ICONOGRAPHIE

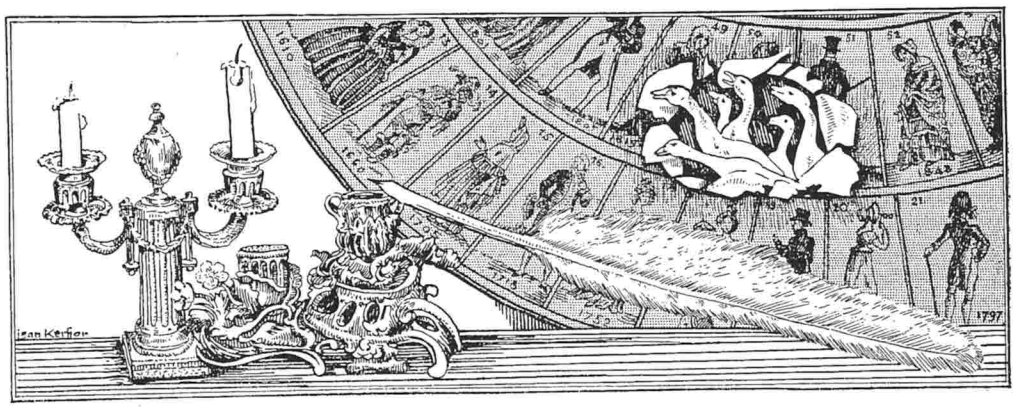
DES

JEUX DE L'OIE

(1638-1950)

PAR

RENÉ POIRIER



ICONOGRAPHIE DES JEUX DE L'OIE.

AVANT-PROPOS

Après De Vinck, Albert Franklin et John Grand-Carteret, nous présentons à notre tour cet *Essai d'Iconographie des Jeux de l'Oie* venus à notre connaissance depuis 1638 jusqu'à nos jours.

Cet essai est forcément incomplet et pour les raisons que nous avons longuement exposées dans notre Historique.

En dehors des ouvrages cités ci-dessus, nous avons consulté, outre l'important portefeuille des jeux non classés du Cabinet des Estampes et le nôtre, ceux des collections particulières qui ont bien voulu s'entr'ouvrir pour nous et aux possesseurs desquelles nous renouvelons encore toute notre gratitude : MM. Aynaud, Dupuis, Jakovsky, Labarre, Prinet, Roux-Devillas et Saulnier.

Nous avons adopté un ordre de classification le plus rapproché possible de la numération décimale, la consultation du sommaire ci-après en démontrera l'esprit et en facilitera la recherche.

Nos descriptions des jeux sont succinctes à dessein, mais néanmoins, nous pensons qu'elles en permettront l'identification aisée et rapide.

Voici les principes qui nous ont guidé :

1. Nous avons donné le titre le plus complet et le plus exact possible.
2. Sauf indications contraires, tous les jeux décrits sont dans la forme spirale oblongue traditionnelle, et à 63 cases, vignettes ou médaillons, et la règle du jeu y figure.
3. L'origine est indiquée par la ville, l'imagier ou l'éditeur, et nous avons déterminé autant qu'il était possible le nom de l'inventeur ou du graveur.
4. La date formellement imprimée est indiquée, ex. : (d. 1780) ; les dates non imprimées mais certaines, ex. : (1780) ; les dates approximatives, ex. : (v. 1780) (1).
5. Les procédés de reproduction sont facilement reconnaissables. Toutefois, nous ne mentionnons pas les coloris, beaucoup des tableaux étant vendus indifféremment en noir ou en couleurs; mais l'on sait que les jeux issus de l'Imagerie Lorraine étaient tous coloriés.
6. Le format énoncé est celui de la surface imprimée proprement dite, mesurée de bords à bords ; il est exprimé en centimètres : la hauteur suivie de la largeur.
7. *Réimpression*, indique que le jeu a été réimprimé sous le même titre sans changement.
8. *Réédition*, indique que le jeu a été réimprimé, soit avec un changement dans le libellé du titre, le nom de l'imagier ou du dédicataire, soit encore avec quelque modification dans les vignettes.
9. Enfin les particularités de la case 63, des coins, du centre ou des légendes sont décrites quand il y a lieu.
10. Les Imageries Lorraines comportent souvent un numéro d'éditeur qui en permet l'identification.
11. A quelques exceptions près, nous avons adopté le classement chronologique dans chacune des rubriques.

Si cet *Essai* est incomplet — nous le répétons —, nous le croyons consciencieux et de bonne foi; l'ayant établi pour notre propre documentation et notre plaisir, nous ne doutons pas qu'il ait quelque utilité pour nos confrères collectionneurs à qui nous le dédions particulièrement et avec sincérité.

(1) Ces dates sont établies d'après les dates d'entrées au Dépôt Légal des Estampes et aussi avec les précieuses indications données par les deux ouvrages de P. DUCHARTRE et R. SAULNIER : l'*Imagerie populaire* et l'*Imagerie Parisienne*.

SOMMAIRE

PREMIÈRE PARTIE

LES JEUX DE L'OIE CLASSIQUES

JEUX ASSIMILÉS ET DÉRIVÉS

CHAPITRE I. — JEUX CLASSIQUES

XVIIe et XVIIIe siècles : *Jeux imprimés à Paris. — Jeux imprimés en province.*

XIXe siècle : *Jeux imprimés à Paris. — Jeux imprimés en province (sauf Lorraine). — Imagerie lorraine.*

XXe siècle.

CHAPITRE II. — JEUX ASSIMILÉS ET DÉRIVÉS

Jeux des Singes.
Jeux de la Chouette.
Jeux des Juifs.

DEUXIÈME PARTIE

LA VIE HUMAINE

CHAPITRE I. — GÉNÉRALITÉS

CHAPITRE II. — L'ENFANCE : ÉDUCATION ET PÉDAGOGIE

CHAPITRE III. — L'AMOUR ET LE MARIAGE

TROISIÈME PARTIE

LE DROIT, LA MORALE, LA RELIGION, L'OCCULTISME, LA MYTHOLOGIE

CHAPITRE I. — LE DROIT

CHAPITRE II. — LA MORALE

CHAPITRE III. — LA RELIGION

L'Ancien et le Nouveau Testament.
Jeux édifiants.
Jeux de Propagande.

CHAPITRE IV. — L'OCCULTISME

CHAPITRE V. — LA MYTHOLOGIE

QUATRIÈME PARTIE

LES BEAUX-ARTS ET LA LITTÉRATURE

CHAPITRE I. — BEAUX-ARTS

CHAPITRE II. — LITTÉRATURE

CINQUIÈME PARTIE

L'HISTOIRE

CHAPITRE I. — HISTOIRE ANCIENNE ET GÉNÉRALE

CHAPITRE II — HISTOIRE DE FRANCE

Généralités.
La Révolution, Napoléon et l'Empire.
La Restauration et le Second Empire.
Troisième et Quatrième Républiques.
Jeux sur des Personnages historiques.

CHAPITRE III. — JEUX SUR L'ANGLETERRE

SIXIÈME PARTIE

LA GÉOGRAPHIE ET LES VOYAGES

CHAPITRE I. — JEUX A CARTES GÉOGRAPHIQUES

Généralités.
La France.

CHAPITRE II. — VOYAGES, SITES ET MONUMENTS

Le Monde.
La France.
Les Monuments de Paris.

SEPTIÈME PARTIE

L'HÉRALDIQUE, L'ARMÉE ET LA MARINE

CHAPITRE I. — L'HÉRALDIQUE

CHAPITRE II. — L'ARMÉE

Stratégie, Manœuvres, Fortifications, Vie militaire. Uniformes.

CHAPITRE III. — LA MARINE

HUITIÈME PARTIE

LES SCIENCES PURES

NEUVIÈME PARTIE

LES SCIENCES APPLIQUÉES

CHAPITRE I. — MÉDECINE, HYGIÈNE

CHAPITRE II. — AGRICULTURE, INDUSTRIE, MÉTIERS ET COMMERCE,

CHAPITRE III. — L'ACTUALITÉ INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE

CHAPITRE IV. — LOTERIE ET CAISSE D'ÉPARGNE

CHAPITRE V. — MOYENS DE LOCOMOTION

Aérostation, Aviation.
Chemins de Fer, Tramways et Métropolitain.
L'Automobile et la Route.

CHAPITRE VI. — MODES ET COSTUMES

CHAPITRE VII. — LA PUBLICITÉ ET LA PROPAGANDE

Hygiène, Médecine, Pharmacie.
Alimentation.
Vêtements, Parures.
Automobiles.
Journaux, T.S.F., Cinéma.
Produits d'entretien.

DIXIÈME PARTIE

LES SPECTACLES ET LES SPORTS

CHAPITRE I. — SPECTACLES

Théâtre.
Cirque, Music-Hall, Cinéma.

CHAPITRE II. — SPORTS

Chasse et Courses de chevaux.
Courses automobiles et cyclistes.

PREMIÈRE PARTIE

LES JEUX DE L'OIE CLASSIQUES

JEUX ASSIMILÉS ET DÉRIVÉS

CHAPITRE PREMIER

JEUX CLASSIQUES

XVIIe ET XVIIIe SIÈCLES

JEUX IMPRIMÉS A PARIS

JEU DE L'OYE FAIT DEVANT MONSEIG. LE DAUPHIN et le feu de joye tiré le jour de la Saint-Louis pour la naissance de M. le Duc de Bourgogne. *S. l. (Paris)*, 1682. Taille-douce anonyme.

Coll. Hennin. T. 59. Pl. 42.

LE NOBLE JEU DE L'OIE RENOUVELLÉ DES GRECS dédié aux amateurs. (Dessiné et gravé par Aveline). *Paris, Daumont* (v. 1750). Taille-douce. 47 × 65.

Jeu typiquement de style Louis XV. Dans un coin, annonces de l'imagier pour différents jeux. *Voir notice et pl.* 3.

JEUX IMPRIMÉS EN PROVINCE

ORDRE ET RÈGLE DU JEU D'OYE. *Troyes, Sainton, marchand-cartier à l'Enseigne du carreau couronné* (v. 1650). Bois gravé. 35,5 × 45.

Ne figurent que les oies et accidents; branches de fleurs dans les coins. Le texte de la règle du jeu est entièrement gravé.

LE JEU DE L'OYE RENOUVELLÊ DES GRECS, jeu de grand plaisir et récréation comme aujourd'hui les Princes et les Grands Seigneurs le jouent et le pratiquent. *Lyon, Laurens Biesse* (v. 1680). Bois gravé. 39 × 51.

Ne figurent que les oies et accidents; entrelacs sur fond noir dans les coins. Paraît être imité de celui *des frères Leblond*, mais en plus grand format.

JEU DE L'OYE, RENOUVELÉ DES GRECS. Jeu de grand plaisir et de récréation. *Lyon, Laurens Biesse* (fin XVIIe s.). Bois gravé. 28 × 34,5.

Jeu rectangulaire à coins coupés à cases muettes sauf oies et accidents; animaux grotesques dans les coins.

LE JEU DE L'OYE RENOUVELLÉ DES GRECS. L'ordre qui se doit tenir et observer audit jeu. *Toulouse, Peyrane* (v. 1750). Bois gravé. 34×40,5.

Jeu à cases muettes, sauf oies et accidents.

LA RÈGLE ET LA MANIÈRE DU JEU DE L'OYE. *Chartres, Allabre* (v. 1750). Bois gravé. 41 × 50.

Jeu rectangulaire à cases muettes, sauf oies et accidents. Dans les coins: les Quatre Saisons.

LE JEU DE LOYE RENOUVELÉ DES GRECS. JEU DE GRAND PLAISIR ET DE RÉCRÉATION COMME aujourd'huy Princes et grands Seigneurs le joüent et pratiquent. *Orléans, les frères Leblond* (v. 1680). Bois gravé. 38 × 45,5.

Ne figurent que les oies et accidents; dentelles dans les coins. Le jeu est entouré d'un large trait noir.

— Même titre et même bois. *Poitiers, chez Pavie* (fin XVIIe s.).

LE JEU DE L'OYE RENOUVELLÉ DES GRECS. JEU DE GRAND PLAISIR ET DE RÉCRÉATION COMME AUJOURD'HUI LES PRINCES ET GRANDS SEIGNEURS LE JOUENT ET LE PRATIQUENT. *Orléans, chez Leblond et Sevestre* (de l'imprimerie de C. A. Le Gall), 1765. Bois gravé. 38 × 46.

Motifs rocaille dans les coins, lettrine ornée à la règle du jeu.

— Réédition du bois précédent. *Orléans, Chez Sevestre et Leblond* (v.1780).

LE JEU ROYAL DE L'OIE RENOUVELLÉ DES GRECS. *Orléans, Letourmy* (1780).

Réédition du bois précédent.

JEU NATIONAL DE L'OIE RENOUVELLÉ DES GRECS. *Orléans, Letourmy* (Époque révolutionnaire).

Réédition du bois précédent.

LE NOUVEAU JEU DE L'OIE dédié au beau sexe. *Orléans, Letourmy* (v. 1780). Bois gravé. 39 × 47.

Jeu à fleurs et à coiffures. Personnages dans les coins. *Voir notice et pl.* 2.

LE JEU DE L'OYE RENOUVELLÉ DES GRECS, jeu de grand plaisir et de récréation, comme aujourd'hui les Princes et Grands le jouent et le pratiquent. *Orléans, Perdoux* (d. 1787). Bois gravé.

Coins ornés d'oies et de motifs floraux.

***

JEUX DE L'OYE POUR LE DIVERTISSEMENT DE SA MAJESTÉ. L'ordre qu'on doit tenir en ce jeu est de convenir premièrement, etc... *S. l. n. d.* Bois gravé (XVIIe s.).

Fac-similé d'un jeu retrouvé dans un album du Musée des Arts Décoratifs et provenant de la collection du baron Jérôme Pichon. Cases muettes, sauf oies et accidents. Motifs ornementaux à fleurs de lis dans les coins.

XIXe SIÈCLE

JEUX IMPRIMÉS A PARIS

LE JEU DE L'OIE RENOUVELLÉ DES GRECS. *Paris, Jean* (1806). Litho. coloriée. 35 × 43.

Grandes fleurs dans les coins.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, Jeu de grand plaisir et de récréation. *Paris, Basset* (v. 1810). Taille-douce. 36 × 41.

Fleurs et vers de mirliton dans les coins; Pellerin en a fait une copie en bois gravé de même dimension sans les vers (v. 1820).

RÈGLE DU JEU DE L'OIE, Jeu de grand plaisir et de récréation renouvellé des Grecs. *Paris, Genty* (v. 1810). Taille-douce. 37 × 44,5.

Au n° 63, une oie sous un chapiteau à colonnes; dans les coins : joueurs de sabot, à l'oie, à la fossette, aux épingles.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS. *Paris, Zamezing, rue d'Écosse* (v. 1815). Taille-douce. 37 × 45.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS. *Paris, Lenoir et Pillot* (1819). Taille-douce. 36 × 43,5.

Jeu signé Caroline Naudet; fables et moralités dans les coins.

JEU DE L'OYE RENOUVELLÉ DES GRECS. (Signé Halinbourg), *Paris, Thomaron* (v. 1820). Litho. coloriée. 35,5 × 43.

Jeu avec fleurs, fruits et instruments de musique. Dans les coins, textes de proverbes et moralités.

— Même jeu, *Paris, Bonneville* (v. 1820), réimp.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, jeu de grand plaisir et de récréation. *Paris, Basset* (v. 1825). Taille-douce. 36,5 × 44,5.

Au centre, temple avec drapeau blanc ou rose. Dans les coins, oies et vers de mirliton. Il existe des réimpressions de ce jeu après 1830, comportant le drapeau tricolore.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, jeu de plaisir et de récréation. *Paris, Ledoyen* (v. 1830). Taille-douce. 36,5 × 44,5.

Au n° 63, une oie sous une couronne de fleurs suspendue.

RÈGLE DU JEU DE L'OIE. *Paris, Coqueret.* (1840). Litho. 34 × 33,5.

LE JEU DE L'OIE. *Paris, Glémarec* (1840). Bois gravé. 24 × 24.

Jeu d'accent très enfantin et populaire.

— Même jeu. *Paris, Boucquin* (1840).

Feuille de colportage avec images enfantines ajoutées.

NOUVEAU JEU DE L'OIE. *Paris, Langlumé et Peltier* (v. 1840). Taille-douce. 36 × 46.

Dans les coins : arabesques et entrelacs.

NOUVEAU JEU DE L'OIE. *Paris, J. Langlumé* (v. 1840). Taille-douce. 35,5 × 43,5.

Fleurs dans les cases. Dans les coins : joueurs de billard, de quilles, de dames et de cartes.

NOUVEAU JEU DE L'OIE INVENTÉ PAR LES GRECS RENOUVELLÉ ET CORRIGÉ DE NOS JOURS. *Paris, Ulisse* (sic), 1841. Taille-douce. 34 × 48.

Jeu très finement gravé. Dans les coins, quatre groupes de joueurs d'oie : enfants, jeunes gens, soldats et vieillards jouant à l'oie;

RÈGLE DU JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, jeu de plaisir et de récréation. *Paris, Dussillon* (1843). Litho. 37 × 44,5.

Au nº 63, oie sous un pont.

LE GRAND JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, jeu plaisant et très récréatif. *Paris, Glémarec* (1847). Bois gravé. 43 × 55,5.

Les jeux de l'oie de Glémarec sont assez rares. Celui-ci comporte (comme celui de Boucquin, ci-après), une histoire et une règle du jeu : *L'usage du jeu fut introduit en France en 1200 et c'est à cette époque à peu près, qu'il faut placer l'invention du jeu de l'oie...*

NOUVEAU JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS. *Paris, Maison Basset* (1847). Litho. signée Boucher. 35,5 × 45.

JEU DE L'OIE. *Paris et Rouen. Fournier* (v. 1850). Litho. 38,5 × 48.

Dans les coins joueurs de billard, de cartes, de dames et de Siam (cartes).

LE GRAND JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, Jeu plaisant et très-récréatif. *Paris, Boucquin* (v. 1850). Bois gravé. 43 × 56.

Au centre, l'*Histoire et la Règle du jeu*. L'historique est naïf, mais intéressant. Dans les coins, personnages romantiques.

NOUVEAU JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS. *Paris, Basset* (v. 1855). Taille-douce. 39,5 × 48,5.

