




  
**1-7**  
pers.

  
**15**  
min

  
**10+**  
âge

# DICTOPIA

Bande-son



*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



# MATÉRIEL

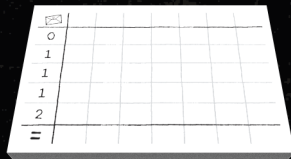
60 CARTES LETTRES



30 CARTES MISSIONS



1 BLOC DE SCORE



*La Résistance a détecté un potentiel subversif dans votre petit groupe. Elle vous propose cinq épreuves rapides pour savoir qui est la ou 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 !



# TUTORIEL

Avant votre première partie de **Dictopia**, nous vous proposons un entraînement avec trois défis.

Posez devant chaque personne **8 cartes Lettres** du côté noir (avec les lettres visibles). Remplissez chacun·e au moins deux des trois défis proposés. ↗

## COMMENT FORMER UN MOT ?

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.

## DÉFI 1

Formez un mot de **cinq lettres**.



## DÉFI 2

Formez un mot comprenant **exactement huit yeux**.



## DÉFI 3

Formez un mot qui **commence par une voyelle**.



# PRÉPARATION

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

1. Prenez une **feuille de score**, munissez-vous d'un crayon et inscrivez vos noms sur la première ligne.
2. Mélangez toutes les **cartes Missions**.
3. Munissez-vous d'un **téléphone portable** 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 CHAQUE ÉPREUVE :

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 centre de la table. Le nombre visible sur la pile indique le **nombre d'yeux vous surveillant B**.



4. À partir de la seconde épreuve, retournez une **carte Mission C** face visible au centre de la table. Elle est valable pour tout le monde. Lors de la dernière épreuve, retournez deux **cartes Missions** au lieu d'une ! *Le nombre de missions par épreuve est rappelé sur la feuille de score.* 

# À CHAQUE ÉPREUVE

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

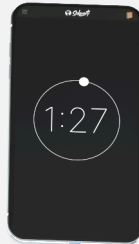
1. Lancez la **bande-son** (ou un minuteur).
2. Retournez vos 8 cartes Lettres.
3. **Formez un mot avec vos cartes Lettres.**
4. Dès que la **bande-son** ou le minuteur se termine, arrêtez de toucher vos cartes.
5. Comptez les points (*détails en pages suivantes*) :
  - **1 point par lettre** utilisée dans votre mot.
  - **3 points bonus** si vous avez les yeux.
  - **d'autres points bonus** si vous remplissez les missions (*à partir de la 2<sup>de</sup> épreuve*).
6. Inscrivez les points sur la feuille de score.
7. Défaussez la **carte Mission** avant de passer à l'épreuve suivante (*à partir de la 2<sup>de</sup> épreuve*).



*Yeux vous surveillant*



*Mission*



*Minuteur*

*Mot*



# LES POINTS

À la fin de chaque épreuve, vous marquez :

- **1 point par lettre** utilisée dans votre mot.
- Si en additionnant les yeux associés à chacune des lettres de votre mot, vous avez **exactement** le même nombre d'yeux que le nombre indiqué au dos de la pile des cartes non distribuées, ajoutez **3 points bonus**.
- Si votre mot remplit la mission demandée, ajoutez les **points bonus de la carte Mission**.

*Il est toujours **optionnel** d'avoir le bon nombre d'yeux et de remplir une Mission, la seule obligation est de former un mot !*



## EXEMPLES

**10 yeux vous surveillent** et votre mission est d'avoir un « **nombre de lettres pair** ».

**RADIO** 5 lettres → 5 points  
= 5 points

**PANDA** 5 lettres → 5 points  
10 yeux → 3 points bonus  
= 8 points

**TAXI** 4 lettres → 4 points  
Pair → 2 points bonus  
= 6 points

**AVATAR** 6 lettres → 6 points  
10 yeux → 3 points bonus  
Pair → 2 points bonus  
= 11 points

# LES MISSIONS

Chaque carte Mission propose un objectif optionnel que vous pouvez essayer de remplir pour obtenir des **points bonus**.

## Mission à remplir



Exemples

Bois, textes, venimeux, etc.

Citation d'ambiance

Points bonus

Quelques précisions sur les cartes 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].

## HOMOGRAPHE

Votre mot doit avoir plusieurs sens avec la **même orthographe**.

Exemple : le mot *mousse* désigne à la fois un *jeune marin* et une *plante*.



## Trois syllabes

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

Exemple : *sys-tè-me*.



## 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.*

## Complétez la phrase

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

*En cas de désaccord sur un mot, **débattez-en 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.*



## RAPIDITÉ

Soyez la personne la plus rapide 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.

## 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 (espéranto).



## Missions vierges

Inventez vos propres missions et écrivez-les sur ces cartes afin de pouvoir jouer avec.



## DÉNONCIATION

Lors du décompte des points, vous pouvez dénoncer le mot d'une autre personne 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 acronymes et les sigles.

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.

## FIN DE LA PARTIE

Après la cinquième épreuve, comptabilisez le total des points de chacun-e. La personne avec le **plus de points** gagne la partie et est recrutée 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  
1<sup>re</sup> épreuve  
2<sup>de</sup> épreuve  
3<sup>e</sup> épreuve  
4<sup>e</sup> épreuve  
5<sup>e</sup> épreuve  
Total

✉	J	L	A		
0	6	7	7		
1	10	0	5		
1	3	12	8		
1	9	9	7		
2	8	14	9		
=	36	42	36		

3<sup>e</sup> 1<sup>re</sup> 2<sup>de</sup>

# MODE SOLO

Après avoir prouvé ta valeur à la Résistance, il est temps d'affronter seul-e **Big Brother** ! Avant de le défier, pense à retirer la carte Mission « Rapidité ».

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 des yeux et bonus des cartes Missions).



$$3 \text{ points} + 5 \text{ points} = 8 \text{ points}$$

*Mission remplie*      *Nombre de lettres*



$$3 \text{ points} + 12 \text{ points} = 15 \text{ points}$$

*Échec des yeux*      *Total des yeux des cartes non utilisées*      *pour Big Brother*

⊗	R	BB8		
0	9	6		
1	7	13		
1	12	8		
1	8	15		
2				
=				

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

Illustrateur & éditeur · YOANN BROGOL

Merci à Violette, Christian, Théo, Aurore, Youcef, Marion, Béatrice, Maxime, Émilien, Olivia et aux nombreuses autres personnes, sur ULULE et ailleurs, pour avoir rendu cette aventure possible.

Merci aux typographes pour leurs créations.

TYPEWRITER · ANA PARRACHO

INTER · RASMUS ANDERSSON

EB Garamond · GEORG DUFFNER

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





# Subverti

*Changer le monde en s'amusant !*



FR  
**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)