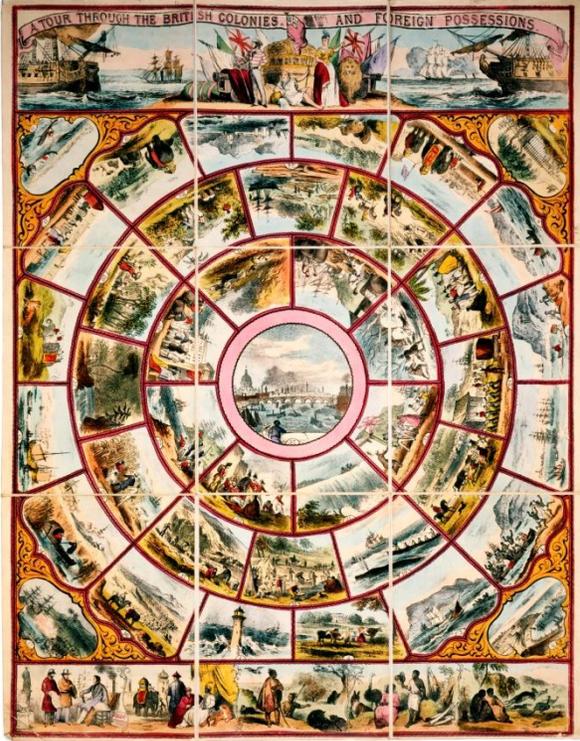


## Anexo (corpus)

John Betts (editor)	
-	
115 Strand, Londres, de 1845 a 1874.	
<i>A Tour through the British Colonies and foreign possessions</i>	
1853, Londres, Inglaterra.	
Juego de mesa.	
Litografía coloreada a mano, montado sobre lino.	
62,2 x 52,2 cm.	
Colección Victoria and Albert Museum. Expuesto en el Museum of Childhood, en la galería de exhibiciones temporarias, vitrina WW, estante 2.	
<p>Numerado desde la esquina inferior izquierda en sentido contrario a las agujas del reloj. En el margen superior hay representaciones de barcos, un marinero y Britannia; en el margen inferior, animales, indios, africanos y otros. 41 casilleros todos ilustrados, numerados 37, sin título, descripciones incluidas en un libro de reglas contenido en un sobre con una representación de un puerto, en el que se incluía asimismo un catálogo de mapas, atlas y juegos analizados. Tema del primer casillero: Heiigoland. Tema del último casillero: Londres, Inglaterra. Los casilleros incluyen representaciones de industrias, rentas, gobierno, historia, habitantes, animales y flora. Modalidad de juego: los beneficios incluyen movimientos hacia adelante y echar los dados otra vez; las penalizaciones, retroceso en el recorrido y pérdida de turnos. Se puede jugar con cualquier cantidad de jugadores. Se debe jugar con perinola y peones. Reglas del juego: I. apuntar a un jugador que vaya a ser quien lea las descripciones del libro de reglas./ II. Repartir para cada jugador un peón./ III. El primer jugador debe lanzar la perinola y ubicar su peón en el número que le toque, y la descripción del casillero en cuestión será leída en voz alta./ IV. Los siguientes jugadores deberán realizar lo mismo, y así se seguirá por rondas, hasta que el juego haya terminado, cuando un jugador arribe al casillero 37 (la metrópolis británica) ganado el juego./ V. De no caer justo en el 37, se deberá retroceder la cantidad de números en excedente./ VI Dos o más jugadores pueden ocupar el mismo casillero./ VII. Cualquier jugador a quien le toque un número con asterico (*) debe proseguir por los casilleros marcados con el mismo, lo que lo llevará a India por medio de la ruta terrestre - Malta, Alejandría, Aden, Bombay. El resto continuará por el camino de Sierra Leona, Ascension, Santa Helena and El Cabo.</p>	

Ackermann (editor)

-

-

Chinesen-Spiel

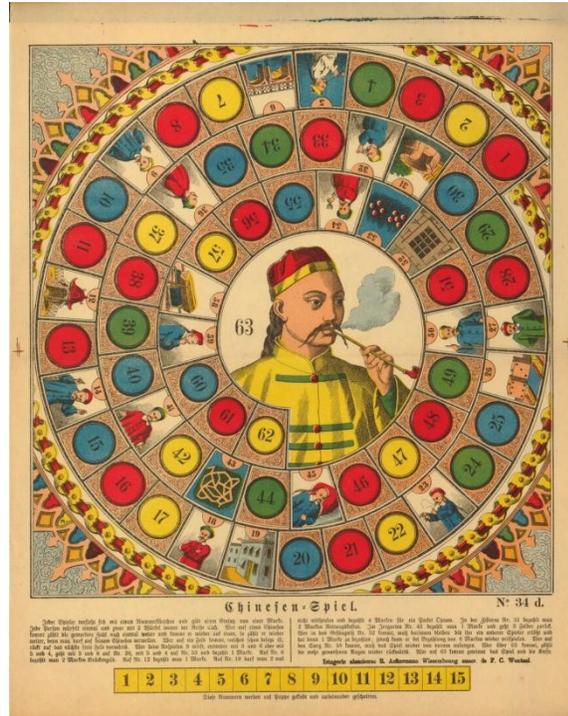
1850-1899, Wissembourg, Alemania.

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."

-  
-  
-

In Die Deutschen Kolonien  
Reisespiel

Antes de 1914.

Juego de mesa.

-

-

-



"En las colonias alemanas. Juego de viaje", Otto Maier Verlag Ravensburg, antes de 1914. "Die deutsche Jugend mit den deutschen Kolonien bekannt zu machen und ihr Interesse daran zu wecken, ist der Zweck dieses Spieles./ Para que la juventud alemana despierte su interés en las colonias alemanas conocidas, este es el objetivo del juego."

Paul André Basset (editor)

-

A Paris Chez Basset, rue St. Jacques au coin de celle des Mathurins N°64

*Jeu Instructif des Peuples et Costumes des Quatre Parties du Monde et des Terres Australes*

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).



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 aborígen 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".

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.

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)

-

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”.

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.