

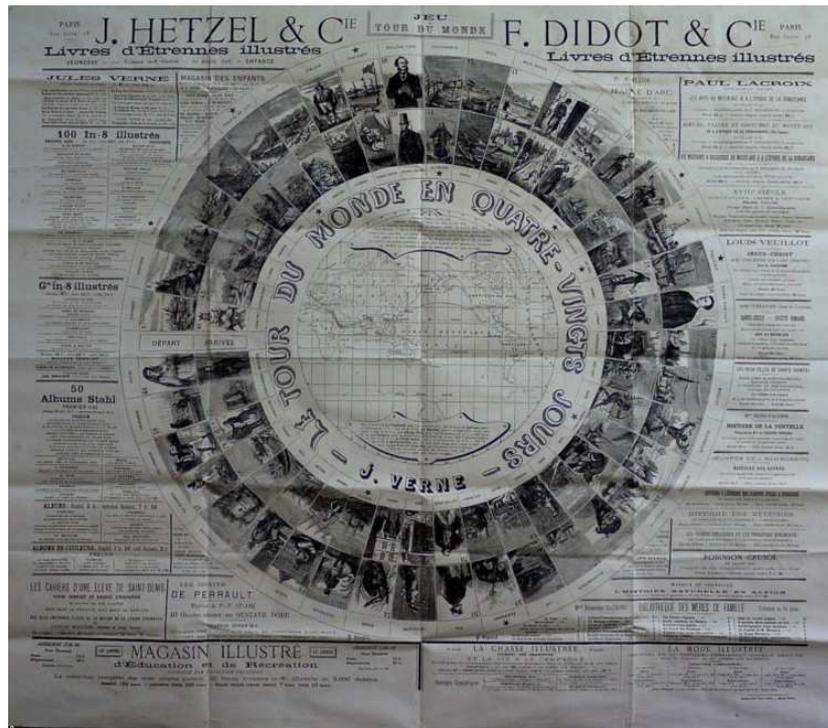


Le jeu respecte les règles traditionnelles. Le dessinateur a conservé le pont ( N°6 ) et la mort ( N°58 ) mais il a transformé l'hôtel en port au N°19, le puits en bûcher au N°31, le labyrinthe en Shangai au N°42, et la prison en New York au N°52. Il a ajouté des cases figurant les différents moyens de locomotion, pour le reste il a copié assez librement les célèbres gravures de Benett et de Deuville de l'édition Hetzel.

En 1875 <sup>(2)</sup>, Jules Hetzel et Firmin Didot offrent le jeu " **Le Tour du monde en quatre-vingts jours** " en placard publicitaire. C'est une grande gravure sur bois avec des dessins en noir et blanc de L.Brossier, là aussi inspirés des illustrations de l'édition originale. Le jeu se compose de deux cercles concentriques et 80 cases, entourés d'encarts publicitaires pour les différentes publications d'Hetzel. Au centre – identique à celui du livre - un planisphère avec le trajet de Phileas Fogg. La règle est simple ; il faut arriver le premier malgré les obstacles.

Le document était inséré, plié, dans le numéro de Noël d'une grande revue. Il a été réédité, en 1966, à l'occasion de la publication en livre de poche des oeuvres de Jules Verne.





