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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

"PÉRIPÉTIES"

Marque et modèle déposés. Breveté S. G, D. G. France et Etranger. Made in France.

JEU DE SOCIÉTÉ

— **Un jeu extraordinairement mouvementé évoquant la vie de chaque jour avec ses événements heureux et quelquefois ses malchances**

— **Un jeu où vous aurez la perspective de devenir propriétaire d'un commerce et peut-être d'y réussir brillamment.**

— **Un jeu rempli de fantaisie, qui vous divertira follement.**

Un jeu signé : DIAMINO

RÈGLE DU JEU

Le jeu de PÉRIPÉTIES comprend :

1° **Un tableau** comportant des parcours variés, les uns droits, les autres en forme de boucles à l'intérieur desquelles se trouvent les 6 commerces que les joueurs pourront acquérir en cours de partie :

— Théâtre, cinéma, music-hall. Gérant en smoking noir.	Abréviation T
— Café, hôtel, restaurant. Gérant en veste blanche et pantalon noir.	— H
— Agence de voyages. Gérant en complet marron.	— V
— Clinique, maison de santé. Gérant en blanc avec brassard.	— C
— Garage. Gérant en complet bleu.	— G
— Grands magasins. Gérant en veston noir et pantalon rayé.	— M

2° **6 hommes d'affaires** de couleurs diverses qui personnifiant les joueurs, se déplacent sur les cases du tableau (4 dans le modèle Junior).

3° **6 gérants** : 1 par maison de commerce (voir tableau ci-dessus).
Dans le « Junior » les gérants sont représentés par des jetons marqués de la lettre correspondant à la maison de commerce.

4° **Des anneaux** de même couleur que les hommes d'affaires destinés à rappeler à qui appartient le fonds de commerce dès qu'un joueur a pu s'en rendre acquéreur.

5° **Des insignes** constituées par des petites serviettes que les joueurs épinglent de façon très apparente pour rappeler la couleur de « l'homme d'affaires » choisi.

6° **2 dés spéciaux.**

7° **Les certificats de passage** attestant qu'un joueur a bien effectué le parcours de la boucle correspondante.

8° **Les polices d'assurances** Incendie, Vol, Accidents que chaque joueur contractera ou non. Il peut à volonté en prendre 1, 2 ou 3 ou n'en prendre aucune.

9° **La caisse** contenant les billets nécessaires aux divers règlements.

Le jeu se joue en principe à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs (4 au maximum dans le modèle Junior) mais le nombre de ceux-ci peut être porté jusqu'à 12 avec les boîtes d'accessoires supplémentaires : « Femmes d'affaires » et « Billets ».
Il consiste à partir de la case DÉPART pour aboutir à la case ARRIVÉE en empruntant un itinéraire laissé au choix de chaque joueur, avec obligation, toutefois, de parcourir les 6 boucles du tableau.
Les joueurs recherchent, bien entendu, les cases heureuses et s'efforcent, en particulier, de devenir propriétaires de fonds de commerce qui sont souvent la source de profits intéressants.
Dès qu'un joueur a franchi la ligne d'arrivée, la partie est arrêtée. Ce joueur est le gagnant.

POSITION DE DÉPART :

Pour la commodité du jeu, un des joueurs est choisi comme **Caissier.** C'est lui qui effectuera les encaissements et les versements pour le compte de la caisse et délivrera les assurances et les certificats de passage de boucles, mais en dehors de ces fonctions, il joue absolument comme les autres joueurs.
Le tableau étant étalé et les gérants posés sur leur maison de commerce respective, où ils demeurent durant toute la partie, **les joueurs reçoivent chacun 20.000 fr.**, le surplus des billets restant à la caisse.

Puis ils jettent successivement le dé chiffré. Celui qui amène le « Diable », ou à défaut le plus haut point, choisit son homme d'affaires, prend l'insigne et les 3 anneaux de même couleur, et joue le premier.

C'est alors le tour du joueur qui est à sa gauche de choisir son homme d'affaires et ainsi de suite, le sens adopté pour le jeu étant celui des aiguilles d'une montre. **Tous les « hommes d'affaires » ainsi désignés sont ensuite placés dans la case DÉPART.**
Pour les parties qui suivront, les joueurs débuteront à tour de rôle.

ASSURANCES. — **Dès le commencement de la partie, chaque joueur décide s'il doit s'assurer ou non** et dans l'affirmative, il paie à la caisse le montant de la prime prévue :

4.000 fr. pour l'Incendie
4.000 fr. pour le Vol
4.000 fr. pour les Accidents

et reçoit la ou les polices correspondantes. **Un joueur qui, au cours de la partie, arrive sur une case à pénalité en rapport avec son assurance, n'aura rien à payer.**

MARCHE DU JEU :

Chacun à leur tour, les joueurs jettent le dé chiffré et déplacent leur « homme d'affaires » du nombre de cases désigné par le dé : 1, 2, 3, 4 ou 5. S'ils amènent le Diable, ils choisissent le point de 1 à 5 qui leur est le plus favorable et jouent à nouveau immédiatement.

