

JEUX ANCIENS DE PLANISPHERE ET DE MAPPEMONDE

Ancient Games with World Map

Quelques jeux anciens et d'autres plus récents présentant une carte géographique complète du monde : un recensement non exhaustif, mais que j'espère représentatif des tendances et variations pendant deux siècles et demi, depuis 1715 environ ([Version PDF](#)).

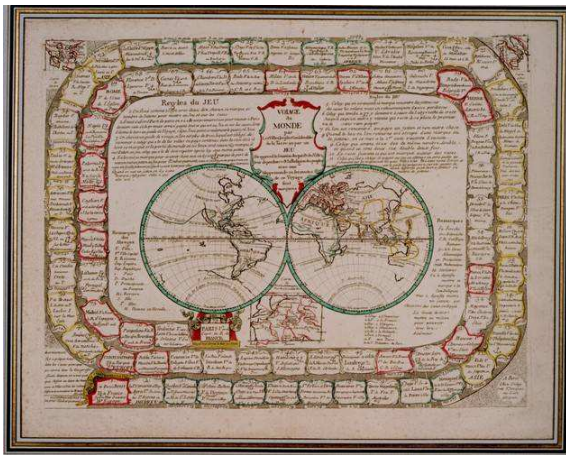
Le jeu de simulation moderne sur plateau ou encore le jeu de stratégie orné de décors ou paré d'un univers historique ou géographique, littéraire ou imaginaire plus ou moins adapté à ses mécanismes, et dont une liste des jeux récents les plus prisés figure sur [BGG](#), est né des Loteries et du JEU DE L'OIE (Gioco dell' Oca), lequel apparaît vers 1575/80 à Florence dans l'entourage de Francesco de Medici (1541-1587), mort empoisonné et père de Marie de Médicis, probable instigatrice de l'assassinat de son mari.

Le jeu de l'Oie qu'on pourrait qualifier de jeu de course ou de parcours illustré s'apparente aux jeux abstraits et symboliques antiques comme le SENET égyptien, le JEU ROYAL D'UR babylonien, le JIROFT iranien, ou plus proche encore par sa charpente circulaire en colimaçon, le MEHEN égyptien ou Jeu du Serpent enroulé, le plus vieux jeu de plateau qui ait été conservé.

Le jeu de l'Oie, comme peut-être son précurseur historique, le NAGAPASA, le jeu indien/népalais du Karma et de la Réincarnation qui pourrait remonter au XIIIe siècle (Deepak Shikhada, *Himalayan Research Bulletin* 11.1, 1982 & *Artibus Asiae* 44.4, 1983 ; Andrew Topsfield, *Artibus Asiae* 46.3, 1985 ; J-M Lhôte, *Histoire*, 1994, p.560-561), est à la fois un jeu figuratif et un jeu symbolique : en effet les 63 cases du jeu correspondraient chacune à une année de la vie humaine, dont la 63e (9 fois 7) marquerait l'aboutissement. Le nombre 63 figure la double ou grande année climatérique (i.e. critique) et symbolise la fin de la vie dans certaines traditions astrologiques médiévales et de la Renaissance (cf. Claude de Saumaise, *De annis climactericis et Antiqua Astrologia Diatribae*, 1648).

Les 63 cases du jeu de l'Oie dont certaines sont illustrées et correspondent à des situations définies, s'insèrent en colimaçon, à la verticale, et en succession anti-horaire, dans un décor variable, illustré aux quatre coins du plateau et au centre. Le jeu évoluera dans sa thématique comme dans sa structure, mais restera le modèle des jeux de plateau depuis son apparition jusqu'au début du XXe siècle, soit pendant trois à quatre siècles. La plupart des jeux présentés sur cette liste sont encore des jeux de l'Oie classiques, c'est-à-dire des jeux de parcours transposés dans des thématiques variables : autrement dit des jeux de dés avec mises et avancée d'un pion sur des cases numérotées ou sur une piste de cercles numérotés. Le pion représente le joueur traversant les embûches de la vie proposées par les règles, et le vainqueur à l'arrivée remporte non seulement les mises initiales mais aussi celles accumulées durant la partie. Le jeu de l'Oie traditionnel est un jeu d'argent qui n'est pas spécifiquement destiné aux enfants.

Le modèle du jeu de l'Oie a tenu trois siècles, et il n'est pas certain que les différents types de jeu actuels qui en sont issus (par exemple le jeu de **Majorité**, le jeu d'**Exploration**, le jeu de **Territorialisation**, ou encore le jeu de **Gestion Développement** par choix tactique d'actions diverses) soient destinés à une longévité comparable. Entre le jeu de l'Oie et le jeu moderne, c'est principalement le hasard qui a été exclu : le joueur actuel apprécie d'être responsable de ses choix (du moins en partie) et non plus entièrement tributaire des aléas du hasard.



Voyage du Monde par les Villes les plus Considerables de la Terre
ou par un JEU on apprend la situation des pais et des Villes, leur dependance & la Religion des peuples, avec une Mappemonde où les routes de ce Voyage sont marquées
Paris, Crépy, rue St. Jacques au Lion d'Argent, [1713 ou 1718]
dimensions: ca. 44 x 57 cm
Waddesdon Manor (UK), Collection Rothschild 2669.1.26 [1718] ; [Giochi dell'Oca 1180m](#)

Jeu didactique de mise sur parcours, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 78 cases numérotées : de Paris-Brest à Paris, via les Amériques, l'Asie et la "Nouvelle Hollande" (Australie), l'Afrique et l'Europe.
L'itinéraire du voyage est indiqué sur la carte centrale, mais les pions (marqués des joueurs) progressent par un lancer de deux dés sur des cases numérotées autour de la carte et en bordure du plateau comme au [Jeu de l'Oie](#). Ce jeu allie l'itinéraire du jeu de l'Oie aux cases gagnantes ou perdantes des [Loteries](#) : le plus ancien en date et sans doute aussi le plus intéressant pour le "gamer" (qui est à l'origine et étymologiquement un adepte des jeux d'argent).

RÈGLES

Le jeu se double d'un volet didactique consistant à localiser les villes et emplacements de départ et d'arrivée sur la carte, ou de laisser un jeton au pot en cas d'échec. C'est le rôle du Guide, désigné au sort à plus de 3 joueurs, d'indiquer ces lieux. Le guide peut aussi participer à la course, ou non.

Le joueur qui atteint la case d'arrivée à Paris gagne toute la mise (pot et cases) et en donne un tiers au guide (mais un quart seulement si le guide concourt).

De nombreuses cases (49 sur 78) ont des effets : avancer, reculer, passer son tour, doubler, rejouer, ou remettre sur des cases spécifiques.

Toute nouvelle mise est facultative si le joueur est capable de localiser sur la carte la ville atteinte, à condition qu'elle n'y soit pas spécifiquement mentionnée.

Chaque nouvelle mise introduite sur une case occupée revient au joueur qui l'occupe.

Quand une case est occupée par un autre joueur ou par des jetons de mise, le joueur actif se place sur la case suivante. Repartir d'une ville portuaire marquée d'une ancre réclame la dépense d'un jeton au pot.

Le joueur actif s'approprie les mises présentes sur toutes les cases traversées (sauf s'il doit reculer).

Le lancer d'un double permet de doubler son jet de dés, ou de le quadrupler si c'est un 6 (avancée de 48 cases !).

Le joueur qui atteint la case 37 (symbolisée par le labyrinthe crétois) doit attendre qu'on le délivre. Le joueur délivré déplace sa marque sur la case 24 ? (nombre effacé).

SOURCES

Le jeu est édité par Jean Crépy ou Crespy (ca. 1660-1739), fils d'un maître rôtisseur parisien, graveur, éditeur et marchand d'estampes, fl. 1686-1730

refs: Karl Heinrich von Heineken, Dictionnaire des artistes, dont nous avons des estampes, vol. 4, Leipzig, Jean G. I. Breitkopf, 1790, p.432 (sur Jean Crépy et son fils Louis) ; D'Allemagne, 1950, p.218 (1713 d'après le collectionneur d'estampes Carl De Vinck) ; Philippa Plock & Adrian Seville, "The Rothschild Collection of printed board games at Waddesdon Manor", Board Game Studies Colloquium, 2010, p.110 ; [Giochi dell'Oca 1180](#)



The Royal Geographical Pastime
Exhibiting a Complete Tour Round the World
London, Thomas Jefferys, at the Corner of St Martins Lane, January 1770
dimensions: 50 x 70 cm
Collection privée, [Giochi dell'Oca 2348m](#)

Jeu didactique de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 103 cercles numérotés : des Açores à Londres, via l'Afrique, l'Asie, la Sibérie et les Amériques. L'Europe vierge et l'Australie absente. Le parcours ne s'effectue plus autour d'une carte centrale, mais directement sur la carte.

RÈGLES

Chaque joueur avance son pion (Pillar) sur les cercles numérotés de la carte grâce au lancer d'un toton à 8 faces.

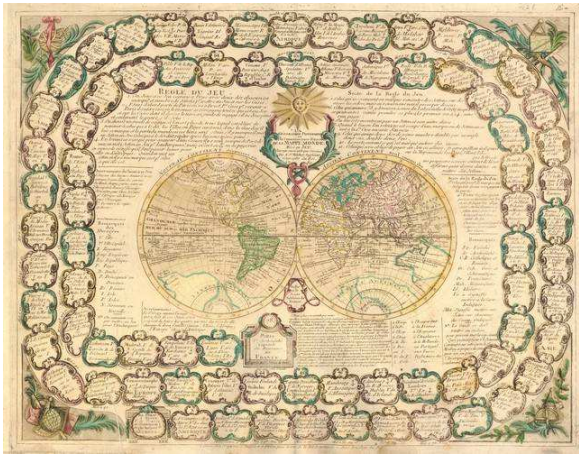
L'arrêt du pion à certaines étapes déclenche un effet (notamment passer son tour une ou plusieurs fois).

Pour gagner, il faut atteindre exactement la destination finale, faute de retourner au point 89, "the Oroonko River" au Suriname.

SOURCES

Le premier jeu anglais en date représentant une carte du monde est édité, un demi-siècle après celui de Jean Crépy, par Thomas Jefferys (ca. 1719-1771), cartographe du roi George III.

refs: [Giochi dell'Oca 2348](#)



La Géographie Universelle ou la Connaissance Exacte de la Mappemonde par le Sr. Moithey ingénieur Géographe du Roi

Paris, chez Crépy, rue S. Jacques à S. Pierre pres la rue de la Parcheminerie, 1780
dimensions: ca. 44 x 55 cm
Donation Lady Charlotte Schreiber, British Museum [1893.0331.107](#)
Rouen, Musée National de l'Éducation [1979.13404](#)

Jeu didactique de mise sur parcours, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 78 cases numérotées : de Paris-Brest à Paris, via les Amériques, l'Asie et la "Nouvelle Hollande" (Australie), l'Afrique et l'Europe.
Le jeu est une réédition du Voiage du Monde édité par Jean Crépy vers 1713-1718. Il y a probablement dû exister d'autres versions du jeu entre ca. 1715 et 1780. L'itinéraire du voyage n'est pas tracé sur la carte centrale, mais les localisations sont plus nombreuses, parfois peu lisibles.