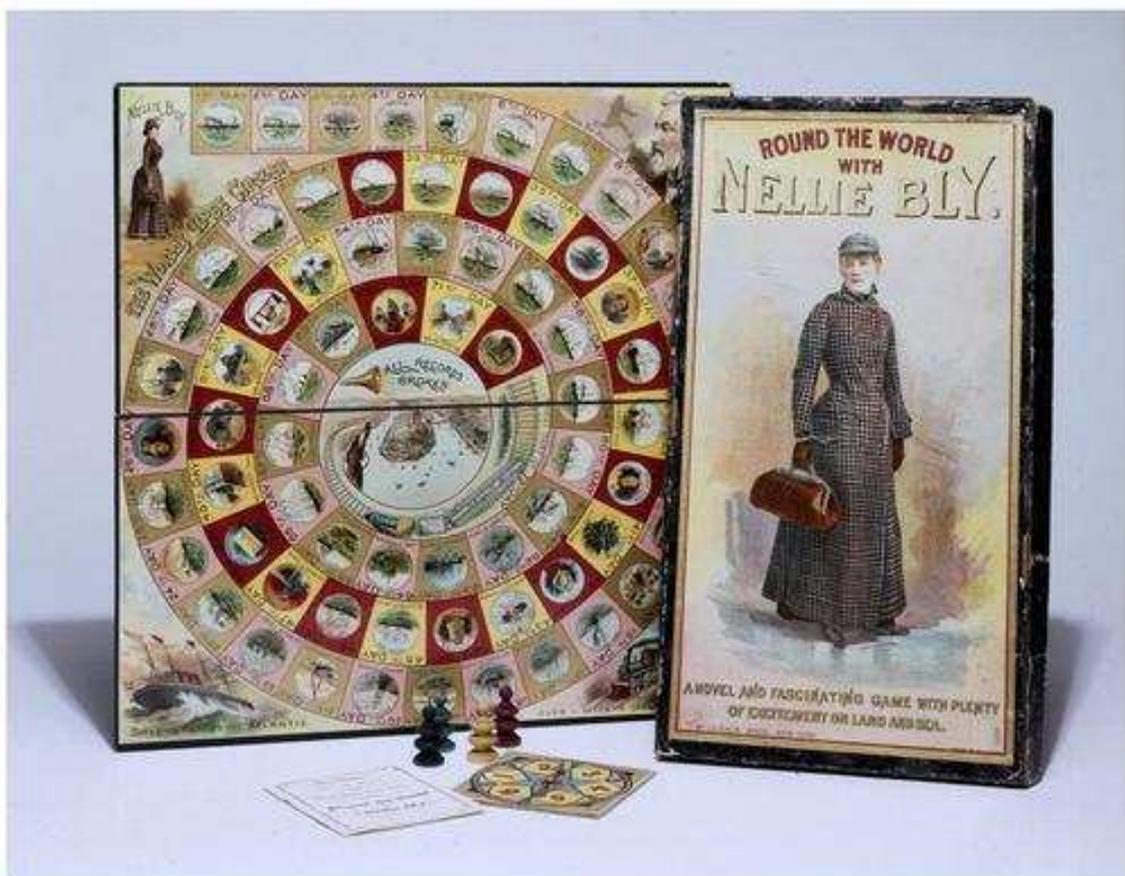
En 1884, la société allemande Ravensburger publie son premier jeu " **Reise um die Erde** " librement inspiré du livre. Le plateau est inclus dans une jolie boîte au couvercle lithographié. Six personnages en métal progressent autour du monde. Ce jeu a été réédité en 1983.

