

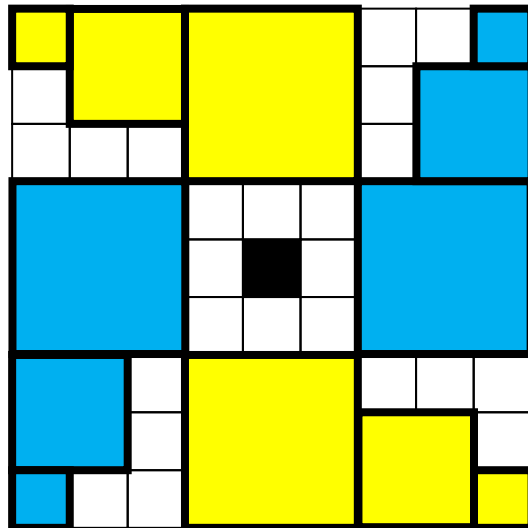
# DRIVIS

**GENERALITES** : jeu pour 2 joueurs.  
Durée : 10 minutes.

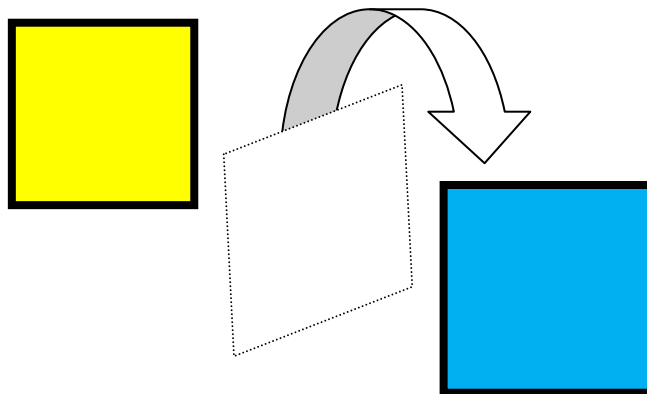
1. Imaginons que j'ai les plaques bleues. Pour jouer un coup, je dois bouger une de mes plaques. Je dois la déplacer en ligne droite aussi loin que possible. Quand j'ai fini ce mouvement, je constate que, par exemple, je touche 3 plaques jaunes. Ces 3 plaques sont aussitôt retournées pour devenir bleues.
2. Supposons que je parvienne à connecter toutes mes plaques. Comment ? En les faisant se toucher par leurs côtés ou une partie de leurs côtés. Si une plaque en touche une autre seulement par un sommet, ce n'est pas une connexion.
3. Mais dans le cas où mes plaques sont réellement toutes connectées, les jaunes ont encore un *droit de réponse* : ils peuvent et doivent jouer un seul coup pour tenter de déconnecter mon groupe. S'ils y parviennent, le match continue. Sinon, j'ai gagné.
4. Si d'une façon ou d'une autre je connecte toutes les pièces de mon partenaire, je perds irrémédiablement.
5. Si mon partenaire vient de se connecter, je dois immédiatement *répondre* c'est-à-dire casser cette connexion avant toute autre manœuvre.

**MATERIEL** : 12 plaques réversibles : une face bleue, l'autre jaune. Pour capturer une plaque, il suffit de la retourner. Un plateau carré de 81 cases dont la case centrale est interdite.

**Position de départ :**



**Retournement d'une plaque :**



## EXEMPLES DE MOUVEMENTS ET DE CAPTURES

C'est aux bleus de jouer. Ils sont sous la menace d'une connexion jaune réalisée en bougeant simplement la pièce **V** vers la gauche.

La pièce **X** est bloquée.

