

Anexo (corpus)

Ackermann (editor)
-
-

<i>Chinesen-Spiel</i>
1850-1899, Wissembourg, Alemania.
Juego de mesa.
Papel, litografía a partir de una plantilla.
43,2 x 34 cm.
Colección British Museum. No se encuentra expuesto.



Publicado en Alsacia, cuando ésta pertenecía a Alemania. Abajo, los números del 1 al 15 para recortar. Numerado como N°34 d de una serie. Algunos casilleros están numerados, en otros se representan figuras y edificios chinos.

-
-
-

<i>Deutschland's Kolonien-Spiel</i>
1890, Alemania.
Juego de mesa.
Técnicas mixtas, incluyendo cromolitografía, estampado en relieve, metal, madera, textil, pintura a color.
32,2 x 48,5 cm.
Patrimonio del Getty Research Institute.



Los datos otorgados son los del tablero, montado sobre cartón y plegable. Contenido en una caja de cartón rígido con una etiqueta realizada en cromolitografía. Las medidas de la etiqueta y de la caja son 27 x 34,5 cm y 28 x 36,2 cm, respectivamente. Incluye, asimismo, seis piezas de juego de plomo con la forma de figuras planas de viajeros, una bolsa de tela con diecinueve monedas de dos caras realizadas en estampado en relieve y montadas sobre cartón, una bandeja de cartón prensado pintado, y dos dados tallados en madera y pintados. Una impresión tipográfica incluyendo las reglas se encuentra adherido en la parte interna de la tapa, que dicta lo siguiente: "El viaje comienza: 1. Hamburgo, un billete del pasajero cuesta 3 marcos./ 2. Una oferta económica lleva el pasajero al nº8 por el canal./ 5. ¡Mala suerte! El mal del mar afecta al pasajero y no puede echar los dados en una vuelta./ 9. Togo, el servicio de ser llevado en las angarillas cuesta 3 marcos./ 12. Camerún, los indios hacen ejercicios en sus canoas de guerra. Pierde 2 marcos./ 15. Damaraland, el jefe de los indios le ofrece un regalo de cortesía de 3 marcos./ 18. Ramaland Grande, descanso de los indios después de una cacería. La piel de un antílope se vende por 2 marcos./ 19. Angra Pequeña, el pasajero se une a una expedición al interior y no debe echar los dados por una vuelta./ 24. Cabo de Buena Esperanza, en la ciudad de Cabo se compran curiosidades por 2 marcos./ 25. Ciudad porteña Alemana en África del Este, el pasajero recibe un telegrama de su casa con 3 marcos./ 28. Nueva Guinea, "Kaiser Wilhelms Land" (País del Emperador Guillermo). Visita a las interesantes casas de los indios en los árboles. Paga 2 marcos./ 29. Nueva Guinea, los enemigos hirieron al pasajero y por tal motivo debe regresar al 18./ 31. Nueva Pomerania, la visita a un baile típico cuesta 2 marcos./ 36. Nuevo Mecklenburgo, por trueque se ganan 3 marcos./ 39. Las islas Salomón, baile de guerra de los indios. El pasajero ofrenda 2 marcos./ 42. Samoa, las chicas lindas de Samoa están activas económicamente y regalan 3 marcos al pasajero./ 43. Un mago local cuenta historias del pasado. El pasajero dona 2 marcos./ 46. Isla Ponape de las Islas Carolinas, pesca en el mar bravo. El pasajero está herido y debe regresar al No. 36./ 50. Isla Dap de las Islas Carolinas, una familia recibe al pasajero con cordialidad. No puede echar los dados por una vuelta./ 53. Kiautschou, gran desfile del ejército en el protectorado chino. El primero en llegar al nº53 gana el juego y el contenido de la caja."

William Darton (editor)	
-	
1755–1819 (fecha de nacimiento y muerte de Darton, tenía una tienda en Londres en 58 Holborn Hill).	
<i>Fruit Basket. The Delicious Game of Containing a Literary Treat for a party of Juveniles for their Improvement and Diversion</i>	
1822, Londres, Inglaterra.	
Juego de mesa.	
Grabado coloreado a mano, montado en doce secciones sobre lino.	
39,5 x 49,5 cm.	
Colección Victoria and Albert Museum. No se encuentra exhibido.	
<p>El juego es una imagen de una canasta de frutas en la cual se forman espacios que contienen veinte lugares o escenas, las cuales son detalladamente descritas en las setenta y dos páginas del libro de instrucciones (impreso por R.A Taylor, Shoe Lane, Londres). Los casilleros con didascalias: nº2 Juzgado por el jurado, nº7 Casa de Beneficencia, nº11 Confirmación, nº12 Bazaar, nº16 Chelsea Pensionistas, nº17 Matrimonio, nº20 Gloria incitando a los estudiantes o graduados de Exeter y Cantab a la emulación, el aprendizaje y las Artes. Contenido en un estuche con una etiqueta coloreada a mano en el frente.</p>	

John Harris (editor)

-

The Juvenile Library, Corner of St. Paul's Church Yard.