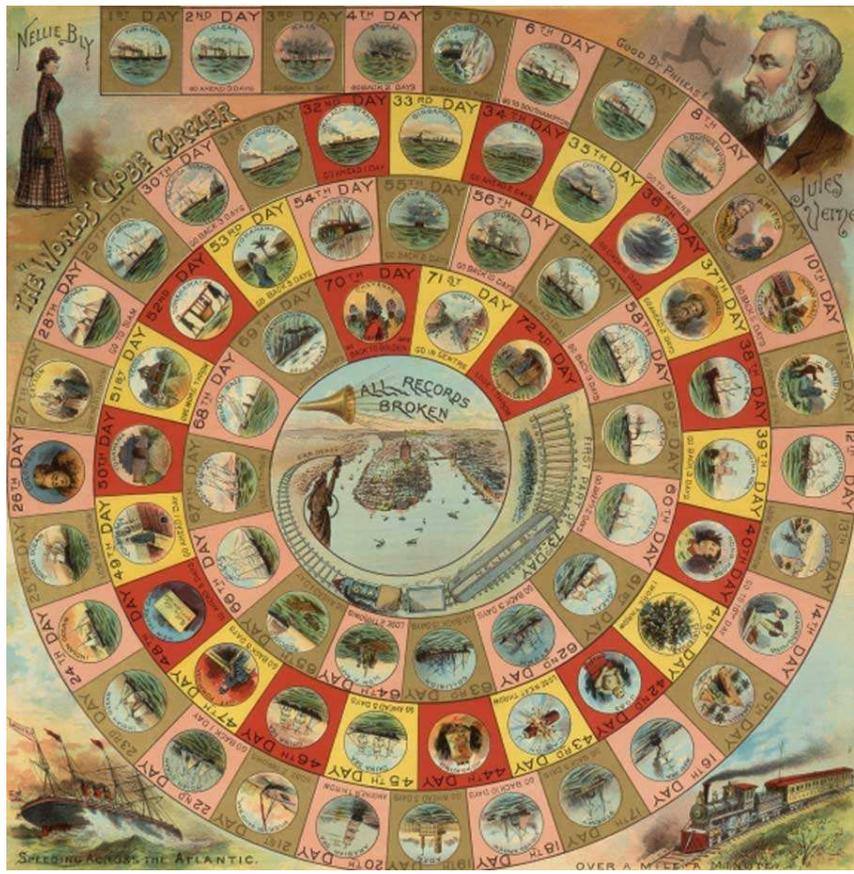


Le 14 novembre 1889, une jeune journaliste américaine, Nellie Bly, entame un voyage autour du monde avec l'intention affichée de battre le record de Phileas Fogg. Elle raconte, chaque jour, son aventure dans le " World " de New-York et rencontre même Jules Verne à Amiens. Ce dernier la reçoit gentiment <sup>(3)</sup>. Mais il n'en fut jamais remercié. Nellie Bly arrive aux Etats Unis le 25 janvier 1890 réalisant ainsi, en 72 jours, une performance extraordinaire.

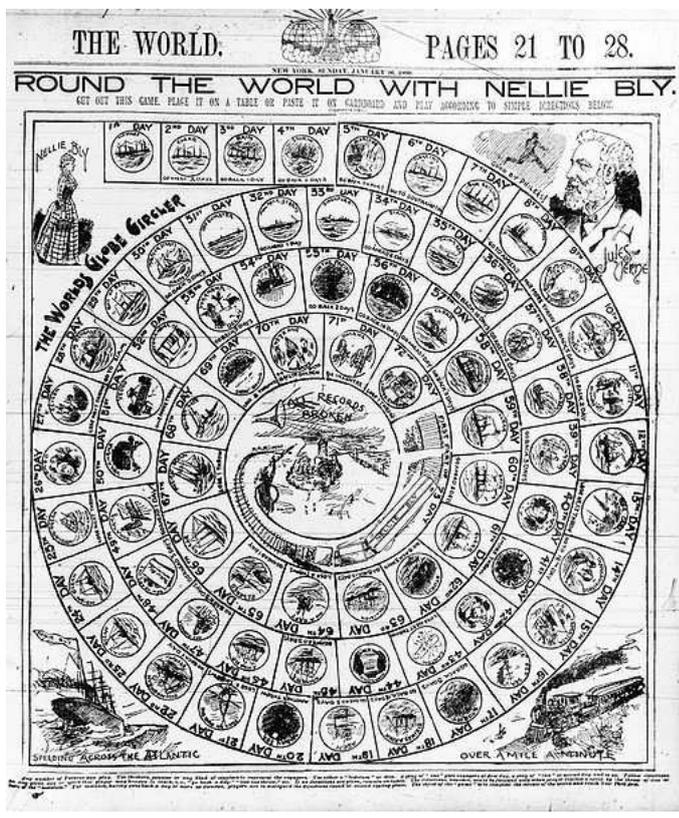
Cet exploit est l'occasion pour Mc Loughlin Brothers, à New York, de publier une belle boîte de jeu : " **Game of trip round the World** ", en 1890.

La spirale représente le périple, jour après jour, de la journaliste. Il est, de fait, très différent du parcours de Phileas Fogg et bien moins pittoresque. Le portrait de Jules Verne figure dans le coin droit, apportant ainsi une caution à l'ingrate jeune femme.

