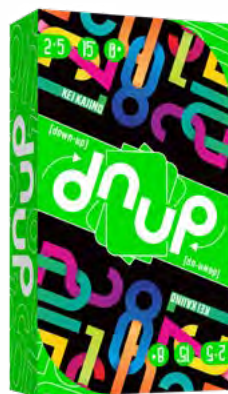
WHAT GOES UP MUST COME DOWN

Cette mécanique absolument prodigieuse, où les

cartes changent de valeur par retournement et où les séries sur la table peuvent évoluer, s'agrandir et être renvoyées en main, crée une instabilité permanente où les rebondissements sont constants.

Dnup renverse les repères habituels des jeux de défausse. Les séries de cartes jouées incarnent traditionnellement une forme de solidité confiante: dans **Odin** ou **Jungo**, ce sont des seuils de difficulté croissants proportionnels à la taille des suites jouées. **Scout** poussait cette réflexion plus loin: les joueurs incapables de répondre doivent récupérer une carte dans la combinaison, affaiblissant progressivement celle-ci mais en offrant des points de victoire à son propriétaire. Dans **dnup**, la série inquiète. La taille satisfait autant qu'elle menace; les valeurs qu'elle contient peuvent, à tout moment, revenir contre soi. Il ne suffit donc pas de penser une série au moment où on la pose: il faut surtout anticiper l'état sous lequel elle risque de revenir dans nos mains ou celles des adversaires. **Dnup** est un jeu profondément hyperactif, qui exige une attention répartie en permanence tant les révolutions et les collisions sont nombreuses. On ne se contente pas de surveiller son propre jeu ou celui des adversaires: il faut aussi intégrer les retournements possibles et les cartes déjà défaussées, car elles définissent les limites de ce qui peut venir contrer notre série.

L'approche est agressive, certes, mais le jeu est aussi extrêmement fluide et malléable. C'est un bonheur d'ergonomie entre le concept et son exécution, porté par un *design* graphique qui n'a certes pas le génie de l'éditeur Oink Games, mais la proposition néon pop, lumineuse et solaire, s'adapte à merveille aux milliers de parties à venir.



AUTEUR

Kei Kajino

ILLUSTRATEUR

Gilles-Romain Fonteny & Shohei Asaoka

ÉDITEUR 2026

asmodee

GENRE

Défausse

PUBLIC

Tout public dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

20 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

LIEU DE FABRICATION

Chine

JEU FOURNI PAR L'ÉDITEUR

Oui