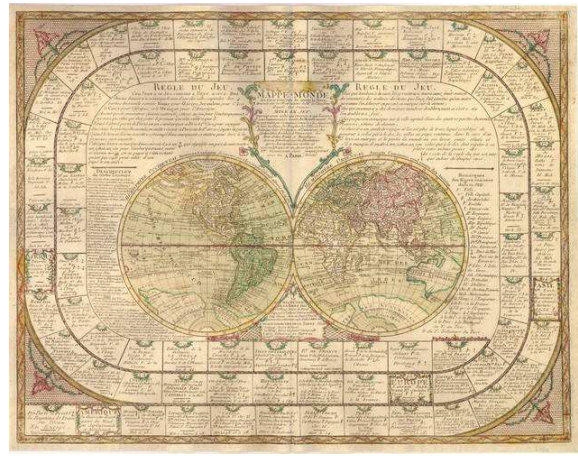
RÈGLES

Règles similaires au Voiage du Monde et cases en forme de cartouches festonnées. Le joueur qui atteint la case 38 (symbolisée par le labyrinthe crétois), et non plus 37, doit attendre qu'on le délivre. Le joueur délivré déplace sa marque sur la case 24.

SOURCES

Le jeu est édité par le graveur, éditeur et marchand d'estampes Jean Baptiste Crépy (ca. 1725-1796, fl. 1754-1790), dit Crépy le Jeune, fils de Louis Crépy (ca. 1695-1760, fl. 1727-1754), neveu d'Etienne-Louis Crépy (ca. 1706-1760, fl. 1731-1754), et petit-fils de Jean Crépy.

refs: John Grand-carerret, "Les jeux d'oie" in "Vieux papiers, vieilles images. Cartons d'un Collectionneur", Paris, Le Vasseur, 1896, p.267 ; D'Allemagne, 1950, p.218 ; [Giochi dell'Oca 1046](#)



Mappe-Monde ou Carte Générale de toute la Terre Dressée sur les Observations de Mrs. de l'Académie Royale des Sciences

Paris, [Jean-Baptiste Crépy, ca. 1768] (selon D'Allemagne)
Paris, [ca. 1785 ou 1790 ?] (selon moi)
dimensions: ca. 43 x 55 cm
Donation Lady Charlotte Schreiber, British Museum [1893.0331.112](#)
National Library of Australia [MAP RM 3608](#) (autre tirage à dominante bleue et jaune)

Jeu didactique de mise sur parcours, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 78 cases numérotées : de Paris-Brest à Paris, via les Amériques, l'Asie et la "Nouvelle Hollande" (Australie), l'Afrique et l'Europe.
Le jeu est une réédition du Voiage du Monde édité par Jean Crépy vers 1713-1718, avec surcharge d'informations géographiques autour de la carte.

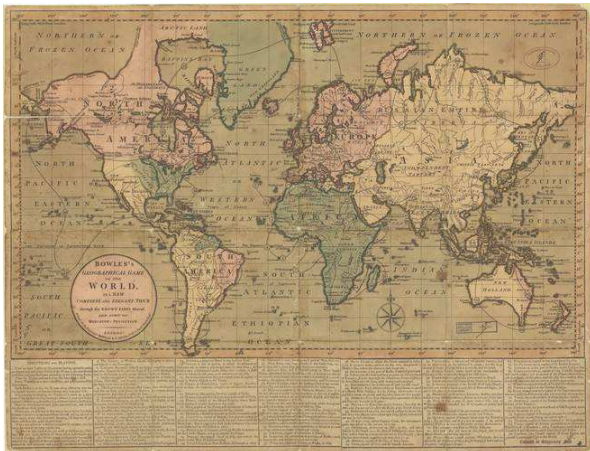
RÈGLES

Règles similaires au Voiage du Monde, avec quelques modifications.
Règles incomplètes quoiqu'inutilement détaillées du jeu dans le [Pancoucke](#).
Se joue de préférence à 4 joueurs avec une marque propre pour chacun (Rome pour l'Europe, Jerusalem pour l'Asie, Le Caire pour l'Afrique, le Mexique pour les Amériques).
La mise en jeu est de 6 jetons au départ (3 seulement pour le 1er joueur).
Un joueur qui atteint la case 36 (symbolisée par la Barbarie en Afrique du Nord), et non plus 37, y restera 2 tours à moins qu'on ne le délivre.
Un joueur qui atteint l'une des 4 cases capitales des continents (Rome, Jerusalem, Le Caire, Mexique) recevra 2 jetons des autres joueurs.
Si un joueur atteint la case occupée par un autre, ce dernier prend sa place et lui paye un jeton.
Tout dépassement de la case d'arrivée se solde par une régression (le lancer d'un 7 sur la case 76 amène le joueur à la case 73).

SOURCES

Le jeu aurait été édité par Jean Baptiste Crépy vers 1768 (selon D'Allemagne). Néanmoins, la planche non signée, la forme géométrique des cases, la surcharge d'informations pédagogiques autour de la carte, la réécriture et les éclaircissements des règles sont les indices d'un jeu plus complet et plus tardif, peut-être d'un concurrent de Crépy et postérieur à son dépôt de bilan en avril 1790. Le jeu est décrit dans le [Pancoucke](#) (édition 1792) et une planche est donnée avec inversion des hémisphères (reproduite sur [Giochi dell'Oca N° 21](#) et [N° 1226](#)).

refs: Encyclopédie méthodique. Dictionnaire des Jeux, faisant suite au Tome III des Mathématiques", Paris, Pancoucke, 1792, p.158-162 (+ planche 11 en fin de volume) ; D'Allemagne, 1950, p.218 (probablement Crépy, ca. 1768) ; [Giochi dell'Oca 1253](#)



Bowles's Geographical Game of the World in a New complete and elegant Tour through known parts thereof, laid down on Mercator's Projection

London, Bowles & Carver (N°69), ca. 1797
dimensions: 49 x 64 cm, plateau: 36 x 61 cm
Harvard University, [Harvard Map Collection](#)

Jeu didactique de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 76 cercles numérotés : des Açores à Londres, via l'Afrique, l'Asie, la "Nouvelle Hollande" (Australie), la Sibirie, l'Islande, les Amériques et l'Europe.

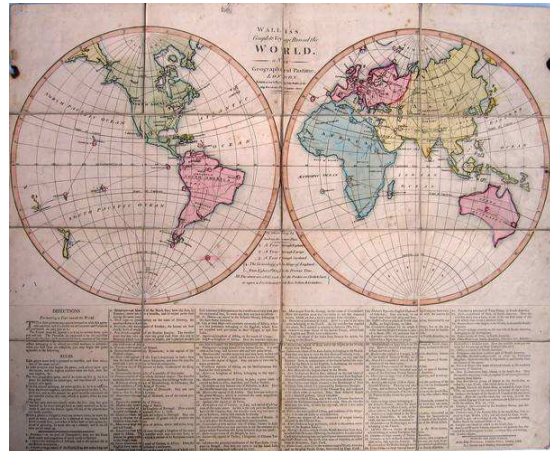
RÈGLES

Chaque joueur avance son pion (Pillar) sur les cercles numérotés de la carte grâce au lancer d'un toton à 8 faces. Certains d'entre eux ont des effets (notamment passer son tour une ou plusieurs fois) afin de contempler les beautés des lieux. Pour gagner, il faut atteindre exactement la destination finale, faute de retourner au point 57.

SOURCES

Le jeu est édité par Henry Carington Bowles (1763-1830), fl. 1793-1830 sous le nom "Bowles & Carver", fils de l'imprimeur londonien Carington Bowles (1724-1793).

refs: Francis Whitehouse, 1951, p.5 ; Tom LaPorte pour la généalogie des Bowles : [Printers](#) et [Family Tree](#)



Wallis's Complete Voyage Round the World. A New Geographical Pastime

London, John Wallis at his Map Warehouse, N°16 Ludgate Street, January 20th 1796
lithographie S. Cooke, 47 Fetter Lane
Printed for John Wallis, at his Map Warehouse, Ludgate Street, London, by J(ohn) Crowder and E(dmund) Hemsted, Warwick Square, [February 27] 1802
dimensions: 50 x 62 cm
Collection Adrian Seville, [Giochi dell'Oca 1560a](#)

Jeu didactique de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 100 cercles numérotés : de Portsmouth à Londres, via l'Europe, l'Afrique, l'Asie et l'Australie ("New Holland"), la Sibirie et les Amériques.

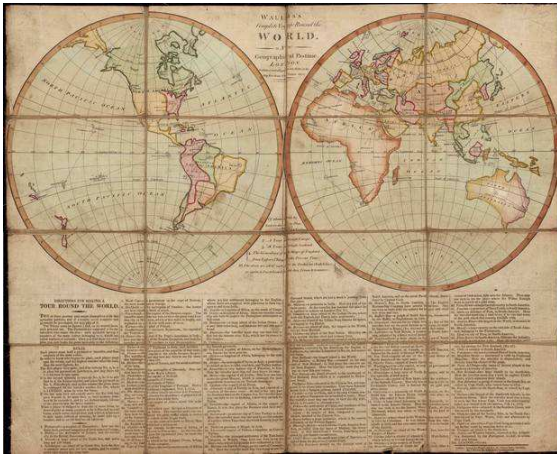
RÈGLES

Chaque joueur avance son pion (Pyramid) sur les cercles numérotés de la carte grâce au lancer d'un toton à 8 faces. Certains d'entre eux ont des effets (notamment passer son tour une ou plusieurs fois). Au détroit de Magellan (en 89), le joueur fait naufrage et est éliminé du jeu. Pour gagner, il faut atteindre exactement la destination finale, faute de régresser d'autant de cases en surplus.