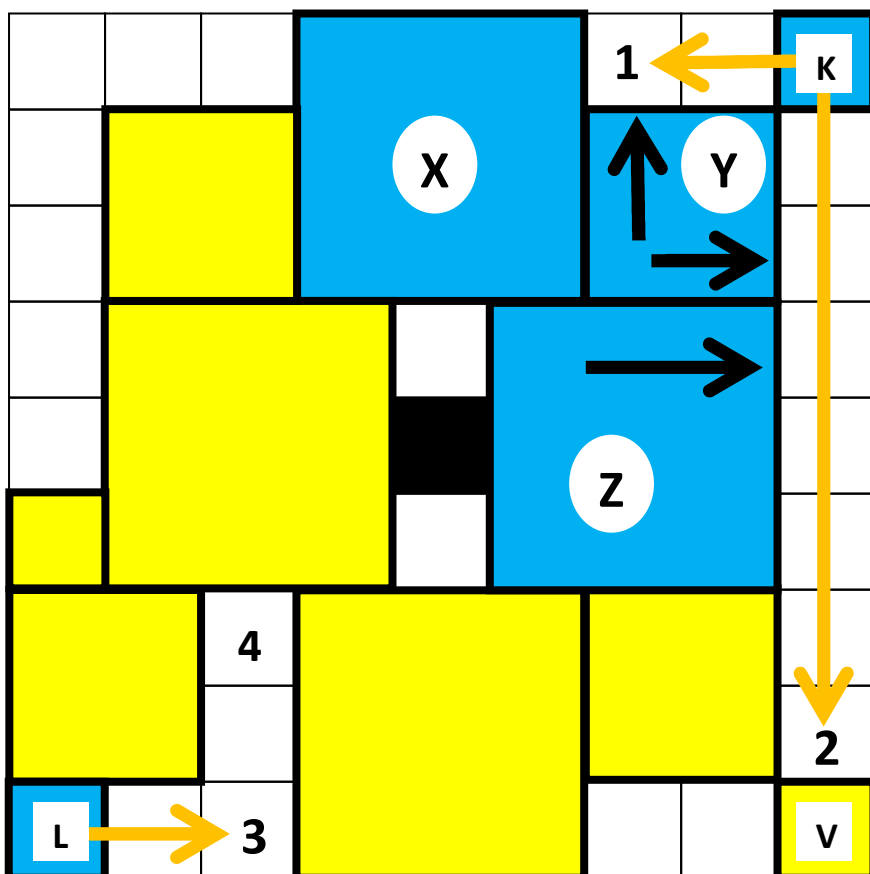
Les autres pièces bleues ont au total 6 mouvements possibles. **Y** peut bouger de 2 façons mais n'a pas d'action sur les jaunes.

La pièce **Z** peut bouger vers la droite mais cela n'empêchera pas **V** de connecter au coup suivant.

Si la pièce **K** va en **1**, les jaunes ne sont pas modifiés.

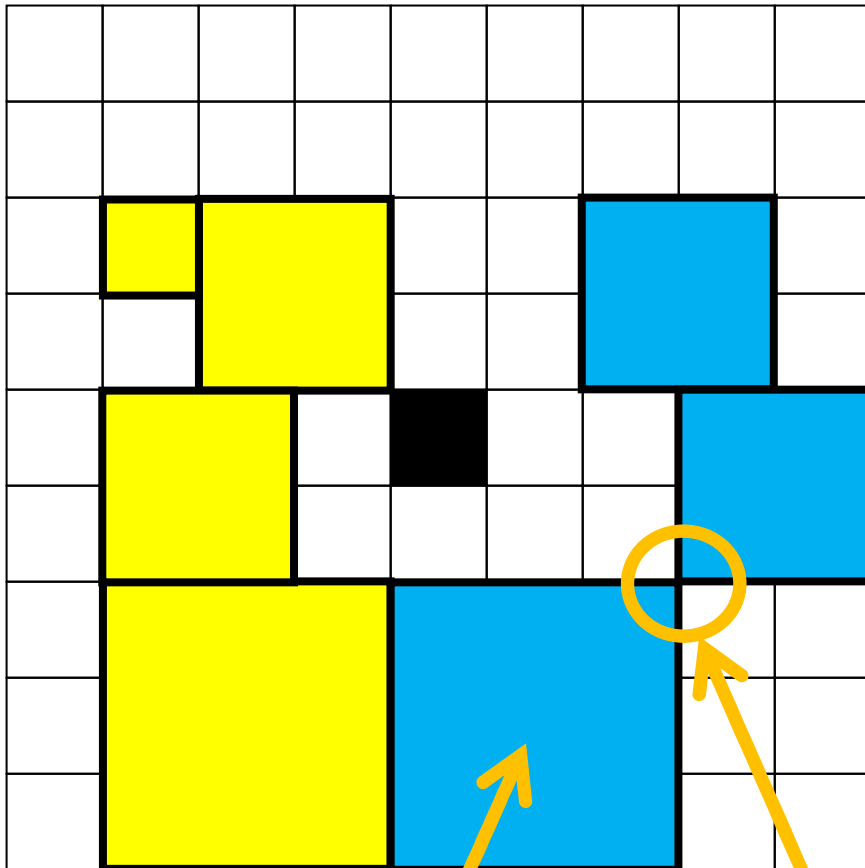
Si **K** va en **2**, c'est le pire coup : il restera alors 5 pièces jaunes parfaitement connectées par l'erreur des bleus. Les jaunes ont donc gagné sans même avoir joué !

