

JEU DES EXPLORATEURS



Composition du Jeu.

1° Un planisphère terrestre sur lequel sont tracés en 8 couleurs différentes 8 itinéraires permettant d'aller de Paris à Paris en faisant le tour du monde. En dressant cette carte, adoptant en cela une convention déjà admise, nous avons répété, à l'est de notre carte, la portion ouest de l'Europe et de l'Afrique qui nous était nécessaire pour qu'il n'y eût pas d'interruption aussi bien dans les voyages qui se font de l'est à l'ouest que dans ceux qui se font de l'ouest à l'est.

2° 8 cartons portant les différents itinéraires. En tête de chaque itinéraire est indiquée la couleur qui correspond à celle du tracé de ce même itinéraire sur le planisphère.

3° 8 pions de couleurs différentes. Ces couleurs correspondent également à celles des itinéraires.

4° Une série de 56 tickets dont l'emploi sera expliqué plus loin.

5° La présente brochure qui, outre la règle du jeu, contient une notice instructive sur chacune des localités dont il est question dans le jeu. Afin de faciliter les recherches, nous avons suivi pour ces notices l'ordre alphabétique.

Règle du Jeu.

Les joueurs se munissent d'un certain nombre de jetons (10 ou 15); ce nombre doit être égal pour tous. Chacun fait une mise de convention et le montant de ces mises constitue le premier fond d'une poule qui appartiendra au gagnant.

Le nombre des joueurs peut varier de 2 à 8. Chacun choisit un itinéraire, ou mieux c'est le sort qui désigne l'itinéraire que chaque joueur devra suivre. Au point de vue des chances, les itinéraires sont d'ailleurs égaux, ayant tous le même nombre de stations. Avec son itinéraire, chaque joueur reçoit le pion de couleur correspondante, et c'est avec ce pion qu'il marquera son jeu sur le planisphère.

Le but à atteindre pour chaque joueur est de faire le tour du monde en partant de Paris et en suivant l'itinéraire qui

lui est échu en partage pour revenir à Paris. On a la faculté d'effectuer son parcours soit dans un sens, soit dans l'autre, c'est-à-dire en prenant son itinéraire soit par le commencement, soit par la fin. Il est entendu que, selon l'ordre de marche adopté, on partira soit de l'est du planisphère, soit de l'ouest, afin de pouvoir aller de Paris à Paris sans interruption. Le joueur qui sera revenu le premier à Paris après avoir fait son tour du monde aura gagné.

La marche du jeu est réglée par les tickets qui, après avoir été battus, sont placés au centre de la table en un paquet couvert, c'est-à-dire face en dessous. Ces tickets, au nombre de 56, se décomposent ainsi :

18 tickets	En avant! 1 étape.
12 »	En avant! 2 étapes.
6 »	En avant! 3 étapes.
3 »	Accident.
3 »	Excursion aux environs.
3 »	Indisposition.
3 »	Bagages égarés.
3 »	Contravention.
3 »	Volé!
2 »	Télégramme.

Total 56 tickets.

Le joueur désigné par le sort pour jouer le premier commence en prenant et en découvrant le ticket qui se trouve sur le dessus de la pile. Il tire, par exemple: *En avant! 2 étapes*. Cela lui indique qu'il doit placer son pion sur le planisphère au point correspondant à la deuxième station de son itinéraire. Le second joueur, c'est-à-dire celui placé à la droite du premier, prend à son tour la carte supérieure de la pile des tickets, laquelle carte lui indiquera également ce qu'il devra faire, et ainsi de suite, chaque joueur avançant sur le planisphère au fur et à mesure que le sort des tickets le lui permet. Le premier tour achevé, on recommence un nouveau tour et ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Pour la plupart des tickets, l'inscription portée sur chacun d'eux indique suffisamment ce que doit faire le joueur qui vient de tirer ce ticket, cependant pour les tickets *Télégramme* et *Volé!* un supplément d'explication est nécessaire.