Variante du jeu de cet éditeur paru vers 1825.

JEU DE L'OYE RENOUVELÉ DES GRECS. *Paris, Coyen* (v. 1880). Litho. en coul. avec cadre doré. 38,5 × 52.

Jeu de fine exécution ; dans un coin, famille au jeu de l'oie.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, Jeu de plaisir et de récréation. Litho. en noir, signée B. Coudert. *Paris, Watilliaux, éditeur* (v. 1880). 44 × 57,5.

Dans un coin, enfants au jeu de l'oie.

NOUVEAU JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS. *Paris, J. Walter* (1881). Litho. 48 × 68,5.

Personnages enfantins finement gravés.

JEUX IMPRIMÉS EN PROVINCE (sauf Lorraine)

LE GRAND JEU DE L'OYE, RENOUVELÉ DES GRECS. *Montbéliard, Deckherr*. Bois gravé. (v. 1820). 38 × 45.

Dans les cases : fleurs et plantes diverses; dans les coins, personnages des quatre parties du monde.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, Jeu de grand plaisir et de récréation. *Beauvais, Dupont-Diot* (v. 1820). Bois gravé, 37 × 45.

Dans les coins : corbeilles de fleurs, bourse et cornet à dés. Le même jeu a été réimprimé par *Dembour* à *Metz*.

JEU D'OIE (sic). *Wissemburg, C. Burckardt* (v. 1880). Bois gravé et colorié. 30 × 37,5.

Personnages en costume alsacien dans un coin.

IMAGERIE LORRAINE

Le nombre des pièces issues des Imageries Lorraines est considérable et nous n'en pouvons établir qu'un échantillonnage ; nous le donnons ici suivant les distinctions établies par P. Duchartre et R. Saulnier : L'Imagerie populaire, *auxquelles il faut toujours se référer pour obtenir une date. Celles que nous indiquons sont, bien entendu, les dates de gravure ou d'émission, certaines de ces planches ayant été constamment réimprimées jusqu'à nos jours.*

Les filiations de ces différentes fabriques nous ont amené à numéroter ces jeux ; ils seront faciles à identifier par leurs titre, format, coins, centre ou numéro d'édition ; celui-ci ordinairement porté dans un coin.

Tous ces jeux sont en couleurs, gravés sur bois ou lithographiés ; sauf indications contraires, ils sont dans la forme traditionnelle ovale à 63 cases. (Voir page 54, notre notice sur l'IMAGERIE LORRAINE.)

ÉPINAL

FABRIQUES DE PELLERIN, PINOT ET SAGAIRE.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS. *Pellerin* (v. 1820). Bois gravé. 35 × 40,5.

Copie du jeu en taille-douce de *Basset* (1810), mais sans les vers dans les coins. C'est le jeu de l'oie le plus ancien de Pellerin venu à notre connaissance.

JEU DE L'OIE. *Pellerin* (v. 1850) 27,5×29 (1).

Rébus sur les côtés.

JEU DE L'OIE RENOUVELLÉ DES GRECS, Jeu de plaisir et récréation. *Pellerin* (v. 1850). 36,5 × 44 (2).

Feuillages dans les coins.

RÈGLE DU JEU DE L'OIE. *Pinot et Sagaire* (v. 1865). 37 × 44 (3).

Feuillages et enfants au jeu de l'oie. Jetons à découper sur l'un des côtés.

JEU DE L'OIE. *Pellerin* (v. 1875). 25 × 36 (4).

Fleurs dans les coins.

RÈGLE DU JEU DE L'OIE N° 721. *Pinot* (v. 1875) 25 × 36 (5).

Fleurs, Arlequin et Polichinelle au jeu de l'oie dans les coins.

— Même jeu, *Olivier-Pinot* (v. 1880).

— Même jeu, *Pellerin* N° 1701.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, Jeu de plaisir et de récréation. *Ch. Pellerin.* (v. 1885). 33,5 × 41 (6).

Oie sous un arceau fleuri au n° 63, feuillages et fleurs dans les coins.

JEU DE L'OIE. *Pellerin* n° 1725 (v. 1890). 37 × 44 (7).

Fleurs dans les coins, jetons sur les côtés.

GRAND JEU DE L'OIE. *Pellerin N°* 1713 (8). (v. 1890)

Réimp. du n° 3, mais avec jetons sur les deux côtés.

RÈGLE DU JEU DE L'OIE. *Pellerin* N° 1710 (v. 1900). 24 × 23 (9).

Jeu circulaire. Joueur de flûte au n° 63.

JEU DE L'OIE. *Pellerin* N° 1710 *bis* (v. 1910). 26 × 26 (10).

Jeu circulaire. Grande oie au n° 63.

METZ

FABRIQUES DE DEMBOUR, GANGEL, DIDION, DELHALT.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, Jeu de grand plaisir et de récréation. *Dembour, St de Lacour* (v. 1830). 37 × 45 (11).

Réédition du bois de *Dupont-Diot* à Beauvais.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, jeu de grand plaisir et de récréation. *Dembour et Gangel* (v. 1850). 36,5 × 50 (12).

Joli jeu avec oie couronnée sur un socle au n° 63 et rinceaux dans les coins.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, *Gangel* (v. 1855). 37 × 50 (13).

Enfants au jeu de l'oie dans un coin. Turc avec étendard rose au n° 63.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, Jeu de grand plaisir et de récréation. *Gangel et Didion* (v. 1865). 29 × 38 (14).

Rinceaux dans les coins. Oie sur un socle au n° 63.

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS. *Gangel et Didion* (v. 1860). 27 × 40 (15).

Oies et personnages dans les coins. Oie sous un dais posée sur un coussin au n° 63.

JEU DE L'OIE. *P. Didion* (v.1872). 23,5 × 33,5 (16).

Oie couronnée avec étendard sous un portique au n° 63. Oies habillées dans les coins.

JEU DE L'OIE. *Delhalt* (d. 1881). 22,5 × 23 (17).

Jeu circulaire. Oie jouant de l'orgue de Barbarie dans un coin.

NANCY

FABRIQUES DES IMPRIMERIES RÉUNIES DE JARVILLE, FERRY, DESFEUILLES

JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES GRECS, Jeu de société et de récréation. *Desfeuilles, graveur* (v. 1820). 37 × 44,5 (18).

Bois gravé, signé A. Thiébault.

JEU DE L'OIE. *Jarville* (v. 1910). 37 × 50,5 (19).

Variante du jeu n° 13, mais avec l'étendard tricolore

NOUVEAU JEU DE L'OIE. *Jarville* (v. 1910). 24,5 × 37 (20).

Règle du jeu dans les coins. Oie et oisons sur un lac au n° 63.

RÈGLE DU JEU DE L'OIE. *E. Ferry* (v. 1880). 38 × 53 (21).

Dans un coin, enfants au jeu de l'oie avec la légende : *Tricheur, tricheur ! Comment ? tricheur*, etc...

PONT-A-MOUSSON

RÈGLE DU JEU DE L'OIE. *Haguenthal* N° 269 (1870). Litho. 37 × 47.

Très belle exécution avec paysage dans les coins.

XXe SIÈCLE

JEU DE L'OIE. *S. l. n. d. (Paris)* v. 1900. Litho. en couleurs. 37 × 49,5.

Jeu de facture assez grossière, mais que nous citons en raison de ses coins : gardeuse d'oie, l'oie chez le marchand, l'oie à la broche, l'oie rôtie sur la table.

LE VRAI JEU DE L'OIE. *Paris, Moronval* (v. 1900). Litho. en coul. 41 × 59.

Jeu original figurant une oie à pleine page et dont le plumage est divisé en 62 cases, le bec figurant la case 63. Oies et accidents aux numéros usuels. Sur les côtés : *Règle du vrai Jeu de l'Oie, le seul qui fasse vraiment loi.*

GRAND JEU DE L'OIE. Grande fête de Fouilly-les-Oies. *Paris, La lithographie parisienne* (v. 1900). Litho en couleurs, 49 × 72,5.

Variante du jeu précédent avec la grande oie au centre, mais entourée elle-même d'un encadrement à 63 cases sur lequel on peut jouer également. Ce jeu était vendu en boîte avec accessoires.

RÈGLEMENT DU JEU DE L'OIE. *S.I. Imageries Phobel.* Litho. en couleurs (v. 1910). 29 × 44.

Jeu à personnages humoristiques de facture assez grossière.

VOULEZ-VOUS JOUER AU JEU DE L'OIE? Impression sur tissu, signée Dewé (v. 1939). 22 × 22.

Impression au pochoir en quatre tons, roulotté jaune sur les bords.

NOUVEAU JEU DE L'OIE, dessin en couleurs de Soro, paru dans *France-Dimanche* (2 janvier 1948). 41 × 39.

Jeu à scènes et personnages humoristiques empruntés à l'actualité.

CHAPITRE II

JEUX ASSIMILÉS ET DÉRIVÉS

JEUX DES SINGES *(voir notice page 39)*

JEU DES SINGES. *Metz, Gangel* (v. 1855). Bois gravé et colorié. 34,5 × 31.

Jeu de forme circulaire à 62 médaillons sur 3 rangs concentriques numérotés ou avec accidents communs au jeu de l'oie, les singes en noir remplaçant ici les oies. Au centre, le nº 63 avec singes grotesques.

— Même jeu. *Nancy, Delhalt* (v. 1890). Réimp.

NOUVEAU JEU DES SINGES. *Épinal, Pellerin,* Nº 1706 (v. 1880). Bois gravé et colorié. 32 × 26.

Variante du jeu précédent. Au centre, nº 63 avec singes à table.

JEUX DE LA CHOUETTE *(voir notice page 39)*

LE NOUVEAU ET PLAISANT JEU DE LA CHOUETTE, etc... *Lyon, Louis Daudet* (v. 1750). Bois gravé. 50 × 37.

LE JEU DE LA CHOUETTE, amusant et récréatif, très facile à jouer comme il est expliqué ci-dessous. *Paris, Basset* (v. 1775). Taille-douce. 61,5 × 40.

Voir notice et pl. 4.

NOUVEAU JEU DE LA CHOUETTE, etc... *Orléan* (sic) *Letourmi* (v. 1780). Bois gravé. 40,5 × 37.

LE NOUVEAU ET PLAISANT JEU DE LA CHOUETTE, etc... *Avignon, Leblond.* (XVIIIe s.). Taille-douce. 38 × 36,5.

JEUX DES JUIFS *(voir notice page 39)*

RÈGLE DU JEU DES JUIFS. *Paris, Chéreau* (v. 1780). Taille-douce. 44 × 42,5.

Jeu de forme circulaire à 11 cases et à case centrale représentant un Juif dans son costume traditionnel de l'époque.

LE JEU DU JUIF. *S. l. n. d. Paris* (v. 1780). Taille-douce. 69 × 47.

Jeu rectangulaire en forme de tableau à 11 cases et une vignette centrale. Jeu très finement gravé et colorié d'après des motifs inspirés de Lancret : *Les Jeux.*

DEUXIÈME PARTIE

LA VIE HUMAINE

CHAPITRE PREMIER

GÉNÉRALITÉS

LE NOUVEAU JEU DE LA VIE HUMAINE. *Paris, Crêpy* (1775). Taille-douce. 47 × 69,5.

Jeu à 84 vignettes : qualités et défauts du caractère. Dans les coins : l'Enfance, l'Adolescence, la Jeunesse et la Virilité. *Voir notice et pl. 11.*

LE JEU DES AGES OU DES VICES, VERTUS, PASSIONS ET ÉVÉNEMENTS DE LA VIE. *Paris, Vve Chéreau* (v. 1810). Taille-douce. 39,5 × 50.

Scènes de la vie humaine et bustes de personnages inspirés des travaux de Gall sur la phrénologie. La gravure de la case 12 représente le *divorce*, ce qui date bien l'estampe. Dans les coins, les quatre saisons de l'année.

RÈGLE DU JEU DE LA FORTUNE. *Paris, Basset* (v. 1812). Taille-douce. 42 × 52,5.

Va de l'Entrée du Bonheur à la Fortune. Cornes d'abondance dans les coins. *Voir notice et pl. 12.*

— Réimp. *Paris, Noël* (1818).

JEU DE LA VIE HUMAINE. *Paris, Prodhomme* (1846) Litho. 48 × 48,5.

Jeu de forme circulaire à trois rangs concentriques comprenant 55 cases ; celle du centre figure le *Temple du Bonheur*. Règle du jeu dans les coins.

LE JEU DE L'OIE DE « MARIE-CLAIRE », dessin en couleurs de Beuville, paru dans cette revue (8 avril 1938). 29 × 46.

Jeu à 49 cases, sur des faits empruntés à la vie moderne.

CHAPITRE II

L'ENFANCE : ÉDUCATION ET PÉDAGOGIE

JEU DE LA CONVERSATION. Règles qu'on y doit observer. *Paris, Crêpy* (v. 1767). Taille-douce. 43 × 57.

Jeu à 87 cases à légendes. A la case 87 : *Salle de la Conversation.*

JEU FAMILIER DE LA CIVILITÉ pour l'instruction des enfans, dédié à la jeunesse studieuse. *Paris, Basset* (v. 1820). Taille-douce. 45,5 × 60.

Scènes de l'éducation des enfants; à la case 63, devise : Dieu, le Roi, La Patrie. *Voir notice et pl. 6.*

— Même jeu, même éditeur, même époque, au format 50 × 67.

LE JEU DES ÉCOLIERS. *Paris, Crêpy* (v. 1730). Taille-douce. 37,5 × 48,5.

Jeu avec légendes et cases muettes; on part de la *Porte du Collège* pour arriver à *La Philosophie.*

LE JEU DES ÉCOLIERS. *Paris, Jean* (v. 1810). Taille-douce. 43,5 × 55,5.

Jeu à 44 cases. Va de l'*Entrée en classe* à la *Distribution des prix*. Dans les coins : jeux d'enfants, escrimeur, théâtre. *Voir notice et pl. 5.*

— Réimp. *Paris, Langlumé* (v. 1840).

JEU DES ÉCOLIERS (signé Tenaille) *Paris, Perrin et Cie* (v. 1880). Litho. en couleurs. 47,5 × 63,5.

Jeu rectangulaire comprenant 65 médaillons : scènes de la vie des écoliers jusqu'aux grandes écoles. Au centre, *La Jeunesse guidée par l'Espérance.*

LES HOCHETS. Nouveau jeu dédié à la Jeunesse. *S. l. n. d.* (v. 1830). Litho. 40 × 51.

Jeu de forme ovale finement exécuté. Va de l'adolescence au mariage; pas de règle du jeu.

LE JEU DES LETTRES OU DE L'ALPHABET INVENTÉ IL Y A PRÈS DE 2000 ANS et renouvelé en faveur de la naissance de Mgr le duc de Bretagne, par Alexandre Fleuriau. Pour apprendre promptement et en jouant aux enfans et aux vieillards à lire, écrire et même se divertir. *S. l. (chez l'auteur)*, (1705). Taille-douce. 40 × 50.

Les 25 lettres de l'alphabet se présentent sur un ruban dans un encadrement formé par un manteau fleurdelisé surmonté d'une couronne. On joue avec trois dés.

LES ÉPINES CHANGÉES EN ROSES, jeu nouvellement inventé pour apprendre à lire aux enfans en très peu de temps et mis au jour par Mlle Duteil qui s'en est servi avec succès avant de le donner au public. *Paris, Crêpy* (1773). Taille-douce. 48,5 × 67.

Jeu à 70 cases divisées en deux parties, lettres au-dessus, figures au-dessous. A la case 70, une bibliothèque : Palais de la Lecture. *Voir notice et pl.* 7.

LA PIROUETTE INSTRUCTIVE, contenant les jeux de lettres, de mots, de pair-impair, et des symboles, pour amuser utilement la jeunesse pendant les récréations pluvieuses ou sédentaires. Par M. Fréville, auteur des nouveaux essais d'éducation, etc... *Paris, Croisey* (v. 1805). Taille-douce. 45 × 45.

Jeu de forme circulaire avec lettres, alphabets et vignettes. Règles des jeux dans les coins. *Voir notice et pl.* 8.

— Même jeu, *Paris, Basset.* (Réimp.), même date.

JEU DE LA LECTURE-LEMARE. *Paris, chez l'inventeur, Imp. Huzard* (v. 1830). Bois gravé. 42 × 55,5.

Jeu pédagogique rectangulaire à règle très compliquée. Il est formé de 63 cases représentant des lettres ou des rébus. L'explication des figures est donnée dans un ouvrage à part.

JEU ÉTYMOLOGIQUE ET MNÉMONIQUE ou exercices sur les mots composés, accompagné d'un vocabulaire destiné à faciliter l'usage du jeu. Par P. Millon, prof. de langues. *Paris, chez l'auteur et chez Brunot-Labbé* (v. 1830). Litho. 41 × 57.

Jeu rectangulaire à 200 cases comprenant des racines grecques et latines dont on doit faire des mots composés et les définir. Jeu très curieux et certainement très instructif.

JEU DE L'OIE SAVANTE, jeu de grand plaisir et de grande instruction dédié aux enfants studieux par R. H. Grison. *S. l.* (v. 1865). Litho. 34 × 40.

Ce jeu est accompagné de cartons instructifs permettant de répondre aux questions posées, principalement sur le système métrique. Les oies se détachent en blanc sur fond noir.

JEU DE LA POUPÉE MODÈLE, édité par le *Journal des Petites Filles, Paris* (v. 1890). Litho. en couleurs. 32 × 45.

Jeu composé de 30 cartes numérotées figurant des scènes enfantines. Sur les côtés, jetons et accessoires d'écolier à découper. Pas de règle du jeu.

JEU DE L'ÉCERVELÉE, pouvant être joué en famille. Dessin de Saurel en couleurs, supplément au n° 2 de *la Semaine de Suzette* (1905). 27 × 40.

Jeu à 45 cases de facture assez grossière.

JEU DU PINGOUIN DE DIMANCHE-ILLUSTRÉ. Dessin de Alain Saint-Ogan, paru dans cet hebdomadaire (23 déc. 1928). Tirage typo. en deux tons. 37 × 61.

Aventures d'Alfred (le pingouin), et de Zig et Puce, héros de nombreux albums pour enfants de cet artiste édités par la Librairie Hachette.

CHAPITRE III

L'AMOUR ET LE MARIAGE

LE JEU ROYAL DE CUPIDON AUTREMENT APPELLÉ LE PASSETEMS DE CUPIDON. (v. 1650). (Cité par De La Marinière).

