

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## Récapitulatif des niveaux

Partie	Niveau	Dés par joueur	Chaîne à construire	Interdiction de prendre	Obligation de prendre	Jet de dé
<b>Initiation</b>	1	5 dés	1 dé	-	-	OUI
<b>Blitz</b>	2	7 dés	3 dés	OUI	NON	OUI
<b>Classique</b>	3	10 dés	6 dés	OUI	OUI	OUI
<b>Avancée</b>	4	10 dés	6 dés	OUI	OUI	NON

## Variantes

En plus des quatre niveaux, nous vous proposons les variantes suivantes :

- La partie **blitz classique** : niveau 2 avec obligation de prendre,
- La partie **blitz avancée** : niveau 2 avec obligation de prendre et sans jet de dé.
- La partie par **équipe** : à 4 joueurs, jouez par équipe de deux. Dès qu'un joueur atteint son objectif, son équipe gagne !

## Questions / Réponses

Question : Peut-on choisir n'importe quelle couleur pour jouer ?

Réponse : Oui. A deux, les joueurs se placent généralement en face l'un de l'autre mais les rouges peuvent jouer contre les bleus, par exemple. Attention ! l'objectif est toujours de s'ancrer en face de sa rive.

Question : Une chaîne peut-elle contenir plusieurs branches ?

Réponse : Oui. Un dé à l'intérieur d'une telle chaîne peut être ancrée mais cette chaîne ne peut pas être à la fois ordonnée et isolée.

Question : Si une chaîne n'est pas ordonnée ou pas isolée, tous les dés qui la compose sont-ils vulnérables ?

Réponse : Oui. Tous les dés sont vulnérables, y compris le dé ancré sur la rive.

**Dérive** est aussi sur internet à [www.couleur-voyelles.fr](http://www.couleur-voyelles.fr)

**Dérive** © 1999.

Jeu créé et édité par Couleur Voyelles®. FRANCE  
Marques et modèles déposés. Tous droits réservés.  
[www.couleur-voyelles.fr](http://www.couleur-voyelles.fr)

## Dérive

Vous venez d'acquérir le jeu **Dérive** ©1999. Les éditions Couleur Voyelles vous félicitent et vous remercient. **Dérive** a été élu au 14<sup>e</sup> Festival International des Jeux à Cannes "AS D'OR 2000 des Jeux de Société" dans la catégorie jeu familial.

En effet, toute la famille peut jouer à **Dérive**, dès 7 ans. Nous vous invitons à découvrir **Dérive** par niveaux : à chaque étape nous vous conseillons de jouer plusieurs parties, à 2 joueurs d'abord, puis à 3 ou 4, si vous le désirez. Alors, prêts à jouer ?

**Matériel** : Un plateau. Dix dés par couleur (40 dés). Une règle du jeu.

## Partie initiation - niveau 1

Au début de la partie :

- Choisissez une couleur : prenez **5 dés** chacun et placez-vous devant votre rive. Une **rive** est une rangée de couleur. Les cases d'angle bicolores sont des territoires communs aux deux couleurs voisines : premier placé, premier servi !
- Ne placez **aucun dé sur le plateau**.
- Jetez chacun un dé. Le joueur qui obtient la plus haute valeur commence. Chacun joue ensuite à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Votre but** : Amener, le premier, **un dé** sur la rive opposée à votre couleur.

A votre tour, vous disposez de **4 coups au choix** :

- 1) **Entrer un dé** sur une case libre de votre couleur, face 1 tournée vers le haut.
- 2) Vous **déplacer en diagonale** sur une case libre (les cases «blanches» sont interdites):
  - soit d'une case autour de votre case,
  - soit de plusieurs cases, par sauts successifs au-dessus d'un dé à la fois, quelle que soit sa couleur ou sa valeur.
- 3) **Modifier la valeur** d'un de vos dés:
  - soit en y ajoutant ou en y retranchant une unité,
  - soit en le désignant et en remplaçant sa valeur par celle d'un jet de dé, quel que soit le résultat.
- 4) **Prendre un dé adverse**, de valeur égale ou inférieure, adjacent à votre case:
  - Si le dé attaquant prend un dé de valeur inférieure, il perd la valeur du dé pris (ex : si "5" prend "2", il passe à "3").
  - A valeur égale, le dé attaquant prend systématiquement la valeur 1.Dans les deux cas, le dé attaquant sort le dé adverse, le rend à son adversaire et prend sa place.

