

Règles v3.7

10+
âge

15
min.

1-7
pers.

DICTOPIA

Subverti

ÉDITO

Le langage est un haut lieu de pouvoir, un espace de luttes où se jouent le passé, le présent et l'avenir. Les mots, s'ils sont de précieux outils au service de notre pensée, peuvent se révéler de véritables armes d'influence et de manipulation.

Appauvrir la langue est un excellent moyen d'empêcher toute critique du système. Il y a plus de 70 ans, **George Orwell** popularisait cette idée dans son roman **1984** sous le nom de **novlangue**. Elle trouve désormais un terrible écho dans les folles visions de nos dirigeants actuels.

Dictopia vous propose une immersion dans un univers orwellien, une **dystopie** où les lettres elles-mêmes sont contrôlées. Dans ce monde totalitaire, la liberté d'expression est une chimère. Les mots sont surveillés, la délation est devenue la norme.

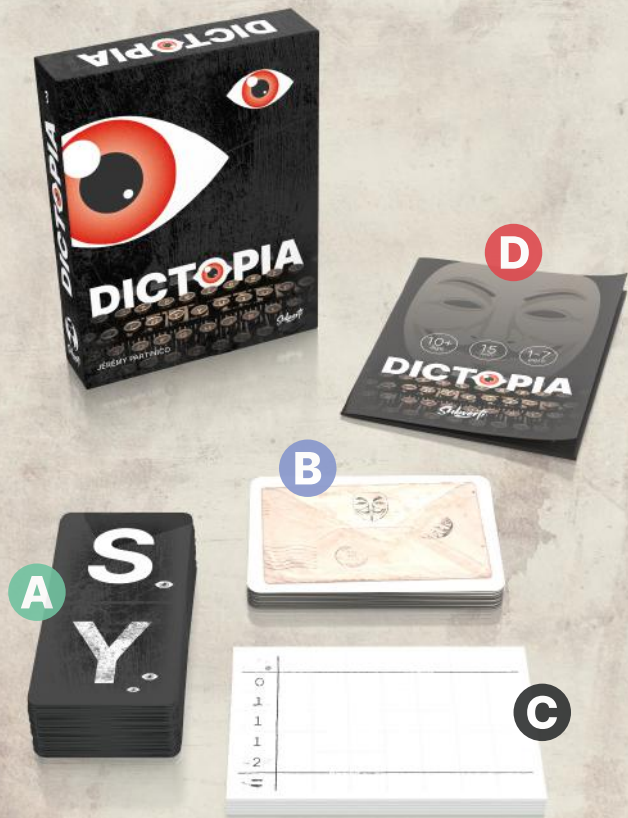
La seule lueur d'espoir réside dans une organisation clandestine se faisant appeler la **Résistance**. Elle cache ses messages, tapés à la machine à écrire, dans de vieilles enveloppes tamponnées du célèbre masque de **Guy Fawkes**.

Plus qu'un jeu, **Dictopia** est une réflexion sur le pouvoir des mots. Il permet de s'amuser avec le langage pour le désacraliser, de débattre du sens des mots pour mieux se les approprier ! La construction d'un monde meilleur ne pourra se passer d'une (r)évolution du langage.

YOANN BROGOL

FONDATEUR DE SUBVERTI





La Résistance a détecté un potentiel subversif dans votre petit groupe. Elle vous propose cinq épreuves rapides pour savoir qui est la-le meilleur-e d'entre vous. Êtes-vous prêt-e-s à tout risquer pour **prouver votre valeur à la Résistance** ?

BUT DU JEU

Avoir le **plus de points à la fin des cinq épreuves** afin de gagner votre place dans la Résistance !

MATÉRIEL

- A** 60 cartes Lettres
- B** 20 cartes enveloppes de la Résistance
- C** 1 bloc de score
- D** 1 livret de règles

1



2



3



ENTRAÎNEMENT

Avant toute chose, il est important de s'échauffer. Posez devant chaque joueur-euse **8 cartes Lettres** du côté noir (avec les lettres visibles). Remplissez ensuite les défis suivants sans changer vos cartes.