Pour aller de la case DÉPART à la case ARRIVÉE, les joueurs ont la faculté d'emprunter n'importe quel itinéraire de leur choix. Une seule obligation : pour franchir la ligne d'arrivée, il faut avoir parcouru les 6 boucles, dans un ordre quelconque, mais les avoir parcourues toutes les 6 et entièrement.

Les joueurs ont notamment le droit de :

— revenir en arrière, sauf dans les boucles, car elles sont à sens unique;
— effectuer plusieurs fois un même trajet;
— prendre aux embranchements telle direction qu'ils jugent favorable;
— franchir une case déjà occupée, ou s'y arrêter.

PÉRIPÉTIES DIVERSES, CHANCES ET MALCHANCES. — Pour la clarté du jeu, les cases ont été coloriées différemment selon les conséquences qu'elles entraînent pour le joueur qui s'y arrête.

Rouge : **cases heureuses,** le joueur est favorisé par son avancement, ou reçoit de l'argent.

Gris : **cases malheureuses,** le joueur paie à la caisse ou aux gérants des maisons de commerce.

Vert : **cases incertaines,** le joueur arrivant sur une de ces cases, jette le dé marqué P et G pour savoir s'il gagne (lettre G), ou s'il perd (lettre P).

Jaune : **cases malheureuses si le joueur n'est pas assuré.** Le joueur est victime d'un sinistre dont il règle le montant à la caisse, à moins qu'il n'ait contracté la police d'assurance correspondante. (Voir plus haut chapitre « Assurances ».)

Bleu : **cases de déplacements.** Le joueur est envoyé immédiatement sur l'une des cases numérotées 1, 2, 3, 4, 5, situées sur les grandes routes diagonales. Pour savoir laquelle, il jette à nouveau le dé chiffré et se rend sur la case de même numéro que le point amené. Si le Diable sort, il choisit parmi ces cases celle qui lui convient le mieux.

Parmi les cases **« Rouge », « Gris », « Vert »,** les unes fixent la somme que le joueur doit payer ou encaisser, les autres indiquent « 100 à 500 » ou « 1.000 à 5.000 ». Pour celles-ci, il faut que le joueur jette à nouveau le dé chiffré. Suivant le point amené, la somme est de : 100, 200, 300, 400 ou 500 fr. pour certaines; de 1.000, 2.000, 3.000, 4.000 ou 5.000 fr. pour les autres. S'il tire le Diable, il choisit naturellement le maximum en cas de gain, le minimum en cas de perte.

En outre, il est mentionné sur les cases donnant lieu à des mouvements d'argent, avec qui doit être effectué le règlement des sommes gagnées ou perdues :

— les autres joueurs
— la caisse
— ou les maisons de commerce représentées par leurs gérants :
lettre T pour les Théâtres, cinémas, music-hall,
lettre H pour le café, hôtel, restaurant, etc.

Les sommes à payer à ces dernières sont posées sur lesdites maisons de commerce.

BOUCLES. — Comme déjà dit, **les boucles sont à sens unique et ne peuvent être parcourues que dans le sens de la flèche.**

Un joueur qui vient d'achever sa boucle doit demander à la caisse le certificat de passage correspondant.

Si un joueur s'arrête sur la case placée devant l'entrée de la maison de commerce, il verse 2.000 fr. au gérant.

Sauf en cas d'acquisition du fonds de commerce (voir chapitre suivant), **les joueurs n'ont pas à pénétrer dans la maison de commerce, ils passent seulement devant l'entrée.**

POUR ACQUÉRIR UN FONDS DE COMMERCE. — **Il faut que le joueur en train de parcourir une boucle, tire avec le dé chiffré un point qui aboutisse juste à la maison de commerce, celle-ci comptant pour une case. Il faut aussi évidemment que le fonds de commerce soit libre, ou s'il appartient déjà à un autre joueur, que celui-ci accepte de le céder.**

Dans le premier cas, si le joueur décide qu'il l'achète, il rentre dans la maison de commerce, en verse à la caisse le prix : autant de fois 500 fr. qu'il y a de joueurs (1.000 fr. pour 2 joueurs, 1.500 fr. pour 3 joueurs, etc.) **et encercle le gérant avec un de ses anneaux de couleur** pour marquer qu'il est le propriétaire. Les sommes encaissées par le gérant ou que celui-ci encaissera par la suite, appartiennent bien entendu à ce joueur. Ces sommes sont placées sur la maison de commerce et peuvent être retirées par lui à tout moment.