**ATTENTION !** Il est interdit d'occuper plus d'une case d'une rive autre que la sienne.

**A vous de jouer !**

Vous avez joué plusieurs parties au niveau 1 et compris le mécanisme du jeu. L'objectif du deuxième niveau consiste maintenant à former une chaîne ordonnée de 3 dés (1,2,3 ou 2,3,4 ou 3,4,5 ou 4,5,6) dont un et un seul sur la rive opposée.

## Partie blitz : niveau 2

- Jouez avec **7 dés** chacun.

**Votre but :** Ancrer le premier une chaîne ordonnée et isolée de **3 dés** sur la rive opposée à votre couleur.

### Définitions

- Une **chaîne** est composée d'un dé ou d'une suite continue de dés de même couleur. Elle peut avoir n'importe quelle forme.
- Une chaîne est **ancrée** si un de ses dés est positionné sur la rive opposée à sa couleur.
- Une chaîne ancrée est **ordonnée** si elle est composée de dés dont les valeurs se suivent à l'unité près.
- Une chaîne ancrée et ordonnée est **isolée** si elle est composée d'un seul dé par valeur : aucun autre dé de sa couleur ne doit la toucher.

**Interdiction de prendre :** Il est interdit de prendre un dé d'une chaîne en formation tant que cette chaîne est **ancrée, ordonnée et isolée** : ces dés sont invulnérables.

En particulier, un dé isolé sur une rive opposée à sa couleur est invulnérable.

Vous avez joué plusieurs parties au niveau 2. Vous avez compris que **Dérive** vous permet de mettre en oeuvre une stratégie : par exemple, laisser passer un dé de l'adversaire afin d'être mieux placé pour construire votre chaîne de trois dés avant lui.

Vous pouvez maintenant découvrir le niveau 3. Il est similaire au deuxième niveau mais vous propose de compléter votre chaîne avec les 6 valeurs : 1, 2, 3, 4, 5, 6.

## Partie classique - niveau 3

- Jouez avec **10 dés** chacun.

**Votre but :** Ancrer le premier une chaîne ordonnée et isolée de **6 dés** sur la rive opposée à votre couleur.

Cette partie se joue avec l'obligation de prendre.

**Obligation de prendre :** Un dé en contact avec une chaîne ancrée adverse - sauf s'il est lui-même intégré à sa chaîne ancrée - est obligé de prendre tout dé vulnérable adjacent à sa case.

Jouez et développez votre stratégie à plus long terme : l'important n'est pas nécessairement d'être le premier à commencer sa chaîne mais bien d'être le premier à la terminer !

## Partie avancée - niveau 4

Jouez la partie classique (avec l'obligation de prendre) mais :

- Entrez chacun de vos dés à la **valeur de votre choix**,
- Modifiez la valeur d'un dé uniquement d'**une unité à la fois** (aucun jet de dé).

Ce niveau s'affranchit ainsi totalement du hasard. **Dérive** est alors un jeu de réflexion pure où le gain de la partie est entièrement porté par le joueur.

## Finalemment...

Chaque niveau de jeu a son propre intérêt et sa propre dynamique. Comme dans la vie, si le hasard représente une faible influence comparé à la volonté du joueur, il peut aussi, au contraire, s'avérer déterminant : à **Dérive** on peut parfois gagner la partie sur un jet de dé !

**Dérive** est un jeu où l'objectif n'est pas de détruire l'adversaire mais de construire une chaîne ordonnée. C'est un jeu de réflexion mais c'est aussi un jeu convivial où il est possible d'apprendre à utiliser la force de l'adversaire et à coopérer.

Nous vous souhaitons de belles parties de **Dérive** !