Geographical Recreation or a Voyage Round the Habitable Globe

1809, Londres, Inglaterra.

Juego de mesa.

Grabado coloreado a mano, montado en doce secciones sobre lino.

53,3 x 59,6 cm.

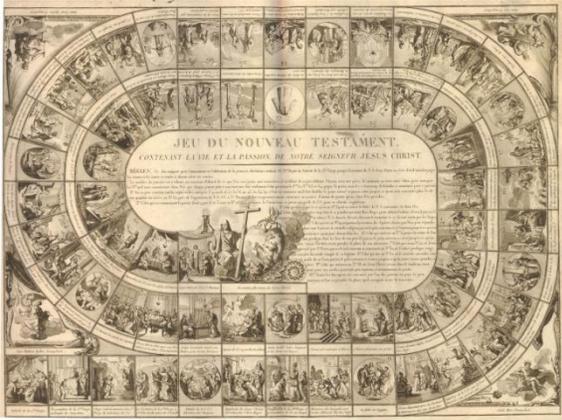
Colección Victoria and Albert Museum. No se encuentra exhibido.



El libro de reglas fue impreso por H. Bryer Street, Blackfriars. Estas describen los 116 paneles circulares que comprenden la pista dispuestos en 5 círculos concéntricos ,con los cuatro más grandes que muestran Europa, Asia , África y América , respectivamente , mientras que la central en el círculo representa las figuras típicas de los cuatro continentes . Se dan muchas referencias interesantes sobre los lugares, por ejemplo : N 16- Napoleón revisa a sus tropas en las Tullerías, N 42 - Lucha entre hombre y tigre ante el Gran Mogol en India, 110 -Provocación de Cleopatra hacia Alexandria Exhibe los modos, trajes y vestidos de varias naciones de Europa,Asia,Africa y America al que se adjunta un resumen de la geografía. Una tercera edición de este libro está fechada en 1815 y enumera diecisiete juegos, siendo el N° 16 *The Swan of Elegance*, "un nuevo y agradable juego en el verso con *tetotum* y contadores". Contenido en un estuche con una etiqueta al frente de la imagen del juego.

Edoardo Sonzogno (editor)	
-	
Edoardo Sonzogno Editore, Via Pasquirolo,14, Milano.	
<i>Giuoco del Tesoro delle famiglie. Dono annuale pel 1876</i>	
1876, Milán, Italia.	
Juego de mesa.	
Papel, litografía coloreada.	
40 x 51 cm.	
De: MASCHERONI, Silvia - TINTI, Bianca : “Il gioco dell’oca: un libro da leggere, da guardare, da giocare” Ed. Bompiani, Milán, 1981.	
<p>Los casilleros ilustran las diversas actividades de una niña en el curso de una jornada y en el seno de la familia, entre estudios, pasatiempos y picardías. Existe una versión francesa del mismo juego, <i>Grand Jeu de la Poupée modèle, Journal des Petites Filles</i>, publicado en 1866, en Boulevard des Italiens, 1, París; las imágenes son las mismas, pero reelaboradas.</p>	

L'Aurore (editor)	
E. Charaire (imprensa)	
Periódico francés cuya actividad tuvo lugar entre 1897 y 1914. Taller de impresión ubicado en Sceaux, Francia.	
<i>Règle du Jeu de l'Affaire Dreyfus et de la Vérité</i>	
1898, Francia.	
Juego de mesa.	
Papel, litografía a color, estampa tipográfica a color.	
48 x 64,8 cm.	
Propiedad del Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme, donación de Georges Aboucaya en memoria de Colette Aboucaya-Spira.	
<p>Juego "dreyfusard". Las reglas están incluidas en el centro del tablero. Los casilleros ofrecen un recorrido a través de las peripecias del caso; las ocas están reemplazadas por la "Verdad", representada como una mujer desnuda. Los casilleros con didascalias: 1. Las fugas./ 2. Los telegramas./ 3. Manuel de tir./ 4. Sr. Scheurer Kestner./ 5. La Verdad./ 6. Las empalizadas del Puente de los Invalides./ 7. Zola./ 8. Sra. de Poule-en-Scie./ 9. La Verdad./ 10. El <i>geolier</i> del Cherché-midi./ 11. Leblois./ 12. El sable de sus padres./ 13. Bellegorge./ 14. La Verdad./ 15. <i>Le petit bleu</i>./ 16. El archivero Gribier-Vilain./ 17. Los expertos./ 18. La Verdad./ 19. Ministerio de Guerra./ 20. El depósito de conclusiones./ 21. El procurador general Ventre-Cassé./ 22. Jaures./ 23. La Verdad./ 24. El Presidente Pot de Chambre./ 25. Los derechos del hombres./ 26. Blanche y Speranza./ 27. La Verdad./ 28. El Hulan./ 29. Bordereau./ 30. Verpillon el antropométrico./ 31. El monte Valerien./ 32. La Verdad./ 33. Sr. Labori./ 34. L'Aurore./ 35. Place Vendome./ 36. La Verdad./ 37. Jujube./ 38. La isla de diablo./ 39. Los jurados./ 40. La batalla Picquart. Esther va./ 41. La Verdad./ 42. Las oficinas del Estado Mayor./ 43. El Cuadro Negro./ 44. Srita. des Meninges./ 45. La Verdad./ 46. El gerente de L'Aurore./ 47. El Radical./ 48. El coronel Picquart./ 49. El tribunal de Versailles./ 50. La Verdad./ 51. El padre Tulus./ 52. Prisión del Cherche-Midi./ 53. Srita. Lais. Esther va./ 54. La Verdad./ 55. G. Clemenceau./ 56. La Rueda de Douai./ 57. Partido del Tram./ 58. Muerte de la dama velada./ 59. La Verdad./ 60. Zola en automóvil./ 61. De Vascagat./ 62. Sr. Demange./ 63. La Verdad.</p>	