SOURCES

Le jeu a peut-être été imprimé 4 fois : une première, hypothétique, en 1796 pour l'éditeur et marchand d'estampes John Wallis (ca. 1750-1818 ; fl. 1775-1818), une seconde en 1802 pour le même, une troisième vers 1813 (et non en 1796) pour John Wallis et son fils Edward (ca. 1785-1855 ? ; fl. 1813-1850), et une quatrième vers 1823 pour Edward Wallis après la mort de son père. Un autre fils de John, John Wallis Jr (ca. 1780-1830 ; fl. 1809-1830) exerçait aussi à la même époque, mais à Sidmouth dans le Devon. L'étape 96 "Otaheite" (qui désignait primitivement Tahiti), "one of the Society Isles, in the South Sea, first visited by Capt. Wallis, 1767, and afterwards by Capt. Cook", rend hommage à la découverte de Tahiti par l'explorateur britannique Samuel Wallis (1728-1795), lequel par homonymie avec l'éditeur du jeu pourrait lui avoir donné son titre : Wallis désignant Samuel comme John. Aussi la date du décès de Wallis, le 21 janvier 1795, est proche de celle indiqué en sous-titre, le 20 janvier 1796 (à un an moins un jour près).

refs: Francis Whitehouse, 1951, p.5 ; [Giochi dell'Oca 1560](#) ; British Book Trade Index (pour les [Wallis](#))

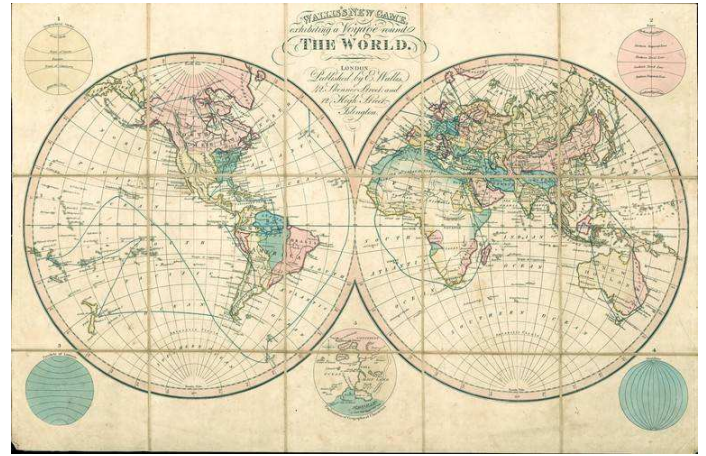


Wallis's Complete Voyage Round the World. A New Geographical Pastime

London, John Wallis at his Map Warehouse, N°16 Ludgate Street, January 20th 1796
 lithographie S. Cooke, 47 Fetter Lane
 Printed for Wallis and Son, 42 Skinner Street, Snowhill : by (Francis) Vigurs, 14 York Street, Covent Garden, [S.d.] ca. 1813
 dimensions: 50 x 62 cm
 National Library of Australia [MAP RM 36](#) ; [Giochi dell'Oca 1560c](#)

Nouvelle édition Wallis, plus tardive et non de 1796, avec coloration évoluée des régions intra-continetales et disposition décalée du texte sous la carte. L'imprimeur Francis Vigurs est attesté actif entre 1811 et 1814 environ selon le catalogue de Brown. Les couleurs régionales sont réutilisées dans l'édition suivante, imprimée pour Edward Wallis après la mort de son père.

refs: Francis Whitehouse, 1951, p.10 ; Philip Brown, London Publishers and Printers c. 1800-1870, London, 1982 ; [Giochi dell'Oca 1560](#) ; British Book Trade Index ([Francis Vigurs](#))



Wallis's New Game, exhibiting a Voyage round The World

London, Edward Wallis, 42 Skinner Street, and 12 High Street, Islington, ca. 1823
 dimensions: 49 x 63 cm
 State Library of NSW: M 793.7/2A1 ; London, Daniel Crouch Rare Books [Ref 10796](#) & [map](#)

Troisième édition Wallis retrouvée, imprimée pour Edward Wallis, probablement après la mort de son père. L'itinéraire part d'Irlande pour se terminer à Londres en environ 120 étapes. Les règles ont été séparées de la carte, ce qui sera désormais le cas des jeux qui suivent.

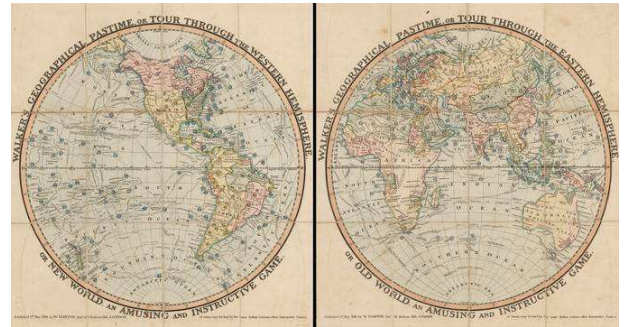


Sixième jeu de Cartes géographique

Orné de figures gravées avec soin et représentant les différents peuples de la terre dans le costume particulier à chacun d'eux

Auteur: Etienne de Jouy (1764-1846)
 Lille, Vanackère, & Paris, H. Nicolle, 1810
 dimensions de la carte: 18 x 29 cm
 National Library of Australia [MAP RM 4622](#)

Jeu de cartes didactique, contenant 48 cartes (cards) illustrées par Pierre-François Godard (1768-1838), accompagné d'une carte (map) géographique, un **"Planisphère ou Carte réduite du Globe Terrestre"** gravé par Antoine François Tardieu (1757-1822) dit Tardieu l'Aîné (Rue de Sorbonne, N°10), d'après Jean Baptiste Poirson (1761-1831), Ingén(ieur) Géogr(aph) en Janvier 1806. Il s'agirait d'une seconde édition, revue et corrigée, parue en 1810, conjointement à Lille chez Vanackère et à Paris chez le libraire et marchand d'estampes Gabriel-Henri Nicolle (1767-1829). Le quatrième au titre indique que ce jeu de cartes appartient à une série. A remarquer une inversion des hémisphères (les Amériques à droite) et la réplification de l'ouest européen et africain à l'extrême droite, qu'on retrouvera vers 1851 dans [The Crystal Palace Game](#) de H.S. Evans, puis curieusement dans les jeux parus dans les années 1895-1900.



Walker's Geographical Pastime,

Exhibiting a Complete Voyage Round the World in two Hemispheres

London, William Darton, 58 Holborn Hill, 9 May 1816
 dimensions: ca. 52 x 98 cm
 Barry Lawrence Ruderman Antique Map (La Jolla CA) [32235](#)

Jeu de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, sur double-piste sinuose (sur deux hémisphères) de 155 et 141 cercles numérotés : de l'Irlande au Sierra Leone (en 155 étapes) via la Tasmanie nommée "Van Diemen's Land" (d'après Antonio van Diemen, explorateur et gouverneur des Indes néerlandaises de 1636 à 1645), et de Philadelphie à Buenos Aires (en 141 étapes).

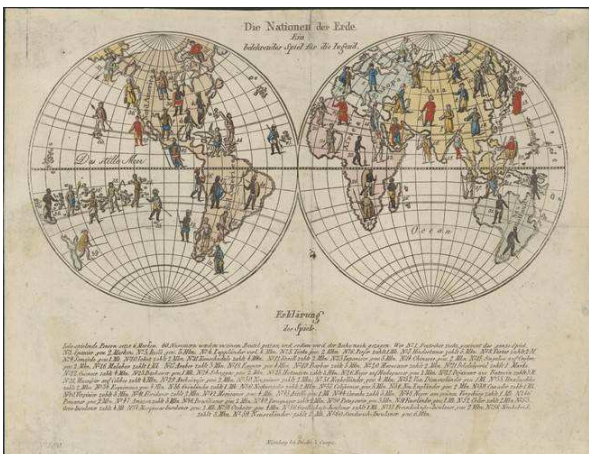
RÈGLES

Similaires aux jeux anglais précédents. Chaque joueur avance son pion (Pyramid) sur les cercles numérotés de la carte grâce au lancer d'un toton à 8 faces.

SOURCES

Imprimé par William Darton Jr. ou William II Darton (1781-1854), fils de William I Darton (1755-1819). Réédition du jeu en 1834 sous le nom de Darton & Son, i.e. William II et son fils John Maw (David Rumsey Map Collection: [Western Hemisphere](#) et [Eastern Hemisphere](#)).

refs: Quinn & Cartwright, 2014 ; [Giochi dell'Oca 2352](#)



Die Nationen der Erde

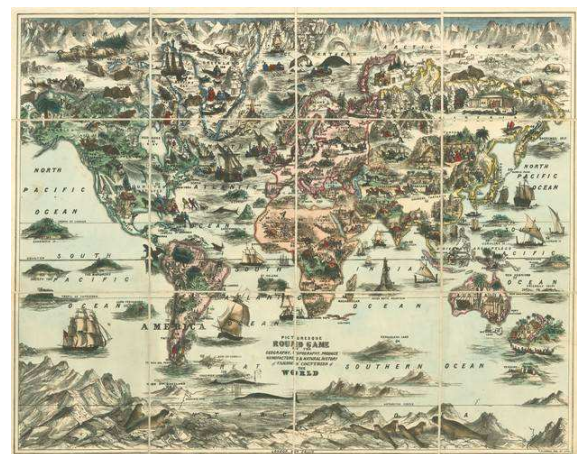
Ein belehrendes Spiel für die Jugend

Nürnberg, Friedrich Campe, N°280, S.d. [1820?]
 dimensions: 29 x 38 cm
 National Library of Australia [MAP RM 3561](#)

Jeu de loterie didactique à la cartographie sommaire, destiné aux plus jeunes. Chaque pays ou région géographique est représenté par un personnage stylisé, en tenue vestimentaire ethnique .

RÈGLES

Chaque joueur commence la partie avec 6 jetons, et à son tour tire du sac l'un des 60 marqueurs numérotés (du N°1



Picturesque Round Game of the Geography, Topography,

Produce, Manufactures & Natural History of various Countries of the World

London, William Sallis, Cross Key Square, [1845]
 lithographie T. H. Jones
 dimensions: ca. 52 x 63 cm
 London, Daniel Crouch Rare Books [Ref 2202](#) & [map](#)

Jeu classique de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, en 156 étapes numérotées : d'Angleterre à Raiatea dans le Pacifique Sud, via l'Europe, l'Asie et l'Australie, l'Afrique et les Amériques. L'itinéraire du voyage n'est pas tracé sur la carte, laquelle présente la particularité d'encadrer les 5 continents par des chaînes de montagnes : en bordure de l'océan arctique au Nord et les terres australes antarctiques au Sud. L'existence du continent austral venait d'être officiellement

l'Allemagne au N°60 Hawaï), les uns lui permettant de gagner des jetons, d'autres d'en perdre. Le joueur qui tire le N°1 gagne la partie.

SOURCES

Les Nations de la Terre (Un jeu instructif pour la Jeunesse) a été imprimé par le graveur, cartographe et marchand d'estampes Friedrich Campe (1777-1846), neveu du linguiste et pédagogue (également éditeur) Joachim Heinrich Campe (1746-1818).