Si la pièce **L** va en case **3**, **V** va quand même connecter, mais **L** ira ensuite dans la case **4**, ce qui va gêner sérieusement les jaunes par la suite. C'est donc un coup vraiment **offensif** dans cette position, au départ, plutôt **défensive** des bleus.



## EXEMPLES DE CONNEXIONS

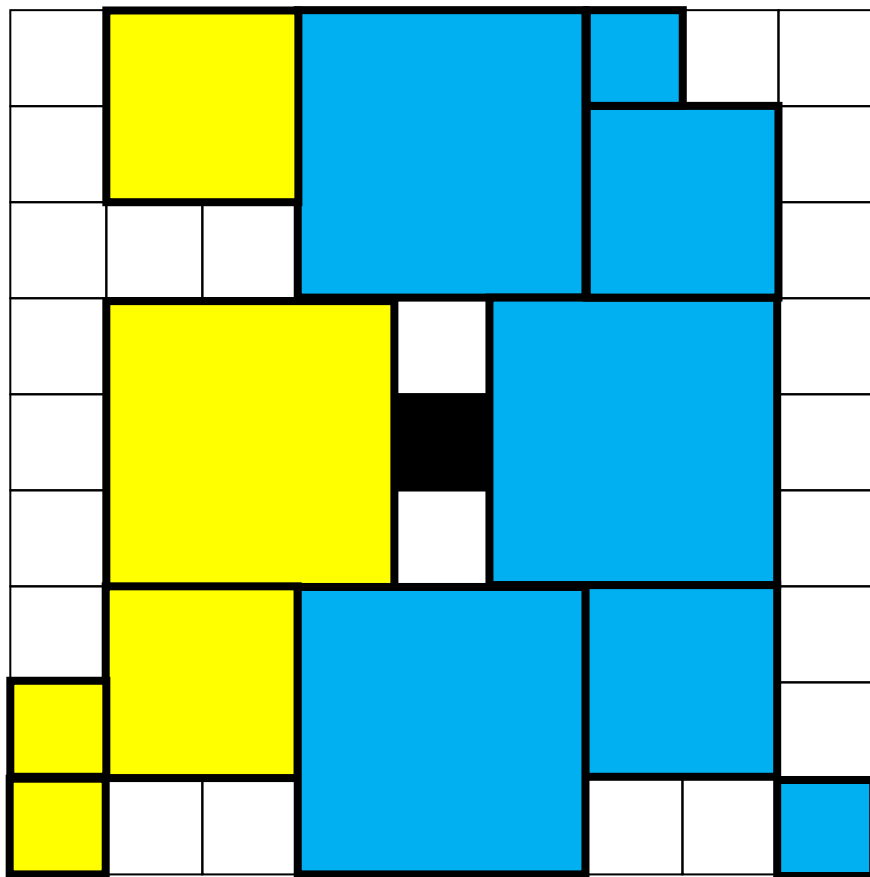
Les quatre pièces jaunes sont connectées.



Cette pièce bleue n'est pas connectée aux deux autres.

Deux pièces reliées par les sommets ne sont pas connectées.