Paul André Basset (editor)	
-	
À Paris chez Basset, Rue St. Jacques, No. 64.	
<i>Jeu du Nouveau Testament contenant la vie et la passion de notre Seigneur Jésus-Christ</i>	
1815-1819, Francia.	
Juego de mesa.	
Papel, grabado, impresión tipográfica.	
47,7 x 63 cm.	
Colección British Museum, donación de Lady Charlotte Schreiber. No se encuentra expuesto.	
<p>En las esquinas, figuras de los cuatro evangelistas. Las reglas están detalladas en el centro del tablero. Cada casillero contiene un episodio del Nuevo Testamento, partiendo desde la Natividad de la Virgen hasta el ascenso de Cristo a los Cielos. Algunos casilleros tradicionalmente ocupados por las ocas están reemplazados, mientras que aquellos ocupados por “accidentes” mantienen su posición; así, el nº6 (los Magos) lleva hasta el nº12 (Jesús en el desierto), el nº19 (la Vocación de los apóstoles) retoma el rol de la Posada, el nº31 (el Retorno del hijo prodigio) es el Pozo, el nº42 (la Negación de San Pedro) es el Laberinto, el 52 (Jesús sucumbiendo antes el peso de la cruz) es la Prisión y el nº58 (Jesús depositado en su tumba) es la Muerte. Las escena bíblicas son: Natividad, Presentación en el templo, Adoración de los pastores, Adoración de los Magos, Masacre de los Inocentes, Huida de Egipto, Jesús y los doctores, Bautismo de Cristo, Bodas de Caná, La samaritana, Jesús curando, Vocación de los apóstoles, San Juan Bautista, Multiplicación de panes, Jesús caminando sobre las agua, Transfiguración, El buen samaritano, El hijo prodigio, Resurrección de Lázaro, Entrada a Jerusalén, Expulsión de los mercaderes del templo, Juicio Final, Jesús delante Caifás, Jesús delante Herodes, Jesús delante Pilatos, Flagelación de Cristo, Coronamiento de espinas, Jesús presentado al pueblo, Pilatos se lava las manos, Subida al Calvario, Elevación de la cruz, Sorteo de las vestimentas, Crucifixión, Descenso de la cruz, Entierro, Resurrección de Cristo, Las santas en la tumba, Aparición a Magdalena, Peregrinos de Emaús, Aparición a Tomás, Ascenso.</p>	

