



Règle du jeu

Jeu conseillé à partir de 10 ans

Le jeu **DUP!** peut se pratiquer entre joueurs d'âges et d'aptitudes différents. Ce n'est ni le plus intelligent, ni le plus fort qui a toutes les chances de gagner, mais peut-être tout simplement le plus malin...

DUP! se joue entre trois et huit joueurs. Il est encore plus amusant d'y jouer par équipe de deux.

DUP! est constitué de huit familles de jeux qui composent plus de 300 parties différentes.



BUT DU JEU

Totaliser le meilleur score à l'issue de la partie.

Le score est obtenu par l'addition des points gagnés après chaque jeu.

Les points figurent dans le descriptif de chaque carte de jeu et seront matérialisés par des jetons.

MATÉRIEL

1 boîte de jeu / 1 plateau / 300 cartes-jeu / Accessoires : 6 dés dont un rouge, 1 pion de jeu à assembler sur son socle, 1 sablier, 80 jetons de 10 - 50 - 100 - 500 points et 20 cartes de couleur.

DURÉE DE LA PARTIE

Au bon plaisir des joueurs. La partie peut se prolonger indéfiniment ou s'arrêter à n'importe quel moment. Elle se terminera obligatoirement par le "jeu de la dernière chance".

MISE EN PLACE

- La boîte est ouverte devant les joueurs. Mélangez **les cartes par famille de jeu** et placez-les dans leur sabot.
- Installez le plateau.
- Chaque joueur s'équipe d'un crayon et de feuilles de papier, et **prend 50 points dans la banque.**
- Pour connaître le joueur qui débutera la partie, chaque participant lance à tour de rôle le dé rouge. Celui qui fait le meilleur score commence à jouer (en cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé).
- Garder le sablier à portée de main.



DÉBUT DE LA PARTIE

Le premier joueur met le pion de jeu sur une des cases vertes et lance le dé rouge.

Il avance du chiffre obtenu **dans le sens de son choix**. Le symbole de la case sur laquelle il tombe lui indique la famille de jeu.

Le joueur devra alors tirer la première carte de la famille de jeu désignée.

Il la lit à haute voix. Quand tous les participants ont bien compris la règle et l'enjeu, cette première partie peut commencer. Tout le monde joue.

Il en sera de même à chaque partie.

MARQUAGE DES POINTS

A l'issue de chaque jeu, les points obtenus par chaque joueur sont matérialisés par des jetons et payés par la banque.

DÉROULEMENT

A la fin de chaque jeu, la carte est remise dans son sabot, **sous la pile**.

Le joueur suivant (**placé à la gauche du premier joueur**) lance à son tour le dé rouge. Il déplace le pion depuis la case du joueur précédant **dans le sens de son choix**. La partie se poursuivra pour tous les joueurs de la même façon... Chaque fois qu'un joueur tombe sur une case verte (symbole double main), il dit "**DUP !**".

RÈGLE DU JEU DE DUPE

Comment procéder ?

1. Le joueur tombé sur une case verte (jeu de dupe) **choisit un adversaire pour un défi** (généralement celui qui a le plus de points).
 2. Il tire la première carte du sabot "jeu de dupe".
 3. Il lit la carte à voix haute.
 4. Le jeu peut commencer. Les autres joueurs sont spectateurs et juges.
- Enjeu** : Celui qui gagne, remporte les jetons de son adversaire.



FIN DE LA PARTIE

La partie peut s'interrompre à n'importe quel moment.

Chaque joueur calcule alors son score en comptabilisant ses jetons.

A ce moment, le joueur totalisant le plus bas score pourra se rattraper en jouant au "jeu de la dernière chance".

(si plusieurs joueurs totalisant le même score, en dernière position, ils devront se départager en relançant le dé. Seul le joueur réalisant le lancé le plus bas pourra jouer au "jeu de la dernière chance")

C'est à l'issue de ce dernier jeu que seront énoncés les scores définitifs et que le gagnant de la partie sera désigné.

RÈGLE DU "JEU DE LA DERNIÈRE CHANCE"

Le joueur désigné pour disputer cette dernière partie prend la première carte des "jeux de la dernière chance".

Cette épreuve peut lui permettre de devenir le gagnant de la partie !

Mais pour gagner, il devra affronter tout le groupe et sortir vainqueur de ce dernier défi où rira bien qui dupera le dernier.