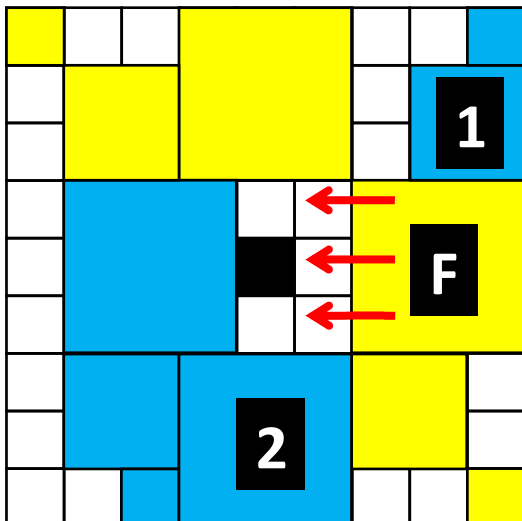
Jaune joue et gagne quelle que soit la réponse des Bleus.



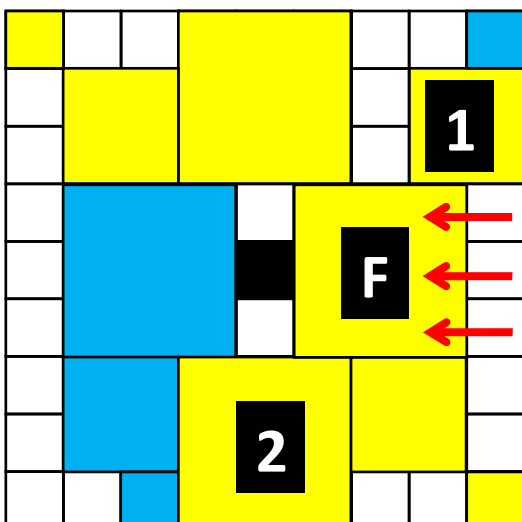
## UN EXEMPLE DE FIN DE PARTIE...

**RAPPEL 1** : tous les mouvements se font toujours en ligne droite aussi loin que possible. Une pièce ne peut pas s'arrêter en cours de déplacement.

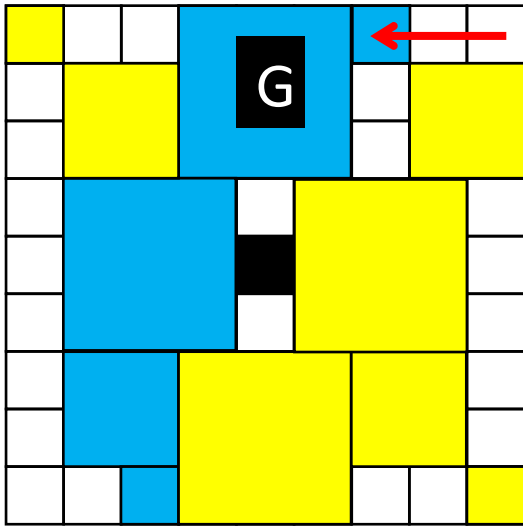
**RAPPEL 2** : quand un groupe se connecte, le partenaire doit immédiatement répondre en déconnectant (si possible) ce groupe adverse. En cas d'impossibilité, le groupe connecté a gagné.



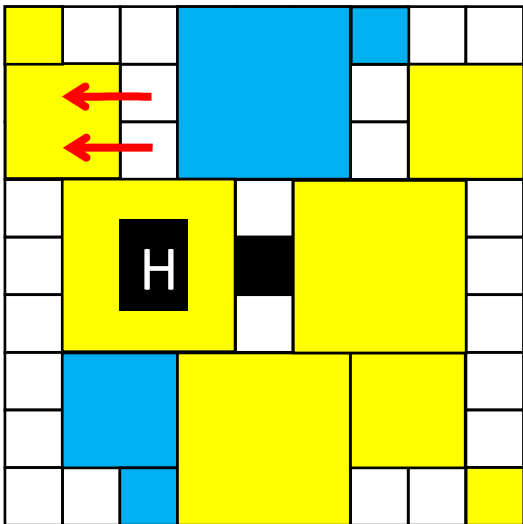
Jaune veut bouger sa pièce F. En fin de course, il aura une action sur les pièces 1 et 2.