Paul André Basset (editor)	
-	
A Paris Chez Basset, rue St. Jacques au coin de celle des Mathurins N°64	
<i>Jeu Instructif des Peuples et Costumes des Quatre Parties du Monde et des Terres Australes</i>	
1815, París, Francia.	
Juego de mesa.	
Papel, litografía a color.	
44,5 x 61 cm.	
De: D' ALLEMAGNE, Henry Renè: "Le noble jeu de l'oie en France de 1640 à 1950" Ed. Grund, Parigi 1950 (Tav. 45).	
<p>En los ángulos del tablero se ubican escenas de las cuatro partes del mundo; abajo y a la izquierda, un general montado en un caballo corcoveando y la representación de las ciencias y las Bellas Artes figuran a Europa; en la esquina inferior derecha se representa a Asia, con un elefante sobre cuyo lomo está montado un japonés; inmediatamente arriba, África, y del mismo modo que para Asia, un personaje montado sobre un camello: en la esquina restante, América se figura con un aborigen preparándose para asaltar con un garrote a un cocodrilo con cabeza de perro. Casilleros con didascalias: 1. China (Asia)./ 2. Perú (América meridional)./ 3. Indostán (Asia). 4. Laponia./ 5. Inglaterra (Europa)./ 6. México (América meridional) Vista del puente de cuerdas./ 7. Nueva Holanda (Tierras Australes)./ 8. Kamchatka (Asia)./ 9. Rusia (de Europa)./ 10. Guinea (África)./ 11. Hotentotes (África)./ 12. Habitantes de las orillas del Río Amazonas (América meridional)./ 13. Jagos (África)./ 14. Suecia (Europa)./ 15. Grecia (Asia)./ 16. Cochinchina (Asia)./ 17. Groenlandia (Tierras Árticas)./ 18. Prusia (Europa)./ 19. Isla de Otaiti (Mar del sur). Insulares ofreciendo hospitalidad a un viajero./ 20. Calmoucks (Asia)./ 21. Persia (Asia)./ 22. Armenia (Asi)./ 23. Alemania (Europa)./ 24. Arabia (Asia)./ 25. Pegu (Asia)./ 26. Tibet (Asia)./ 27. Dinamarca (Europa)./ 28. Siam (Asia)./ 29. Egipto (África)./ 30. Abisinia (Afrique)./ 31. Siberia (Asia) Lugar de exilio para los rusos./ 32. Suiza (Europa)./ 33. Nigritia (África)./ 34. Iroqués (América septentrional)./ 35. Cafres (África)./ 36. Holanda (Europa)./ 37. Madagascar (África)./ 38. Brasil (América meridional)./ 39. Nueva Guinea (Mar del sur)./ 40. Guyana (América meridional)./ 41. Hungría (Europa)./ 42. Japón (Asia) Navegantes repelidos de la costa./ 43. Nubia (África)./ 44. Tártaros de Kazán (Asia)./ 45. Turquía (de Europa)./ 46. California (América septentrional)./ 47. Chile (América septentrional)./ 48. Corea (Asia)./ 49. Gran Tartaria (Asia)./ 50. España (Europa)./ 51. Islas Molucas (Asia)./ 52. Barbaria (África) Viajero reducido a la esclavitud./ 53. Isla de Sumatra (Asia)./ 54. Portugal (Europa)./ 55. Isla de Java (Asia)./ 56. Tierra del fuego (América meridional)./ 57. Paraguay (América meridional)./ 58. Nueva Zelanda (Tierras Australes) Viajero listo para ser comido por los Antropófagos./ 59. Italia (Europa)./ 60. Imperio Mongol (Asia)./ 61. Bahía de Nutka (América meridional)./ 62. Tschurtschi (Asia)./ 63. Francia, "Viva ENRIQUE IV, viva ese Rey valiente".</p>	

David Ogilvy (editor)

J. R Barfoot (litografía)

Repository for Rational Toys and Amusements.

L'Orient, or the Indian Travellers

1846.

Juego de mesa.

Litografía, montada sobre lino.

22 x 29,5 cm.

-



Juego geográfico e histórico que muestra un mapa de África, Europa, Asia y Australia, con pequeñas vistas de "Calcuta", "Casa de Gobierno, Madras", "Bombay Harbour", retratos de medio cuerpo reinas y reyes, y treinta y seis ilustraciones de los acontecimientos históricos de la India durante 1714-1846. Forrado en tela con el título en la tapa.

William Sallis (editor)

-

5 Cross Key Square, Little Britain

Pyramid of History or the Road to the Temple of Knowledge

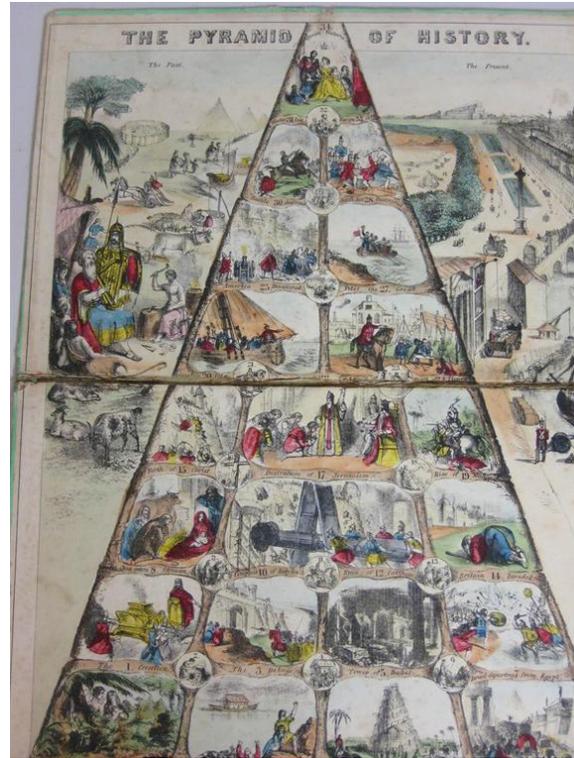
-

Juego de mesa.

Litografía a color, impresión con relieve, cubierta con papel.

18 x 13 cm.

-



La pirámide se inicia en la Creación, nº3 el Diluvio, nº10 la Conquista de Babilonia, nº15 El Nacimiento de Cristo, nº25 el Descubrimiento de América, terminando con la Reina Victoria y el príncipe Alberto y su familia. A la izquierda de la pirámide se ven imágenes del "Pasado"; a la derecha, una porción de Londres, "El Presente".

Henry Smith Evans (creador)

-

Londres.

The Crystal Palace Game. Voyage round the World; an entertaining excursion in search of knowledge, whereby geography is made easy

1851, Londres, Inglaterra.