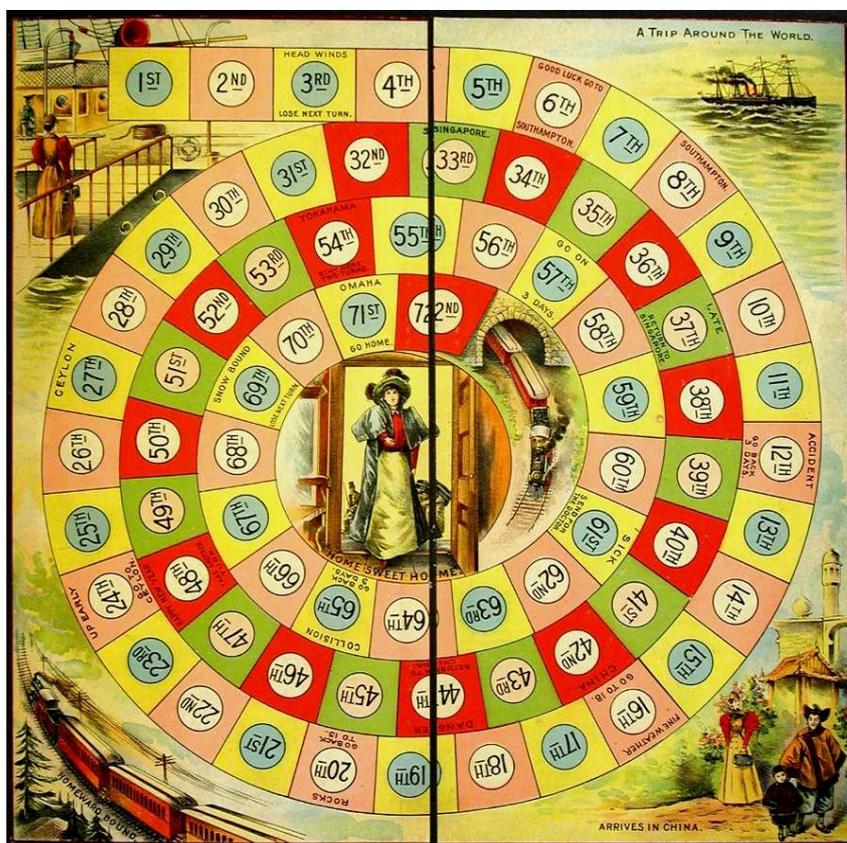




Dans son édition du 26 janvier 1890, pour fêter l'arrivée de la jeune femme, le " World " offre à ses lecteurs un fac-similé du jeu en noir et blanc.<sup>(4)</sup>

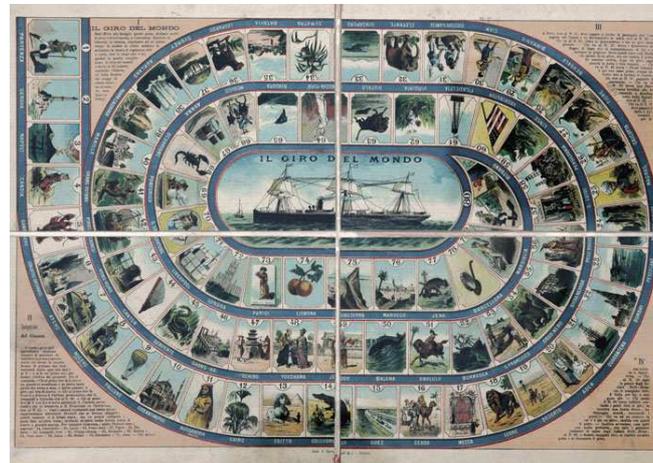
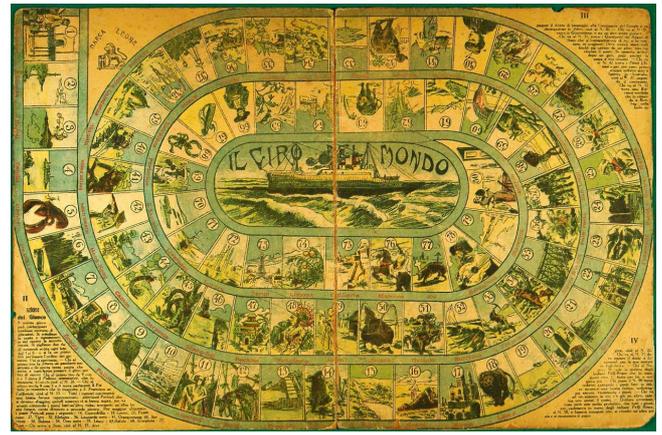
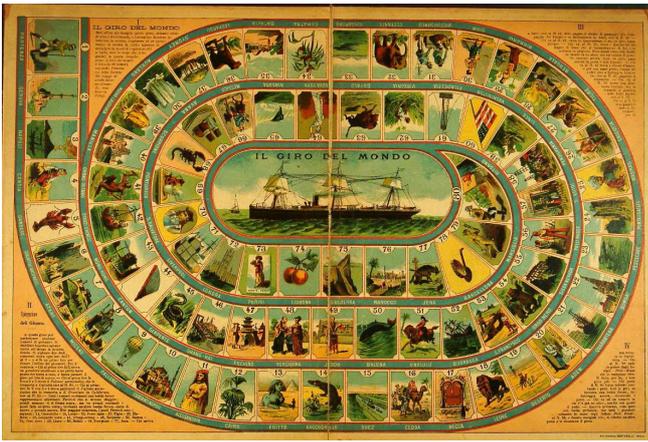