The Crystal Palace Game, Voyage Round the World
An entertaining excursion in search of knowledge, whereby geography is made easy

London, Smith Evans, [1851 ou 1854]
 lithographie John Anthony L'Enfant (ca. 1825-1880)
 dimensions: ca. 45/50 x 65/70 cm
 British Library Maps 28.bb.7 ; National Library of Australia [MAP NK 2981](#)
 London, Daniel Crouch Rare Books [Ref 14966](#) & [map](#)

Jeu classique de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, sur piste de 82 étapes : des Açores aux Îles Britanniques. La disposition cartographique s'inspirerait de celle parue vers 1806-1810 dans le [Sixième jeu de Cartes géographique de Jouy](#).

SOURCES

Imprimé par Henry Smith Evans, Fellow of the Royal Geographical Society, soit lors de l'édification du Crystal Palace à Hyde Park pour la grande exposition londonienne de 1851, soit à l'occasion de son transfert à Sydenham (dans la banlieue sud de Londres) en 1854. Evans, qui exerçait à Barnsbury Park, est aussi l'éditeur en 1851-1852 d'une [Emigration Map of the World: Geographical and Physical Map of the World on Mercator's Projection](#) (National Library of Scotland: EMW.b.2.42 ; National Library of Australia [MAP RM 3](#)).

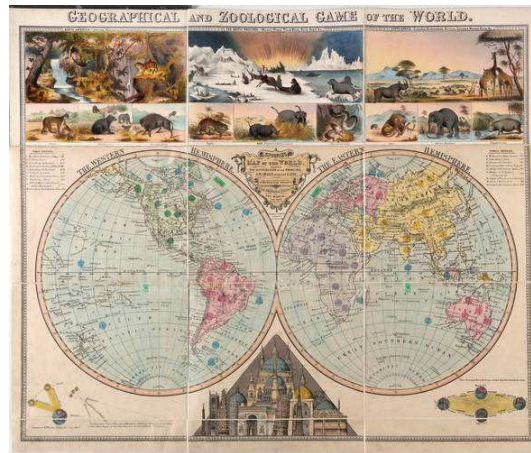
refs: Francis Whitehouse, 1951, p.20 ; [Giochi dell'Oca 126](#) ; [Le Monde en jeux, 2012](#)

reconnue par les britanniques (1819).

SOURCES

Imprimé par William Sallis (1782-1865) avant [The Pyramid of History](#) (ca. 1850), [Dioramic Game of the overland Route to India](#) (ca. 1852), [Why, what and Because: The Road to the Temple of Knowledge](#) (ca. 1855), et [The Geographical & Historical Travellers through England & Wales](#) (S.n. S.d.).

refs: Francis Whitehouse, 1951, p.19-20 ; [Giochi dell'Oca 2530](#)



Geographical and Zoological Game of the World

London, William Spooner, 379 Strand, 1852
 lithographie J. V. Grove
 dimensions: ca. 54 x 65 cm
 Collection Adrian Seville ; [Giochi dell'Oca 2462m](#)

Jeu de parcours avec mises sur Quadrillage. A la différence des jeux précédents, on ne doit pas parcourir un nombre déterminé d'emplacements pour atteindre une destination commune, mais atteindre cette destination par n'importe quel itinéraire et via des bifurcations aléatoires. Le jeu, original dans sa conception puisque le quadrillage de la planisphère y prend tout son sens, se joue sur les deux hémisphères avec 2 points de départ et 2 points de destination.

RÈGLES

La mise en jeu est de 3 jetons par joueur.
 Chaque joueur avance son pion au croisement suivant (méridien ou parallèle de latitude) selon le lancer d'un toton à 4 faces indiquant les 4 directions géographiques.
 Certains emplacements (lieux, animaux ou lieux géographiques spécifiques tels l'équateur, la ligne des tropiques, les pôles) obligent le joueur à payer ou à recevoir un ou deux jetons.
 Le premier joueur qui atteint l'une des 2 destinations d'arrivée gagne la mise restante.

SOURCES

Imprimé par William Spooner (fl. 1832-1852), aussi créateur des jeux suivants : [A Voyage of Discovery, or The Five Navigators](#) (1836), [The Travellers, or A Tour through Europe](#) (1842), [Spooner's Pictorial Map of England & Wales](#) (1844), [The Journey or Cross Roads to Conqueror's Castle](#) (ca. 1845), [The Pirate and Traders of the West Indies](#) (1847) [The Cottage of Content or Right Road and Wrong Ways](#) (1848), [The Travellers of Europe](#) (1852).

refs : [Giochi dell'Oca 1329](#) ; [Giochi dell'Oca 2462](#)



Jeu des Paquebots
Grandes lignes françaises de navigation des Messageries Maritimes et de la Cie Générale Transatlantique

Paris, Watilliaux, S.d. [ca. 1890]
 dimensions: 35 x 53 cm, maps 64 x 100 cm chacune
 BNF Paris, 8-V PIECE-12588 ("1898") ; Auctions Bloomsbury, London, Maps & Atlases, April 2014, n.241 ; Collection de Jeux Anciens [Boîte, Paquebots, Cadran](#) (photos Éric de Bue)

Jeu de parcours avec mises sur 2 grandes cartes pliables suivant les lignes maritimes françaises (carte A, de 2 à 8 joueurs ; carte B, jusqu'à 6 joueurs), et d'après les indications d'un cadran ou baromètre muni d'une flèche dorée mobile destinée à pointer sur l'une de ses 15 cases. Ainsi la "Roulette" remplace les dés ou le toton pour les déplacements.

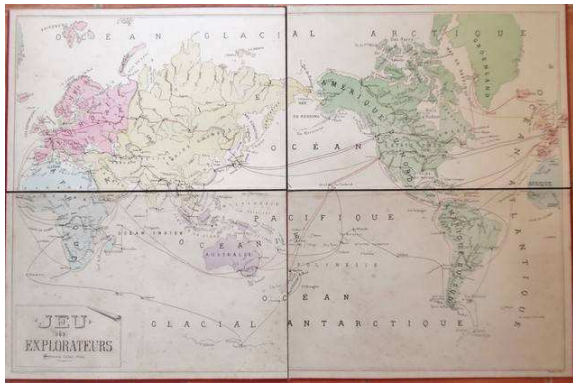
RÈGLES

On attribue à chaque joueur l'un des 8 paquebots en métal peint et l'un des 14 cartons d'itinéraire : le premier conduisant en 22 étapes (aller-retour) de Marseille à Yokohama via l'Inde, la Cochinchine et la Chine, et de Yokohama à Marseille, le septième (Bordeaux) totalisant 14 étapes (15 ports), et le dixième ne totalisant que 10 étapes (11 ports). Chaque joueur effectue son itinéraire, au besoin plusieurs fois, totalement et/ou partiellement, au prorata du nombre d'étapes de l'itinéraire le plus long, chacun devant effectuer le même nombre d'étapes. Il faut que l'aiguille pointe l'une des zones "OUI" du cadran pour pouvoir démarrer. Les paquebots se déplacent ensuite de 1 à 3 espaces en fonction des indications du baromètre et sont placés entre les villes-étapes. Diverses embûches (Avaries, Brouillard intense, Collusion, Détresse, Naufrage, Secours, Quarantaine) se soldent par des pénalités : reculer, passer son tour, rajouter des jetons à la poule, ou relancer l'aiguille pour repartir. Le joueur est encouragé à tenir son journal de bord en relevant le résultat des réponses du cadran.

SOURCES

Jeu imprimé par E. Neveu (8 rue Gracieuse, Paris) pour Charles Auguste Watilliaux (1847-1924 ; fl. 1874-1908).

refs: Alain Rabussier [le-grand-jeu](#) ; Librairie Thierry Corcelle, Paris, [CAT 79](#), 2017, n.42



Jeu des Explorateurs

Paris, Watilliaux, S.d. [avant 1897 : ca. 1894]
lithographie H. Avelot
dimensions: 68 x 104 cm
BNF Paris, 8-V PIECE-12600 ("Vatilliaux", "1898") ; Auctions Bloomsbury, London, Maps & Atlases, April 2014, n.242 ; The Wayfarer's Bookshop, Bowen Island, Jan. 2015 ; [Boston Rare Maps](#)

Jeu de parcours instructif avec mises sur une grande carte pliable aux hémisphères inversés : une sorte de remake amélioré du [Jeu des Paquebots](#), mais sur une seule carte, et ne se jouant plus d'après les indications d'un cadran, mais sur le tirage de cartes ou "tickets" (d'un paquet de 56). Avec ce jeu et avec son prédécesseur, on entre dans le jeu moderne, à la fois par l'esthétique et par le besoin de renouveler les modes de jeu, si ce n'est encore les mécanismes : car le remplacement des dés ou du toton (le Roll-and-Move) par l'aiguille d'un cadran (le Spin-and-Move) ou par le tirage aléatoire de cartes (le Draw-and-Move) ne transforme pas fondamentalement le déplacement hasardeux des pions sur les itinéraires. Le jeu s'accompagne d'un livret didactique qui devrait peut-être permettre au démoographe de dater avec précision l'année de parution du jeu : Alexandrie 231.000 habitants, Adélaïde 133.000, Alger 71.000, etc.)

RÈGLES

Le jeu se joue de 2 à 8 joueurs. Chacun se munit de 10 à 15 jetons dont il verse un montant conventionnel à la poule. A chacun est attribué l'un des 8 cartons d'itinéraire et un pion de même couleur, correspondant aussi à celle de son itinéraire tracé sur la carte. On part de Paris et on revient à Paris après une vingtaine d'étapes ou stations. A son tour, le joueur déplace son pion en fonction du tirage d'une carte. Le paquet de cartes est constitué de 36 cartes Avancée (respectivement 18, 12 et 6 pour 1, 2 ou 3 étapes) et de 20 cartes particulières (3 x Accident, 3 x Excursion aux environs, 3 x Indisposition, 3 x Bagages égarés, 3 x Contrevenon, 3 x Volé, 2 x Télégramme) dont les effets sont équivalents à ceux du Jeu des Paquebots (reculer, passer son tour, rajouter des jetons à la poule...)

SOURCES

Jeu dessiné par Henri L. Avelot (1873-1935) et imprimé par la veuve Neveu (8 rue Gracieuse, Paris) pour Charles Auguste Watilliaux (1847-1924 ; fl. 1874-1908).

refs: Alain Rabussier [le-grand-jeu](#) ; [Règles A.R.](#) (avec mes remerciements)



Voyage autour du monde en 80 jours

D'après Jules Verne. Jeu amusant et instructif
[Mayence, Josef Scholz], (N°323), S.d. [ca. 1895]
dimensions: 49 x 56 cm
Rouen, Musée National de l'Éducation [2012.01056](#)

Jeu de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 80 cases numérotées avec tracé de l'itinéraire sur la carte centrale. Le jeu est postérieur à l'exposition universelle de Chicago en 1893 : la case 63 aux règles indique "Visite l'Exposition de Chicago ; paie 2 jetons à la caisse (à la masse)". Se joue avec deux dés et 5 figurines en étain peint (6 dans l'édition allemande) représentant les principaux protagonistes du roman de Jules Verne paru en 1872 : Phileas Fogg, Passepartout, Miss Aouda, le détective Fix, le brigadier Sir Francis Cromarty et le capitaine Andrew Speedy.