« 63 plaît à l'amant parce que très-parfait. Ce jeu est en forme de serpent, d'autant qu'Amour en guise d'un serpent se glisse dans le cœur de ceux qu'il possède et les empoisonne de son venin et pour plusieurs autres belles considérations que le peu d'espace de ce papier ne permet pas d'exposer en ce lieu ».

LES ÉTRENNES DE LA JEUNESSE. Le petit jeu d'amour. *Paris, Crêpy* (1713). Taille-douce. 44 × 54,5.

Jeu formé de deux cercles chacun à 32 cases de fleurs : l'un pour les *Cavaliers*, l'autre pour les *Dames*. Jeu badin à règle très particulière (voir p. 4).

— Même jeu. *Paris, Jean* (v. 1805). Taille-douce. 37 × 55.

Variante du jeu précédent.

NOUVEAU JEU DE L'HIMEN (signé Roussel). *Paris, Crêpy* (1725). Taille-douce. 42,5 × 54,5.

Jeu rectangulaire à 90 cases muettes et à vignettes, avec au centre : le *Palais de l'Himen.* Fine gravure ornée d'Amours.

— Réédition. *Paris, Crêpy* (v. 1750).

LE JEU DES BONS ENFANS VIVANS SANS SOUCY NI SANS CHAGRIN, où sont les intrigues de la vie, nouvellement inventé, mis au jour par les chevaliers de la Table Ronde. *Paris, Jollain* (1725). Taille-douce. 51 × 35.

Jeu à spirale circulaire, avec cases muettes et vignettes. Dans les coins : jetons, dés, bourse et cornet à dés. *Voir notice et pl.* 10.

— Réédition. *Paris, Crêpy* (v. 1750).

— Réédition. *Paris, Chéreau* (v. 1760).

VOYAGE DE L'ISLE DE CYTHÈRE. *Paris, Crêpy* (v. 1780). Taille-douce. 37 × 46,5.

Jeu rectangulaire à coins coupés à 60 cases. Va de l'*Embarquement* à l'*Isle de Cythère*. *Voir notice et pl.* 9.

JEU DE L'HYMEN (XVIIIe siècle), cité par Grand-Carteret.

JEU DE L'AMOUR ET DE L'HIMÉNÉE. *S. l.* (1792). Taille-douce. 37,5 × 46.

Jeu de forme ovale à 80 cases finement gravées. Dans les coins : scènes galantes dans le goût de l'époque.

JEU AGRÉABLE ET RÉCRÉATIF DES AMOURS. *Paris, Basset* (v. 1809). Taille-douce. 42,5×45,5.

Jeu rectangulaire à coins coupés, finement gravé. Vignettes avec Amours. Va de la *Porte du Jardin d'Amour* à *l'Amour de la Science, de la Gloire et des Beaux-Arts*.

JEU DE L'AMOUR ET DE L'HYMÉNÉE, renouvellé du Jeu des Oies et dédié aux deux sexes, par Nadar et Gédéon. (Gillot sc.). *Paris, Mme Vallète* (v. 1865). Litho. coloriée. 39 × 51.

Jeu rectangulaire à coins coupés à 80 cases à sujets humoristiques et grotesques.

LE GRAND JEU DE L'AMOUR, par Armand Bourgade (Yves sc.). *Paris, Ferrand* (v. 1890.) Litho. en bleu. 35,5 × 48.

Jeu à 40 cases à sujets humoristiques de facture grossière.

JEU DE L'AMOUR ET DU HASARD, dessin de Jean Pichard paru dans *Marie-France* (1er mai 1946). Offset en noir et vert. 31 × 47.

Des fiançailles au mariage d'un jeune couple.

TROISIÈME PARTIE

LE DROIT, LA MORALE, LA RELIGION LA MYTHOLOGIE, L'OCCULTISME

CHAPITRE PREMIER

LE DROIT

L'ESCOLE DES PLAIDEURS. *Paris, Crêpy* (v. 1685). Taille-douce. 39,5 × 51.

Jeu à cases muettes et à vignettes consacrées aux choses et gens de chicane, avec une amusante présentation. La dernière case est l'hôpital : *Palais de la chicane*. Dans les coins et sur les côtés : rameaux d'olivier, canifs, plumes, sacs à procès, sentences satiriques.

CHAPITRE II

LA MORALE

LE NOUVEAU JEU DES VERTUS RÉCOMPENSÉES ET DES VICES PUNIS OU LE TRIOMPHE DE LA VERTU. *Paris, Vincent* (d. 1753). Taille-douce. 42 × 55.

Jeu à 77 encadrements : vices et vertus avec légendes. On part de l'*Innocence* pour arriver au *Triomphe de la Vertu*.

— Même jeu. *Paris, Daumont et Crêpy* (d. 1763). Réimp.

JEU MORAL ET INSTRUCTIF. *Metz, Gangel* (v. 1860). Litho. coloriée 37 × 51.

De l'Humilité au Paradis.

— Même jeu. *Metz, Delhalt* (v. 1875). Réimp.

JEU MORAL ET INSTRUCTIF. *Metz, Didion* (v. 1875). Litho. en couleurs. 24 × 36.

Variante du jeu précédent.

— Même jeu. *Metz, Delhalt* (v. 1890). Réimp.

CHAPITRE III

LA RELIGION

L'ANCIEN ET LE NOUVEAU TESTAMENT

JEU HISTORIQUE SUR L'ANCIEN TESTAMENT. (Gravure de Ogier). *Lyon, Jacquenod père et Rusand* (d. 1765). Taille-douce 40×52.

Jeu composé de 70 médaillons circulaires, chargés d'inscriptions sur l'Ancien Testament. La règle du milieu est faite de 15 distiques. Il existe à part un petit livre *qui explique les points d'Histoire Sainte*.

Ce jeu paraît être une variante de ceux cités, l'un par Grand-Carteret sous le titre ci-après:

LE JEU HISTORIQUE DE L'ANCIEN TESTAMENT (1710), par le P. Bernon, jésuite.

Ne comprenant que 60 médaillons.

ou par A. Franklin sous le titre :

JEU HISTORIQUE SUR L'ANCIEN TESTAMENT (1743), comprenant 70 médaillons.

LE PRIX D'HISTOIRE SAINTE OU FIGURES DE LA BIBLE, avec l'explication historique et l'interprétation morale; jeu propre à apprendre l'Histoire sainte aux enfants. *Paris, Demonville* (1810). Taille-douce. 36,5 × 42,5.

Ce jeu comprend cinq feuilles réunies sous une couverture grise avec pièce de titre collée : 1° ff : De la Création à la sortie d'Égypte; 2° ff : De la sortie d'Égypte au Temple de Salomon; 3° ff : Du Temple de Salomon à la Naissance du Messie; 4° ff : Vie et mort de Jésus-Christ; 5° ff : Actes des Apôtres et Apocalypse. Sur les côtés : légendes des 63 cases; au verso : Moralités tirées de ces légendes. Ce jeu était vendu en portefeuille broché.

RÈGLE DU GRAND JEU DE LA GENÈSE, Gloire à Dieu, etc... (sic) *Paris, Basset* (v. 1810). Taille-douce. 45,5 × 58.

Du *Paradis Terrestre* à la *Mort de Joseph*. Dans les coins : Création du Monde, Arche de Noé. Loth et ses filles...

JEU DE L'HISTOIRE SAINTE DEPUIS LA NAISSANCE DE MOISE JUSQU'A SA MORT. *Paris, Basset* (1825). Taille-douce. 44,5 × 61.

Dans les coins : scènes du culte chez les Hébreux.

JEU DE L'HISTOIRE DE L'ANCIEN TESTAMENT. Composé par Humbert et gravé par Lejeune aîné. *Paris, Langlumé* (v. 1835). Taille-douce. 45 × 62.

Va de la *Création du monde* au *Ciel*.

JEU DE L'HISTOIRE DEPUIS LA CRÉATION JUSQU'A MOISE. *Paris et Toulouse, Vve Turgis* (1836). Taille-douce. 37 × 43.

JEU DU NOUVEAU TESTAMENT CONTENANT LA VIE ET LA PASSION DE NOTRE SEIGNEUR JÉSUS-CHRIST. *Paris, Basset* (v. 1820). Taille-douce. 44,5 × 61.

De la *Nativité de la Sainte-Vierge* à *l'Ascension Glorieuse de Jésus-Christ*. Dans les coins : les quatre Évangélistes.

JEU INSTRUCTIF DE L'HISTOIRE DE NOTRE SEIGNEUR JÉSUS-CHRIST (1836). Cité par Grand-Carteret.

JEUX ÉDIFIANTS

JEU DU POINT AU POINT POUR LA FUITE DES VICES ET POUR LA PRATIQUE DES VERTUS. *Dijon, Le Bossu*. Taille-Douce (v. 1640) 66,5×52.

Jeu finement gravé formé de 72 médaillons ronds, avec titre en français et devise latine. Dédié à Mme de Rouvil, abbesse de Saint-Julien. *Voir notice et pl.* 13.

LE JEU DES QUATRE FINS DERNIÈRES DE L'HOMME (v. 1650).

Jeu à 60 cases cité par De La Marinière.

RÉCRÉATION SPIRITUELLE. *Paris, Aubert*. (d. 1751). Bois gravé. 43 × 54,5.

Jeu à 107 cases muettes ou à légendes. On part du *Mépris du monde* pour arriver à la salle du *Céleste époux*. Dans les coins : motifs de fleurs. Pas de règle du jeu.

RÉCRÉATION SPIRITUELLE. *Paris, Basset* (v. 1830). Taille-douce. 47 × 59,5.

Jeu à 107 cases en forme de cœurs enflammés ou de drapelets comportant des légendes. Même principe que le précédent.

Dans les coins : emblèmes religieux (variante du jeu précédent). *Voir notice et pl.* 14.

RÉCRÉATION SPIRITUELLE. *Paris, Langlumé* (v. 1840). Taille-douce. 44,5 × 59,5.

Jeu à 100 cases, plus 7 cases supplémentaires en forme de portes de couvent de style ogival. Variante et même principe que les jeux précédents. Dans les coins : *Croix, Sablier, Cœurs ailés*.

— Même jeu. *Paris, Jean* (v. 1840).

CHEMIN DE LA CROIX OU RÉCRÉATION SPIRITUELLE. *Paris et Toulouse, Vve Turgis* (v. 1830). Taille-douce. 39 × 47.

Vignettes d'après le Nouveau Testament; dans coins, cartouches avec les noms des quatre Évangélistes. *Voir notice et pl.* 15.

L'ÉCOLE DE LA VÉRITÉ POUR LES NOUVEAUX CONVERTIS. *Paris, Jollain* (fin XVIIe s.). Taille-douce. 40 × 51.

Jeu à cases muettes, avec palmettes et feuillages ou renfermant des citations et versets de l'Ancien et Nouveau Testament. Dans les coins, citations tirées du Nouveau Testament et des Épîtres.

— Même jeu, *Paris, Crêpy* (v. 1750).

LE JEU DES AVEUGLES PRÉSENTÉS AUX MONDAINS AVEUGLÉS PAR LEURS PÉCHÉS, par M. Hamel, ci-devant curé de Mouy. *Paris, Crêpy*. Taille-douce (fin XVIIe s.). 37 × 48,5.

Variante du jeu précédent : *L'École de la Vérité.*

LE DIVERTISSEMENT STUDIEUX DES RELIGIEUSES URSULINES, fait par M. Hamel, curé de Mouy. *Paris, Crêpy* (v. 1750). Taille-douce. 37 × 49.

Jeu à 66 cases muettes et à légendes indiquant l'histoire de la congrégation depuis sa fondation (24 avril 1623).

LE DIVERTISSEMENT STUDIEUX DES RELIGIEUSES, par M. Hamel curé de Mouy. *Paris, Crêpy* (v. 1750). Taille-douce. 39,5 × 50.

Jeu à cases muettes avec palmettes ou feuillages ou encore vignettes représentant des scènes de la vie monastique. On part de *L'Entrée en religion* pour arriver à la *Salle des noces de l'Agneau où sont reçues les Vierges.*

JEU DU CHRÉTIEN TIRÉ DE LA CARTE EMBLÉMATIQUE. *Annonay, Imp. lith. P. Ranchon. Faure, éditeur* (v. 1860). Litho. 44 × 54,5.

Jeu à 144 cases, figurant des symboles, des paysages ou des scènes tirées de l'Écriture Sainte. La règle en est extrêmement compliquée.

JEU DU SALUT (composé par Humbert). *Paris, Vve Jean* (1839). Taille-douce. 45 × 62.

Scènes de l'Ancien Testament.

JEU DES BERGERS ET DES MAGES. Dessin de R. Peynet, paru dans *Marie-France*, (déc. 1948). Offset en noir et vert. 31 × 47,5.

Jeu à deux pistes en forme de rubans, l'une pour les Mages, l'autre pour les Bergers et qui aboutissent à la grotte de Bethléem. Se joue avec un dé.

JEUX DE PROPAGANDE

LES RÈGLES DU JEU DE LA CONSTITUTION, sur l'air du branle de Mets. *S. l.* (1721). Taille-douce anonyme. 44,5 × 59.

Jeu à cases muettes et à vignettes édité lors de la promulgation de la Bulle Unigenitus. Règle en prose au centre et en vers dans deux cartouches sur les côtés. *Voir notice et pl.* 16.

Ce jeu a été édité avec règle du jeu en flamand : *Het nieuwe gansebord der Constitution Unigenitus. S. l. n. d.* Taille-douce. 30 × 44 (v. 1721).

JEU DE JEMBO. — COULEUVRE MISSIONNAIRE. Dessin de F. Rebert. S. l. (v. 1940). Offset couleurs. 50 × 75.

Jeu de propagande protestante à 90 cases, la première représentant la tête d'une couleuvre mordant *le péché et les maladies*, et la dernière la queue de la couleuvre. Scènes représentant des missionnaires, des explorateurs et des scènes d'évangélisation en Afrique. Règle du jeu assez compliquée, figurant à part.

A TRAVERS LE DÉSERT D'ÉGYPTE EN CANAAN. Dessin de Joël Thézard. *Imp. « Je Sers », Issy. Édité par la Société des Écoles du Dimanche.* Paris (v. 1935). Typographie en noir et rouge. 25 × 33,5.

Jeu de propagande protestante représentant des vues d'Égypte et des scènes de la Bible.

CHAPITRE IV

L'OCCULTISME

GRAND JEU DU SORCIER A L'INSTAR DU JEU D'OIE. *Metz, Delhalt* (v. 1860). Litho coloriée et rehaussée d'or. 35,5 × 50.

Ici les sorciers remplacent les oies.

— Même jeu. *Nancy, Jarville* (v. 1900). Réimp.

LE GRAND ETTEILLA OU ORACLE DU DESTIN. Dessin de G. Le Lorrain. *S. l.* (v. 1900). Bois gravé. 29 × 42.

Jeu extrait d'un placard de chansons de l'époque. Il comprend 19 cases représentant des dés et des cartes inspirées des tarots. Voir sur ce jeu, p 44.

CHAPITRE V

LA MYTHOLOGIE

LE JEU DES MÉTAMORPHOSES D'OVIDE, par N. de Fer. *Paris, A. de Fer* (d. 1671). Taille-douce. 39,5 × 53.

Jeu rectangulaire en forme de tableau à 52 cases comprenant des vignettes et des légendes extraites de l'œuvre du poète. Se jouait aussi avec un jeu de cartes.

JEU DU CHEVAL PÉGASE DÉDIÉ AUX FAVORIS D'APOLLON. *Paris, Basset* (v. 1810). Taille-douce. 46,5 × 32,5.

Jeu de forme ovale à 11 cases. Au centre, *La Renommée montée sur le cheval Pégase.*

JEU DES ANTIQUES. *Paris, Jean* (v. 1820). Taille-douce. 43 × 51.

Jeu représentant des personnages mythologiques et de l'antiquité gréco-romaine. Dans les coins : notices sur Esculape, Apollon, Neptune et Pluton. Statue de Henri IV sur le Pont-Neuf à la case 63.

LE PRIX DE MYTHOLOGIE OU LA MYTHOLOGIE EN JEU D'OIE. *Paris, Demonville* (1810). Taille-douce. 36 × 43.

Au centre, les Champs-Élysées. Sur les côtés, vers extraits des œuvres de Delille, Saint-Ange, Dumoustier et Houdard de La Motte.

RÈGLES INVARIABLES DU JEU MYTHOLOGIQUE DU PHÉNIX. *Paris, Basset* (v. 1810). Taille-douce. 42,5 × 54.

Au n° 63 le Phénix; dans les coins : scènes tirées de la Mythologie.

JEU HISTORIQUE DES AVANTURES (sic) DE TÉLÉMAQUE FILS D'ULYSSE, faisant suite au 4e livre de l'Odissée (sic) d'Homère, *Paris, Basset* (v. 1814). Taille-douce. 44 × 60.

Voir notice et pl. 17.

QUATRIÈME PARTIE

LES BEAUX-ARTS ET LA LITTÉRATURE

CHAPITRE PREMIER

BEAUX-ARTS

JEU D'APOLLON OU NOUVELLE MÉTHODE POUR APPRENDRE EN JOUANT LES PRINCIPES DE LA MUSIQUE, dédié à ses élèves de la pension des Dames Cécile Margarita..., par J. N. N. Legros, professeur de solfège. *Paris, Doisy* (v. 1820). Taille-douce de Billet, gravée par F. Legros. 41,5 × 55.

Jeu à 79 cases finement gravées, chacune figurant des notes, accidents, clefs musicaux, etc. de la *clef d'ut* au *Temple d'Apollon.* Il y aurait probablement plusieurs suites à ce jeu. Prix marqué : 3 £ 10 s.

JEU D'OIE DU PRIX HALLMARK, pour jouer la nuit de Noël. Dessin à la plume de Jean-Albert Carlotti paru dans *Arts* (24 déc. 1948). 27,5 × 39.

Jeu à 46 cases édité à l'occasion du prix de peinture fondé par le marchand de tableaux américain de ce nom; y figurent les principaux critiques d'art de notre époque.

CHAPITRE II

LITTÉRATURE

JEU DES FABLES D'ÉSOPE. *Paris, Basset* (v. 1812). Taille-douce. 41 × 55.

Jeu rectangulaire à coins coupés. Scènes tirées des Fables. Dans les coins : animaux divers.