Le jeu sera publié jusqu'en 1920 sous différentes appellations, dont " Race Around the World " en 1891. Une variante simplifiée est éditée vers 1900.



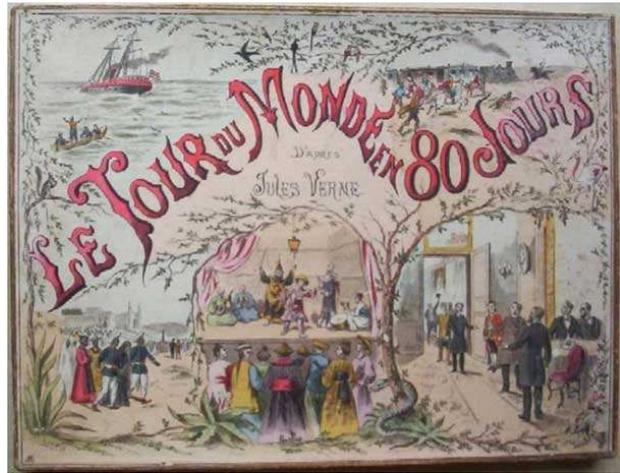
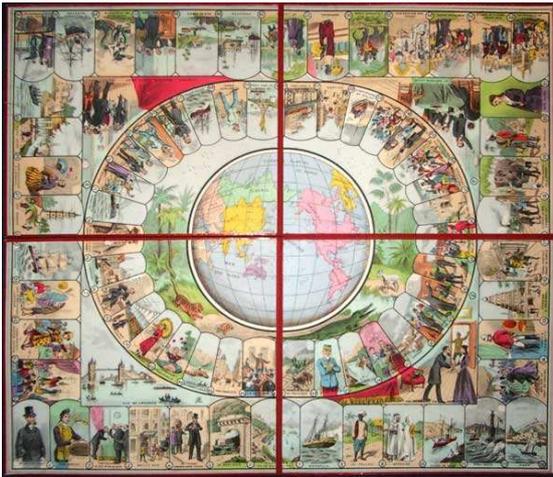
A peu près à la même époque ( 1890) est publié en Italie " **Il Giro del mondo** ".<sup>(5)</sup> Ce jeu, en chromolithographie, est le plus curieux. Sur un plateau rectangulaire au format 40 cm X 60 cm, une belle spirale de 80 cases numérotées suit un périple autour du monde. Il n'évoque pas, sans doute pour des raisons de droits, celui de Phileas Fogg. Il se réfère, assez hypocritement, au parcours de la " *Société des voyages d'études dans le monde entier* ", située à Paris. Mais les dessins des cases, même stylisés, sont sans ambiguïté : c'est bien le roman de Jules Verne qui les a inspirés.

Trois variantes sont connues : une feuille (Stab. A. & C. Bertarelli, Milan), la deuxième montée sur carton avec un pli central (Arti Grafiche Bertarelli Milan) et la troisième marouflée sur toile (TENS Stab.Lit.Fratelli-Milan).