-

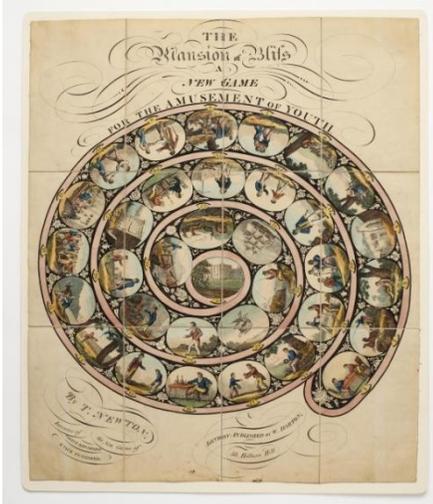
-

-

Colección British Library.



Tiene diferentes imágenes dibujadas en las distintas secciones del mapa. Probablemente fue impreso como souvenir de la Gran Exhibición en el Crystal Palace en Hyden Park, Londres en 1851 en la cual se exhibían los productos elaborados de cada país. Juego propone la exploración de las zonas desconocidas de los diferentes continentes.

William Darton (editor)	
Thomas Newton (creador)	
1755–1819 (fecha de nacimiento y muerte de Darton, tenía una tienda en Londres en 58 Holborn Hill)	
<i>The Mansion of Bliss, A New Game For The Amusement Of Youth</i>	
1822, Londres, Inglaterra.	
Juego de mesa.	
Papel montado en doce secciones sobre lino, litografía coloreada a mano.	
57,1 x 44,7 cm.	
Colección Victoria and Albert Museum. No se encuentra exhibido.	
<p>Se juega con una perinola y está acompañado por un cuadernillo conteniendo una rima de cuatro versos referente a cada casillero. Es contenido por un sobre de cartón, en el cual se detalla el precio (<i>Price Six Shillings</i>). Casilleros: 1. Divertimento Inocente./ 2. Precipitación./ 3. Adversidad./ 4. Corrección./ 5. Buen Ejemplo./ 6. Pastor Negligente./ 7. Amor Fraternal./ 8. Manada de cerdos./ 9. El Pacificador./ 10. Pelea./ 11. La Escuela./ 12. Crueldad Hacia Animales./ 13. Humanidad./ 14. Robar de Huertos./ 15. Obediencia a los Padres./ 16. Hijo Derrochador./ 17. Derrochador Arrepentido./ 18. Tomar Nidos de Aves./ 19. Caridad./ 20. El Holgazán./ 21. El Navegante./ 22. Insultar./ 23. El Ciego./ 24. El Jugador./ 25. Fidelidad./ 26. El Imitador./ 27. Pureza./ 28. El Detractor./ 29. El Deber Filial./ 30. Peligro de Tentación./ 31. El Barco./ 32. Falsa Amistad./ 33. La Decepción./ 34. La Mansión de la Felicidad. Los versos para cada virtud o vicio:</p> <ol style="list-style-type: none"> Innocent Amusement: If youth themselves wish to amuse,/Pray what sport then is better than this;/The totum again they may turn,/It may lead to the Mansion of Bliss. Precipitation: If prudence and wisdom you'd sought,/Your destruction you would not have found;/You here for your folly must stay,/While the rest turn the totum twice round. Adversity: With patience adversity bear,/Keep your mind from anxiety free;/So wait till your turn comes again,/And your fate may more fortunate be. Bridewell: Reflect when you enter this place;/For here none but the guilty are found;/While the rest of the play'rs turn thrice,/In confinement you are to be bound. Good Example: Your mind you've a wish to improve,/Then to <i>School</i> you may straightway proceed;/Receive from the Bank counters four,/For th'examples to others you lead. Negligent Shepherd: When the shepherd is e'er found alone,/To the Bank he two counters must pay;/The in future with care he'll attend,/That the flock can no more go astray. Brotherly Love: What sight is more pleasing than this,/To see brothers' hearts join'd in one;/Go, friend, to the Bank, and receive,/Four counters, which fairly you've won. Herd of Swine: Whoever's found feeding the swine,/Will have time enough there to repent;/While the rest of the play'rs turn thrice,/And reflect on the time he misspent. The Peace-Maker: To him who makes peace shall be joy,/From the Bank he two counters may take;/And turn the tetotum twice more;/This amends for his goodness will make. Fighting: All those who're found fighting must pay/A counter to every player;/A scene so disgraceful as this,/Do in future avoid, with all care. The School: Who's found in the school, may advance/Seven steps from his diligence there;/Rewarded he further shall be,/With a counter from every play'r. Cruelty to Animals: Who joins in this sport shall repent,/They the game shall begin o'er again;/For who, but a brute, would rejoice/To behold the poor beast in such pain. Humanity: Since none but the good are found here,/Where love and humanity reign;/Claim a counter from every 	

play'r,/Then wait till your turn come again.

14. Robbing orchards: To Bridewell you now must repair,/Stealing fruit is a crime, beyond doubt;/The totum twice round shall be spun,/After which you'll have leave to come out.

15. Obedience to Parents: All those who their parents obey,/Must a counter demand from each play'r;/The totum again they may turn,/For their duty, attention, and care.