NOUVEAU JEU DES FABLES D'ÉSOPE. *Paris, Jean* (v. 1815). Taille-douce. 42 × 55.

Variante du jeu précédent. Au n° 63, Ésope composant ses œuvres (un *livre* à la main!)

JEU INSTRUCTIF DES FABLES DE LA FONTAINE. *Paris, Basset* (v. 1780). Taille-douce. 43 × 56.

Variante des jeux précédents. Au centre : buste du fabuliste.

NOUVEAU JEU DES FABLES DE LA FONTAINE. *Paris, Jean* (v. 1805). Taille-douce. 34,5 × 41,5.

Jeu rectangulaire à *coins* coupés, scènes tirées des Fables; au nº 63 buste du Fabuliste : *La Fable puisant de l'eau à la Fontaine. Voir notice et pl.* 18.

LE PRIX DE SAGESSE OU LA FONTAINE EN JEU. *Paris, Demonville* (v. 1810). Taille-douce. 35,5 × 41,5.

Jeu finement gravé, avec sur les côtés, des vers extraits des fables. Au centre : *les Animaux devant Jupiter.*

JEU DE LA LAITIÈRE ET DU POT AU LAIT. *Épinal, Pellerin* Nos 1716 et 1734 (v. 1900) Bois gravé et colorié. 31 × 54.

Personnages et accessoires à découper sur les bords.

JEU DES AVENTURES DE DON QUICHOTTE. (XVIIIe s.).

Cité par Grand-Carteret.

JEU DES CONTES DE FÉES. *Metz, Gangel et Didion* (v. 1860). Bois gravé et colorié. 37,5 × 51.

Au centre : *la Reine des Fées.*

— Même jeu. *Nancy, Jarville.* (Réimp.).

LE JEU DE LA PETITE CENDRILLON OU DES FÉES. *Paris, Vve Chéreau* (1812). Taille-douce. 40 × 45.

Vignettes illustrant le conte de Perrault. Il ne faut pas confondre ce jeu avec celui cité à la rubrique Théâtre. *Voir notice et pl.* 19.

LE JEU DE MA MÈRE L'OYE, vu par Jean Effel. *Monaco, Éditions du Triboulet* (1948). Dessin au trait colorié au pochoir. 31,5 × 47,5.

Jeu rectangulaire à 50 cases avec légendes extraites des *Contes de Perrault* à règle très particulière. Présentation moderne dans un emboîtage avec accessoires du jeu (dés et oies).

JEU DES MYSTÈRES DE PARIS. *Metz, Gangel* (v. 1855). Bois gravé et colorié. 36,5 × 50,5.

Scènes extraites de l'œuvre célèbre d'Eugène Sue.

— Même jeu. *Metz, Delhalt* (Réimp.).

— Même jeu. *Nancy, Jarville* (Réimp.).

JEU DU JUIF ERRANT. *Metz, Gangel* (v. 1855) Bois gravé et colorié. 36,5 × 50.

Scènes extraites de l'œuvre célèbre d'Eugène Sue.

— Même jeu. *Metz, Delhalt* (Réimp.).

JEU DU JUIF-ERRANT. *Metz, Didion* (v. 1870). Bois gravé et colorié. 24 × 36.

Variante du jeu précédent.

JEU DU TOUR DU MONDE. *Paris, Coyen* (v. 1875). Litho. en couleurs. 42,5 × 55.

Scènes extraites du fameux ouvrage de Jules Verne. Dans les coins, les quatre parties du monde. *Voir notice et pl.* 20.

JEU DU TOUR DU MONDE EN 80 JOURS. *s. l.* (v. 1875). Litho. en couleurs. 45,5 × 55.

Jeu rectangulaire à 80 cases. Au centre : planisphère. Pas de règle du jeu, paraît vraisemblablement avoir été publié par une revue.

LE TOUR DU MONDE EN QUATRE-VINGTS-JOURS. Dessin de L. Brossier finement gravé sur bois. Placard de publicité pour des livres d'étrennes publiés par *J. Hetzel* et *Firmin Didot* (1903). 55 × 56.

Jeu circulaire à double rangée de 40 cases chacune. Au centre : planisphère avec itinéraire du voyage.

LE JEU DU PRIX GONCOURT (par Pierre Bost, dessiné par Marcel Vincent), paru dans *Marianne* (27 nov. 1935). Offset, 22 × 35.

Vignettes et notices humoristiques sur les mœurs littéraires de l'époque et portraits des grands « Prix Goncourt ».

JEU DE L'OIE GONCOURT. (Voulez-vous jouer avec Peynet au ....). Dessin au trait de Peynet paru dans *La Bataille* (17 nov. 1949). 27 × 38,5.

Jeu humoristique avec caricatures des académiciens Goncourt.

CINQUIÈME PARTIE

L'HISTOIRE

CHAPITRE PREMIER

HISTOIRE ANCIENNE ET GÉNÉRALE

JEU CHRONOLOGIQUE UTILE POUR APPRENDRE LA SUITE DES SIÈCLES ET CE QUI EST ARRIVÉ DE PLUS REMARQUABLE EN CHASCUN. Gravure de Peyrounin. *Paris, Pierre Mariette* et *G. Le Juge* (d. 1638). Taille-douce. 38,5 × 52.

Ce jeu comprend 57 cases à légendes ou vignettes et se divise en deux parties. La première (40 cases), commence à la création d'Adam, la seconde (17 cases), à la naissance du Christ et se termine à la naissance de Louis XIV (1638). La règle du jeu est assez compliquée et l'on utilise un dodécaèdre ou deux dés. Le jeu est dédié

à M. le Baron de Montpaou par L. Alègre le fils, (probablement le dessinateur).

Ce jeu est le plus ancien jeu français daté venu à notre connaissance. *Voir p. 44.*

JEU DES ILLUSTRES CAPITAINES, PHILOSOPHES, ORATEURS ET POÈTES (par N. de Fer). *Paris, A. de Fer.* Taille-douce (d. 1672). Taille-douce. 40 × 53,5.

Jeu sous forme de tableau à 52 cases donnant les portraits et biographies des hommes et femmes célèbres de l'antiquité grecque et latine.

LE JEU DES NATIONS PRINCIPALES DE LA TERRE UNIVERSELLE, ou leurs mœurs, leurs modes et leurs costumes sont particulièrement dépeints pour instruire et récréer tout ensemble les curieux de l'Histoire et de la Géographie (d. 1705).

Jeu à 43 cases, par Louis Richer. (Cité par A. Franklin.)

JEU DE L'HISTOIRE UNIVERSELLE (1715). Portrait du Régent à la dernière case.

Cité par A. Franklin.

TABLEAU CHRONOLOGIQUE DE L'HISTOIRE UNIVERSELLE EN FORME DE JEU. *Paris, Crêpy* (d. 1715). Taille-douce. 43 × 57.

Ce jeu comprend 109 cartouches à légendes depuis Adam jusqu'à « Louis XV succède à Louis 14 » *(sic)*. Au centre, un autre jeu à 87 cartouches : « Hommes remarquables dans l'Histoire Universelle », depuis Mathusalem jusqu'à « Philippe duc d'Orléans, Régent de France, 1715 ».

— Même jeu. *Paris, Crêpy* (d. 1767).

NOUVEAU JEU D'HISTOIRE UNIVERSELLE, par le Sr Le Maître, professeur d'Histoire et de Géographie. *Paris, Crêpy* (1745). Taille-douce. 51 × 70,5.

Ce jeu comprend 58 cases à vignettes ornementales et se divise en deux parties. La première (40 cases), va de la « Création du Monde » à Jules César, la seconde (18 cases) va de la naissance du Christ à Louis XV (1745). Les deux parties se jouent à la suite.

L'HISTOIRE ROMAINE DEPUIS LA FONDATION DE ROME JUSQU'A CONSTANTIN, réduite en jeu pour l'instruction de la jeunesse par le Sr Le Maître, professeur d'Histoire et de Géographie. *Paris, Crêpy* (d. 1773). Taille-douce. 51 × 73.

Jeu à 56 cases à légendes.

L'HISTOIRE ROMAINE DEPUIS CONSTANTIN JUSQU'A CHARLES-MAGNE (sic) réduite en jeu pour l'instruction de la jeunesse par le Sr Le Maître, professeur d'Histoire et de Géographie. *Paris, Crêpy* (v. 1773). Taille-douce. 50,5 × 71.

Jeu à 53 cases à légendes.

GRAND JEU DE L'HISTOIRE DE ROME DEPUIS SA FONDATION JUSQU'A CÉSAR AUGUSTE, 2e EMPEREUR. *Paris, Basset* (v. 1810). Taille-douce. 45 × 62.

Dans les coins, personnages allégoriques de scène de la vie romaine.

GRAND JEU DE L'HISTOIRE ANCIENNE DE LA GRÈCE. *Paris, Basset* (v. 1815). Taille-douce. 45 × 61.

De la fondation d'Athènes à la mort d'Archimède. Dans les coins : scènes de la vie dans la Grèce antique.

CHAPITRE II

HISTOIRE DE FRANCE

GÉNÉRALITÉS

LE JEU DES FRANCOYS ET DES ESPAGNOLS POUR LA PAIX (P. D. V. G. D. R.). (par du Val, graveur du Roi). *Paris, De Fer* (d. 1660). Taille-douce. 39 × 45.

Jeu formé de 26 médaillons représentant les cartes des opérations de la fin de la guerre de Trente Ans et de la Fronde (1635 à 1660), qui se terminent par le Traité des Pyrénées et le mariage de Louis XIV et de Marie-Thérèse. Chaque médaillon est divisé en deux parties teintées en rose et en bleu, représentant l'une le côté espagnol et l'autre le côté français pour chacune des années 1635 à 1660, soit 26 ans. *Voir notice p. 44.*

LE JEU ROYAL ET HISTORIQUE DE LA FRANCE nouvellement inventé pour apprendre généralement en peu de temps la suite merveilleuse de nos rois, leurs actions les plus mémorables, la durée de leur règne, le temps de leur mort et le lieu de leur sépulture, depuis Pharamond jusqu'à notre invincible monarque Louis XIV. *Paris, De Fer* (d. 1662). Taille-douce. 48 × 68.

Jeu à 64 cartouches comprenant les monographies des Rois de France.

JEU GÉNÉALOGIQUE DES ROIS DE FRANCE. *Paris* (1696). Taille-douce. 52 × 65.

Jeu formé de 65 médaillons représentant les rois de France depuis *Faramond (sic)* jusqu'à *Louis le Grand.* Ils sont posés le long des branches d'un arbre généalogique, curieusement mis en forme de spirale allongée. La règle du jeu a été publiée à part : *Paris,* 1696, in-16.

ABRÉGÉ CHRONOLOGIQUE DES ROYS DE FRANCE, instructif et récréatif, où l'on apprendra en joüant ce qui s'est passé de plus curieux sous leurs règnes. Ouvrage orné de symboles, hiéroglyphes et attributs convenables à l'histoire. Taille-douce anonyme. (d. 1730). 69 × 81.

Ce présent jeu a été receuilli (sic), *compilé, et mis en lumière par le Sr du Tertre. Orné et dessiné par de Phainx fils, gravé par Fombone, écrit par Jenvilliers.*

Jeu à 66 cases, de très grandes dimensions, magnifiquement gravé, la dernière figurant le château de Versailles. Encadrement de superbe exécution où figurent les armes royales.

LA RÉCRÉATION FRANCAISE OU NOUVEAU JEU HISTORIQUE ET CRONOLOGIQUE *(sic)* DES ROIS DE FRANCE. *Paris, Crêpy* (1745). Taille-douce. 43,5 × 55.

Jeu rectangulaire à 67 cases avec portraits et notices historiques de Pharamond à Louis XV.

— Réédition. *Paris, Crêpy* (1775).

Portraits de Louis XV et Louis XVI accolés à la case 67.

NOUVEAU JEU HISTORIQUE ET CRONOLOGIQUE *(sic)* DES ROIS DE FRANCE. *Paris* (1750). Taille-douce anonyme. 45 × 57.

Jeu à 67 médaillons, le dernier figurant Louis XV.

— Même jeu, réédition (1775).

Le dernier médaillon figurant Louis XVI dit *le Bienfaisant.*

TABLEAU CHRONOLOGIQUE ET UNIVERSEL DES PRINCIPAUX EVÈNEMENS ARRIVÉS EN FRANCE DEPUIS L'ÉTABLISSEMENT DE LA MONARCHIE JUSQU'A PRÉSENT, dressé en forme de jeu. *Paris, Crêpy* (d. 1776). Taille-douce, 44 × 56.

Ce jeu comprend 102 cartouches à légendes, depuis 420 jusqu'à l'avènement de Louis XVI. Au centre, un autre jeu à 66 cartouches avec petits portraits, depuis Pharamond jusqu'à Louis XVI.

JEU DE L'HISTOIRE DE FRANCE.

Cité par A. Franklin, variante du jeu précédent. (fin XVIIIe).

NOUVEAU JEU HISTORIQUE ET CHRONOLOGIQUE DE LA MONARCHIE FRANÇAISE. *Paris, Basset* (1814). Taille-douce. 45 × 60,5.

Depuis Clovis jusqu'à *Louis XVIII le Désiré.* Bien entendu, Napoléon n'y figure pas, et pour cause. Au centre, statue de Henri IV.

JEU HISTORIQUE ET CHRONOLOGIQUE DE L'HISTOIRE DE FRANCE. *Paris, Vve Jean* (1830). Taille-douce. 45 × 61.

Depuis Pharamond jusqu'à Louis-Philippe Ier.

— Même jeu. *Paris, Langlumé* (Réimp.).

JEU DE L'HISTOIRE DE FRANCE. *Paris, Basset* (1837). Taille-douce. 45,5 × 62.

Au nº 63, l'Arc de Triomphe de l'Étoile avec quatre médaillons. Dans les coins : Clovis, Clodion, Mérovée, Childéric. Cette fois, Napoléon figure. *Voir notice et pl.* 21.

[JEU DES ROIS DE FRANCE] Sans titre indiqué. *Montrouge, Devarenne* (v. 1855). Litho. en couleurs. 43 × 43.

Jeu circulaire à forme spirale à 78 cases. Portraits des rois de France de Pharamond à Napoléon III; au centre, siège de Malakoff. Pas de règle du jeu.

TABLEAU CHRONOLOGIQUE ET DROLATIQUE DES ROIS DE FRANCE (dessiné par Lichy, à Gien). *Paris, Lemercier* (v. 1872). Litho. Diam. : 33 cm.

Jeu circulaire à trois rangs formant 75 cases, dont la dernière figure Napoléon III; au centre Clovis et Jeanne d'Arc. Les figures sont légèrement satiriques.

JEU DES ROIS DE FRANCE. *Metz, Gangel et Didion* (v. 1865). Bois gravé et colorié. 37,5 × 51.

Au nº 63 : Napoléon III, l'Impératrice Eugénie et le Prince Impérial, sous un dais orné de drapeaux. Dans les coins campagnes de Chine, de Crimée, d'Afrique et d'Italie.

— Même jeu, réédition. *Metz, Delhalt* (v. 1880).

Au nº 63 : Napoléon III, l'Impératrice Eugénie (sans le prince impérial) avec la légende « Président de la République ».

JEU DES ROIS DE FRANCE. *Metz, Didion* (v. 1875). Bois gravé et colorié. 24 × 36.

Variante du jeu précédent. Dans les coins quatre reines de France.

— Même jeu. *Metz, Delhalt* (v. 1880). Réimp.

— Même jeu, *Nancy, Jarville* (Réimp.).

LA RÉVOLUTION, NAPOLÉON ET L'EMPIRE

JEU DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE, tracé sur le plan du jeu d'oye renouvelé des Grecs. *S. l. n. d.* (1790). Taille-douce. 35 × 50,5.

Les « Parlements » de France y figurent les oies. Au centre : l'Assemblée Nationale. Dans les coins : *La Famille Patriote sur l'air du « Ça ira. »*

JEU DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE. *Paris, se trouve rue des Mathurins,* nº 18 (1791). Taille-douce. 47 × 64,5.

Va de la prise de la Bastille à l'Assemblée Nationale. Les « Parlements » de France y figurent les oies ; dans les coins, drapeaux et trophées. *Voir notice et pl.* 22.

JEU NATIONAL ET INSTRUCTIF, ou leçons exemplaires et amusantes données aux bons citoyens par Henri IV et le père Gérard. *Paris, Basset* (1791). Taille-douce. 50,5 × 73,5.

Jeu formé par une chaîne à 83 maillons de forme ovale représentant des sujets satiriques ou des scènes révolutionnaires. Au centre : *Le Génie de la Liberté éclaire les Français. Le Temps délivrant la France* (qui tient le premier maillon brisé) et des scènes de la vie de Henri IV. Sur le père Gérard, voir notice, p. 45.

LES DÉLASSEMENS DU PÈRE GÉRARD ou la Poule de Henri IV mise au pot en 1792. Jeu National. *Londres, Smith* (1792). Taille-douce. 36,5 × 50.

Variante du jeu précédent. Bien qu'éditée à Londres, cette estampe paraît être de facture française. Règle du jeu dans les coins.

JEU DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE (gravé par Normand). *Paris* (v. 1830). Taille-douce. 23,5 × 37.

NOUVEAU JEU IMPÉRIAL DE L'AIGLE, *Paris, Jean* (v. 1810). Taille-douce. 47 × 39.

Variante du Jeu de la Chouette, ici remplacée par l'aigle impériale.

JEU DES COSAQUES. *Paris, Genty* (1814). Taille-douce. 45 × 61.

Au centre : *Camp de Cosaques aux Champs-Elysées le Trente et un Mars* 1814. Dans les coins : vues de Moscou. *Voir notice et pl.* 24.

Le même jeu a été édité à La Haye en 1815 avec la règle du jeu en français et flamand.

JEU DES MILITAIRES FRANÇAIS. *Metz, Verronnais* (1837). Taille-douce. 43 × 53.

Jeu représentant les généraux et maréchaux de l'Empire.

JEU DU GRAND-HOMME. *Paris, Vve Turgis.* Taille-douce (v. 1835). 46,5 × 62.

La dernière case représente la Colonne Vendôme avec la célèbre légende : *Ah ! qu'on est fière !* (sic) *d'être français, quand on regarde la colonne,*

JEU HISTORIQUE DE LA VIE DE NAPOLÉON. *Paris, Jean* (1821). Taille-douce.