Dans le deuxième cas, si vendeur et acheteur se mettent d'accord sur le prix de vente, le nouveau propriétaire pénètre après règlement dans la maison et remplace l'anneau qui encerclait le gérant par un des siens. Dorénavant, l'argent qui rentrera sera pour lui.

Un joueur a souvent intérêt à racheter un commerce, car en plus du profit qu'il en retire, cela lui évite de s'arrêter sur la case bleue de départ placée après l'entrée de chaque magasin et, par conséquent, d'être envoyé sur une des cases numérotées, ce qui interromprait son parcours de boucle.

Mais faut-il encore que le vendeur ne soit pas exagéré dans sa demande ! Ces transactions, même lorsqu'elles n'aboutissent pas, donnent lieu, en tout cas, à des marchandages fort amusants.

Un joueur ne peut pas posséder plus de 3 fonds de commerce.

Un joueur qui vient d'acheter une maison de commerce n'y reste pas. Il y laisse le gérant seul et, à son prochain tour de jouer poursuit son itinéraire.

RENCONTRES. — Quand un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre joueur, il lui offre l'apéritif. A ce titre, il lui donne 100 fr.

BUT :

Pour gagner, il faut qu'un joueur amène son « homme d'affaires » dans la case ARRIVÉE après avoir effectué, comme déjà dit, le parcours des 6 boucles. Un joueur n'est donc admis à franchir la ligne d'arrivée que s'il est en possession des 6 certificats de passage différents.

Le premier joueur qui obtient ce résultat est le gagnant, il reçoit :

— de la caisse une prime de 20.000 fr.
— et de chacun des joueurs 2.000 fr. par boucle qui n'a pas été passée.

La partie est alors arrêtée.

A noter que pour être gagnant, le joueur qui est proche du but doit tirer **exactement** le nombre de points l'amenant dans la case ARRIVÉE. S'il tire un nombre trop élevé, il doit revenir en arrière d'autant de cases qu'il a amené de points en trop.

Exemple : un joueur qui est sur la case grise « Traverser en dehors des clous » et qui amène 4, doit, après avoir compté jusqu'à 3 sur la case ARRIVÉE, compter 1 en arrière, ce qui le ramène sur la case grise « Petite Malchance ».

RÈGLEMENT DES COMPTES :

A la fin de la partie, **les joueurs comptent leur argent, y compris les recettes faites par les gérants des maisons de commerce leur appartenant, et le plus fortuné** (ce n'est pas obligatoirement celui qui a fini le premier) **touche de chacun des autres joueurs la différence entre ce qu'il a et ce que possèdent les autres.**

Par exemple, si dans une partie à 5, les joueurs terminent avec :

Le joueur N° 1	5.000 fr.
Le joueur N° 2	25.000 fr.
Le joueur N° 3	8.000 fr.
Le joueur N° 4	18.000 fr.
Le joueur N° 5	12.000 fr.

le joueur N° 2 reçoit :

— du joueur N° 1	25.000 —	5.000	=	**20,000 fr.**
— du joueur N° 3	25.000 —	8.000	=	**17.000 fr.**
— du joueur N° 4	25.000 —	18.000	=	**7.000 fr.**
— du joueur N° 5	25.000 —	12.000	=	**13.000 fr.**

Si une maison de commerce n'appartient à aucun joueur, les sommes reçues par son gérant au cours de la partie sont reversées à la caisse. Elles n'entrent donc pas en ligne de compte pour le règlement.

EXEMPLE DE QUELQUES COUPS D'UNE PARTIE :

Se trouvant au départ, le joueur N° 1 jette le dé. S'il fait 5, il peut se placer :

— soit sur la case bleue « Se Perdre » et de là être envoyé immédiatement sur l'une des cases numérotées 1, 2, 3, 4 ou 5 suivant le point qu'il amènera en jetant à nouveau le dé chiffré,

— soit sur la case grise « Visite à un malade 100 à 500 fr. ».

S'il adopte cette deuxième solution, il doit également jeter le dé chiffré qui indiquera si c'est 100, 200, 300, 400 ou 500 fr. qu'il versera au gérant de la clinique.

Admettons qu'il ait adopté cette seconde solution. Lorsque reviendra son tour de jouer, s'il tire 4 il pourra aller sur la case verte « Profit ou Perte P ou G 100 à 500 ». A ce moment, il jettera ensemble le dé marqué P et G, et le dé chiffré et d'après le résultat, paiera à la caisse ou en recevra la somme correspondante au chiffre indiqué sur le dé : 100 fr. pour le 1, 200 fr. pour le 2, 300 fr. pour le 3, etc.