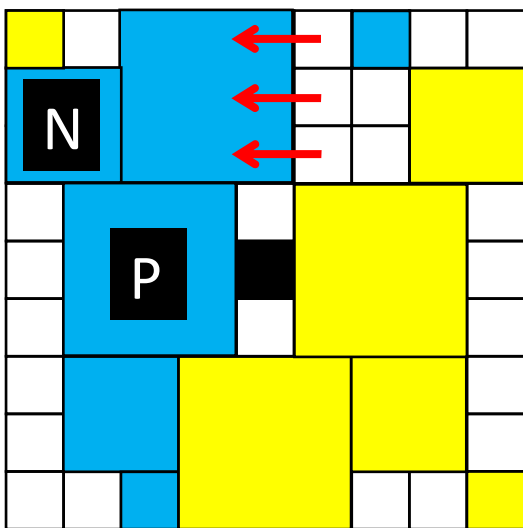
Les pièces 1 et 2 sont devenues jaunes. Dans les pages suivantes nous présenterons une suite possible pour les bleus comme pour les jaunes.



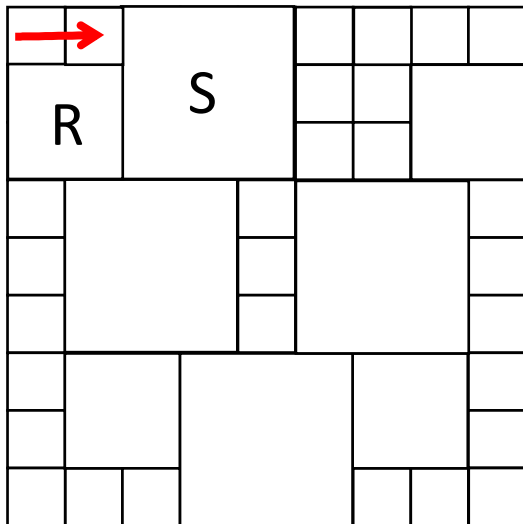
**Bleu prend la pièce G**



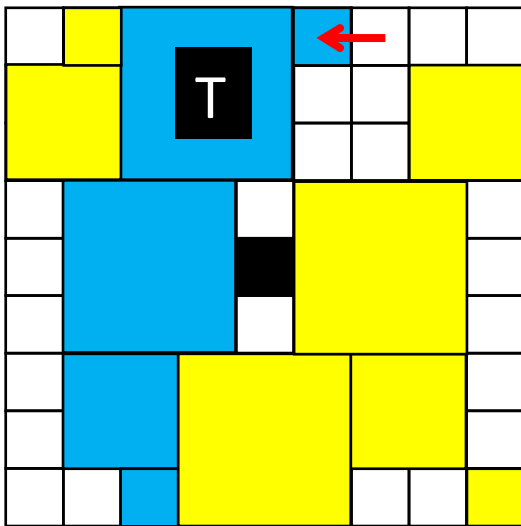
**Jaune prend la pièce H**



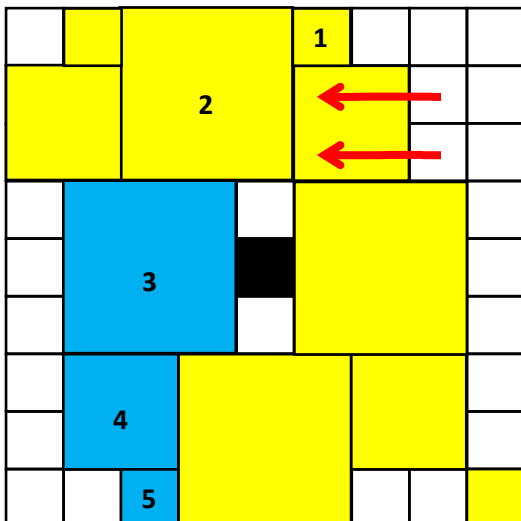
**Bleu prend N et P**



**Jaune prend R et S**



Bleu vient de bouger et de capturer la pièce T.  
Jaune n'a aucune réponse pouvant déconnecter le groupe bleu. Il abandonne.  
Bleu a définitivement gagné.  
C'était un exemple de fin de partie.