16. Prodigal Son: The prodigal son must go back,/To wait on the Swine in the Field;/Imprudence has brought him to this,/To which he now humbly must yield.

17. Repentant Prodigal: Thou'rt welcome again to this home,/I felt for and pitied thy fate;/Two counters receive from the bank,/I'm glad thou return'st not too late.

18. Taking Birds' Nests: To rob the poor birds of their young,/Of their eggs, or nests, is unkind;/Retrace then your steps whence you came,/And a counter to each you are fin'd.

19. Charity: Whoever relieves the distress'd,/Rewarded they surely shall be,/With a counter from every play'r,/And turn round the totum times three.

20. The Truant: The truant to *School* must return,/For such negligence cannot be look'd o'er;/And stay while each player turns twice,/Then, perhaps, he'll be guilty no more.

21. The Sailor: The sailor may go to his *Ship*,/The Bulwark of his happy isle,/And from the Bank two counters take,/For his bravery, danger and toil.

22. Swearing: The swearer committed shall be/To Bridewell, while every player/Has turn'd the totum thrice round;/Then in the future he'll surely beware.

23. The Blind Man: The blind our protection require,/So each play'r must a counter him give;/For none but the worthless refuse/A poor being, like this, to relieve.

24. The Gamester: A gamester the honest detest,/He the innocent strives to deceive;/A counter to each he must pay,/And be thankful for such a reprieve.

25. Fidelity: Fidelity's truly display'd,/By the emblem of constancy here;/For your choice a counter demand,/Politely from every player.

26. The Mimic: The mimic now dearly shall pay,/For such tricks none e'er act but a fool;/A counter to each he must pay,/And go back to reform to the *School*.

27. Purity: With firmness temptation avoid,/As the sensitive plant doth the hand;/The totum again you may turn,/But a counter from each first demand.

28. The Detractor: Who'er this bad character bears,/To each player a counter must give;/And go back to Brotherly Love,/Where a lesson they soon will receive.

29. The Filial Duty: All those who their parents assist,/When unable to toil any more,/Shall turn the totum again,/And receive from the bank counters four.

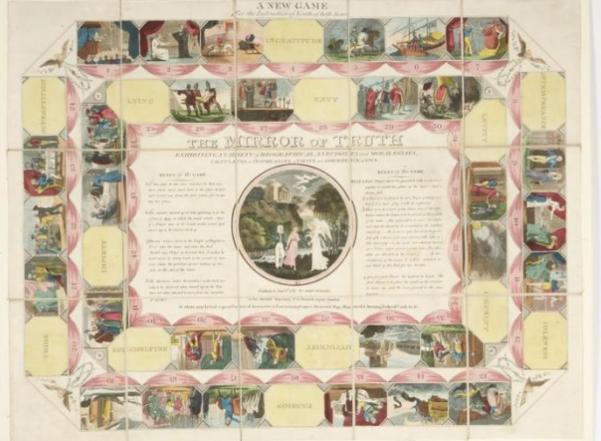
30. Danger of Temptation: Base bribes you must always avoid,/Or you'll perish before you're aware;/Retrace back your steps whence you came,/And, in future, proceed with more care.

31. The Ship: The ship may proceed on its course,/So the totum twice more you may spin;/And, when you your voyage have finish'd,/All the rest in their turn may begin.

32. False Friendship: Your friendship I find 's not sincere,/As the more I'm in distress'd you me shun;/For treatment like this, you shall stay/While the totum twice round hath been spun.

33. The Disappointment: Retrace now the steps whence you came,/O'er the bridge you now cannot proceed;/The Mansion's your object, no doubt,/The way to it's different, indeed.

34. Mansion of Bliss: Who enters the Mansion of Bliss,/Will have cause to rejoice at his claim;/So well has he travell'd thro' life,/He has happily ended the game.

Edward Wallis (editor)	
-	
John Wallis at his Juvenile Repository, No 13 Warwick Square, Londres.	
<i>The Mirror of Truth-Exhibiting a variety of Biographical Anecdotes and Moral Essays calculated to Inspire a Love of Virtue and Abhorrence of Vice</i>	
29 de mayo de 1810, Londres, Inglaterra.	
Juego de mesa.	
Grabado coloreado a mano, montado en quince secciones sobre lino.	
55,8 x 43,8 cm.	
Colección Victoria and Albert Museum. No se encuentra exhibido.	
<p>El juego consta de cuarenta y cinco paneles a los que el libro de reglas de cuarenta y siete páginas se refiere, dando anécdotas "seleccionadas desde las páginas de la historia, no adornadas por la mano de ficción", y presenta a los jugadores con "ejemplos para la imitación, donde van a percibir el camino de la virtud". Contenido en un estuche, con la etiqueta de la imagen enfrente.</p>	

John Harris (editor)

-

1686 - 1740, Inglaterra, at the original Juvenile Library, Corner of St. Paul's Church Yard.