Collection Hennin T. 162,

JEU HISTORIQUE DE LA VIE DE NAPOLÉON. *Paris, Langlumé* (v. 1835). Taille-douce. 43 × 55,5.

Jeu à 45 cases, la dernière représentant *l'Apothéose.* Dans les coins : Brienne et diverses scènes, paraît être la réédition du jeu de *Jean,* (1821.) *Voir notice et pl.* 23.

JEU DE L'HISTOIRE DE NAPOLÉON. *Paris Ligny* (1844). Litho. 44 × 61.

Vie de Napoléon, de Brienne à sa mort; jeu édité à l'occasion du retour des cendres de l'Empereur.

JEU IMPÉRIAL. (Dessiné et gravé par L. Tanty). *Paris, Imp. Becquet* (1869). Litho. 57 × 77.

Jeu à 67 cases, représentant des scènes de la vie de l'Empereur depuis Brienne jusqu'au tombeau des Invalides. Dans les coins, portraits en médaillons de Napoléon Ier, Napoléon III, du duc de Reichstadt et du Prince Impérial.

Voir aussi sur Napoléon : les Jeux militaires, page 222.

LA RESTAURATION ET LE SECOND EMPIRE

LES BARRICADES OU LES TROIS JOURNÉES DE JUILLET. *Paris, Noël* (1830). Litho. 35 × 45.

Jeu rectangulaire à 25 cases représentant des scènes des Trois Glorieuses; pas de règle du jeu.

JEU DES GUERRES DU SECOND EMPIRE Litho. de Lemercier avec cases carrées avec la place des dés.

Cité par Grand-Carteret.

TROISIÈME ET QUATRIÈME RÉPUBLIQUES (1871-1950)

JEU D'OIE PARLEMENTAIRE (par E. Fournier). Dessiné et gravé par Belloguet. *Paris, Vancortenberghen* (v. 1871) Lith. 51 × 72,5.

Jeu en forme d'éventail divisé en deux parties : *Jeu de la Gauche* et *Jeu de la Droite* de chacune 49 cases, et qui, en réalité constituent deux jeux séparés. Portraits des principaux parlementaires de l'époque et vignettes satiriques.

JEU DE LOIS (*Musée du Charivari*). Dessin de G. Lafosse (6 janv. 1872). Bois gravé et colorié, édité par cette revue. 36 × 49.

Personnages du Second Empire et du début de la IIIe République, scènes humoristiques et satiriques.

NOUVEAU JEU DE L'OIE DU SIFFLET, Revue des Actualités, par V. Morland. Publié par *Le Sifflet.* Bois gravé et colorié. (9 août 1874). 36 × 53.

Au centre, le parc de Versailles et les Grandes Eaux.

JEU DE LA PRÉSIDENCE. *Paris, F. Gélin et E. Maurey* (v. 1875). Litho. Diam. 50 cm.

Jeu circulaire à 18 cases représentant les portraits de Thiers, J. Simon, J. Ferry, Gambetta, Rochefort, etc...

LES 3 JEUX RÉUNIS. *Paris, Thomaron* (1870). Litho. Diam. 33 cm.

Jeu circulaire. Au centre, *La République française gagne la partie*. Dans le coin en bas et à gauche : Les trois jeux réunis : 1° *Le jeu historique se jouant comme au jeu d'oie*. 2° *Le labyrinthe français (ou nouveau jeu du toton-piste)*. 3° *Les trois toupies nationales (jeu nouveau)*. Il n'y a aucune règle de ces jeux.

JEU DU CANARD. Dessin de J. Blass paru dans *Le Triboulet* (1881). Cité par Grand-Carteret.

Jeu satirique visant Jules Grévy et les politiciens du jour.

RÈGLE DU JEU DE L'OIE DU GÉNÉRAL (BOULANGER). *Épinal, Pellerin* et *Le Figaro* (30 mars 1889). Bois gravé et colorié. 26,5 × 37,5.

Jeu de propagande boulangiste très répandu, paru dans un encart du *Figaro* avec d'autres images boulangistes. Il en existe de nombreux tirages à part avec quelques différences de coloris.

JEU DE L'AFFAIRE DREYFUS ET DE LA VÉRITÉ. Prime gratuite du journal *L'Aurore*. *Imp. Charaire à Sceaux* (1898). Litho. en couleurs. 40 × 56,5.

Jeu « dreyfusard » très répandu, et représentant des scènes ou des personnages de cette célèbre affaire. Au n° 63 : *La Vérité sortant du puits*.

L'ALLIANCE FRANCO-RUSSE. Jeu populaire du *Petit Journal* et du *Journal Illustré*. *Paris* (3 janv. 1892). Bois gravé tiré en bistre. 46 × 64.

Jeu à 50 cases à personnages et drapeaux. Chaque vignette est soulignée d'un distique. Au verso de cette planche, notice historique intéressante sur le Jeu de l'Oie par Alfred Barbou, plus connu à la fin du siècle dernier sous le pseudonyme de Thomas Grimm.

GRAND JEU FRANCO-RUSSE. *Pont-à-Mousson, Vagné* (1893). 40,5 × 52.

Uniformes, personnages russes et français, musique de l'*Hymne Impérial*, drapeaux, etc.

RÈGLE DU JEU FRANCO-RUSSE. *Pont-à-Mousson, Vagné* (1893). Bois gravé, colorié et rehaussé d'or. 25,5 × 38.

Variante du jeu précédent aux mêmes lieu et date.

JEU DU LAPIN DE LA GRANDE THÉRÈSE. Dessin de Fernand Fau, gravé par Dumoulin. *S. l.* (1901). Litho. en couleurs. 46 × 60,5.

Vignettes et personnages sur l'*Affaire Thérèse Humbert*, la plus grande escroquerie du siècle !

JEU DE LA CASSEROLE. Dessin de Bruno. *Paris, A. Denys* (1905). Litho. en coul. 50 × 63,5.

Jeu à 33 cases de propagande anti-maçonnique à propos des lois religieuses de l'époque. Au centre, dans une casserole, le « Petit père Combes ».

GUERRE 1914-1919

JUSQU'AU BOUT, NOUVEAU JEU DE LA GUERRE DE 1914. *Paris, Bouquet* (1914). Litho. en couleurs. 36,5 × 52,5.

Portraits et uniformes des belligérants.

JEU DE LA GUERRE 1914. *Genève. Imp. Jent. Rojoux et Schaufel-Berger, Colombo*, éditeurs. (1914) Litho. tirée en bleu-vert. 46 × 66.

Va de la déclaration de guerre à fin 1914. Jeu de propagande suisse en faveur des Alliés.

JEU DE L'ARMÉE. *Nîmes, Nicolas* (1915). Litho. en couleurs. 33,5 × 49,5.

Jeu de facture assez vulgaire. Portraits de Poincaré, Albert Ier, Nicolas II et George V.

JEU DE LA VICTOIRE. (par Ch. de Bussy). *Paris, Éditions d'Art français* (1915). Litho. en couleurs 43 × 29.

Jeu en forme de tableau à 91 cases. Au n° 63 l'aigle impérial allemand en cage.

JEU DE LA VICTOIRE. *S. l. n. d.* (v. 1915). Litho. en couleurs. 27,5 × 45.

Va de la Mobilisation à l'entrée des Alliés à Berlin (par anticipation !) car l'armée russe y figure.

JEU DU PAS DE L'OIE renouvelé des Boches. *Paris, Librairie Lutétia* (v. 1916). Bois gravé de Guy Arnoux, colorié au pochoir. 34,5 × 48.

JEU DU SOLDAT FRANÇAIS. Bois gravé de Guy Arnoux colorié au pochoir. *Paris, Devambez* (v. 1917). 44 × 38.

Jeu de forme circulaire à 11 cases inspiré du *Jeu de la Guerre*. Au centre, *poilus* jouant aux dés sur un tambour.

JEU DU POILU, par Pierre-Mac Orlan, dessin de Gus Bofa paru dans *La Baïonnette* (1918).

LE NOUVEAU JEU DE LA GUERRE — HET NIEUWE OORLOGSSPEL — THE NEW WAR GAME. *La Haye, A. Berhaut* (1918). Litho. en couleurs. 42 × 51,5.

Scènes de la Grande Guerre. Au centre « La rentrée triomphale à Bruxelles ». Règle du jeu en français, anglais et flamand. Un des jeux de propagande hollandais en faveur des Alliés, très répandus en Belgique pendant l'occupation.

JEU DE LA VICTOIRE. *Imageries de Pont-à-Mousson et Paris. Imp. Chambrelent.* (1919). Litho. en coul. 25,5 × 35.

Au n° 63 : *Les soldats alliés foulant aux pieds l'Aigle allemand.*

1919-1950

LE JEU DE L'ESCARGOT OU DE LA JUSTICE. Dessin en noir de Lucien Boucher, paru dans *La Lessive, Paris.* (Avril 1934.) 12,5 × 19.

Jeu satirique d'amusante présentation, car le jeu figure sur la coquille d'un escargot. Il vise les lenteurs de la justice dans l'affaire Stavisky.

JEU DE MARIANNE. *S. l. n. d.* (v. 1936). Offset couleurs. 35,5 × 53,5.

Va de Napoléon III (rayé de trois traits rouges) au paquebot *Normandie*, en passant par Bismarck, Thiers, Sarah Bernhardt, Boulanger, Pasteur, Rostand, Stavisky, Hitler, etc.

JEU DE (DÉCRETS)-L'OIE. Dessin satirique en noir de H. Guilac, paru dans le *Canard Enchaîné* (v. 1938). 17,5 × 32.

JEU DE LA PERME. Dessin en couleurs de Raoul Guérin paru dans *Le Journal.* (29 Déc. 1939). 39 × 53.

Vie du troupier pendant la *drôle de guerre.* La 38e et dernière case représente le poilu brandissant sa permission.

UN NOUVEAU JEU DE L'OIE, dessin en couleurs paru dans *Marie-Claire* (1940). 29 × 45.

« Pour distraire nos soldats, *Marie-Claire* vous propose ce jeu dont la règle est très simple et dont les dessins sont parlants ».

LE JEU DE LA FRANCISQUE. *Paris, La Générale Publicité* (1942). Offset couleurs. 31 × 33 sur carton.

Jeu sur carton en deux volets, de forme carrée, édition de propagande du Gouvernement de Vichy pendant l'Occupation allemande. A la fin du jeu : *Ce jeu ressemble au jeu de l'oie, il est fait pour vous distraire,* francisque au verso du carton. Ce jeu a été très répandu dans les camps des Prisonniers français en Allemagne par le gouvernement de Vichy (1940-1944).

JEU DU RUTABAGA. Le Noël du Maréchal (1942), distribué par *le Secours National, Entr'aide du Maréchal. S. l.* Offset couleurs. 34 × 36.

Jeu sur carton se jouant avec des dés et des cartons imités du Jeu de Loto. Grossier tirage d'un mauvais dessin sur les difficultés du ravitaillement pendant l'hiver 1942-43. Fourni sous pochette avec le portrait du Maréchal Pétain imprimé en bleu.

JEU DE LA LIBÉRATION (Règle du) pour les petits et pour les grands. (Dessin de Mat), paru dans *Libé-soir* (1944). 26 × 36.

LE JEU DE LOI... ÉLECTORALE, de Bec et H.-P. Gassier. Dessin paru dans *L'Humanité* (6 fév. 1949). 34,5 × 40.

Jeu satirique de propagande communiste, contre le Général de Gaulle et le plan Marshall.

JEUX SUR DES PERSONNAGES HISTORIQUES

LE DIVERTISSEMENT ROYAL SUR LES VERTUS HÉROIQUES DE LOUIS XIIII (sic) Roy de France et de Navarre. *Paris, Humblot* et *Crêpy* (1686). Taille-douce. 40 × 52.

Jeu à cases muettes ou à légendes. Au centre, médaillon portant un philactère « Place... (sans nom) » avec une statue. Dans les coins : soleils royaux et devises latines.

[JEU SUR LA VIE DE LOUIS XIV], sans titre indiqué) *S. l. n. d.* (v. 1720). Taille-douce. 57 × 64.

Jeu de forme hexagonale divisé en six triangles comptant chacun 10 médaillons circulaires représentant des figures, cartes, plans ou légendes de l'avènement de Louis XIV à celui de Louis XV. Pas de règle du jeu.

JEU ROYAL DE LA VIE D'HENRI IV. *Paris, Basset* (v. 1815). Taille-douce. 44,5 × 60.

Au centre, apothéose de Henri IV.

GRAND JEU DE JEANNE D'ARC. *Pont-à-Mousson, Marcel Vagné* (v. 1880). Bois gravé colorié. 40 × 52,5.

Scènes de la vie de l'héroïne.

JEU DE JEANNE D'ARC. Variante du jeu précédent, *même éditeur, aux mêmes lieu et date.* 26 × 38.

JEU DE L'ÉPOPÉE DE JEANNE D'ARC, publié sous les auspices de l'*Œuvre populaire Jeanne d'Arc*, dessin de P. Enault, *Paris, R. Roppart* (v. 1890). Litho. en couleurs. 40 × 52.

Dans les angles : statues de Jeanne d'Arc à Cherbourg, place des Pyramides à Paris, Vaucouleurs et Huberville (Manche).

CHAPITRE III. — JEUX SUR L'ANGLETERRE

[JEU DES ROIS D'ANGLETERRE] sans titre indiqué. *Montrouge, Devarenne* (v. 1855). Litho. en couleurs. 41 × 41.

Jeu circulaire à forme spirale à 70 cases. Portraits des rois d'Angleterre de Guillaume le Conquérant à la reine Victoria; au centre, prise de Sébastopol. Pas de règle du jeu.

JEU DE LA GUERRE DU TRANSVAAL. Gravure coloriée publiée par un journal satirique (anonyme), peut-être *Le Rire* (?) *S. l.* (v. 1900). 25 × 25.

Jeu carré à 56 cases, violemment antibritannique, avec drapeaux et jetons à découper.

SIXIÈME PARTIE

LA GÉOGRAPHIE ET LES VOYAGES

CHAPITRE PREMIER

JEUX A CARTES GÉOGRAPHIQUES

GÉNÉRALITÉS

LE JEU DU MONDE, par P. Duval (d'Abbeville). *Paris, Mariette* (d. 1645). Taille-douce. 40 × 51.

Jeu de forme ovale avec cartes de tous les pays du monde. Dans les coins : cartes des quatre parties du monde. Le jeu est dédié au Comte de Vivonne dont les armes figurent au centre.

LE JEU DES PRINCES DE L'EUROPE, par P. Du Val, géographe du Roy, grav. de Verkruys. *Paris, Jaliot.* (1680). Taille-douce. 39,5 × 51.

Jeu à 63 médaillons représentant chacun une carte d'un pays d'Europe. Au centre, carte de l'Europe.

NOUVELLE MÉTHODE DE GÉOGRAPHIE OU VOYAGE PAR LES VILLES LES PLUS CONSIDÉRABLES DE LA TERRE, où par le jeu on apprend la situation des pays et des villes, leurs dépendances et la religion des peuples, avec une mappemonde où les routes de ce voyage sont marquées. *Paris, Crêpy* (1713). Taille-douce. 44 × 56.

Jeu à 78 cases, cité par de Vinck. Planisphère au centre. Ce jeu a été repris par Moithey (chez Crêpy) en 1780 sous le titre : *La géographie universelle ou la connaissance exacte de la Mappemonde* (voir ci-contre)

MAPPE-MONDE OU CARTE GÉNÉRALE DE TOUTTE (*sic*) LA TERRE DRESSÉE SUR LES OBSERVATIONS DE Mrs DE L'ACADÉMIE ROYALE DES SCIENCES. *S. l.* (probablement *Paris, Crêpy*) v. 1768. Taille-douce. 43,5 × 55.

Jeu à 78 cases avec légendes. On part de Brest vers l'Amérique pour arriver à Paris. Au centre, les deux hémisphères.

LA RÉCRÉATION EUROPÉENNE OU JEU DES PRINCES DE L'EUROPE, dédié et présenté à Nosseigneurs les Enfans de France par leur très-humble et très-obéissant serviteur Moithey, Ing. géographe. *Paris, Crêpy* (d. 1770). Taille-douce. 48 × 59.

Jeu à 61 médaillons finement gravés, figurant la carte d'un pays d'Europe. Au n° 61, carte de France ; carte d'Europe au centre. *Voir notice et pl.* 26.

LA GÉOGRAPHIE UNIVERSELLE OU LA CONNAISSANCE EXACTE DE LA MAPPEMONDE, mise en jeu par le Sr Moithey, ingénieur-géographe du Roy. *Paris, Crêpy* (d. 1780). Taille-douce. 42 × 54.

Jeu à 78 cases avec légendes (voir plus haut : *Nouvelle méthode de Géographie*, etc.). Au centre, les deux hémisphères.

RÈGLE DU JEU DE LA MAPPEMONDE OU CARTE GÉNÉRALE DE TOUTE LA TERRE MISE EN JEU. Ouvrage aussi utile que curieux et qui donnera une connaissance exacte du monde entier (XVIIIe s.).

Cité par Grand-Carteret.

JEU DES NATIONS. *Metz, Delhalt* (v. 1880). Bois gravé et colorié. 37,5 × 50.

Jeu de forme ovale à 11 cases rondes comprenant une carte géographique d'un pays d'Europe, avec uniformes militaires de ce pays. Se joue comme au jeu des Juifs.

— Même jeu. *Nancy, Jarville.* (Réimp.).

LA FRANCE

LE JEU DE FRANCE, par P. Du Val, géographe ordinaire du Roy... Le tout gravé et mis à jour par Etienne Vouillemont, graveur ordinaire du Roy pour les cartes géographiques, plans de villes et autres tailles-douces. *Paris, Vouillemont.* (d. 1659). Taille-douce 38,5 × 52,5.

Jeu de forme ovale à 62 médaillons : figurant les cartes des provinces et pays de France, le n° 63 représentant la France. Le jeu est dédié à Guillaume de Lamoignon.

NOUVELLE MÉTHODE DE GÉOGRAPHIE OU VOIAGE CURIEUX PAR LES VILLES LES PLUS CONSIDÉRABLES ET LES PRINCIPAUX PAIS DES 30 GOUVERNEMENTS GÉNÉRAUX ET LES 6 PARTICULIERS DU ROIAUME DE FRANCE, mis en jeu. *Paris, Crêpy* (1718). Taille-douce. 45 × 56,5.