SOURCES

Cette première (?) édition du jeu, la plus belle à mon goût, est distribuée en France par un certain "Langlois successeur". Il en existe une version allemande contemporaine, [Die Reise um die Welt in 80 Tagen](#), également imprimée par Scholz.

refs: Librairie Thierry Corcelle, Paris, [CAT 79](#), 2017, n.36 ; Brocante de l'Orangerie [6855](#) ; Giochi dell'Oca [895](#)

AUTRES ÉDITIONS

Le jeu a été réimprimé au moins trois fois sous le titre [Le Tour du monde en 80 jours](#). Alain Rabussier signale une réédition Maclair-Dacier (fl. 1893-1904) d'après son catalogue de 1898 (lequel présente encore les deux titres à donner au jeu : [catalogue](#)).

Viennent ensuite deux éditions parisiennes : Maison Guérin-Müller et Cie, A. Capendu Successeur, [ca. 1900] ; puis Jeux et Jouets Français, [ca. 1910], lithographie signée Ludovic, impression Roche frères, très belle édition aussi, dans les tons jaune et vert, aux cases de jeu arrondies en ogive, et dont les 4 dernières, triangulaires, encadrent la carte centrale réduite en mappemonde.

refs: Alain Rabussier [tour-du-monde](#) ; Giochi dell'Oca [2256](#) ; Giochi dell'Oca [269](#)



Race Around The World (Game of)

New York, McLoughlin Brothers, [1891, puis 1898 ?]
dimensions: ca. 39 x 40 cm, plateau: 37 x 79 cm
New York Historical Society [2000.399](#) (Liman Collection ; "1898") ; Bonhams London, Dec 2008, [lot 154](#) ("1891") ; University of Waterloo, [Virtual Museum of Games](#)

Jeu de parcours pour deux joueurs, sur piste rectiligne de 93 rails, avec départ et arrivée à Londres (figurant à l'ouest et à l'est de la carte). Le cheminement s'effectue grâce au roulement d'une aiguille sur l'un ou l'autre des deux cadrans à 6 cases.

SOURCES

Peut-être deux éditions de ce jeu : l'une en 1891 d'après la vente Bonhams et la facture "archaïque" du plateau, l'autre en 1898 d'après les indications figurant sur la boîte de jeu (collection Liman). Comme [Round the World with Nellie Bly](#) paru en 1890 chez les frères McLoughlin ([Giochi dell'Oca 568](#)), le jeu aurait été créé pour saluer le tour du monde effectué en 72 jours (1889-90) par la journaliste américaine Elizabeth Cochrane Seaman (1864-1922) alias Nellie Bly, devançant de plus d'une semaine le temps passé par Phileas Fogg dans le roman de Jules Verne, à moins qu'il ne l'ait été, cette fois, pour saluer le record abaissé à 67 jours en 1890 par le romancier George Francis Train (1829-1904) auquel les rails du jeu feraient allusion ! (cf. aussi l'équation : 80 (jours) = 93 (rails) - 13 = 67 (jours) + 13) !

refs: Margaret Hofer, The Games we Played. The Golden Age of Board & Table Games, New York, Princeton Architectural Press, 2003



Game of Trip 'Round the World

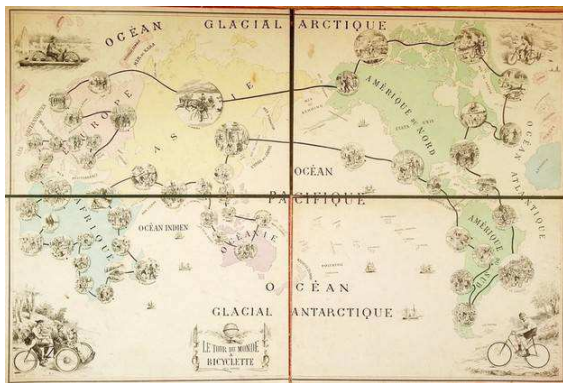
New York, McLoughlin Brothers, 1897
dimensions: ca. 41 x 57 cm
New York Historical Society [2000.376](#) (Liman Collection) ; Morphy Auctions, Mar 2019, [n.1385](#)

Jeu de parcours sur piste sinueuse avec départ à New York et arrivée à Londres.

SOURCES

Ce jeu, comme le précédent, provient de la célèbre maison McLoughlin Brothers (fl. 1855-1920), fondée par le jeune dessinateur et graveur John McLoughlin Jr. (1827-1905), associé en 1855 à son jeune frère Edmund (ca. 1833-1889). Après le départ d'Edmund en 1886, les fils de John, James et Charles, reprennent le flambeau, avant que la maison ne soit rachetée par Milton Bradley en 1920. Le jeu McLoughlin a été réédité au moins deux fois par Milton Bradley 30 ans après, sous le titre [Game of Voyage Round the World](#) (ca. 1926), l'un avec un zeppelin, l'autre avec un paquebot en couverture ([BGG 112695](#) ; [versions](#) ; [map](#)).

refs: Laura Wasowicz, "McLoughlin Bros. Collection", American Antiquarian Society.



Le Tour du Monde à Bicyclette

Paris, Watilliaux, impr. à Montdidier, [1897]
lithographie Ludovic
dimensions: ca. 65 x 100 cm ?

Jeu de parcours avec mises sur piste sinueuse de 54 cercles numérotés et illustrés, avec départ et arrivée à Paris, via l'Afrique, l'Asie et l'Océanie, les Amériques et l'Europe.

RÈGLES

Le jeu succède au [Jeu des Paquebots](#) et au [Jeu des Explorateurs](#), mais abolit leurs nouveautés (multiplication des itinéraires, remplacement du dé par le cadran ou les cartes). Il se joue jusqu'à 8 joueurs sur une seule piste et grâce au lancement d'un dé. On convient d'une mise de départ, et les joueurs avancent leur pion selon le résultat d'un dé. Il existe 12 étapes spéciales (les étapes 3, 7, 11, 15, 19, 23, 28, 32, 37, 41, 49 et 53), marquées d'une croix sur le plateau. Les effets habituels (reculer, passer son tour, rajouter des jetons à la poule...) sont appliqués à l'arrivée sur ces stations : au Dahomey (7), on vous coupe la tête, en Abyssinie (15) vous perdez votre passeport, en Bolivie (32) vous êtes poursuivi par une bande de brigands...

SOURCES

Iconographie et conception similaires au [Tour du Monde en Automobile](#), paru à la même époque chez Maucclair & Dacier.

refs: Alain Rabussier [caisse-numero-9](#)



Le Tour du Monde en Automobile

Jeu de Voyages à travers le Monde
Paris, Maucclair & Dacier, [ca. 1898]
lithographie Roche, Paris
dimensions: ca. 65 x 100 cm ?

Jeu de parcours avec mises sur piste sinueuse de 54 cercles numérotés et illustrés, avec départ et arrivée à Paris, via l'Afrique, l'Asie et l'Océanie, les Amériques et l'Europe.

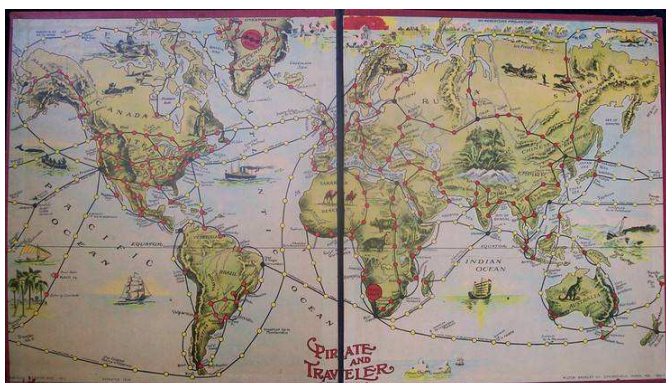
RÈGLES

Le jeu se joue jusqu'à 6 joueurs sur une seule piste et grâce au lancement de deux dés spéciaux dont chacun possède une face bleu et une face rouge en remplacement des 5 et 6, et dont on ne tient compte qu'après l'étape 7. On convient d'une mise de départ, et les joueurs avancent leur pion selon le résultat des dés. Le tirage d'une face rouge implique un arrêt (le joueur reste sur place) ; le tirage d'une face bleue fait reculer le joueur d'autant d'étapes qu'indiqué par l'autre dé ; le double tirage rouge-bleu fait reculer le joueur de 10 étapes. Le lancer de deux faces rouges ou bleues maintiennent aussi le joueur à l'arrêt.

SOURCES

Le jeu est publié après le [Voyage autour du Monde d'après Jules Verne](#) (M. D., ca. 1897) et probablement après le [Tour du Monde à Bicyclette](#), paru en 1897 chez Watilliaux. L'iconographie est similaire. La structure du jeu est la même : ce sont les mêmes 12 étapes qui produisent des effets similaires dans le jeu. Les commentaires des étapes sont modifiés et adaptés au monde de l'automobile : au Dahomey (7), on vous faites immoler par des amazones, en Abyssinie (15) balles et javelots menacent les pneus de votre véhicule, en Bolivie (32) : "Vous voilà assailli par une bande d'Indiens pillards, des descendants d'Incas dégénérés qui ont passé la frontière du Pérou." ! "L'illustration du coffret, sans doute due à Ludovic, est assez édifiante avec ce tacot traversant un village indigène en Afrique, semant la panique et écrasant chien et poules sous le regard amusé des passagers." (Rabussier). Le jeu est réédité dix ans après environ par les Jeux et Jouets Français : le tacot colonialiste n'écrase plus qu'un [canard](#).

refs: Alain Rabussier [tour-du-monde-en-auto](#)



Pirate and Traveler

Auteur: Elizabeth G. Sanderson
Oakland (CA.), New Idea Game Co., 1908 ; Springfield (Mass.), Milton Bradley, 1911
dimensions: 38 x 43 cm, plateau: ca. 42 x 75 cm
[Jenny Kile 2011](#) ; [WorthPoint, éd. 1908](#) ; [BGG 2326](#)

Un précurseur des jeux de [Livraison](#) et de [Rallye](#) (dont l'objectif est d'atteindre diverses destinations successives) sur réseau mixte (terrestre et maritime).

