

# Règles de Dictopia

## Comment jouer à Dictopia

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Former le meilleur mot possible avec ses cartes lettres pour accumuler un maximum de points sur 5 épreuves.
- **Mécanique principale** : Tous les joueurs jouent simultanément en 1 minute 30, en assemblant des cartes lettres pour créer un mot valide.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points après les 5 épreuves rejoint la Résistance et remporte la partie.

Imaginez un monde totalitaire où les mots sont surveillés, la langue appauvrie, et la liberté d'expression réduite à néant. Dans **Dictopia**, vous incarnez des résistants clandestins qui prouvent leur valeur à travers cinq épreuves de mots. Formez les mots les plus malins avec vos cartes lettres, respectez des missions secrètes, et tentez d'accumuler un maximum de points pour être recruté(e) par la **Résistance** !

## Le matériel

Avant de commencer, vérifiez que vous avez bien tout ça sur la table :

- **60 cartes Lettres** : chaque carte affiche une lettre sur le côté noir et un dos blanc (face cachée).
- **20 cartes Enveloppes de la Résistance** : elles contiennent des missions bonus à remplir pendant les épreuves.
- **1 bloc de score** : pour noter les points de chacun au fil des épreuves.
- **1 livret de règles** : que vous n'aurez bientôt plus besoin de lire !

## L'entraînement, on commence en douceur

Avant de lancer les vraies épreuves, offrez-vous une petite mise en jambes. Posez devant chaque joueur **8 cartes Lettres côté noir** (les lettres sont visibles). Avec ces cartes, essayez de relever les trois défis suivants, dans l'ordre, sans changer vos cartes :

- Formez un **mot de 5 lettres**.
- Formez un mot contenant **exactement 10 yeux** (les petits symboles d'œil sur les cartes).
- Formez un mot qui est un **verbe conjugué**.

Pour former un mot, vous pouvez déplacer vos cartes dans n'importe quel ordre, utiliser une seule lettre par carte, et ne pas forcément les utiliser toutes. L'entraînement est terminé ?

Parfait, passons aux choses sérieuses !

[IMAGE\_MATERIEL]

## La préparation avant les épreuves

Quelques petites choses à mettre en place avant de lancer les cinq épreuves :

- Prenez une **feuille de score** et inscrivez le prénom de chaque joueur sur la première ligne.
- Mélangez bien les **cartes Enveloppes de la Résistance**.
- Rendez-vous sur <https://subverti.com/fr/dictopia/timer/> depuis un téléphone pour lancer la bande-son officielle. Pas d'internet ? Pas de panique : programmez simplement un minuteur sur **1 minute et 30 secondes**.

## Mise en place de chaque épreuve

Avant chacune des cinq épreuves, répétez ce rituel :

- Mélangez toutes les **cartes Lettres**.
- Distribuez **8 cartes Lettres face cachée** (côté blanc) à chaque joueur.
- Posez le reste du paquet **face cachée au centre** de la table. Le chiffre visible sur le dessus de la pile indique le **nombre d'yeux qui vous surveillent** pour cette épreuve.
- Révélez le bon nombre de **cartes Enveloppes de la Résistance** selon l'épreuve en

cours :

- Épreuve 1 : **0 enveloppe**
- Épreuves 2, 3 et 4 : **1 enveloppe chacune**
- Épreuve 5 : **2 enveloppes**

Petite astuce : rangez les enveloppes utilisées dans un coin, vous ne pourrez pas les réutiliser !

## Déroulement d'une épreuve

Tout le monde joue **en même temps**, c'est là toute la frénésie de Dictopia ! Voilà comment ça se passe, dans l'ordre :

- Lancez la **bande-son** (ou le minuteur).
- Retournez vos 8 cartes Lettres côté noir pour voir vos lettres.
- Formez le meilleur **mot possible** en agencant vos cartes. Souvenez-vous : une seule lettre par carte, et vous n'êtes pas obligé(e) de toutes les utiliser.
- Quand la **bande-son s'arrête**, plus personne ne touche ses cartes. Stylos en main, on compte les points !
- Défaussez l'enveloppe de la Résistance utilisée (à partir de la deuxième épreuve).

Attention : ne modifiez pas votre mot après la fin du temps imparti, au risque de perdre vos points !

## Les missions de la Résistance

Les **cartes Enveloppes de la Résistance** ajoutent une contrainte supplémentaire à l'épreuve. Si votre mot respecte la mission indiquée, vous gagnez des **points bonus**. Ces missions sont optionnelles : pas d'obligation de les remplir, mais elles peuvent faire une vraie différence au score !

Voici un tour d'horizon des principales missions que vous pourrez rencontrer :

- **Féminin** : votre mot doit être au féminin.
- **Musique** : votre mot doit contenir une note de musique (do, ré, mi, fa, sol, la, si, ut), même phonétiquement. Par exemple, dans le mot « radeau », on entend le son [do].
- **Censure** : tirez une carte du paquet. Si votre mot n'utilise ni la lettre de la carte Censure

ni la lettre tirée, vous gagnez les points bonus.