Jeu à 109 cases, la dernière figurant le portrait de Louis XV. Au centre : carte de France et règle du jeu.

L'HISTORIOGRAPHIE DU ROYAUME DE FRANCE où l'on a marqué les villes capitales et les plus considérables des principaux païs des 30 gouvernements généraux et des 6 particuliers mis en jeu. *Paris, Crêpy* (v. 1769). Taille-douce. 45 × 54,5.

Jeu de 109 cases, la dernière figurant le portrait de Louis XV. Au centre : carte de la France et règle du jeu.

L'ÉMULATION FRANÇAISE OU DESCRIPTION HISTORIOGRAPHIQUE DU ROYAUME DE FRANCE. Ouvrage aussi utile que curieux, mis en jeu par Moithey. *Paris, Crêpy* (d. 1766). Taille-douce. 42,5 × 56.

Jeu à 109 cases à légendes indiquant les noms des provinces, villes principales de France, universités, évêchés, parlements, etc. Au centre, portrait de Louis XV et carte de France divisée en provinces avec signes conventionnels.

L'ÉMULATION FRANÇAISE OU DESCRIPTION HISTORIOGRAPHIQUE DU ROYAUME DE FRANCE, jeu aussi utile que curieux par Mr Moithey, Ing. géog. du Roy et professeur de mathématiques de MM. les pages de LL. AA. SS. Monseigneur et Madame la Princesse de Conty. *Paris, Crêpy* (d. 1776). Taille-douce. 42,5 × 56.

Réédition du jeu ci-dessus avec la variante du titre et le portrait de Louis XVI au centre.

JEU GÉOGRAPHIQUE DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE présenté à la Convention Nationale et dressé par J. N. Mauborgne, ancien professeur. *Paris, Basset* (1795). Taille-douce. 53 × 77.

Jeu finement gravé représentant les cartes des 83 départements nouvellement institués. Dans les coins : carte de France par départements, tableau des départements, Saint-Domingue, Comtat-Venaissin et Flandre.

JEU GÉOGRAPHIQUE DU ROYAUME DE FRANCE, divisé en 86 départements. *Paris, Basset* (1816). Taille-douce. 53 × 75,5.

Variante du jeu précédent à 86 cases. Au centre, portrait de Louis XVIII. Dans les coins : carte de France par départements, tableau des départements, plan de Paris.

JEU GÉOGRAPHIQUE DE LA FRANCE DIVISÉ EN 86 DÉPARTEMENTS. *Paris, Basset* (d. 1836). Taille-douce. 53,5 × 78.

Variante du jeu précédent. Au centre, coq gaulois et drapeau tricolore.

JEU ROYAL ET GÉOGRAPHIQUE DES DÉPARTEMENS DE LA FRANCE. *Paris, Jean* (v. 1830). Taille-douce. 50 × 65.

Jeu à 90 cases et 87 départements. Au centre : carte de la France par départements. La case 1 représente le plan de Paris.

— Même jeu. *Paris, Langlumé* (réimp.), sous la même date.

LOTERIE GÉOGRAPHIQUE. *Paris et Lille. Imp. Lehoucq* (v. 1895). Litho. en coul. 54 × 90.

Carte de France divisée en 86 départements, de facture assez grossière.

GRAND JEU DU PIGEON VOYAGEUR. *Lille, Paris, Imp. Lehoucq* (v. 1890). Litho en couleurs. 63 × 80.

Grande carte de France à 87 départements, de facture assez grossière comportant chacun un distique. Château, régiment en marche, paysages avec pigeons voyageurs dans les coins.

CHAPITRE II

VOYAGES, SITES ET MONUMENTS

LE MONDE

JEU DES JEUNES VOYAGEURS EN EUROPE, (composé et gravé par Geoffroy) *Paris, chez Partout* (d. 1819). Taille-douce. 29,5 × 36,5.

Jeu rectangulaire à 50 cases représentant les principaux monuments des villes d'Europe.

JEU DU VOYAGEUR EN EUROPE, représentant les vues des plus beaux édifices des principales villes de cette partie du monde. *Paris, Basset* (v. 1830). Taille-douce. 46,5 × 62.

Dans les coins, vues de Paris, Londres et Constantinople. Au centre, Arc de Triomphe du Carrousel, surmonté d'une couronne (tirages avant 1830) ou de drapeaux (tirages après 1830).

JEU DU PETIT VOYAGEUR. *Épinal, Pellerin.* Bois gravé et colorié (v. 1860). 36,5 × 50.

Paysages de tous les pays du monde et moyens de transports. Dans les coins : vues de Paris, Rio de Janeiro, Moscou et la « Chaumière indienne ».

LA COURSE AUTOUR DU MONDE. *Paris. Coqueret* (v. 1860). Litho. 44 × 68,5.

Grand jeu de forme ovale se jouant comme celui du Steeple-chase; au centre, les deux hémisphères. Dans les coins : locomotive, vélocipède, vapeur et aérostat; en bas, vignettes à découper.

LA PAGODE. Steeple-Mappemonde et Loto Chinois. *Paris, Billard* (v. 1865). Litho. 58 × 47.

Le jeu se joue sur deux lignes divisées en 90 cases avec accidents autour de deux hémisphères placés au centre du jeu. On peut aussi jouer au loto, quand les cases sont coloriées. Au centre haut et bas : paysage et pagode chinoise, en bas, personnages et règle du jeu.

STEEPLE-CHASE AUTOUR ET A TRAVERS DU MONDE. *Paris, Thomaron* (v. 1860). Litho. en couleurs de A. Marminia finement gravée. 47 × 78.

Grand jeu à 100 cases dans le genre des *Steeple-chase* avec accidents. Au centre : itinéraire et règle du jeu; dans les coins, divers moyens de transports. Ce jeu était vendu sous la forme d'un cahier broché de trois feuilles, la première faisant office de couverture, illustrée d'une sphère terrestre avec vignettes. La règle du jeu est en français et en anglais.

LA FRANCE *(sauf Paris)*

TOUR DE LILLE EN 63 MINUTES. *Lille, Boidoduc et Hayard* (v. 1900). Litho. en bleu. 39 × 50,5.

Jeu avec les fameux géants lillois et les monuments remarquables de la ville. C'est le seul tableau ayant quelque intérêt folklorique, venu à notre connaissance.

JEU DES DÉPARTEMENTS FRANÇAIS PAR BASSIN DES GRANDS FLEUVES. *Paris, Aubert* (1843). Litho. 42 × 44.

Jeu circulaire à trois rangs représentant des vues de 98 villes de France. Dans les coins : vues des monuments de Paris.

LES MONUMENTS DE PARIS

Voir aussi sur Paris : Agriculture, Industrie, Métiers et Commerce, p. 224.

JEU DES MONUMENS *(sic)* DE PARIS. *Paris, Basset* (v. 1810). Taille-douce. 46 × 62.

A la case 63 : Arc de Triomphe du Palais des Tuileries; dans les coins : châteaux de Versailles, La Malmaison, Palais du Roi de Rome à Chaillot (qui ne fut jamais construit). *Voir notice et pl.* 28.

— Même jeu. *Basset* (v. 1830). Coq gaulois à la case 63. Réimp.

JEU DES MONUMENS *(sic)* FRANÇAIS DE LA VILLE DE PARIS. *Paris, Langlumé* (1815). Taille-douce. 43,5 × 55.

Jeu rectangulaire, variante du jeu précédent. La case 63 représente la fontaine du Châtelet.

JEU DES MONUMENTS DE PARIS. *Paris, Basset* (v. 1840). Taille-douce. 45 × 61,5.

A la case 63 : Arc de Triomphe de l'Étoile; dans les coins : châteaux de Saint-Cloud, de Vincennes, Fontainebleau et l'abbaye de Saint-Denis.

— Même jeu. *Paris. Hocquart, Sr de Basset.* (v. 1850).

— Même jeu. *Paris, Bouasse-Lebel et Basset réunis* (v. 1860). Réimp.

GRAND JEU DE LA TOUR EIFFEL, (par Allard et Laval.) *Paris, Imagerie Parisienne-Lorraine* (1889). Litho. en couleurs. 62,5 × 41,5.

Jeu à 101 numéros placés le long de la Tour.

LE JEU DE PARIS (par Madeleine Luka). *Paris I. G. L. Publicité* (1942). Litho. en noir et bleu. 54 × 59,5.

Jeu en forme du plan de Paris à 58 cases. Au centre : Notre-Dame de Paris. Le jeu est collé sur carton au dos duquel figure *La Parisienne*. Il y a deux tirages de ce jeu : l'un à 150 exemplaires, l'autre à 1.000 exemplaires. Il existe quelques exemplaires coloriés par l'artiste.

SEPTIÈME PARTIE

L'HÉRALDIQUE, L'ARMÉE ET LA MARINE

CHAPITRE PREMIER

HÉRALDIQUE

LE JEU DU BLASON, par N. de Fer, géographe de sa Majesté Catolique (sic). *Paris, Danet* (1655). Taille-douce. 42 × 55,5.

Jeu à 63 cases, va du *Temple de la Gloire* aux *Armes du Roy*. Dédié au marquis de Lavrillière.

— Même jeu. *Danet* (1683). Réimp.

LE JEU DU BLASON par D.V.G.D.R. (P. du Val, graveur du Roi). *Paris, Nic. Berey* (1660). Taille-douce. 36,5 × 36,5.

Jeu de forme carrée à 40 cases. Des *Émaux* aux *Armes du Roy*. A droite : *Ordre et loi du Jeu du Blason ;* à gauche : *Introduction pour le Jeu du Blason*. Dédié à la princesse de Savoye.

JEU DU BLASON (Gravure de Roussel). *Paris, Legras* (1664). Taille-douce. 38 × 46.

Jeu à 55 cases contenant les blasons de la famille royale, des princes etc... (cité par De Vinck).

LE CHEMIN DE L'HONNEUR. Jeu d'Armoiries. *Lyon, Benoist Coral* (d. 1672). 45 × 54,5.

Jeu composé de 87 écus finement gravés. Règle du jeu très particulière. Dédié à S. A. E. Mgr le Prince de Bavière. *Voir p.* 47.

CARTE MÉTHODIQUE, pour apprendre aisément le blason en joüant, soit avec des cartes à tous les jeux ordinaires, soit avec des dez comme au jeu de l'oye. *Paris, Daumont* et *Crêpy* (1770). Taille-douce. 48,5 × 62,5.

Jeu en forme de tableau formé de 52 cartes à jouer avec personnages, blasons ou arbres généalogiques. Dédié au comte d'Artois. *Voir notice et pl.* 30.

CHAPITRE II

L'ARMÉE

STRATÉGIE, MANŒUVRES, FORTIFICATIONS, VIE MILITAIRE

LE JEU DE LA GUERRE où tout ce qui s'observe dans les marches et campements des armées, dans les batailles, combats, sièges et autres actions militaires est exactement représenté avec les définitions et les explications de chaque chose en particulier. (Inventé et dessiné par Gilles de la Boissière, ingénieur ordinaire du Roy et gravé par Pierre Le Pautre). *Paris, J. Mariette* (1697). Taille-douce. 48 × 67.

Jeu de forme rectangulaire à 52 cases se jouant à 52 cartes ou à deux dés et représentant l'enseignement de la tactique militaire. Au centre, remise d'un bâton de maréchal par Louis XIV d'après le tableau d'Antoine Dieu. Dédié au duc de Berry.

— Même jeu *Paris, Daumont* (1710). Réédition.

Dédié au duc de Bourgogne.

LE JEU DES FORTIFICATIONS dans lequel les différents ouvrages qui servent à la défense des places et des camps sont exactement dessinés selon la plus nouvelle manière avec toutes leurs définitions et une explication courte et facile des termes qui sont en usage dans cet art. *Paris, Daumont* et *Crêpy* (1712). Taille-douce. 49 × 68.

Jeu à 52 cases, variante du « Jeu de la Guerre » de G. de La Boissière décrit ci-dessus. Dédié *à l'Illustre Jeunesse élevée dans l'Ecole Royale Militaire.*

— Même jeu. *Amsterdam. Pierre Mortier* (1712). Présenté à Mgr le Duc de Bourgogne.

— Même jeu. *Paris, N. J. B. de Poilly* (v. 1720). Réédition.

Dédié à l'illustre jeunesse élevée dans le Collège de Louis-le-Grand, par N. J. B. de Poilly.

LES DÉLASSEMENS *(sic)* DES ÉLÈVES DE MARS OU NOUVEAU JEU MILITAIRE pour apprendre à la jeune noblesse les principaux termes de la guerre. *Paris, Roussel et Crêpy* (1718). Taille-douce. 42,5 × 53,5.

Dans les coins : Mars, Bellone, Trophées. Dédié à S. A. S. Louis-Armand de Bourbon, par le Sr Roussel.

LES TRAVAUX DE MARS OU NOUVEAU JEU DE LA GUERRE, dédié à la jeune noblesse de France. *Paris, Crêpy* (d. 1767). Taille-douce. 41,5 × 52.

Jeu à 66 cases à légendes ou à vignettes. Au centre, variante de la vignette du *Jeu de la Guerre*, édité par *Mariette* (1697). Se joue avec deux règles différentes.

JEU DES EXERCICES MILITAIRES DE L'INFANTERIE FRANÇAISE ET DES MANŒUVRES DU CANON. *Paris, Basset* (v. 1780). Taille-douce. 45 × 58,5.

Jeu rectangulaire représentant divers mouvements du fantassin et manœuvres du canon.

— Même jeu, *Montpellier, Fontanel* (1792),

JEU DES FORTIFICATIONS OU DE LA GUERRE. *Paris, Basset* (v. 1812). Taille-douce. 46,5 × 62.

Au n° 63 : plan de Metz. Dans les coins : Légion d'honneur, Toison d'Or, Couronne de Fer, et Ordre de la Réunion. *Voir notice et pl.* 31.

Dans les réimpressions de ce jeu postérieures à 1815, l'Ordre de la Réunion (fondé par Napoléon) a été remplacé par l'Ordre de Saint-Louis.

JEU DE LA GRANDE REDOUTE. *Épinal, Pellerin* (v. 1860). Bois gravé et colorié. 37,5 × 47.

Jeu de forme circulaire, divisé en quatre secteurs de couleurs différentes. Dans les coins et sur les côtés : uniformes et trophées; au centre : la Redoute. *Voir règle, p.* 47.

JEU DE FORTERESSE. *Paris, chez l'éditeur* (v. 1880). Litho. en couleurs. 43 × 53.

Tableau représentant une place fortifiée à la Vauban, sur laquelle sont placés des ronds à numéros noirs et rouges. Au verso de ce jeu collé sur toile, grande image, figurant des armes et outils du Génie. Pas de règle du jeu. *Voir p.* 47.

JEU DU CONSCRIT. *Épinal, Pinot et Sagaire* (v. 1860). Bois gravé et colorié. 36,5 × 49.

Scènes de la vie d'un conscrit qui devient (à la case 63) Maréchal de France, sous les traits de Mac-Mahon. Dans les coins : batailles de Malakoff, Inkermann, Palestro et Solférino. *Voir notice et pl.* 34 *et aussi p.* 48.

— Même jeu, *Épinal, Pellerin* N° 1737 (v. 1880). Réimp.

JEU DES HONNEURS MILITAIRES, paru dans *Le Petit Français illustré* (1896). Typographie en couleurs. 24 × 29.

Au centre, portrait de Félix Faure. A droite : *Extrait des règlements militaires sur les honneurs dus dans l'armée.*

— Même jeu au format 45 × 60. *Paris, Armand Colin* (même date).

JEU DE LA GUERRE. *Amsterdam, Ellermans, Harms et Cie* (v. 1900). Litho en couleurs. 46 × 59.

Tableau représentant l'armée française en manœuvres : hôpital, ambulance, place-forte, ferme, moulin, sur lesquels sont placés des numéros noirs rouges et bleus. En bas, règle du jeu. Sur un côté, étoiles de la Légion d'honneur à découper.

JEU DU SOLDAT. *Épinal, Pellerin* N° 1707. Jeu à l'usage des militaires (v. 1910). Litho. coloriée. 26 × 36.

Jeu à 33 cases avec attributs et scènes de la vie de caserne. Dans un coin : *La chanson du Soldat* (paroles et musique).

UNIFORMES

Voir Modes et Costumes, p. 226.

NOUVEAU JEU MILITAIRE DÉDIÉ AUX HÉROS DE L'EMPIRE FRANÇAIS. *Paris, Jean* (v. 1812). Taille-douce. 44 × 52.

Jeu à 65 cases finement gravé représentant des uniformes militaires de l'époque; Étoile de la Légion d'honneur au n° 65; dans un coin, soldats jouant à l'oie.

LE JEU DES HÉROS DE L'EMPIRE FRANÇAIS. *Paris, Basset* (1808). Taille-douce. 46 × 32.

Jeu de forme ovale à 11 cases : armes, trophées. Au sommet l'aigle impériale avec drapeaux et N couronné. Au centre hussard et grenadier jouant aux dés sur un tambour. Se joue selon la Règle du *Jeu des Juifs. Voir notice et pl.* 32.

RÈGLE DU JEU DE LA GUERRE. *S. l.* (probablement *Paris, Basset*) v. 1810. Taille-douce. 40,5 × 31.

Variante du jeu précédent. Au centre, un hussard.

RÈGLE DU JEU DE LA GUERRE. *S. l.* (probablement *Paris, Basset* (1814). Taille-douce. 45 × 37.

Variante des jeux précédents, mais l'aigle est remplacée ici par trois fleurs de lis et des drapeaux blancs. Nous connaissons le même jeu, paru probablement pendant les Cent-Jours, dont les fleurs de lis ont été effacées à la gouache, et les drapeaux blancs, transformés en drapeaux tricolores.

JEU DES GUERRIERS FRANÇAIS FAVORIS DE LA VICTOIRE. *Paris, Basset* (v. 1809). Taille-douce. 44,5 × 56.

Uniformes militaires divers et faits d'armes de l'Empire; au n° 63 figure l'Étoile de la Légion d'honneur.

JEU DE L'ÉCOLE MILITAIRE ET DE L'EMPIRE FRANÇAIS. *Paris, Vve Chéreau.* (v. 1812). Taille-douce 52 × 42.

Jeu en forme de tableau finement gravé Dans le haut, bandeau représentant la façade du palais de Meudon et la promenade du Roi de Rome; en bas 11 cases avec des uniformes militaires de l'époque.