RÈGLES

Se joue de 2 à 4 Joueurs à l'aide d'une roue à 12 emplacements (marqués 2, 4 et 6 deux fois chacun, 10 trois fois, 15, 20 et 30) et d'un paquet de 50 cartes ayant différentes valeurs (environ 30 cartes à 10, 15 ou 20 points, 15 cartes à 30, 40, 50 ou 60 points, 3 cartes valant 70 points, 1 à 80 points et 1 à 100). Chaque joueur place son pion au départ (Home Port en Afrique du Sud) et pioche une carte destination qu'il conserve une fois la destination atteinte ou dépassée. Il pioche alors une nouvelle carte destination, jusqu'à que l'un des joueurs accumule ainsi 10 cartes. Alors les joueurs de "Travelers" (voyageurs) se font "Pirates" et doivent ramener un butin de 5 cartes au Groenland, pouvant au passage piller un adversaire (carte à carte) à condition d'atteindre ou de dépasser l'emplacement de son pion. Un joueur pillé qui n'a plus de carte à donner est éliminé du jeu. Un joueur ayant atteint le Groenland doit repartir du Home Port. Quand un joueur atteint le Groenland pour la deuxième fois, il peut livrer le restant de ses cartes. La partie s'arrête et le joueur ayant livré le butin le plus important est le vainqueur.

SOURCES

Ce jeu, original par rapport aux précédents, a été breveté par Elizabeth G. Sanderson de Stockton en Californie (brevet US #0952997) et d'abord édité en 1908 par [New Idea Game Co.](#), un éditeur d'Oakland. Il est repris par Milton Bradley en 1911, puis réédité une douzaine de fois entre 1915 environ et 1970 par Milton Bradley et d'autres, avec des modifications de règles diverses, et notamment en 1936, 1954, 1956 et 1960. L'édition espagnole [Cone](#), *Turistas y Piratas*, présente le jeu comme une excursion touristique qui se termine en une lutte féroce entre pirates : "Una Jira turística por todo el mundo terminando con una lucha feroz entre piratas".

refs: [Règles originales](#) ; [Règles Hasbro 1970](#)



Par Terre et par Mer

Paris, Saussine, ca. 1910
dimensions: 62 x 86 cm
[Giochi dell'Oca 2421m](#) (Collection Adrian Seville) ; [BGG 152464](#) ; [Vente Lombrail-Teuququam](#) (Paris, Juin 2017, lot 406, collection Jean Helion) ; [Coll. Alain Rabussier](#)

Jeu didactique (animaux et drapeaux) de mise sur parcours, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 142 cercles numérotés, avec départ et arrivée à Paris, via les Amériques, la Laponie, le Nord de la Sibérie, l'Asie et l'Océanie, l'Afrique et l'Europe.

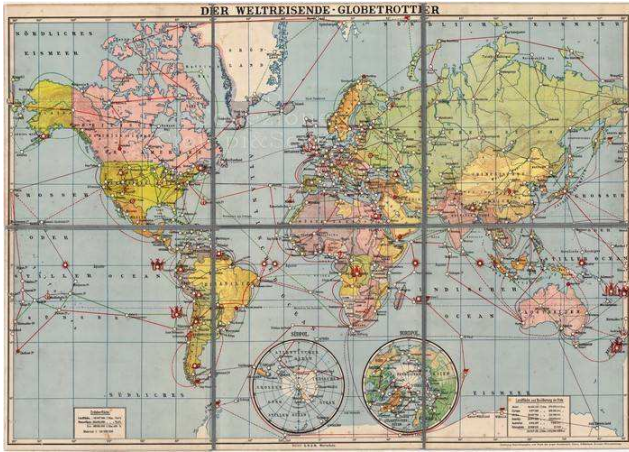
RÈGLES

Se joue à l'aide d'un dé à 6 faces et jusqu'à 6 joueurs représentés par des figurines. Les numéros des dizaines, figurés par des losanges (à l'exception des numéros 10 et 140), ainsi que les numéros 11 (Antilles) et 141 (Londres) les remplaçant, permettent de doubler le nombre obtenu au dé. Quelques étapes sont pénalisantes et font passer, reculer ou rajouter au pot.

SOURCES

Le jeu est édité par les frères Saussine, Maurice (1863-1952) et Georges (1866-1944). Il en existe au moins trois éditions ou tirages : sur la première, reproduite sur [Giochi dell'Oca](#) (Collection Adrian Seville), et sur la seconde, reproduite sur BGG, figure un croissant au nord avec les règles imprimées en bas de la carte ; sur la troisième (Vente Lombrail-Teuququam et Alain Rabussier), des horloges représentent les fuseaux horaires au nord et les règles sont imprimées à part. Les deux premières éditions diffèrent par le matériel annexé (figurines, gobelets, jetons).

refs: [Giochi dell'Oca 2421](#)



Der Weltreisende-Globetrotter

(The Globetrotter ; El Globetrotter)
 Dresden, Graphische Kunstanstalt Globus, ca. 1910
 lithographie Robert Mittelbach
 dimensions: 71 x 100 cm
[Giochi dell'Oca 2418m](#) (Collection Adrian Seville)

Jeu de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, sur 6 pistes sinueuses de 100 étapes.

RÈGLES

Le jeu est présenté en 3 langues : allemand, anglais et espagnol. Il se joue de préférence avec un dé (de 2 à 3 joueurs) ou deux dés (de 4 à 6 joueurs ou davantage). C'est une course en 100 étapes à franchir sur l'un des 6 itinéraires tracés sur le plateau, de difficulté équivalente, dont la ville de départ peut être choisie librement par le joueur. Il s'agit donc d'une course sur piste mais qui prend la forme d'un réseau. Les itinéraires des joueurs peuvent se croiser. Une dizaine de sigles, également répartis sur tous les itinéraires, indiquent des pénalités (passer son tour), et plus rarement un avantage (avancer de dix cases supplémentaires). Les 6 itinéraires traversent Paris, Berlin, Wien, Tokyo et New York.

SOURCES

Le jeu est original dans sa conception. La carte, dessinée par le topographe et cartographe Robert Mittelbach (1855-1916), est l'une des plus précises jamais élaborées pour un jeu de plateau. Il s'agit d'une œuvre de cartographie adaptée au monde ludique.

refs: [Giochi dell'Oca 2418](#)



World Flight Routes

Conquering the skies: A Sugoroku Game (en japonais)
 (Routes aériennes mondiales: A la Conquête des Cieux, un jeu de parcours à dés)
 Osaka, Mainichi Shinbun, 1930
 dimensions: 77 x 107 cm
 David Rumsey Historical Map Collection [7926.000](#) ; [George Glazer Gallery, New York](#)

Jeu instructif de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie (Sugoroku game), sur piste sinueuse de 52 étapes (équivalentes aux semaines de l'année) avec départ à Osaka et arrivée à Tokyo via 5 types de lignes (terrestres et aériennes). La carte est conçue en projection de Mollweide (et non de Mercator). Ce jeu illustré dit Sugoroku (c'est-à-dire se jouant avec des dés) est paru en supplément du journal Mainichi d'Osaka pour le nouvel an 1930 (Showa 5).



Welt-Missions-Fahrt

(World Mission Trip ; Voyage missionnaire autour du monde)
 Immensee (Suisse), Der Missionsgesellschaft Bethlehem, ca. 1930
 dimensions: 25 x 28 cm, plateau: ca. 41 x 79 cm
 David Rumsey Map Collection: [7928.003](#) (entre 1921 et 1938) ; [BGG 69285](#) ("1925")

Jeu de parcours didactique sur piste sinueuse de 114 étapes avec départ et retour à Rome, sur le thème des missions catholiques, avec des raccourcis (par exemple un vol par avion en 5 étapes via le Groenland depuis Cologne (étape 2) jusqu'aux tribus amérindiennes du Dakota (étape 12). Le jeu se joue de 2 à 6 joueurs avec 2 dés (un D6 normal et un dé aux valeurs de 0 à 5). Le but du jeu est de revenir le premier avec ses 2 pions missionnaires à Rome.

SOURCES

Le jeu, destiné aux petits catholiques, a été édité par la Société Missionnaire de Bethlehem. Sur la carte (et consignées en bas à gauche du plateau) sont colorées les principales religions : les catholiques en jaune, les protestants et les orthodoxes en vert foncé et clair, les musulmans en rose saumon, les hindouistes en brun clair, les confucianistes en orangé, les bouddhistes en brun foncé, les shintoïstes en blanc et pointillés, et majoritaires en étendue les "fétichistes" aussi en brun clair. Les initiales des diverses missions actives (spécifiées dans l'encadré) ont tendance à surcharger la carte.

refs: [règles Rumsey](#)



Weltreise

Schnelldampfer "Bremen" des Norddeutschen Lloyd Bremen
 (Autour du Monde, Een Reis om de Wereld, Around the World)
 Auteurs: Johann Wilhelm Stündt, Jochen Zeiss
 Ravensburg, Otto Maier, 1930 (Ravensburger n° 5577)
[BGG 12822](#)

Jeu de parcours classique sur réseau avec départ et arrivée variables pour 2 à 6 joueurs.

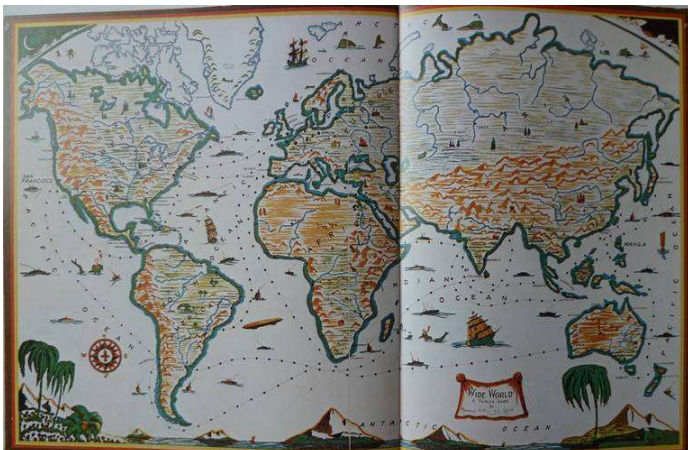
RÈGLES

Chaque joueur tire un certain nombre de cartes (1 carte par continent, ou davantage) qui détermine son itinéraire pour la partie. Il doit alors atteindre ou dépasser chacune des étapes aléatoirement définies en lançant un dé et en n'utilisant qu'un moyen de transport par tour : terrestre, aérien ou maritime.

SOURCES

Une quinzaine d'éditions, en plusieurs langues, sont parues de 1930 jusqu'en 2003 ([versions](#)).