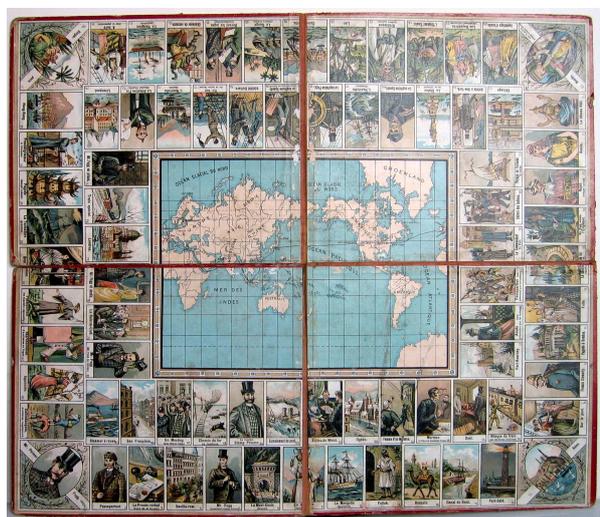
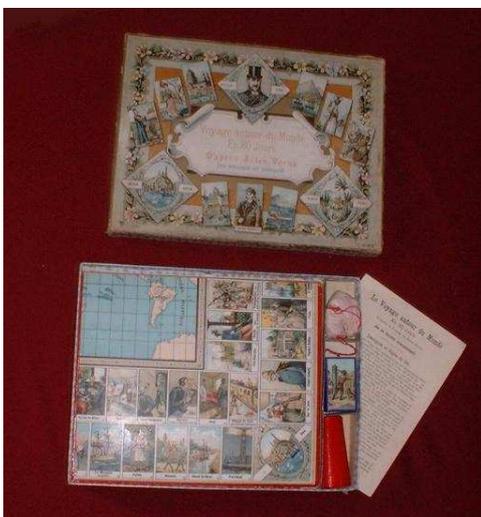


En 1910 est édité par la Société des Jeux et Jouets Français " *le tour du monde en 80 jours d'après Jules Verne* ", une boîte de jeu dont le couvercle est orné d'une lithographie en couleurs signée Ludovic. La boîte contient un plateau en 80 cases numérotées, imprimé en couleurs ; une règle ; six personnages en plomb peint ; et des jetons de couleurs en verre. Le plateau se plie en quatre.

Les cases de n°1 à n°42 sont disposées en carré, et les cases 43 à 80 en cercle autour d'une carte centrale du monde. Le périple commence par une case " *M. Phileas Phogg* " et se termine à la case 80 " *Messieurs Je vous salue* ". Quatre cases nommées : " *Vue de Londres* ", " *La demande en mariage* ", " *Au-Reform Club* " et " *Le retour* " sont placées dans les coins et autour de la carte du monde. Les dessins sont de grande qualité et relatent scrupuleusement les péripéties du gentleman anglais. C'est le plus réussi des jeux tirés du roman de Jules Verne. Il existe une version dans laquelle le plateau est en deux parties, pour être vendu sans la boîte.



Le jeu intitulé " Voyage autour du monde en 80 jours D'après Jules Verne. Jeu amusant et instructif " est publié - semble t'il - vers 1915.

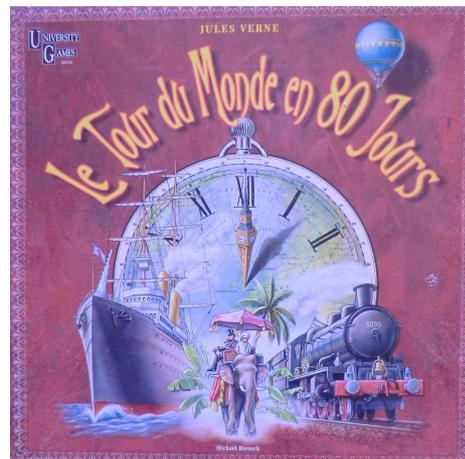
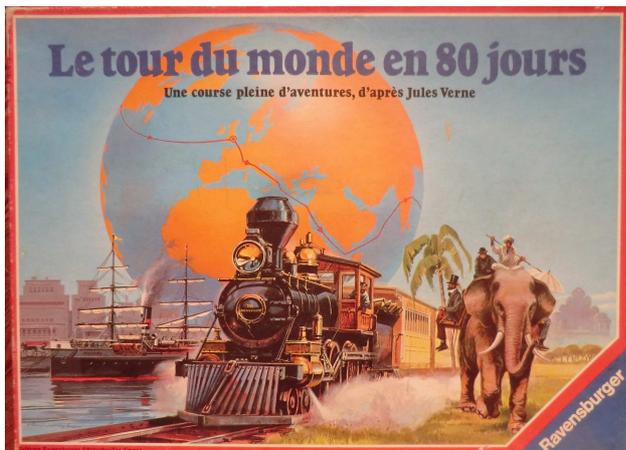


Le couvercle de la boîte cartonnée montre les portraits de Phileas Fogg et de Passepartout en chromotypographie. Bien que la spirale diffère dans sa forme il est fortement inspiré du précédent, les cases sont quasiment identiques.

