

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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**





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 meilleure 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

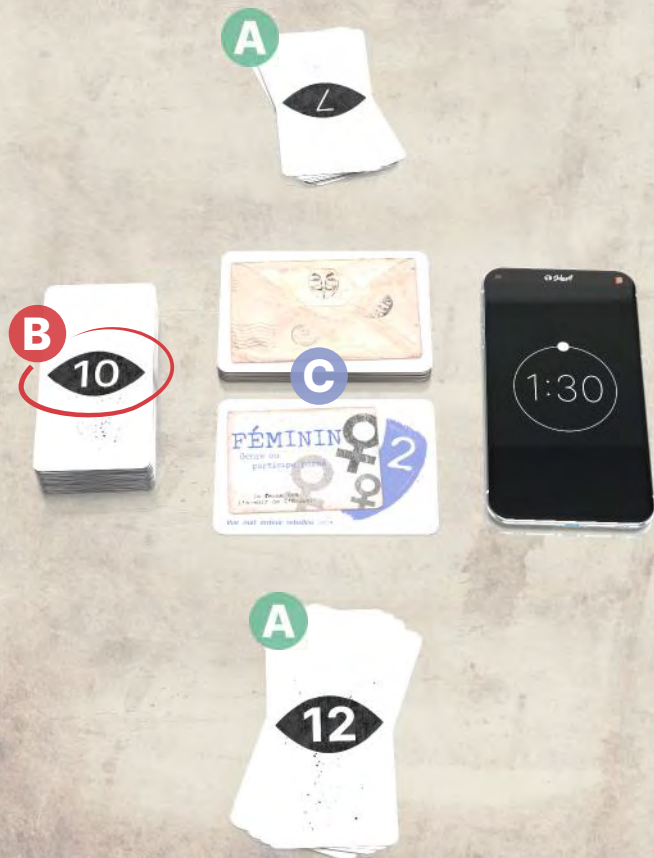
Fini de rigoler, il est maintenant temps de passer aux cinq véritables épreuves.

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/>



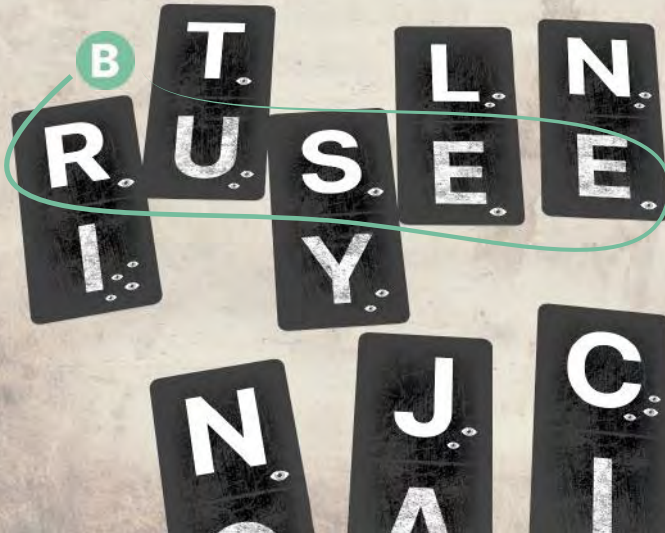
Si Internet a été coupé dans votre région, munissez-vous de n'importe quel minuteur (téléphone, montre ou clepsydre antique) et programmez-le sur **1 minute et 30 secondes**.



# 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**.



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.

Le français est la 5<sup>e</sup> langue la plus parlée sur la planète avec plus de **275 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 conjuguais ;

⊘ **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 <sup>re</sup> épreuve | 0  | 7  | 5  | 9  |  |  |
| 2 <sup>e</sup> épreuve  | 1  | 7  | 8  | 0  |  |  |
| 3 <sup>e</sup> épreuve  | 1  | 0  | 7  | 12 |  |  |
| 4 <sup>e</sup> épreuve  | 1  | 8  | 6  | 8  |  |  |
| 5 <sup>e</sup> épreuve  | 2  | 11 | 7  | 13 |  |  |
| Total                   | 11 | 33 | 33 | 42 |  |  |

2<sup>e</sup> 3<sup>e</sup> 1<sup>er</sup>

## 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

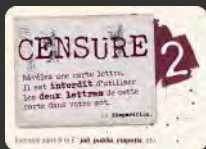
exactes de la note **ou** le son en phonétique.

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 levé, 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**.



## 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).



## 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.



## 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**.

# MODE SOLO

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

VS

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 !

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 |    |     |  |  |  |
| 3 |    |     |  |  |  |

## 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



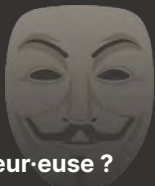
## CRÉDITS

|                |  |
|----------------|--|
| Auteur         | <b>JÉRÉMY PARTINICO</b>                                  |
| Graphiste      | <b>YOANN BROGOL</b>                                      |
| Éditeur        | <b>THÉO CHARRIER</b>                                     |
| Relectrice     | <b>AUORE GENESTE</b>                                     |
| Typographes    | <b>ANA PARRACHO</b><br><b>RASMUS ANDERSSON</b>           |
| Vidéaste       | <b>YOUCEF DEHILI</b>                                     |
| Adaptation BGA | <b>MAXIMILIEN RICHARD</b><br><b>SÉBASTIEN MONTLIBERT</b> |

Merci à **VIOLETTE**, **CHRISTIAN**, **MARION**, **BÉATRICE**, **MAXIME**, **ÉMILIE**, **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