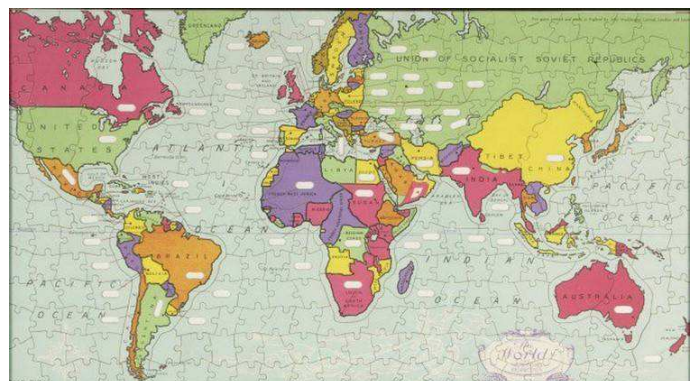
refs: [Liaisons Europe](#) ; [Règles FR](#)



Hendrik Van Loon's Wide World Game

Salem (Mass.), Parker Brothers, 1933
 lithographie Hendrik Van Loon
 London, Victoria and Albert Museum [B.253:1 to 73-2012](#) ; [BGG 14251](#)

Jeu de parcours par étapes avec départ à San Francisco et arrivée à Manille aux Philippines.



Mappa-Mundi

Map of the earth. The New Travel Game
 London & Leeds, John Waddington (patent 35347), [1935]
 dimensions: 25 x 34 cm, plateau: ca. 42 x 76 cm
 British Library Maps [C.29.e.8](#) (1935) ; London, V&A Museum [MISC.190-1985](#) (1935) ; [BGG 52919](#) ("1924")

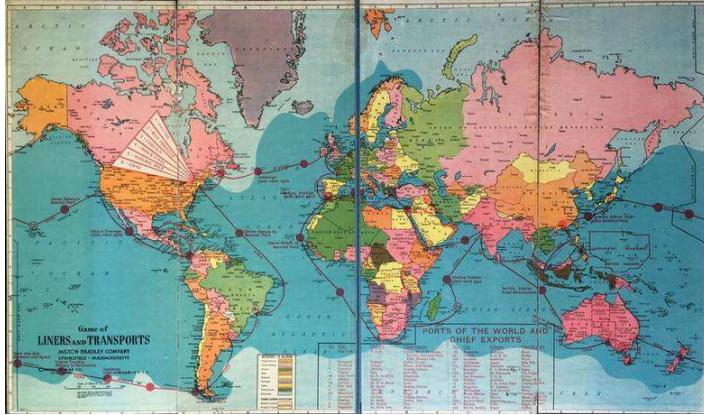
RÈGLES

Chaque joueur (de 2 à 4) est muni d'une carte itinéraire et avance l'un de ses deux pions (avion ou bateau à vapeur) en fonction du tirage de cartes (tickets) lui indiquant sa la portée de son mouvement et s'il peut éventuellement rejouer.

SOURCES

Le jeu a été réalisé d'après les plans de l'écrivain américain d'origine hollandaise Hendrik Willem Van Loon (1882-1944), auteur de nombreux ouvrages pour enfants.

refs: Brian Love, *Great Board Games: Over 40 Games that you can play, 1895-1955* (New York, MacMillan, 1979, p.60-61)



Game of Liners and Transports on the Five Seas

(Le Jeu des Lignes de Transport Maritime sur les cinq Mers)
Springfield, Milton Bradley (#4667), 1936
Milton Bradley # 4667 (brevet US #48077)
dimensions: ca. 23 x 53 cm, plateau: ca. 50 x 90 cm
[BGG 207625](#) ; [ebay 7 Jun 2019](#)

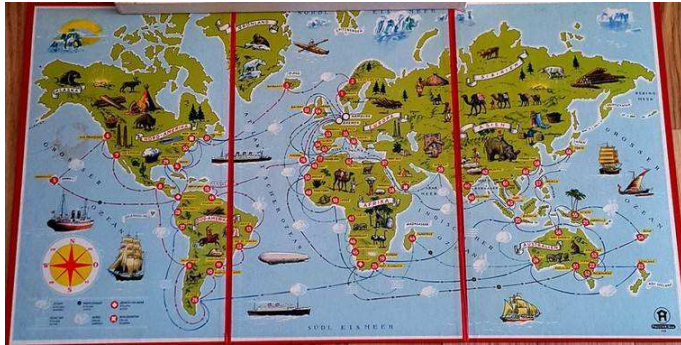
Jeu d'**Engagement** pour 2 à 6 joueurs sur piste sinueuse avec départ et arrivée à New York, dédoublée de Gibraltar à Bombay et à partir de Colombo, soit au total 4 itinéraires possibles pour un tour du monde dont l'objectif n'est pas d'arriver le premier à destination, mais d'y revenir le plus riche.

RÈGLES

Chaque joueur choisit un paquebot métallique (bleu, vert, rouge, noir, doré ou argenté) qu'il déplace vers la destination choisie selon la valeur indiquée par l'une des deux **roues** à 6 emplacements. Chaque port est lié à des denrées et les emplacements de la roue à des montants financiers qui modulent les gains et pertes des joueurs tout au long de leur périple.

SOURCES

Le jeu a été breveté le 15 Septembre 1936 avec [The Game of Hippetv Hop](#) (A Game of Skill for Any Number of Players) du même Milton Bradley (brevet US #48078). Il est concurrencé l'année suivante par [La Croisière autour du monde de Lowell Thomas](#), un jeu édité chez Parker Brothers, comme il le sera encore vingt ans après (en 1957), toujours chez Parker, par un jeu similaire mais avec le transport des denrées par avion : [Wide World Travel Game](#) ([BGG 1729](#)).



Welthandel (alias Commerce Universel)

(Interessantes, Lehrreiches Gesellschaftsspiel)
Neustadt bei Coburg, Hausser Spiele (#1303), 1939
dimensions: ca. 31 x 43 cm, plateau: ca. 40 x 72 cm
[BGG 96066](#)

Jeu d'**Engagement** pour 2 à 4 joueurs en 65 étapes sur pistes sinueuses (4 itinéraires possibles) avec départ et arrivée à Hambourg ou Brême.

RÈGLES

Chaque joueur reçoit un bateau et 10 cartes de fret d'une valeur de 2000 chacune, puis à son tour se déplace sur l'itinéraire choisi en fonction du lancer de dés. Arrivé à un port il échange une de ses cartes de fret contre un cargaison de valeur variable. Parvenu sur un point obstacle (tempête, brume, mer agitée, etc.) il en applique les effets. Un bonus de 10.000 est attribué au premier joueur arrivé à destination. Le joueur le plus riche gagne la partie.

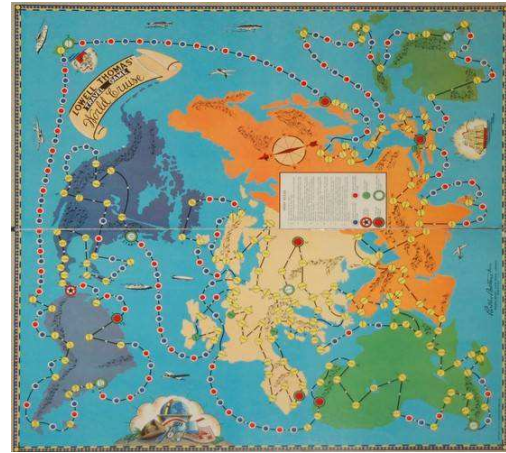
SOURCES

Plusieurs éditions sont parues juste avant, pendant, et après la guerre : allemandes, bilingue, et française sous le titre [Commerce Universel](#), toutes parues chez Hausser, maison fondée par les frères Otto et Max Hausser en 1904 (f. 1904-1983). Le jeu est un remake et une adaptation du [Jeu des Lignes de Transport Maritime](#) édité par Milton Bradley en 1936.

refs: [Règles FR](#)

Puzzle de 270 pièces, présenté comme le plus grand jamais produit. Le jeu se double d'un **jeu de Connaissance** géographique ayant pour thème les capitales du monde représentées par 60 pièces ovales à insérer dans le puzzle à tour de rôle (de préférence à 2 ou 4 joueurs) à raison de 4 points pour une capitale bien placée et -2 points pour une capitale incorrectement placée. Un joueur a la possibilité de recouvrir une capitale adverse qu'il estime mal placée.

refs: Ken Lodge [Adverts after 1900](#) ([Mappa-Mundi](#))



Lowell Thomas' Travel Game: World Cruise

(World Traveler, Author, Radio Commentator)
Salem, Parker Brothers, 1937
(copyright #AA238877/8 du 15 Juin 1937 pour les livrets de questions/réponses)
dimensions: ca. 36 x 68 cm, plateau: ca. 65 x 70 cm
Bonhams London [Dec 2007, lot 30](#) ; [BGG 35036](#)

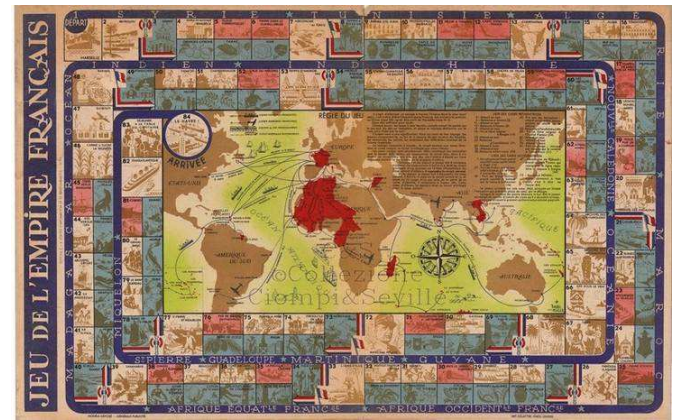
Jeu de parcours didactique sur piste sinueuse en 67 étapes avec départ et retour à New York, se doublant d'un **Quizz** pour adultes voyageurs (globe-trotters) et d'un autre pour les enfants (dont les réponses sont consignées sur 2 livrets séparés). Ce jeu à la projection cartographique originale, peut rassembler jusqu'à 6 joueurs.

RÈGLES

Les joueurs commencent leur Croisière avec \$1500 et doivent acheter leurs moyens de transport (100, 400, 700 ou 1000 dollars pour voyager à dos d'âne, en vélo, en train/bateau ou en avion) leur permettant d'avancer simplement selon les dés obtenus, ou de doubler, tripler ou quadrupler leur lancer. L'arrêt à des points bleus ou rouges implique un tirage de cartes bénéfiques ou pénalisantes (32 cartes au total).

SOURCES

Le jeu est dédié à Lowell Jackson Thomas (1892-1981), explorateur, écrivain et célèbre animateur de radio américain, qui rencontra en 1918 l'officier britannique Thomas Edward Lawrence (1888-1935) dit Lawrence d'Arabie, décédé 2 ans avant la sortie du jeu.