Supposons qu'au prochain tour de jouer il fasse 3 et qu'il décide de faire le tour de la boucle « Théâtre, Cinéma, Music-hall ». Cela l'amène à la case grise « Soirée, Dancing, Champagne 2.000 », et il doit verser 2.000 fr. à la maison de commerce H, c'est-à-dire au Café, hôtel, restaurant.

Si, à son prochain tour, il fait encore 3, le voilà devant l'entrée du « Théâtre, Cinéma, Music-hall » au gérant duquel il versera 2.000 fr.

Admettons qu'au prochain tour il tire 1, il peut acquérir ce fonds de commerce en payant à la caisse de 1.000 à 3.000 fr. suivant le nombre de joueurs (500 fr. par joueur). Il place alors un de ses anneaux autour du gérant et peut disposer des sommes déjà encaissées par celui-ci ou qui seront perçues après.

Par la suite, il pourra également revendre son fonds à un autre joueur — le joueur n°2 — si celui-ci fait juste le point l'amenant dans cette maison de commerce (par exemple le point 5 alors qu'il était sur la case blanche avec flèche). Remarquons que, dans ce cas, si l'entente n'était pas réalisée entre nos deux joueurs, le joueur n° 2 serait obligé, avec ce point 5, d'aller sur la case bleue « Prendre le tramway » qui l'enverrait sur une des cases numérotées. Il n'aurait donc pu faire sa boucle et devrait la recommencer.

Mais revenons à notre joueur n° 1 qui est encore dans sa maison de commerce. A son prochain tour de jouer s'il tire 4, il vient sur la case rose « Héritage 1.000 à 5.000 fr. » et reçoit de la caisse de 1.000 à 5000 francs suivant le point 1, 2, 3, 4 ou 5 amené par le dé chiffré qu'il aura jeté à nouveau.

Si, enfin, au prochain coup il fait 3, il peut aller à son choix sur l'une des deux cases vertes « Casino, Roulette P ou G 1.000 à 5.000 fr. » ou « Profit ou Perte P ou G 100 à 500 ».

Cela dépend s'il veut courir un gros ou un petit risque. Sa décision prise, il jette les 2 dés pour savoir si le sort lui est favorable (lettre G) ou défavorable (lettre P), et la somme gagnée ou perdue d'après le nombre de points amené.

Par ailleurs, comme il a terminé la boucle « Théâtre, Cinéma, Music-hall », il réclame à la caisse le certificat de passage correspondant. Faute de le demander, il serait censé par la suite, ne pas avoir passé cette boucle.

Prenons maintenant le cas d'un joueur n° 3 qui effectuant sa boucle « Théâtre, Cinéma, Music-hall » se trouve sur la case jaune « Incendie Voiture Brûlée ». S'il tire 3, 4 ou 5, il passe devant la maison de commerce sans y entrer (qu'elle appartienne ou non à un autre joueur) et arrive pour les points 3 et 5 sur les cases blanches placées dans la deuxième partie de la boucle, ou pour le point 4 sur la case rose « Héritage ».

PÉRIPÉTIES se fait en deux modèles :

Junior pour 2 à 4 joueurs.
Grand modèle pour 2 à 6 joueurs.

Pour jouer à plus de 6 joueurs, procurez-vous nos boîtes d'accessoires supplémentaires :

— « Femmes d'affaires avec insignes et anneaux. »

— « Billets de banque, certificats de passage, polices d'assurances. »

Imp. M. Schiffer, 56, pass. du Caire, Paris

DIAMINO édite :

UN NOUVEAU JEU DE SOCIÉTÉ

"PÉRIPÉTIES"

Une image de la vie quotidienne
transposée
pour vous distraire et vous amuser

QUELQUES CONSEILS. — Evidemment, vous vous efforcerez d'arriver le premier au but pour toucher, en plus de la **prime de 20.000 francs** réservée au gagnant, les **2.000 francs par boucles** que les autres joueurs n'auront pas parcourues.

Mais n'oubliez pas que les **maisons de commerce** sont, en général, d'un bon rapport, et tâchez en cours de partie d'en acquérir 1 ou 2 ou même 3, si vous en avez l'occasion. Au surplus, vous pourrez peut-être les revendre avec bénéfice à l'un de vos concurrents.

Parmi les **cases roses,** certaines sont aussi très profitables. Recherchez-les.

Et si vous vous sentez en **veine,** risquez-vous sur les **cases vertes.** Avec un peu de chance, vous pourrez y gagner gros, notamment sur celle « Enjeu fixé par le joueur », où c'est vous-même qui déterminerez l'importance du risque pouvant aller jusqu'à 5.000 francs.

Comme vous le voyez, des possibilités très diverses s'offrent aux joueurs.

A vous d'en tirer le meilleur parti suivant votre tempérament, votre goût personnel, et vos dispositions du moment.