Le *Télégramme* oblige le joueur à revenir immédiatement et directement à Paris *en brûlant toutes les stations* ; si donc, au moment où l'on tire ce ticket, on a dépassé la 12^{me} station de son itinéraire, c'est-à-dire si l'on est au moins à la 13^{me} station, on revient à Paris en achevant censément son tour du monde, et par le fait on a rempli les conditions exigées pour le gain de la partie. Mais si, au moment où arrive le télégramme, on se trouve en deçà de la 13^{me} station, le joueur dont il s'agit revient à Paris en rebroussant chemin et quand le tour de ce joueur sera revenu, il devra recommencer son voyage en partant de Paris. Pour justifier cette différence de règlement entre les deux cas, nous supposons, et ce n'est d'ailleurs qu'une pure convention, que le milieu du parcours de chaque itinéraire se trouve entre la 12^{me} et la 13^{me} station et que, cette supposition étant admise, on doit revenir à Paris par le chemin le plus court.

Pour le ticket *Volé !* qui oblige le joueur qui le tire à verser à la poule tout ce qu'il a de jetons devant lui, cela n'entraîne pas pour ce joueur d'autre désagrément. Il continue à prendre part au jeu et puisqu'il est entièrement dépouillé, il est dispensé de payer les amendes qu'il pourrait encourir, tant que le hasard des tickets ne lui aura pas envoyé de nouveaux jetons.

Il demeure bien entendu que lorsqu'on a à payer, c'est à la poule qu'on paie ; quand on a à recevoir c'est de la poule qu'on reçoit. Chaque joueur à son tour fera office de caissier pour la durée d'une partie.

Quand la pile des tickets est épuisée avant la fin de la partie, on les reprend tous, on les mêle et on en fait à nouveau un paquet qu'on place au milieu de la table pour s'en servir comme précédemment.

Outre les accidents indiqués par les tickets, il y a aussi la rencontre possible de deux voyageurs sur un même point, plusieurs itinéraires se croisant ou se suivant parallèlement parfois pendant un certain parcours. Dans ce cas ces deux voyageurs tirent au sort, à pile ou face ou par tout autre moyen, pour savoir lequel des deux doit céder la place à l'autre. Celui des deux auquel le sort est contraire recule d'une station sur son itinéraire, et si cette station était elle-même occupée, le même joueur reculerait encore sur son itinéraire jusqu'à ce qu'il trouve une station libre.

Le gagnant est celui qui le premier a accompli son voyage, néanmoins les autres joueurs doivent achever leur parcours, et ce n'est que lorsque le dernier joueur est rentré à Paris que la partie est terminée et la poule remise au gagnant. Suivant le nombre des joueurs, on peut convenir qu'il y aura un 2^{me} et même un 3^{me} gagnant; dans ce cas le premier arrivant aurait droit seulement à la moitié de la poule, et le 2^{me} et le 3^{me} se partageraient la seconde moitié.

Il nous reste à prier les joueurs d'excuser les quelques invraisemblances qui pourront se présenter dans le cours d'une partie, comme, par exemple, la réception d'un télégramme à Nyangoué, ou un démêlé avec la police de la terre Adélie; on pensera avec raison, quand pareils faits se présenteront, que nous avons quelque peu empiété sur l'avenir de la civilisation, mais on nous excusera, nous l'espérons, en faveur du désir que nous avons eu de ne pas compliquer inutilement la règle du jeu. — Et nous terminons en souhaitant vivement que le *Jeu des Explorateurs*, que nous avons cherché à rendre aussi intéressant et aussi exact que possible, (1) devienne un agréable divertissement pour les jeunes amateurs de voyages, et obtienne auprès d'eux le même succès que ses frères aînés le *Jeu des Chemins de Fer* et le *Jeu des Paquebots*.

(1) C'est grâce au précieux concours d'un membre distingué de la Société de Géographie que nous avons pu dresser d'une façon précise nos itinéraires qui, s'ils n'offrent pas tous d'égales facilités d'exécution, sont du moins tous possibles, et nous pouvons affirmer que toutes les indications, tous les renseignements contenus dans notre jeu sont rigoureusement conformes aux derniers documents de la science géographique.