Le jeu de l'Empire français

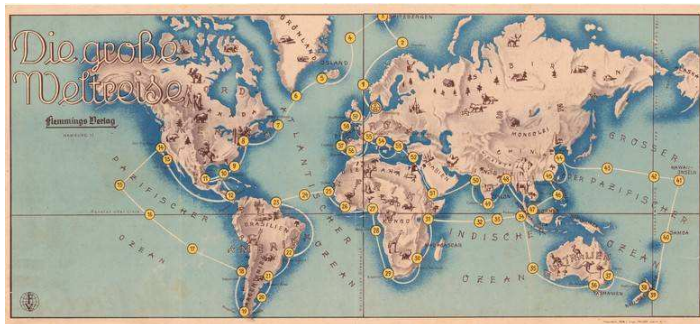
Vichy, Centre d'Information et de Renseignements, Imp. Delattre (Paris), ca. 1942
lithographie Raoul Auger (1904-1991)
dimensions: 32 x 50 cm
Collection Adrian Seville, [Giochi dell'Oca 825a](#)

Jeu classique de parcours simple sans mise, type jeu de l'Oie, sur piste dédoublée de 84 cases se jouant avec deux dés avec cases à embûches en rouge (passer son tour, reculer) et cases protégées en bleu (annoncées par la francisque). Les joueurs partent de Marseille et doivent revenir au Havre après avoir fait un tour du monde colonial dont les entités sont colorées en rouge sur une carte centrale où figure le tracé des différentes étapes.

SOURCES

La case 72 est attribuée à Philippe Pétain, lequel n'avait que 62 ans en 1918 lors de sa nomination comme maréchal de France (erreur d'une dizaine ?). Les 84 cases du jeu connotent son âge en juillet 1940 quand est instauré le Régime de Vichy. Au verso un jeu de propagande colonialiste similaire, illustré par Raoul Auger et créé à l'attention de deux jeunes compétiteurs : la [Course de l'Empire Français](#) (Collection Adrian Seville, [Giochi dell'Oca 572](#)). Il se joue à l'aide d'un seul dé sur deux pistes parallèles partant de Paris pour arriver au Havre en 50 étapes, l'une via Marseille et Ajaccio, l'autre via Toulouse et Alicante. C'est la case 42, probablement l'année de la parution des jeux, qui est cette fois attribuée à Pétain.

refs: Claude Quélet & Alain René Girard, *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'Oie*, Paris, Balland / Massin, 1982 ; Vincent Capdepu, [le-monde-en-jeux, 2012](#) ; [Giochi dell'Oca 825](#)



Die Grosse Weltreise

Hamburg, Flemmings (Flemmings Verlag Kartographisches Institut), 1947
dimensions: 27 x 60 cm
Collection Luigi Ciompi, [Giochi dell'Oca 1720a](#)

Jeu classique de parcours simple, type jeu de l'Oie, sur piste sinueuse de 60 cercles numérotés avec départ et arrivée à Hambourg.

SOURCES

La même année est sorti chez le même éditeur un jeu similaire (à 50 cercles numérotés) dans un contexte géographique local, imprimé par Muhlemeister & Jöhler : [Hamburger Rundreise](#) (Ithaca, Cornell University Library, 2250.01).

refs: [Giochi dell'Oca 1720](#)



Global Air Race

Chicago, Replogle Globes, 1952
dimensions: globe de 20 cm de diamètre
[BGG 14642](#)

Jeu de parcours sur piste en 3D (globe magnétique) avec départ et arrivée à Chicago.

RÈGLES

Chaque joueur reçoit un avion métallique, 1500 dollars et 5000 gallons d'essence. Le mouvement dépend d'une roue à 16 emplacements, fixée au bas du globe (avancée, gain de fuel, ou tirage d'une carte chanceuse ou non), de sorte que le tour du globe dépend à la fois de la vitesse du trajet et de la possibilité de se ravitailler en carburant.

refs: [Rules & Gameplay](#)



La Conquête du Monde

Auteurs: Albert Lamorisse (et Jean-René Vernes)
Paris, Miro, 1957
dimensions: 37 x 44 cm, plateau: ca. 42 x 71 cm
[BGG 9294](#)

Jeu de **Conquête** sur réseau pour 3 à 6 joueurs, par contrôle de territoires et de continents et attaque de territoires adverses par déplacement contigu de zone à zone.

RÈGLES (LudoSophia)

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de territoires déterminé par des cartes : ce sont ses positions de départ dans lesquelles il place ses pions-armées. A son tour de jeu, il peut occuper des territoires vierges ou attaquer des territoires adverses en y déplaçant un certain nombre de pions. L'occupation d'un territoire adverse déclenche un combat qui se résout aux dés. Quand revient son tour, le joueur reçoit un nombre d'armées supplémentaires proportionnel au nombre de territoires occupés avec un bonus pour le monopole d'un des 6 continents (dont les 2 Amériques) : bonus de 7 armées pour l'Asie, de 5 armées pour l'Europe et l'Amérique du Nord, de 3 pour l'Afrique, de 2 pour l'Australie et l'Amérique du Sud. Le but du jeu est d'éliminer ses adversaires et de conquérir l'ensemble des 42 territoires de la carte.

SOURCES

Le jeu a été créé par le cinéaste Albert Lamorisse (1922-1970), qui venait de tourner le moyen métrage (34') [Le Ballon rouge](#) (prix Louis-Delluc et palme d'Or du court métrage à Cannes en 1956), et peaufiné par le philosophe, logicien et théoricien du bridge Jean-René Vernes (1914-2012), auteur de [Rome et Carthage](#) (1954), paru trois ans auparavant chez Miro, et réédité en 2012 peu après son décès en septembre 2012. Le jeu est reparu sur une nouvelle carte et avec des règles améliorées chez Parker Brothers en 1959 sous le nom de [Risk](#) ([BGG 181](#) ; [LudoSophia](#)) avant de devenir un best-seller des jeux de société : plus de 200 éditions depuis 1957 en plus de 20 langues, dans des univers variés (Risk Napoléon 1999, Risk 2210 A.D. (2001), Risk Lord of the Rings 2002, Risk Legacy 2011, Risk Game of Thrones 2015, Risk Star Wars 2015, Risk The Elder Scrolls V Skyrim 2019, etc.), et avec une multitude d'améliorations de règles proposées. Pour concurrencer le succès immédiat du jeu au début des années 60, Milton Bradley, l'autre géant américain des jeux de société, sort un jeu de Conquête assez proche mais plus orienté sur l'économie que sur le militaire, [Summit](#) (1961 ; [BGG 1727](#)), qui ne connaîtra pas le même engouement.

Avec [Risk](#)/[La Conquête du Monde](#), on entre véritablement dans le jeu moderne ([Diplomacy](#) 1959, [Acquire](#) 1962, etc.). Le Wargame moderne venait de naître ([Tactics](#) 1954, qui sera suivi de [Tactics II](#) 1958). La carte territoriale, si elle reste une sorte de [ressau](#), n'est plus utilisée comme le cadre d'un ensemble d'étapes ou de points à parcourir (comme encore dans [Rome et Carthage](#)), mais comme un tout organique dont on occupe certains territoires afin de renforcer sa position sur l'ensemble du plateau. En outre les dés (ou tout autre instrument de hasard), même s'ils sont toujours présents, participent au jeu comme résultat d'une action et non plus comme vecteur du déclenchement de l'action : le joueur ne lance plus les dés pour déterminer le mouvement ou l'action à accomplir, mais il accomplit son action avant de lancer les dés, lesquels ne concluent que le résultat du risque entrepris.



Magellan

Auteur: Michel Fallon
lithographie Jumet (puis A. Lefort & J. C. Sohler)
Belgique, Fallon, 1966
dimensions: ca. 31 x 49 cm, plateau: ca. 47,5 x 85 cm
[BGG 25169](#)

Jeu de **Conquête** sur quadrillage de plus de 500 cases, pour 2 à 4 ou 6 joueurs selon les éditions, par contrôle de pays et territoires, accumulation des revenus liés à ces territoires, et attaque des positions adverses par déplacement contigu de zone à zone.

RÈGLES (Règles de 1986)

Chaque joueur dispose d'une certaine somme d'argent, et de 5 jeeps et 3 bateaux positionnés sur sa base. Au cours du jeu, il pourra acheter d'autres véhicules (jeeps, bateaux, avions) pour effectuer des déplacements orthogonaux, à raison de 2 points de dé en jeep, 1 point de dé en bateau et 1 point de dé pour 2 cases en avion. Un avion peut transporter une jeep et un bateau un avion et/ou une jeep (pions plastifiés emboîtables). Le jeu est régi par le lancement d'un dé, lequel détermine la portée du déplacement. L'embarquement ou le débarquement d'un véhicule sur un autre coûte 1 point. En outre sur le lancer d'un 4 ou d'un 5, le joueur doit tirer une carte parmi 2 séries, lesquelles déclenchent des événements ou de nouvelles possibilités de jeu : série géographique (50 pays mis à disposition indiquant une valeur d'achat et un revenu) ou série dite historique (10 événements historiques, 10 cartes fleuves et détroits, 10 cartes îles et autres lieux extrêmes, 10 cartes production économique et revenus, 10 cartes guerre). Le but du jeu est de débarquer dans les capitales des pays découverts, de les acheter et de profiter ultérieurement des revenus et avantages qu'ils procurent, pour atteindre finalement un revenu global de 150 unités.

SOURCES

Le jeu a été créé par le baron belge Michel Fallon (1931-2015) et auto-édité (au moins 5 éditions entre 1966 et 1975 environ, en français ou néerlandais) avant de reparaître en 1986 et 1987 chez Flying Turtle (éditions franco-néerlandaise et allemande). Entre ces éditions, la carte du monde et les billets ont été refaits, les cartes géographiques et historico-économiques ont été actualisées, remplacées ou même augmentées, et une série de 140 cartes complémentaires (100 "historiques" et 40 géographiques), est sortie en 1986 en version quadrilingue (franco-néerlandais-anglo-allemande).

Le jeu est susceptible d'une multitude de modifications de règles (comme le remplacement du dé par le choix d'une carte dans une série perpétuelle de 6 à 8 cartes donnée à chaque joueur, ou la variation des conditions de victoire selon les situations du jeu) et bien sûr d'actualisation des données géo-politiques et économiques. Il ajoute à son prédécesseur (le [Risk](#)) une dimension économique, et surtout didactique. La circulation sur une carte extrêmement précise procure un apprentissage géographique des nations, des capitales et des îles rarement égalé dans le jeu moderne. En ce sens le [Magellan](#) est une passerelle entre le jeu ancien à vocation instructive et le jeu moderne à dessein exclusivement ludique. La longueur d'une partie explique probablement son relatif insuccès, mais c'est avec ce jeu, et nul autre, que j'ai commencé à me passionner pour l'univers ludique dans les années 70.