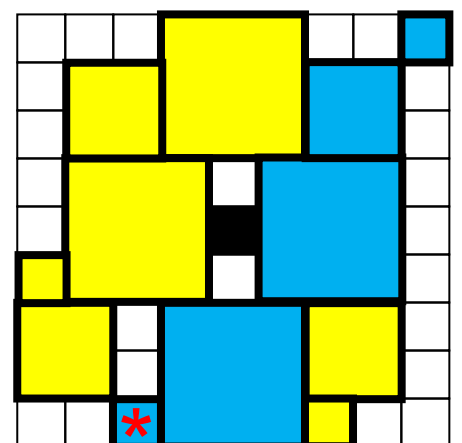
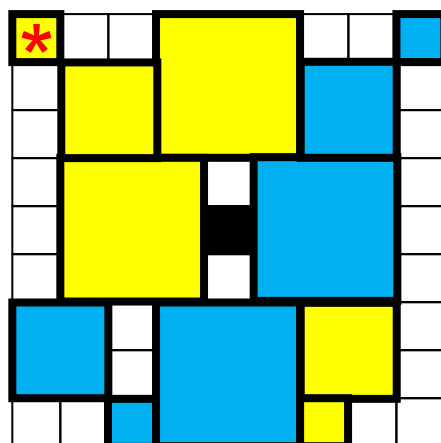
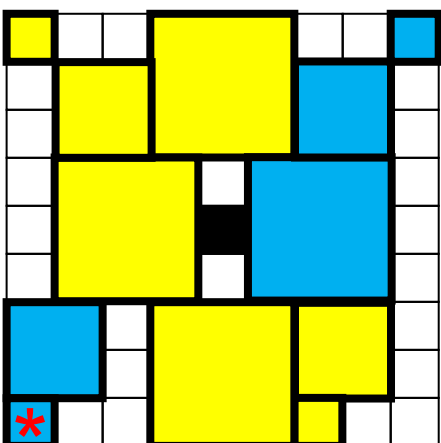
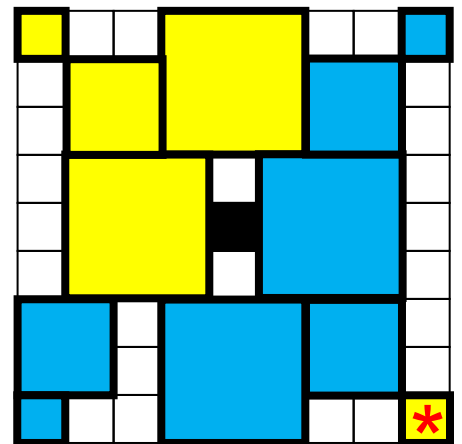
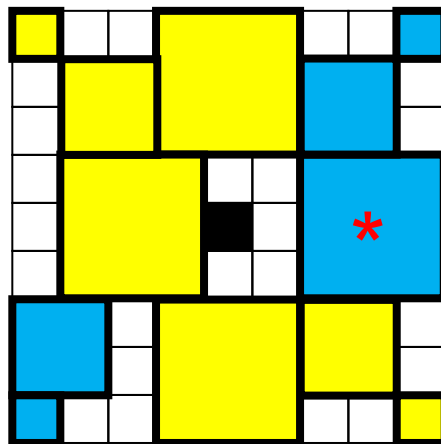
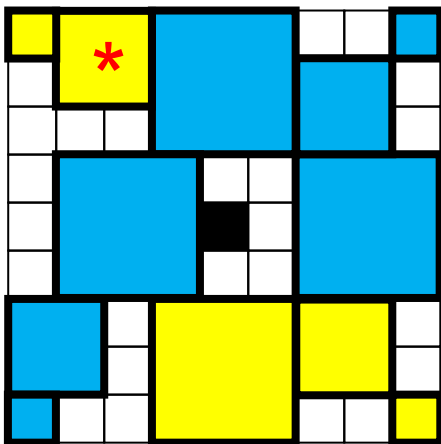
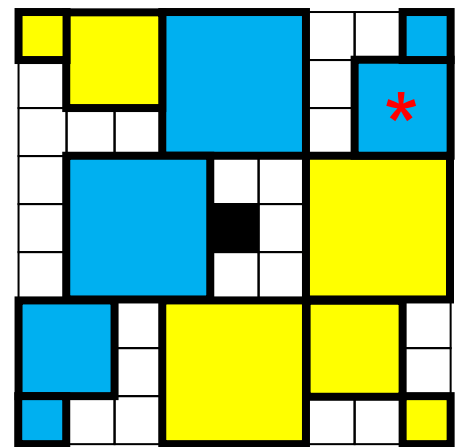
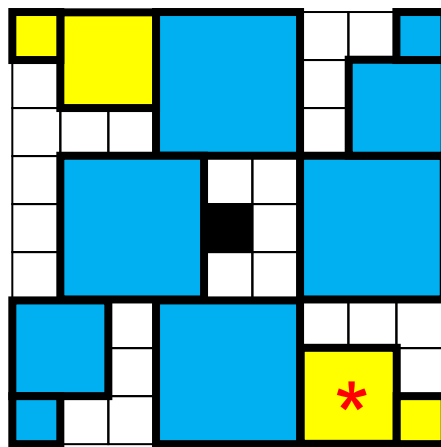
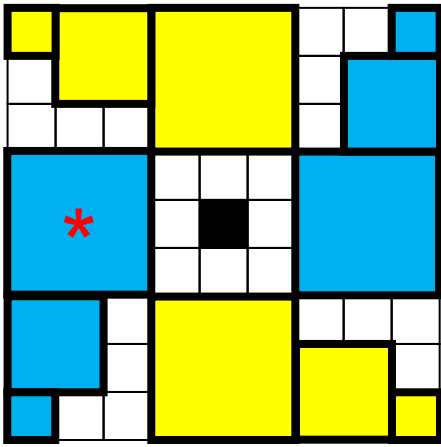
**REMARQUE :**