The New Game of Emulation designed for The Amusement of Youth of Both Sexes and calculated to inspire their minds with an Abhorrence of Vice and a Love of Virtue

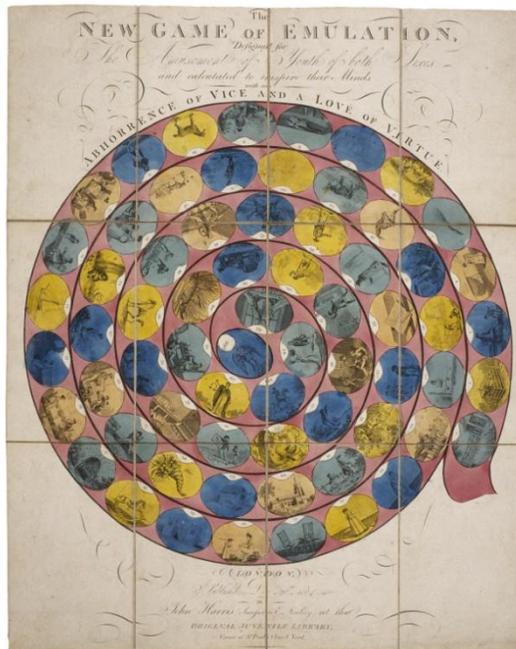
20 de diciembre, 1804, Londres, Inglaterra.

Juego de mesa.

Grabado coloreado a mano, montado en doce secciones sobre lino.

58,2 x 45,8 cm.

Colección Victoria and Albert Museum. No se encuentra exhibido.



Es contenido en un sobre de papel jaspeado con una etiqueta con Apolo y Cupidos figurados. Las reglas están detalladas en un cuadernillo, impreso por H Bryer, Bridge Street, Blackfriars Londres, 1810. El juego era publicitado de la siguiente manera: "Es universalmente reconocido que el espíritu de emulación debería ser constantemente alentado en la generación en crecimiento, como el medio más seguro de facilitar su progreso en las sendas de la literatura, e impresionar sus mentes abiertas con el amor de la virtud. Los jóvenes son ávidos de aplauso y remuneración, y alegremente se esforzarán por obtener el precio honorable, aún cuando amonestaciones y amenazas resulten ineficaces. [...] Ellos serán guiados, casi imperceptiblemente, hacia la admiración y adopción de las virtudes de la Obediencia, Verdad, Honestidad, Docilidad, Diligencia, Frugalidad, Clemencia, Precaución, Piedad y Humildad; y hacia el entendimiento de las verdaderas intenciones los opuestos vicios de la Obstinación, Falsedad, Robo, Pasión, Pereza, Intemperancia, Malicia, Negligencia, Crueldad y Orgullo".

William Darton (editor)	
Thomas Newton (creador)	
1755–1819 (fecha de nacimiento y muerte de Darton, tenía una tienda en Londres en 58 Holborn Hill)	
<i>The New Game of Virtue Rewarded and Vice Punished. For the Amusement of Youth of Both Sexes</i>	
1818, Londres, Inglaterra.	
Juego de mesa.	
Grabado coloreado a mano, doce secciones montadas sobre lino.	
57,2 x 45,5 cm.	
Colección Victoria and Albert Museum. No se encuentra expuesto.	
<p>Se juega con perinola. El cuadernillo que contenía las reglas correspondiente a este ejemplar se ha perdido, pero se recuperaron de otros ejemplares que aún se conservan; en él, se establece que “El juego está diseñado para el progresivo desarrollo de las jóvenes mentes, y para separarlas del peligroso camino de los vicios”. También se promociona otro juego de Newton editado por Darton, <i>The Mansion of Bliss</i>. Está contenido en un sobre con una etiqueta al frente con el título del juego y en la que se detalla el precio (<i>Price Six Shillings</i>). Casilleros con didascalias: 1. Correccional. Quien sea que caiga allí deberá esperar que los otros jugadores jueguen tres rondas./ 2. Prudencia. Se obtiene el privilegio de lanzar de nuevo./ 3. Hipocresía. Debe pagar una multa de dos fichas a la caja y una a cada jugador./ 4. Honestidad. Recibe una ficha de cada jugador./ 5. Tontería. Debe pagar dos fichas a la caja y lanzar de nuevo./ 6. Caridad. Puede lanzar tres veces seguidas./ 7. Avaricia. Debe pagar como multa la mitad de sus fichas a la caja./ 8. Pobreza. Será aliviado por dos fichas de la caja./ 9. Los Stocks. Quien caiga allí deberá esperar que el resto de jugadores jueguen dos rondas./ 10. Fe. Recibirá una ficha de cada jugador./ 11. Impertinencia. Deberá regresar hasta la Prudencia para aprender buenos modales./ 12. Verdad. Recibirá cuatro fichas de la caja y una de cada jugador./ 13. Pereza. Deberá ser enviado al Correccional y esperar allí hasta que el resto de los jugadores jueguen dos rondas./ 14. Esperanza. Deberá esperar pacientemente hasta el próximo turno./ 15. Lujo. Pagará una ficha a la caja y una a cada jugador./ 16. Amistad. Tendrá el privilegio de lanzar de nuevo./ 17. Descuido. será enviado de vuelta a la Prudencia./ 18. Paciencia. Reclamará tres fichas de la caja./ 19. Brutalidad. Será enviado al Correccional./ 20. Moralidad. Recibirá una ficha de cada jugador./ 21. Malicia. Deberá pagar una ficha a cada jugador y una a la caja./ 22. Modestia. Tiene derecho a jugar de nuevo./ 23. Contención. Será multado con una ficha a cada jugador y jugará de nuevo./ 24. Piedad. Será permitido a avanzar hasta Templanza./ 25. Envidia. Deberá esperar dos rondas./ 26. Confusión. Deberá retornar a su último casillero./ 27. Diligencia. Será recompensado con una ficha de cada jugador y jugará de nuevo./ 28. Obstinación. Retornará hasta Paciencia y pagará dos fichas a la caja./ 29. Cortesía. Podrá avanzar dos casilleros./ 30. Falsedad. Deberá esperar en los Stocks hasta que el resto de los jugadores jueguen tres rondas./ 31. Templanza. Tendrá el privilegio de volver a lanzar./ 32. Ira. Deberá volver hasta Paciencia y permanecer allí por dos rondas./ 33. Virtud. Reclamará los contenidos de la caja y ganará el juego.</p>	