DÉFI 1

Formez un mot de 5 lettres.

DÉFI 2

Formez un mot comprenant exactement 10 yeux.

DÉFI 3

Formez un mot qui soit un verbe conjugué.

Pour **former un mot**, vous pouvez :

- Déplacer vos cartes devant vous autant que vous le souhaitez ;
- Utiliser **une seule lettre par carte** ;
- Utiliser le nombre de cartes que vous voulez.

PRÉPARATION

Fin de rigoler, il est maintenant temps de passer aux cinq véritables épreuves.

1. Prenez une **feuille de score A**, munissez-vous d'un crayon et inscrivez vos noms sur la première ligne.
2. Mélangez les **enveloppes de la Résistance B**.
3. Munissez-vous d'un **téléphone portable C** et rendez-vous à l'adresse suivante :

<https://subverti.com/fr/dictopia/timer/>



Si Internet a été coupé dans votre région, munissez-vous de n'importe quel minuteur (téléphone, montre ou clepsydre antique) et programmez-le sur **1 minute et 30 secondes**.





AVANT UNE ÉPREUVE

Avant chacune des cinq épreuves :

1. Mélangez toutes les **cartes Lettres**.
2. Distribuez **8 cartes Lettres A** face cachée (côté blanc) devant chaque joueur-euse.
3. Placez le reste du paquet, toujours face cachée, au milieu de la table. Le nombre visible sur la pile indique le **nombre d'yeux vous surveillant B**.
4. Révélez le nombre d'**enveloppes de la Résistance C** pour l'épreuve.
 - Première épreuve : **0 enveloppe**
 - Deuxième épreuve : **1 enveloppe**
 - Troisième épreuve : **1 enveloppe**
 - Quatrième épreuve : **1 enveloppe**
 - Dernière épreuve : **2 enveloppes**



DÉROULEMENT

Tout le monde joue en même temps. Prêt-e-s ?
L'épreuve peut commencer !

1. Lancez la **bande-son A** (ou le minuteur).
2. Retournez vos 8 cartes Lettres.
3. **Formez un mot avec vos cartes lettres B** en utilisant une seule lettre par carte.
4. Dès que la **bande-son A** (ou le minuteur) se termine, arrêtez de toucher vos cartes !
5. Comptez les points et inscrivez-les sur la feuille de score (voir pages suivantes).
6. Défaussez l'**enveloppe de la Résistance C** (à partir de la seconde épreuve).

LES POINTS

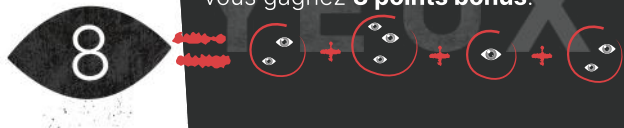
À l'issue de chaque épreuve, vous marquez :

- **1 point par lettre** utilisée dans votre mot.
- Ajoutez **3 points bonus** si votre mot contient **exactement** le même nombre d'yeux que le nombre d'yeux vous surveillant (le nombre au dos de la pile des cartes non distribuées).
- Ajoutez les **points bonus de la Résistance** si votre mot respecte la mission demandée.

LES YEUX



Additionnez les yeux associés à chacune des lettres de votre mot. Si vous avez pile-poil le nombre demandé, vous gagnez **3 points bonus**.



LA RÉSISTANCE

Chaque enveloppe de la Résistance contient une mission que vous pouvez essayer de remplir pour obtenir des **points bonus**.

Mission à remplir



Points bonus

Exemples

Citation d'ambiance

Avoir le bon nombre d'yeux et remplir une mission est **optionnel**, ce n'est jamais une obligation.