NOUVEAU JEU DES TROUPES FRANÇAISES. *Paris, Basset* (1815). Taille-douce. 43,5 × 55,5

Jeu à 43 cases représentant des uniformes militaires de l'époque. Au n° 43 : *Louis XVIII recevant avec bonté les hommages des chefs de l'Armée.* Dans les coins : scènes de la vie militaire. *Voir notice et pl.* 33.

JEU DES MILITAIRES FRANÇAIS. *Metz, Verronnais* (1837). Taille-douce. 43 × 53.

Uniformes militaires et portraits de généraux se terminant à Napoléon avec le classique : *Après vous, Sire !*

JEU MILITAIRE. *Épinal, Pellerin* N° 1702 (d. 1872) Bois gravé et colorié. 26 × 36,5

Légion d'honneur au n° 63. Spécimen rare d'un jeu daté de Pellerin.

JEU DU SOLDAT. *Épinal, Pellerin* N° 1703 (v. 1860). Bois gravé et colorié. 27,5 × 37.

JEU DE L'ÉTAT-MAJOR FRANÇAIS. *Épinal, Pinot et Sagaire* N° 344 (v. 1860). Bois gravé et colorié. 25,5 × 37.

Jeu de forme ovale à 22 cases, se jouant comme le Jeu de la Chouette. L'une d'elles représente Napoléon III.

— Même jeu. *Épinal, Pellerin,* n° 1704 (v. 1880).

Le nom de Napoléon III est remplacé ici par « lieutenant-général. »

JEU HISTORIQUE DE LA FRANCE MILITAIRE. *Épinal, Pellerin* (v. 1860). Bois gravé et colorié. 36,5 × 49,5.

La case 63 représente l'Arc de Triomphe.

JEU DE L'ARMÉE FRANÇAISE. *Metz. Delhalt* (v. 1872). Bois gravé et colorié. 37,5 × 50.

Jeu de forme ovale à deux rangées, l'une de 24 cases, l'autre de 32 cases, représentant les tenues et grades de l'armée française (y compris Thiers, en président de la République). Se joue comme au Jeu de la Chouette, avec trois dés.

— Même jeu. *Nancy, Jarville* (réimp.).

GRAND JEU DE L'ARMÉE FRANÇAISE. *Pont-à-Mousson, Vagné* (v. 1906). Litho. coloriée. 40 × 61,5.

Variante du jeu précédent.

JEU DE L'ARMÉE FRANÇAISE. *Pont-à-Mousson, Vagné* (v. 1906). Litho. coloriée. 26 × 38,5.

Variante des jeux précédent.

CHAPITRE II

LA MARINE

LE NOUVEAU JEU DE LA MARINE. *Paris, Daumont et Crêpy* (v. 1713). Taille-douce. 48 × 71.

Dans les coins en bas : Mer Océane et Mer Méditerranée.

— Même jeu. *Paris, Daumont* (v. 1760). Réimp.

NOUVEAU JEU DE LA MARINE (gravé par Cl. Roussel). *Paris, Roussel* (1719). Taille-douce. 43 × 54.

Jeu à légendes ou vignettes représentant navires et manœuvres navales. Au centre : pavillons, liste des officiers par ordre, navire et parties du navire; dans les coins : vues de ports et rose des vents. Dédié au marquis Du Quesne.

NOUVEAU JEU DE LA MARINE (M. Jeanne Chapoulard sculp.), dédié à S. A. S. Monseigneur le Duc de Penthièvre, amiral de France. *Paris, Crêpy* (d. 1768). Taille-douce. 49 × 66.

Cases à légendes et à vignettes de bâtiments en manœuvres. Au centre : vaisseau de guerre à la voile, avec légende, pavillons des nations maritimes de l'Europe, noms des officiers par ordre. Dans les coins : ports de mer et roses des vents. *Voir notice et pl,* 35.

— Même jeu, cité par De Vinck. *Paris, Crêpy* (d. 1737), Nous ignorons si la dédicace y figure.

LE NOUVEAU JEU DE LA MARINE ROYALE. *Paris, Basset* (v. 1820). Taille- douce. 34 × 41.

Jeu à vignettes représentant des navires et définition des termes de navigation. Au centre, vaisseau de guerre avec légendes. Dans les coins : roses des vents, départ et retour du marin.

LE NOUVEAU JEU DE LA MARINE IMPÉRIALE.

Cité par Grand-Carteret.

JEU DE LA MARINE. *Épinal, Pellerin* N° 1738 (v. 1860). Bois gravé et colorié. 36 × 49,5.

Principaux faits maritimes avec portraits des marins célèbres.

NOUVEAU JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DES ENFANTS ET DES GRECS, pour l'amusement des marins et la tranquillité des grands chefs, par Pierre Leconte (peintre de la marine). *Cherbourg, au Pèlerin* (v. 1930). Gravure au trait coloriée au pochoir. 30 × 42,5.

Satire de la vie des fonctionnaires du Ministère de la Marine.

EN PLEINE MER. *Paris, Librairie du Progrès.* (v. 1900). Litho en couleurs. 36 × 25,5.

Jeu en forme de tableau représentant un bateau à vapeur sur les agrès duquel sont placés 33 ronds.

HUITIÈME PARTIE

LES SCIENCES PURES

LE JEU DE LA SPHÈRE OU DE L'UNIVERS, selon Tyco-Brahé *(sic)*, gravé par Estienne Vouillemont. *Paris, A. de Fer* (d. 1661). Taille-douce. 38 × 49,5.

Jeu de forme ovale à 70 médaillons ronds représentant les éléments, les constellations célestes et les astres. Dédié à Pierre Séguier, chancelier de France. *Voir notice et pl.* 25.

NOUVEAU JEU D'HISTOIRE NATURELLE, dédié à la jeunesse. *Paris, Jean* (1810). Taille-douce. 35 × 43.

Jeu rectangulaire à coins coupés, représentant des animaux. Dans les coins, notices sur la girafe, l'éléphant, le chameau et le cerf. *Voir notice et pl.* 36.

JEU DES FLEURS. *Paris, Jean* (1810). Taille-douce. 39 × 47.

Jeu finement gravé. Dans les coins : roses, tulipe et œillets. *Voir notice et pl.* 37.

JEU INSTRUCTIF DE L'HISTOIRE NATURELLE DES ANIMAUX. *Paris, Basset* (v. 1815). Taille-douce. 44,5 × 60,5.

Les oies sont ici figurées par des oiseaux. Dans les coins : scènes tirées de la fameuse légende du *Lion d'Androclès*.

JEU INSTRUCTIF DES FLEURS. *Paris, Basset* (v. 1825). Taille-douce. 44,5 × 60,5.

Jeu très finement gravé. Dans les coins : jardins des Plantes, des Tuileries et du Luxembourg. A la case 63 : *Gloire au Lis! Voir p.* 48.

— Même jeu. *Paris, Bouasse-Lebel* (v. 1850). (Réimp.).

JEU INSTRUCTIF DES MERVEILLES DE LA NATURE ET DE L'ART. *Paris, Basset* (v. 1825). Taille-douce. 45,5 × 60.

Éléments surtout empruntés à la géologie. des *Pyramides d'Egypte* à la *Création du Monde* Dans les coins : vues de Londres, Rome, Venise et Saint-Pétersbourg. *Voir notice et pl.* 38.

JEU DE L'HISTOIRE NATURELLE, imité du Jeu de l'Oie. *Paris, Vve Pillot* (1834). Taille-douce. 37,5 × 44.

Vignettes avec animaux. Dans les coins : chasses diverses.

JEU DU GRAND BUFFON. Litho. de Gabriel, publiée par *Le Journal des Enfants et Conseiller des Parents. Paris* (Janvier 1867). 45 × 57.

Au n° 63, portrait de Buffon. Pas de règle du jeu.

NEUVIÈME PARTIE

LES SCIENCES APPLIQUÉES

CHAPITRE PREMIER

MÉDECINE, HYGIÈNE

LA MARCHE A L'ÉTOILE. Nouveau jeu de l'oie édité par la Ligue Nationale contre l'Alcoolisme. *Épinal, Klein* (v. 1910). Typog. en couleurs. 35 × 47. *Voir p.* 51.

LE COQ GAULOIS. JEU DE LA SANTÉ. *Paris, Devambez* (v. 1930), édité sous les auspices de *la Commission américaine contre la tuberculose en France*. Typographie en 3 tons. 25 × 35.

Dans les cases : scouts et coqs gaulois. Drapeaux français et américains dans les coins.

CHAPITRE II

AGRICULTURE, INDUSTRIE, MÉTIERS ET COMMERCES

JEU DE L'AGRICULTURE ET DU COMMERCE. *Paris, Vve Chéreau* (v. 1810). Taille-douce. 42,5 × 35.

Jeu en forme de tableau à 9 cases carrées. Se joue comme au Jeu des Juifs. *Voir notice et pl.* 40.

LE JEU DES ARTS ET MÉTIERS. *Paris, Vve Chéreau* (v. 1810). Taille-douce. 39 × 52,5.

Dans les coins : L'*Agriculture*, les *Mines*, la *Chimie* et l'*Astronomie*.

LE JEU UNIVERSEL DE L'INDUSTRIE HUMAINE. *Paris, Basset* (1814). Taille-douce. 46 × 61.

Vignettes représentant les différents arts et métiers. Dans les coins : moulin, vaisseau, castors et abeilles. *Voir notice et pl.* 39.

GRAND JEU DU BŒUF-GRAS. *Lille, Lehoucq* (v. 1900). Litho. en couleurs. 45 × 60.

Jeu représentant un bœuf divisé en ses parties comestibles, avec définitions et utilisation. Paraît être un jeu de propagande.

LA PLACE DU VILLAGE (Voulez-vous jouer avec nous sur). Dessin de Gring, paru dans *Marie-France*, (25 juillet 1949.) Offset coul. 31 × 47,5.

Jeu rectangulaire figurant une place de village avec ses maisons de commerce et établissements publics. Jeu inspiré du « Monopoly ». *Voir note, p.* 49.

NOUVEAU JEU DES CRIS DE PARIS, dédié aux amateurs. *Paris, Crépy* (1774). Taille-douce. 47 × 67.

Jeu de forme ovale à 44 cases finement gravé figurant les petits métiers de Paris avec les « cris ». *Voir notice et pl.* 29.

LE JEU DE PARIS EN MINIATURE, dans lequel sont représentés les Enseignes, Décors, Magasins, Boutiques et divers établissements des principaux marchands de Paris, leurs Rues et Numéros. *Paris, Vve Chéreau* (1803). Taille-douce. 46,5 × 63.

Jeu rectangulaire à 90 cases représentant des boutiques de Paris avec leurs enseignes et leurs adresses. *Voir notice et pl.* 27.

NOUVEAU JEU DES CRIS DE PARIS, dédié aux amateurs. *Paris, Jean* (v. 1805). Taille-douce. 45 × 52.

Jeu de forme ovale à deux rangées et 44 cases, figurant les petits métiers de Paris avec les « cris ».

NOUVEAU JEU BRUIANT *(sic)* des cris de Paris, de ses faubourgs et environs. *Paris, Basset* (1808). Taille-douce. 44 × 56,5.

Jeu à 44 cases sur les petits métiers parisiens. Dans les coins : scènes de bal et guinguettes.

CHAPITRE III

L'ACTUALITÉ INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE

JEU DU CANAL ROYAL, dédié à Son Éminence le Cardinal de Bonzy, archevêque et primat de Narbonne. *S. l.* (d. 1682). Taille-douce. 40 × 52.

Jeu à 68 cases rondes représentant les écluses et ponts du Canal du Midi, mis en service l'année précédente. La règle du jeu figure à part dans l'ouvrage d'Andréossy. *Voir page* 49.

LE NOBLE JEU DE L'EXPOSITION (de 1867). Dessin de Edme Pénaville, paru dans *Paris-Magazine* (Mars 1867). 26,5 × 34,5.

— Variante du même jeu paru la même année dans *Le Figaro*.

LE JEU DE L'OIE DE L'EXPOSITION (de 1867). Bois gravé de Gillot, paru dans *La Vie Parisienne* (1867). 26,5 × 48,5.

GRAND JEU DU VOYAGE A L'EXPOSITION DE 1889 A PARIS. *Nancy, Ferry* (1889). Litho. en couleurs 42 × 58.

Jeu à 70 cases relatant les aventures d'une famille de Nancy durant son voyage à l'Exposition. La dernière case figure la *Tour Eiffel*.

CHAPITRE IV

LOTERIE ET CAISSE D'ÉPARGNE

JEU DE LA LOTTERIE *(sic)*. *Paris, Langlois* (d. 1705). Taille-douce. 34,5 × 50.

Jeu de forme spirale circulaire à cases muettes et vignettes. On part de la marchande de billets pour arriver au gros lot (40.000 £). Dans le haut : bandeau représentant les *Enfants trouvés* tirant les billets; dans le bas, personnages à table.

LA ROUE DE FORTUNE. Jeu nouveau à l'imitation de la loterie royale de France *S. l.* (v. 1750). Taille-douce anonyme. 39,5 × 54.

Jeu en forme de roulette à 96 numéros. Règles sur les côtés.

JEU DE LA LOTERIE NATIONALE. Dessin de P. Grignon. *Paris. Édit. G.A.R.* (1939). Offset coul. 25 × 39.

Jeu de facture assez grossière. Soldats français et anglais, drapeaux... etc ..

LE RALLYE-LOTERIE, (créé par la Loterie Nationale). *Paris, Mirambeau et Cie* (1948). Offset couleurs. 31 × 31,5.

Se joue sur une carte de France entre avions et automobiles avec trois dés. On y joint trois petits tableaux : listes des villes, départements et fleuves de France.

LE JEU DU LIVRET (de Caisse d'Épargne). Jeu nouveau renouvelé du jeu de l'oie par A.R.L. (René Laurent), *Paris*, (1945). Offset couleurs. 32×41.

Jeu de propagande à 48 cases sur les avantages de l'épargne, édité par la Caisse d'Épargne de Paris.

CHAPITRE V

MOYENS DE LOCOMOTION

AÉROSTATION, AVIATION

LE NOUVEAU JEU DES BALLONS AÉROSTATIQUES A L'USAGE DES ESPRITS ÉLEVÉS. *Paris, Crépy* (1784). Taille-douce. 47×42.

Jeu circulaire à treize cases, avec les fameux aérostats de l'époque. Au centre, l'ascension de Montgolfier avec la légende : *Sic itur ad astra. Voir notice et pl.* 41.

JEU DU BALLON « LE GÉANT », *Paris, Rousseau* (1863). Litho. en couleurs. 45 × 60,5.

Jeu en forme de ballon, édité à l'occasion de la fameuse ascension de Nadar. En bas, le public sur le Champ-de-Mars. Le jeu comporte six pistes, et se joue comme ceux du Steeple-chase.

[JEU DES AVIONS] sans titre indiqué. *S. l. n. d.* (v. 1925). Litho. en couleurs. 28 × 45.

Un voyage en avion à travers le monde.

JEU DES GRANDS RAIDS. (Dessin de L. Dugas). *Paris, Ligue Aéronautique de France* (v. 1930). Litho. en couleurs. 43,5 × 106,5.

Planisphère comportant trois itinéraires avec vues et avions. Jeu à trois volets, au verso : portraits d'aviateurs célèbres.

JEU DE L'AIR. (Création de L. Clavé). *Paris, Ligue Aéronautique de France* (v. 1945). Tirage offset couleurs. 30 × 45,5.

Types d'avions modernes servant de cases.

CHEMINS DE FER, TRAMWAYS ET MÉTROPOLITAIN

JEU DU CHEMIN DE FER. *Metz, Gangel* (1864). Litho. en couleurs. 46 × 66.

Matériel de traction et de signalisation, ouvrage d'art, etc. Dans les coins, personnages et scènes. *Voir notice et pl.* 42.

— Même jeu. *Nancy, Delhalt* (réimp.) (v. 1880).
— Variante du même jeu. *Metz, Didion.* (v. 1875) 24 × 36.

JEU DU CHEMIN DE FER. *Wissembourg, Burckard, successeur de Wentzel* (1864). Litho. en couleurs rehaussée d'or. 31 × 41.

JEU DU TRAMWAY. *S. l. n. d.* (v. 1855). Litho. en coul. 42 × 56,5.

Le trajet du jeu (63 numéros) se fait sur pistes bleue et rouge en sens inverse. Au centre, tramway à cheval, règle dans les angles.

JE PRENDS LE MÉTRO. Jeu humoristique et d'actualité par J. Robin. *Paris, Imagerie H. Bouquet* (1941). Offset en coul. En 3 volets cartonnés se dépliant de 16 × 32 chacun.

Station de métro parisien à 26 numéros; personnages, pions et dés à découper.

L'AUTOMOBILE ET LA ROUTE

JEU DE L'AUTOMOBILE. *Épinal, Pellerin et Cie* N° 1717 et 1733. (v. 1905). Bois gravé, colorié et rehaussé d'or. 28,5 × 53.

Le jeu représente une route de forme spirale sans numéros ni cases. On pousse en soufflant l'automobile munie d'une voile qui doit éviter les accidents : ponts, personnages etc... Dans le bas : l'automobile et les personnages à découper.

JEU DE L'OIE AUTOMOBILE. Jeu composé et établi par Marcel Ichac. Héliog. en bistre parue dans *Vu* (1933). 33,5 × 52.

L'automobile, de l'usine au Salon de l'Auto en 63 cases photographiques. C'est le premier jeu en date que nous connaissons illustré par la photographie. Il existe des tirages à part de ce jeu.

LES JOYEUX TAXIS. Nouveau jeu humoristique. Création de *Jacques Robin. Paris* (1942). Litho. en coul. 24,5 × 32.

Jeu rectangulaire à 25 cases; personnages, taxis, plaques de rues à découper.

JEU DE POSTE ET DE VOYAGE. *Wissembourg et Paris, Wentzel* (v. 1860). Litho. en coul. rehaussée d'or. 21,5 × 31.

Jeu rectangulaire à 36 cases : diligences, postillons, paysages. Règle en français et allemand.

JEU DE LA ROUTE. Dessin de J. Touchet publié par *Le Matin*, (23 juillet 1922). 43 × 40.

Jeu avec différents modes de locomotion routière et panneaux de signalisation.