William Darton (editor)

-

1755–1819 (fecha de nacimiento y muerte de Darton, tenía una tienda en Londres en 58 Holborn Hill)

The Noble Game of the Elephant and Castle or Travelling in Asia Combining Amusement and Instruction for Youth of Both Sexes

1822, Londres, Inglaterra.

Juego de mesa.

Grabado, coloreado a mano, montado sobre lino.

49,5 cm x 40,5 cm.

Colección Victoria and Albert Museum. No se encuentra expuesto.



Contenido en un sobre con una estampa a color que figura un elefante junto a dos humanos bajo una palmera. Las reglas están incluidas en un cuadernillo publicado por George Smallfield, Hackney. Aunque hay sólo veinticuatro casilleros, el cuadernillo con las reglas del juego cuenta con ochenta y seis páginas repletas de información sobre costumbres asiáticas, eventos y personajes de renombre. El propósito del juego, como establecido en su título, es la combinación entre “divertimiento e instrucción de la juventud de ambos sexos”.

John Harris (editor)

-

1686 - 1740, Inglaterra, *at the original Juvenile Library, Corner of St. Paul's Church Yard.*

The Swan of Elegance: A New Game Designed for the Instruction and Amusement of Youth

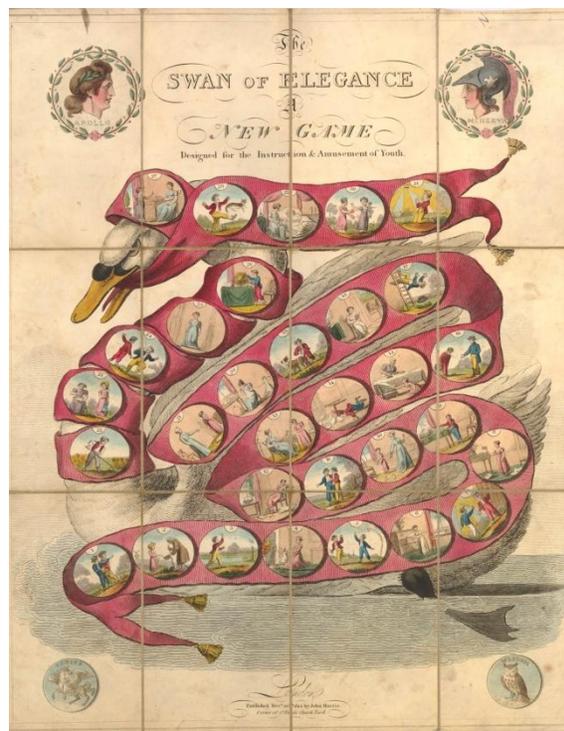
1814, Londres, Inglaterra.

Juego de mesa.

Papel, grabado coloreado a mano, montado sobre lino.

58,8 x 46,9 cm.

Colección British Museum, donación de Lady Charlotte Schreiber. No se encuentra en exposición.



Las reglas están incluidas en un cuadernillo de dieciséis páginas, que también cuenta una rima de cuatro versos referente a cada casillero en el que se representa a un niño realizando una acción moral o inmoral. En las esquinas del tablero se ubican cuatro medallones, y representando a Apolo, Minerva, la Sabiduría y el Genio. En el cuadernillo también se lista otros juegos publicados por John Harris. El juego es contenido en un sobre que posee una etiqueta estampada.

Ackermann (editor)

-

-

Völker-Spiel

1850-1899, Wissembourg, Alemania.

Juego de mesa.

Papel, litografía a partir de una plantilla.

42,8 x 34,8 cm.

Colección British Museum. No se encuentra en exposición.



Publicado en Alsacia, cuando ésta pertenecía a Alemania. Abajo, los números del 1 al 12 para recortar. Numerado como N°34 b de una serie. En cada casillero se representa a un individuo de una nacionalidad diferente portando el traje tradicional de su nación.