EXEMPLES

10 yeux vous surveillent
et la mission est « **FÉMININ** ».

C.I.L.S.

4 lettres → 4 points

10 yeux → 3 points bonus

= 7 points

R.U.S.E.E.

5 lettres → 5 points

Féminin → 2 points bonus

= 7 points

C.E.N.S.U.R.E.

7 lettres → 7 points

10 yeux → 3 points bonus

Féminin → 2 points bonus

= 12 points



Le saviez-vous ?

La langue française compte **plus de 100 000 mots** mais nous n'en utiliserions en moyenne que 5 000 !

En constante évolution, il est notable que plus de 13 % des mots français sont d'origine étrangère.

En 2021, le français est la 7^e langue la plus parlée sur la planète avec **267 millions de locuteurs**.

DÉNONCIATION

Lors du décompte des points, vous pouvez dénoncer le mot d'un-e autre joueur-euse afin de contester sa validité.

- ✓ **Sont autorisés** les mots de la langue dans laquelle vous jouez, y compris les pluriels, les féminins et les conjugaisons ;
- ⊘ **Sont interdits** les noms propres, les mots composés, les sigles et autres symboles.

Si votre mot est contesté à raison, vous marquez **0 point** pour cette épreuve. S'il est contesté à tort, vous comptez vos points normalement.

En cas de désaccord, le dictionnaire officiel de Dictopia est le **Wiktionnaire** en langue française : <https://fr.wiktionary.org/>

FIN DE LA PARTIE

Après la cinquième épreuve, comptabilisez le total des points de chaque joueur-euse. Celui ou celle qui a le **plus de points** gagne la partie et est recruté-e par la Résistance, félicitations !

En cas d'égalité, c'est la personne avec le plus haut score lors de la dernière épreuve qui l'emporte. Si l'égalité persiste encore, la victoire est partagée.

Noms	Wi	Ju	Ch						
1 ^{re} épreuve	0	7	5	9					
2 ^e épreuve	1	7	8	0					
3 ^e épreuve	1	0	7	12					
4 ^e épreuve	1	8	6	8					
5 ^e épreuve	2	11	7	13					
Total		33	33	42					
		2 ^e	3 ^e	1 ^{er}					

Quelques précisions sur les missions



MUSIQUE

Votre mot doit contenir la note do, ré, mi, fa, sol, la, si ou ut. Vous pouvez avoir les lettres

exactes de la note **ou** le son en phonétique.

Exemple : dans **radeau**, il y a le son [do].

CENSURE

Tirez une carte du paquet de cartes Lettres et posez-la face visible à côté de la carte Censure.

Si vous n'utilisez **aucune des deux lettres** ainsi révélées dans votre mot, vous gagnez les deux point bonus. Exemple sans S ni U : **radical**.



Champ lexical

Votre mot doit être **en rapport** avec le thème demandé.

En cas de désaccord sur un mot, **débattez-en** puis **votez** à main levée pour décider si la mission est bien remplie.

Complète la phrase

Votre mot doit compléter **logiquement** la phrase.

En cas de désaccord, **débattez** puis **votez** à main levée pour décider si la mission est bien remplie.



En cas d'égalité lors d'un vote à main levée, la mission est validée mais ne rapporte qu'un seul point bonus.



Mot le plus LONG

Votre mot doit avoir **plus de lettres** que celui des autres.
En cas d'égalité, vous gagnez

chacun-e les deux points bonus.

DERNIER MOT

Votre mot doit être le dernier mot par **ordre alphabétique**.

Exemple : **vif** bat **taser**.



RAPIDITÉ

Soyez un-e des 2 plus rapides à valider votre mot en mettant une main sur cette carte. Une fois la carte touchée, vous ne pouvez plus modifier votre mot, même s'il est faux. Les autres peuvent continuer jusqu'à la fin du temps imparti.



Trois syllabes

Votre mot doit contenir au moins **trois syllabes écrites**.