CHAPITRE VI

MODES ET COSTUMES

Voir Uniformes Militaires, p. 222.

LE JEU DES NATIONS PRINCIPALES DE LA TERRE UNIVERSELLE où leurs mœurs et coutumes sont particulièrement dépeintes pour instruire et récréer tout ensemble les curieux de l'histoire et de la géographie. (Dessin de Cochin, gravé par Lefébure). *Paris A. de Fer* (1662). Taille-douce. 42 × 56.

Jeu à 43 vignettes représentant chacune les costumes d'un pays (Cité par De Vinck).

LE NOUVEAU JEU DES COSTUMES ET DES COÉFFURES DES DAMES DÉDIÉ AU BEAU SEXE. *Paris, Crépy* (1778). Taille-douce 54 × 75,5.

Cité par De Vinck. Dans les coins : quatre scènes de chasse dont Marie-Antoinette paraîtrait être l'héroïne.

LE NOUVEAU JEU DES MODES FRANÇAISES. *Londres, Rob. Sayer* (v. 1780). Taille-douce. 49,5 × 74.

Vignettes représentant surtout des coiffures, à la mode. Dans les coins : académie de coiffures boutiques de modes et Champs-Élysées. *Voir notice et pl.* 43 *et aussi p* 250.

NOUVEAU JEU DES COSTUMES DES DAMES FRANÇAISES, par un adorateur du beau sexe. *Paris, Langlumé* (v. 1800). Taille-douce. 44 × 53.

Jeu ovale à 63 cases sur deux rangées : modes masculines et féminines de l'époque; personnages dans les coins. *Voir notice et pl.* 44.

JEU INSTRUCTIF DES PEUPLES ET COSTUMES DES QUATRE PARTIES DU MONDE ET DES TERRES AUSTRALES. *Paris, Basset* (v. 1815). 44,5 × 61.

Vignettes finement gravées. Au centre : statue de Henri IV. Dans les coins, les quatre parties du monde. *Voir notice et pl.* 45.

CHAPITRE VII

LA PUBLICITÉ ET LA PROPAGANDE

Cette liste est incomplète de par la profusion et la variété de ce jeu voué à toutes les fantaisies de forme, de présentation et de règle. Nous ne donnons naturellement que ceux qui nous sont parvenus.

HYGIÈNE, MÉDECINE, PHARMACIE

LE JEU DE L'OIE RENOUVELÉ DE « GIBBS » (paru dans différents journaux, de 1925 à 1930). 32 × 47.

Il existe des tirages à part en couleurs.

LE JEU THÉRAPEUTIQUE (édité par les Éts Fumouze) (v. 1925). Litho. en couleurs. 47,5 × 65.

ALIMENTATION

NOUVEAU JEU DE L'OIE DE LA PHOSPHATINE FALIÈRES par Benjamin Rabier (d. 1906). Litho. en couleurs. 34 × 50.

JEU DE LA MORUE. *Paris, Blondel-La Rougery* (1928). Litho. en couleurs. Jeu de propagande. 36,5 × 55,5.

JEU DU VOYAGEUR GOURMET offert par la crème Franco-Russe (1925). Litho. en couleurs. 25 × 39.

JEU DES PETITS GERVAIS (Fromages) (v. 1930). Offset couleurs. 30,5 × 47.

JEU AXA (Margarine) (1933). Offset couleurs. 30 × 41.

LE RIZ D'INDOCHINE. Jeu de propagande (1931). Offset couleurs. 36 × 57,5.

JEU HUILOR (v. 1935). Offset couleurs. 26 × 38,5.

JEU DES COMBINÉS BARRAL (Conservation des œufs) (v. 1936). Offset couleurs. 20,5 × 26,5.

VÊTEMENTS, PARURES

JEU DES GDS *(sic)* MAGASINS DU PRINTEMPS (v. 1908). Litho. couleurs. 27,5 × 37.

JEU DES BIJOUX ORIA (1949). Typo bleu et jaune. 20 × 31.

AUTOMOBILES

JEU DU CODE DE LA ROUTE « HOTCHKISS », par Delarue-Nouvellière, paru dans *L'Illustration* (25 juil. 1931). Typo couleurs. 32 × 46,5.

LE RALLYE ROSENGART (v. 1935). Offset couleurs. 26,5 × 42.

JOURNAUX, T. S. F., CINÉMA

JEU DE L'OIE DU « PETIT PARISIEN » (v. 1910). Litho. couleurs. 18 × 28.

— Même jeu (v. 1912). 15,5 × 21.

AU FIL DES ONDES (offert par Mazda-Radio) (1932). Offset couleurs. 28 × 46.

LA RÈGLE DU JEU (pour le film de ce nom, sans règle). (v. 1938) Offset couleurs. 23 × 28,5.

PRODUITS D'ENTRETIEN

FROTTINETTE ET FROTTINET. Nouveau Jeu du Lion Noir (d. 1930). Typo. couleurs. 24 × 37,5.

JEU DES ROUTES DU LION NOIR (v. 1935). Typo. couleurs. 31 × 23.

LE NOUVEAU JEU DU LION NOIR (v. 1935). Typo couleurs. 23 × 22.

DIXIÈME PARTIE

LES SPECTACLES ET LES SPORTS

CHAPITRE PREMIER

SPECTACLES

THÉATRE

LE NOUVEAU JEU DES VARIÉTÉS AMUSANTES. *Paris, Crépy* (1783). Taille-douce. 50 × 69,5.

Personnages des comédies à la mode de l'époque.

NOUVEAU JEU DES THÉATRES DE MELPOMÈNE, MOMUS ET THALIE. *Paris, Basset* (v. 1810). Taille-douce. 44,5 × 55,5.

Jeu de forme rectangulaire représentant les principaux acteurs de l'époque dans leurs meilleurs rôles. *Voir notice et pl.* 46.

LE JEU DE LA PETITE CENDRILLON. *S. l.* (1814). Taille-douce. 40,5 × 45.

Scènes du conte et d'autres contes de Perrault. Dans les coins, scènes de la pièce du théâtre, inspirée de ce conte et jouée dans différentes salles à cette époque.

JEU DES GRANDS DANSEURS ET DES BOUFFONS ITALIENS. *Paris, Jean* (v. 1810). Taille-douce. 38 × 49.

Jeu rectangulaire à coins coupés représentant les célébrités du cirque et du théâtre de l'époque.

GRAND TOURNOI D'ARLEQUIN ET DE POLICHINELLE. *Paris, Matenel* (1858). Litho. 30,5 × 42.

Jeu à 53 cases, en forme de rubans enlacés, aventures d'Arlequin et Polichinelle; sans règle du jeu.

JEU DU TUTU (par Jean Dulac). Paru dans *Comédia* (20 déc. 1913). Litho. en couleurs. 46,5 × 60.

Artistes, auteurs dramatiques et danseurs célèbres de l'époque : Lugné-Poë, Louise Sylvain, Tristan Bernard, Sarah Bernhardt, etc.

CIRQUE, MUSIC-HALL, CINÉMA

LE GRAND JEU DES DANSEURS DE CORDE, SAUTEURS ET VOLTIGEURS. *Paris Basset* (1812). Taille-douce. 44,5 × 60.

Au centre : la *Danse de Corde à trois. Voir notice et pl.* 47.

RÈGLE DU JEU DE MIOUSIC. (Dessin de Lucien Métivet). *Paris, Enoch* (v. 1910). Litho. en couleurs. 26,5 × 37.

Clowns, signes et accidents musicaux.

JEU D'OIE CINÉMA, paru dans *Elle* (3 janv. 1949). Héliog. en rouge et noir. 30,5 × 47.

Scènes de films de l'époque, acteurs et actrices en vogue. Un des rares jeux illustrés par la photographie.

CHAPITRE II

SPORTS

CHASSE ET COURSES DE CHEVAUX

Les jeux de courses de chevaux de chasse ou de « Steeple-Chases » ont sensiblement la même configuration ; ils représentent invariablement un hippodrome ordinairement à six pistes permettant de jouer à six joueurs, avec obstacles à franchir pour gagner la partie. Ces jeux eurent une grande vogue à partir de 1860. *Ils sont innombrables et nous n'en donnons que quelques échantillons.*

GRANDE CHASSE AU CERF, jeu de société. *Paris, Coquetet* (v. 1860). Litho. signée Destouches. 52 × 33.

Variante du jeu de Steeple-Chase, sans règle du jeu.

JEU DU DERBY, STEEPLE-CHASE. (Litho. de Destouches). *Paris, Rousseau* (v. 1850). Litho. en couleurs sur fond crème. 51 × 34,5.

NOUVEAU JEU DU STEEPLE-CHASE. *Paris, Vasseur* (v. 1860). Litho. 46 × 60.

Jeu circulaire à six pistes. Règles du jeu en français, espagnol et anglais. *Voir notice et pl.* 48.

RÈGLE DU JEU DES COURSES DE CHEVAUX. *Épinal, Pinot et Sagaire* (1863). Litho. coloriée et rehaussée d'or. 33 × 52,5.

Au bas de la gravure, trois chevaux et jockeys à découper.

COURSES AUTOMOBILES ET CYCLISTES

LE JEU D'OIE AUTOMOBILE. Dessin en noir et couleurs publié dans *Le Petit Parisien* (15 avril 1923). 40 × 40.

Carte de France en silhouette avec spirale au centre représentant 63 vues des villes de France.

LE TOUR DE FRANCE CYCLISTE (probablement édité par un journal. *S. l. n. d.* (v. 1935). Offset en couleurs. sur carton 75 × 90.

Carte de France avec tracé du Tour de France

LE MARCHAND D'ESTAMPES

LE MARCHAND D'ENCRE DEVANT LES ARCHIVES DU ROYAUME

POSTFACE

A CONSULTER simplement le titre de cet ouvrage, nul, pensons-nous, parmi nos futurs lecteurs, n'a pu prévoir l'importance que pourrait prendre une étude approfondie sur un sujet en apparence aussi puéril.

Le jeu de l'oie, estimera-t-on sans doute, est tout au plus bon à servir de passe-temps aux J2 ou aux J3... Halte-là! ce jeu vaut mieux que son apparence quelque peu innocente. Pour être juste, constatons cependant qu'il est un reflet de l'opinion publique, c'est une sorte de journal dont les colonnes resteraient toujours ouvertes pour satisfaire la curiosité de ses lecteurs et porter à leur connaissance les événements du jour.

Quand nous avons fait part à M. Guillaume JANNEAU de notre projet de publication en lui demandant de vouloir bien en écrire la préface, il avait été sur le point de se récuser en déclarant que rien dans ses études antérieures ne le prédisposait à s'occuper d'un sujet aussi spécial. Toutefois, après avoir examiné les planches et après en avoir constaté leur réel intérêt, il consentit à se laisser fléchir et ce fut là ce qui nous a valu les belles pages si bien documentées qui figurent en tête du volume.

Pour parler maintenant de nos collaborateurs, déclarons que le jeu de l'oie a trouvé dans la personne de M. René POIRIER un véritable animateur, un consciencieux apôtre et ce fut avec une foi sincère et avec un grand amour du prosélytisme qu'il a si longuement discouru sur ce sujet. L'iconographie que M. Poirier lui a consacrée, dépasse en importance tout ce qu'on pouvait imaginer et il nous a fallu faire un véritable acte d'autorité pour lui imposer de mettre un point final à cette longue liste qui ne pouvait jamais être considérée comme définitive, puisque chaque semaine il paraît presque régulièrement, sur les sujets les plus divers, de nouveaux tableaux du jeu de l'oie.

Ce recueil contient, outre les jeux de l'oie proprement dits, une étude savamment documentée par Mlle Juliette NICLAUSSE sur la « Vie Quotidienne à Paris » d'après les lithographies de Marlet et de Carle Vernet pour les années 1820 à 1824.

Mais, nous objectera-t-on peut-être, que viennent faire ici ces documents un peu inattendus. Nous répondrons qu'ils forment un corollaire indispensable à certains jeux de l'oie qui nous ont occupé. En effet, ils expliquent la raison d'être du jeu des « Cris de Paris » et du jeu de « Paris en Miniature » ce dernier fournissant de précieux renseignements sur les magasins de la capitale. Le travail de Mlle NICLAUSSE modifie heureusement une nomenclature qui, sans cette addition, aurait paru sèche et fastidieuse. De plus, il contribue à agrémenter nos 48 notices qui se rapportent aux planches en noir et en couleur.

Rendons maintenant hommage au travail de M. André DUPUIS qui, sous le pseudonyme de Jean KERHOR, a su, d'une plume alerte, faire revivre les compositions parisiennes de Marlet et de Carle Vernet. D'autre part, Jean KERHOR a composé avec amour les motifs des têtes de chapitre, les culs-de-lampe et la couverture en s'efforçant de demeurer dans l'atmosphère du Noble jeu.

En ce qui concerne la fabrication matérielle du livre, ce fut lui qui, avec un tact parfait, a su réunir et mettre en valeur les travaux de nos autres collaborateurs, ce qui nous a permis d'approcher de la perfection au point de vue de la présentation au public.

A ce sujet, nous ne saurions manquer de féliciter notre éditeur M. Michel GRUND qui, comme pour nos précédents ouvrages, n'a rien négligé pour que les choses fussent largement faites.

Nous ne manquerons pas d'adresser nos remerciements et nos félicitations à MM. Auguste et Alexis LAHURE et à leur représentant M. Maurice PROTAT. Ces messieurs ont voulu en effet que typographiquement ce livre fut un véritable bijou.

Enfin, au point de vue iconographique, notre confrère, M. Jean PRINET nous a puissamment aidé en nous laissant choisir dans sa collection les tableaux dont nous avions besoin pour constituer ainsi une convenable documentation.

Nous ne saurions oublier de signaler la part importante de notre secrétaire Mlle Blanche GAILLET qui, sortant parfois un peu de son office de dactylographe, nous a bien aidé dans la rédaction de nos notices.

Nous sommes persuadé que le public nous saura gré d'avoir entrepris un travail aussi considérable qui, au cours de notre existence déjà longue, nous a été souvent inspiré lors de nos trouvailles de vieux collectionneur parce que, dans les diverses vignettes des jeux de l'oie, il nous offrait le résumé illustré de tout ce que nous avions appris autrefois et connu hier et aujourd'hui.

Henry d'Allemagne

L'AVEUGLE DU PONT DES ARTS

TABLE DES NOTICES ET DES REPRODUCTIONS HORS TEXTE
DES
QUARANTE-HUIT TABLEAUX DU NOBLE JEU DE L'OIE

I. — JEUX DE L'OIE CLASSIQUES — Pages

Pl. 1. Jeu de l'oie (Coriolan) 63
Pl. 2. Le Nouveau jeu de l'oie dédié au beau sexe 64
Pl. 3. Le Noble jeu de l'oie renouvellé des Grecs 65
Pl. 4. Le jeu de la Chouette 65

II. — L'ENFANCE. L'ÉDUCATION. LES JEUX

Pl. 5. Jeu des Écoliers. 67
Pl. 6. Jeu familier de la Civilité. 69
Pl. 7. Les Épines changées en Roses. 71
Pl. 8. La Pirouette instructive 72

III. — L'AMOUR. LE MARIAGE. LA VIE HUMAINE

Pl. 9. Voyage de l'Isle de Cythère. 73
Pl. 10. Le jeu des Bons enfants vivans sans soucy ni sans chagrin 74
Pl. 11. Le nouveau jeu de la Vie humaine 74
Pl. 12. Règle du jeu de la Fortune. 75

IV. — HISTOIRE RELIGIEUSE ET RELIGION

Pl. 13. Le Jeu du Point au point 77
Pl. 14. Récréation spirituelle. 78
Pl. 15. Chemin de la Croix. 80
Pl. 16. Les règles du jeu de la Constitution. 81

V. — ŒUVRES LITTÉRAIRES

Pages
PL. 17. Jeu historique des Avantures *(sic)* de Télémaque 83
PL. 18. Nouveau jeu des Fables de La Fontaine 84
PL. 19. Le jeu de la Petite Cendrillon 85
PL. 20. Jeu du Tour du Monde 86

VI. — L'HISTOIRE

PL. 21. Jeu de l'Histoire de France 87
PL. 22. Jeu de la Révolution française 89
PL. 23. Jeu historique de la Vie de Napoléon 90
PL. 24. Jeu des Cosaques 91

VII. — ASTRONOMIE ET GÉOGRAPHIE

PL. 25. Jeu de la Sphère ou de l'Univers 93
PL. 26. La Récréation européenne 94

VIII. — PARIS

PL. 27. Le jeu de Paris en miniature 95
PL. 28. Jeu des Monuments de Paris 99
PL. 29. Nouveau Jeu bruiant des Cris de Paris 99

IX. — HÉRALDIQUE

PL. 30. Carte méthodique pour apprendre aisément le blason 125

X. — ARMÉE ET MARINE

PL. 31. Jeu des Fortifications ou de la Guerre 127
PL. 32. Le jeu des Héros de l'Empire français 128
PL. 33. Nouveau jeu des Troupes françaises 129
PL. 34. Jeu du Conscrit 129
PL. 35. Nouveau jeu de la Marine 130

XI. — HISTOIRE NATURELLE

PL. 36. Nouveau jeu d'Histoire Naturelle 133
PL. 37. Jeu des Fleurs 134
PL. 38. Jeu instructif des Merveilles de la Nature et de l'Art 137

XII. — INDUSTRIE. COMMERCE. AGRICULTURE

PL. 39. Le jeu universel de l'Industrie humaine 139
PL. 40. Jeu de l'Agriculture et du Commerce 140

XIII. — MOYENS DE LOCOMOTION

PL. 41. Le Nouveau jeu des Ballons aérostatiques à l'usage des esprits élevés 141
PL. 42. Jeu du Chemin de fer 143

XIV. — MODES ET COSTUMES

PL. 43. Le Nouveau jeu des Modes françaises 145
PL. 44. Le Nouveau jeu des Costumes des dames françaises, par un adorateur du beau sexe . . . 147
PL. 45. Jeu instructif des Peuples et Costumes des quatre parties du Monde et des terres australes . 150

XV. — SPECTACLE. THÉATRE. CIRQUE

PL. 46. Nouveau jeu des Théâtres de Melpomène, Momus et Thalie 151
PL. 47. Grand jeu des Danseurs de corde, Sauteurs et Voltigeurs 159

XVI. — SPORTS

PL. 48. Nouveau jeu du Steeple-chase 165