- **Champ lexical** : votre mot doit être en lien avec le thème indiqué. En cas de désaccord, on débat et on vote à main levée !
- **Complète la phrase** : votre mot doit compléter logiquement la phrase sur la carte. Même principe : débat + vote si désaccord.
- **Mot le plus long** : votre mot doit avoir plus de lettres que celui de tous les autres joueurs.
- **Dernier mot** : votre mot doit être le dernier par ordre alphabétique parmi tous les mots joués.
- **Rapidité** : soyez l'un(e) des deux premiers/premières à poser la main sur la carte pour valider votre mot. Attention : une fois la carte touchée, vous ne pouvez plus modifier votre mot !
- **Trois syllabes** : votre mot doit comporter au moins trois syllabes (ex. : sys-tè-me).
- **Langue étrangère** : votre mot doit être dans n'importe quelle langue autre que le français, y compris les langues régionales ou construites.
- **Carte vierge** : inventez votre propre mission et écrivez-la sur la carte !

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

[IMAGE\_FIN]

## Comment compter les points

À la fin de chaque épreuve, on comptabilise les points de tout le monde selon ce barème :

Ce que vous avez fait	Points gagnés
Chaque lettre utilisée dans votre mot	1 point par lettre
Le nombre d'yeux de votre mot est <b>exactement égal</b> au nombre d'yeux sur la pile	+3 points bonus
Votre mot remplit la <b>mission de la Résistance</b>	+2 points bonus (ou +1 en cas d'égalité de vote)

Pour calculer vos **yeux** : additionnez simplement les symboles d'œil présents sur chacune des cartes lettres utilisées dans votre mot. Si le total est pile-poil égal au chiffre affiché sur la pile de cartes non distribuées, vous empochez les 3 points bonus. Attention : il faut le chiffre **exact**, ni

plus ni moins !

Un exemple concret avec 10 yeux qui vous surveillent et la mission « Féminin » :

- Le mot « cls » (4 lettres) : **4 points**. S'il fait 10 yeux : +3 points bonus. Total : 7 points.
- Le mot « rusee » (5 lettres, féminin) : **5 points** + 2 points bonus mission. Total : 7 points.
- Le mot « censure » (7 lettres, féminin, 10 yeux) : **7 points** + 3 points bonus yeux + 2 points bonus mission. Total : 12 points !

Astuce stratégique : ne cherchez pas uniquement le mot le plus long. Un mot de 5 lettres qui fait exactement le bon nombre d'yeux ET remplit une mission peut rapporter autant qu'un mot de 10 lettres sans bonus !

## La dénonciation

Pendant le décompte, n'importe qui peut **contester le mot** d'un autre joueur s'il pense qu'il est invalide. Les mots autorisés incluent tous les mots du français courant : pluriels, féminins, conjugaisons. Sont **interdits** : les noms propres, les mots composés, les sigles et autres symboles.

- Si la contestation est **fondée** : le joueur dénoncé marque **0 point** pour cette épreuve.
- Si la contestation est **injustifiée** : le joueur dénoncé compte ses points normalement.

En cas de désaccord, le dictionnaire officiel de Dictopia est le **Wiktionnaire** :

<https://fr.wiktionary.org/>

## Fin de la partie et victoire

Après les cinq épreuves, additionnez tous les points de chaque joueur. Celui ou celle qui a le **plus grand total** remporte la partie et est officiellement recruté(e) par la Résistance !

En cas d'**égalité**, c'est le score de la dernière épreuve qui départage. Si l'égalité persiste toujours, la victoire est partagée entre les ex-æquo.

## Le mode solo contre Big Brother

Envie de vous mesurer seul(e) au régime totalitaire ? Retirez d'abord les trois cartes

Enveloppes de la Résistance marquées du symbole **VS**. Les épreuves se déroulent exactement comme en mode normal, mais vous devez également calculer le score de **Big Brother** à chaque épreuve.

Voici comment calculer le score de Big Brother :

- Comptez tous les **yeux présents sur les cartes que vous n'avez pas utilisées** dans votre mot. Big Brother marque 1 point par œil sur ces cartes.
- Ajoutez-lui tous les **points bonus que vous n'avez pas remportés** (bonus yeux et bonus Résistance).

Vous avez battu Big Brother avec 8 cartes ? Relevez le défi avec **9 cartes**, puis 10, puis 11... et ainsi de suite pour corser la difficulté !

Si vous aimez les jeux de rapidité et de lettres, vous apprécierez aussi [Speed Bac](#), où il faut également trouver des mots le plus vite possible. Les amateurs de jeux d'ambiance avec un peu de compétition entre amis adoreront [Traîtres à bord](#) pour ses retournements de situation, ou encore [Loup-Garou](#) pour l'atmosphère de suspense. Et si vous cherchez un jeu de cartes nerveux et décalé, jetez un œil aux règles de [Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza](#), la folie garantie !