Exemple : **sys-tè-me**.

Langue étrangère

Votre mot doit être écrit dans n'importe quelle langue **autre que le français**, y compris les langues régionales (breton, catalan), romanisés (pinyin, arabizi) ou construites (esperanto).



Carte vierge

Inventez votre propre mission et écrivez-la sur cette carte pour pouvoir jouer avec.

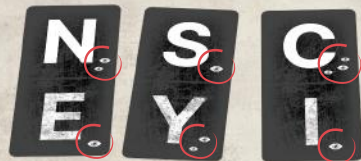
Vous pouvez également nous la partager sur les réseaux sociaux avec le hashtag **#Dictopia**.



3 pts
échec yeux



10 points
total yeux des cartes
non utilisées



= 13 points
pour Big Brother

	V	BB8							
0	8	3							
1	10	15							
1	9	7							
1	7	13							
2									
2									

MODE SOLO

Après avoir prouvé ta valeur à la Résistance, es-tu prêt·e à défier seul·e **Big Brother** !?



Retire d'abord les trois cartes de la Résistance avec le symbole **VS**.



Les épreuves se déroulent de la même manière qu'en mode normal. À chaque épreuve, note en plus de tes points, le score de Big Brother.

Comment compter les points de Big Brother ?

Compte d'abord **tous les yeux** sur les **cartes** que tu n'as pas utilisées dans ton mot. Big Brother marque **1 point par œil** sur ces cartes. Ajoute-lui ensuite tous les **points bonus** que tu n'as pas remportés (bonus yeux et bonus Résistance).

Tu as réussi à **battre Big Brother** en jouant avec 8 cartes Lettres ? Affronte-le dorénavant avec **9 cartes Lettres**, puis 10, puis 11 et ainsi de suite !

MOT DE L'AUTEUR

« Imaginez un monde, où les censeurs censés censurer sans **merci**, dictent leur loi. Où l'on entend dans les rues, l'érudit résistant prouvant qu'il existe.

Dans ce chaos, un cercle d'étymologistes apparaît et s'organise contre le pouvoir d'en haut qui fait débat.

Les mots **à** la main, la lutte peut commencer. Des messages sublimes, innovants et précieux se propagent, laissant l'espoir de jours meilleurs.

Mais attention, il faut être vigilant et rapide, **vous** êtes observés. »

JÉRÉMY PARTINICO

AUTEUR DE DICTOPIA



CRÉDITS

Auteur	JÉRÉMY PARTINICO
Graphiste	YOANN BROGOL
Éditeur	THÉO CHARRIER
Relectrice	AUORE GENESTE
Typographes	ANA PARRACHO RASMUS ANDERSSON
Vidéaste	YOUCEF DEHILI
Adaptation BGA	MAXIMILIEN RICHARD SÉBASTIEN MONTLIBERT

Merci à **VIOLETTE, CHRISTIAN, MARION, BÉATRICE, MAXIME, ÉMILIEN, OLIVIA** et aux nombreuses autres personnes, sur **Ulule** et ailleurs, pour avoir rendu cette aventure possible.

Et surtout, le plus grand des mercis à **toi** ! Notre indépendance et notre engagement ne seraient pas possible sans ta précieuse participation.

FAQ



Combien de cartes Lettres par joueur·euse ?

À chaque épreuve, distribuez 8 nouvelles cartes Lettres par joueur·euse.

Combien de temps dure une épreuve ?

Chaque épreuve dure 1 minute et 30 secondes.

Peut-on dépasser le nombre d'yeux pour avoir les 3 points bonus ?

Non, il faut faire exactement le nombre d'yeux demandé pour gagner le bonus.

Où télécharger de nouvelles feuilles de score ?

Tout est sur la page officielle de Dictopia :

<https://subverti.com/fr/dictopia/>



FEUILLES DE SCORE
VIDÉO RÈGLES
BANDE-SON