Dans la boîte on trouve : cinq personnages en étain, polychromes, figurant les personnages du roman ; un sac contenant des pions en verre ; une grande chromolithographie représentant un parcours en 80 cases avec au centre un planisphère ; une règle en trois pages.

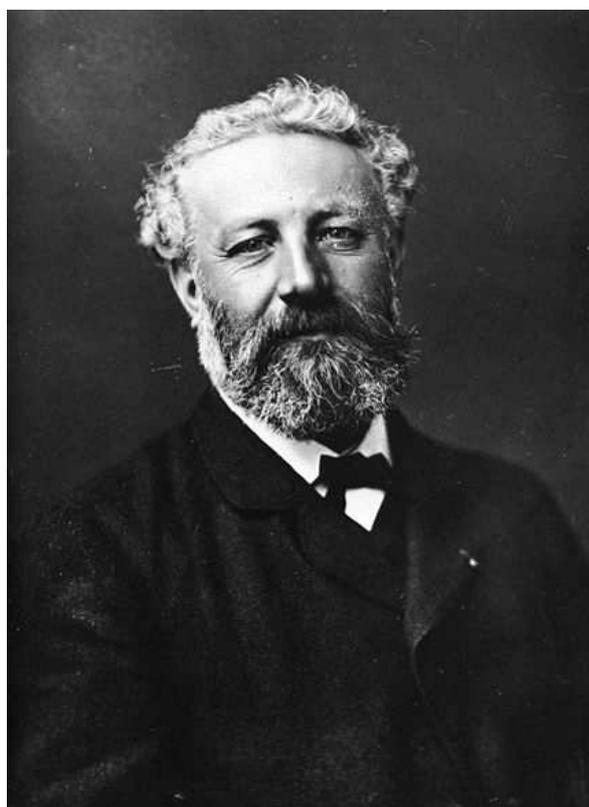


Plus près de nous "*Le Tour du monde en quatre-vingt jours*" a inspiré quelques éditeurs de jeux de plateau : Transogame ( 1956), Ravensburger ( 1987), et Kosmos ( 2005). Les règles en sont souvent compliquées mais toutes respectent l'esprit du roman.



Nul doute que Jules Verne a apprécié la transposition de son oeuvre sur un plateau de jeu. Enfant, il aimait les parties d'oie de La Guerche - la maison de son oncle Prudent - Vieillard, il évoquait avec nostalgie ces moments privilégiés <sup>(6)</sup>. Le jeu de parcours à caractère initiatique lui inspire, à 71 ans, un de ses derniers livres : " *Le Testament d'un excentrique* ", ouvrage dans lequel est inséré " le noble jeu des Etats-Unis d'Amérique ". Il écrit alors : " *Cette immense farce me divertit passablement et me rappelle les parties d'oie de la Guerche* " <sup>(7)</sup>. Toutefois, ce livre marque, selon une de ses descendantes " *le testament de feu la gaité de Jules Verne* " <sup>(8)</sup>

D.SALMON – 2011-  
( piechut @ orange.fr )



Jules Verne

## Bibliographie

- (1) H.D'Allemagne " Le noble jeu de l'oie en France de 1640 à 1950 "
- (2) Jean – Paul Dekiss. " Jules Verne. Un humain planétaire ". Editions Textuel. 2005. Henry D'Allemagne date ce jeu de 1903. Mais, s'agissant d'une publicité, la date la plus proche de l'édition est la plus plausible.
- (3) Herbert Lottman. "Jules Verne". Flammarion. 1996.
- (4) références : [http ://historizo.cafeduwweb.com/](http://historizo.cafeduwweb.com/)
- (5) références : <http://www.giochidelloca.it>
- (6) Cécile Compère. " *Les vacances* ". Revue Jules Verne 4. 1997.
- (7) Cité par Allote de la Füye. " Jules Verne, sa vie, son oeuvre ". Les documentaires. Simon Kra. 1928
- (8) Allote de la Füye. " Jules Verne, sa vie, son oeuvre ". Les documentaires. Simon Kra. 1928