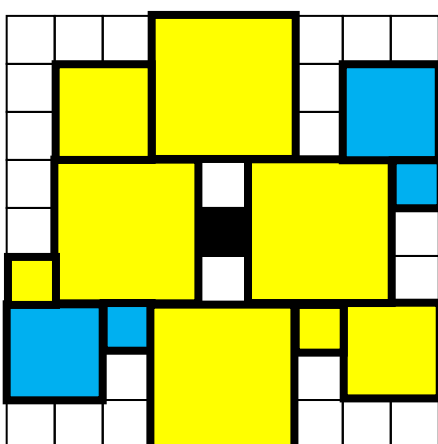
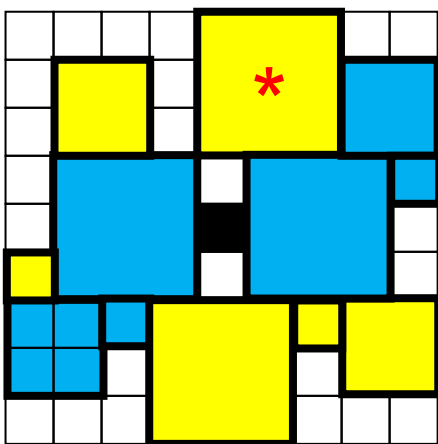
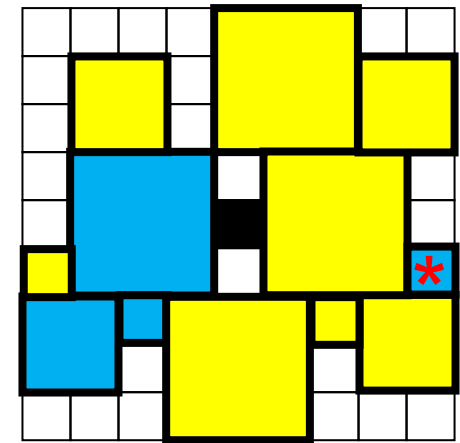
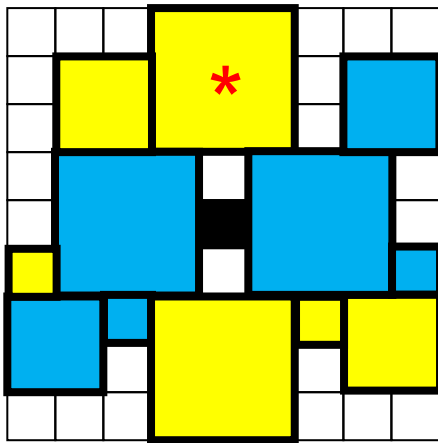
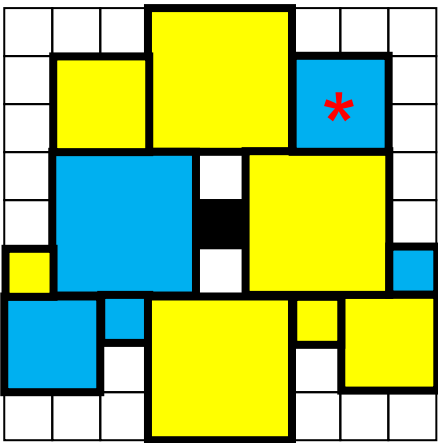
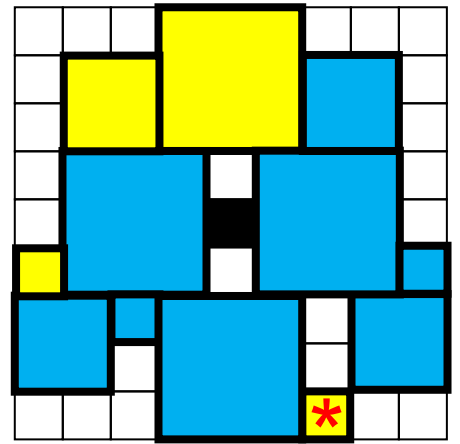
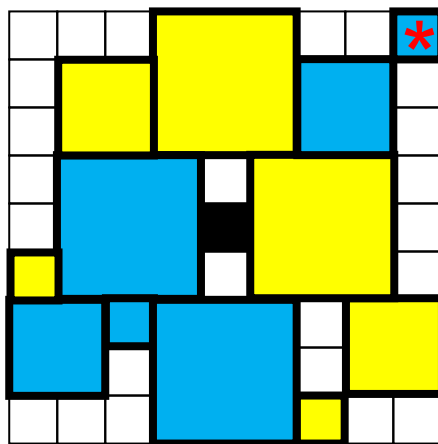
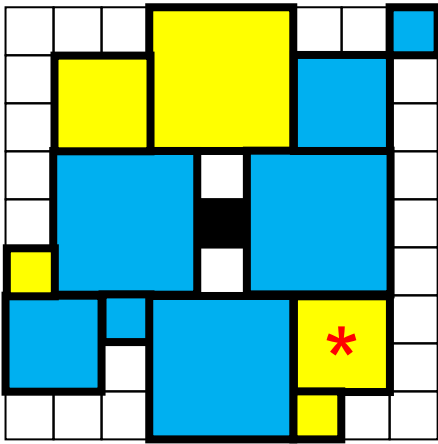
Même si Jaune bouge dans le sens des flèches, il reprend les pièces 1 et 2 mais les pièces bleues 3, 4 et 5 restent connectées. Même dans ce cas Bleu va gagner.



# EXEMPLE DE DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le symbole \* indique la pièce qui va être bougée au coup suivant.





**Remarque :**

Quel que soit le coup joué par Bleu, la position jaune est « incassable ». En fait, Jaune a deux liaisons de part et d'autre de la case centrale. Bleu ne peut pas briser ces deux liaisons en un seul coup.

DRIVIS © est une création de  
Guilain DORSIMONT pour  
l'association I.G.O.R.  
(janvier 2015)

DRIVIS est un mot danois  
signifiant : glace dérivante,  
banquise. Par analogie avec  
les mouvements des plaques  
sur le plateau de jeu.