

Le jeu de l'oie dont l'origine remonte à la Renaissance, devient un jeu familiale très prisé au 19^e siècle. À partir de la fin du 19^e siècle, les journaux offrent régulièrement des jeux de l'oie à leurs lecteurs. Les plateaux s'inspirent de sujets variés, dont les faits divers et sont souvent satiriques. Les Archives municipales vous présentent deux plateaux de jeu de l'oie conservés dans ses fonds, que vous pouvez imprimer pour jouer chez vous.

"Jeu du Lapin de la Grande Thérèse"

lithographie, offert par Le Lyon Républicain en 1903 (16F1/525)

Le jeu évoque le scandale provoqué par Thérèse Humbert, épouse d'un député de Paris, en 1902. Se faisant passer pour l'héritière d'un millionnaire américain, elle avait emprunté des sommes considérables grâce auxquelles elle vivait, avec son mari, sur un grand pied. Ce scandale ébranla le gouvernement en 1903.

"On fait la planche"

illustré par Hardy, offert par le Journal de Spirou en juin 1977(6F1/2649)

Le jeu évoque de façon humoristique la réalisation des planches de bandes dessinées publiées dans le journal.



RÈGLE DU JEU (SEMBLABLE AU JEU DE L'OIE, LIMITE DES GRECS)

Ce jeu, composé de 63 numéros, se joue avec deux dés non pipés; après s'être lavé les doigts, chaque joueur les jette à son tour et compte autant de points que les dés en indiquent; chacun a sa marque, une bonne marque, si possible! Il est interdit de se les jeter à la tête.

Les lapins sont disposés ou plutôt posés de 9 en 9, on ne sait pas pourquoi, peut-être parce qu'ils sont prolifiques. Chaque fois qu'un joueur se posera un lapin, il s'écriera, sous peine de gage: « C'est le lapin qui a commencé », et il doublera le point amené avec une visible satisfaction.

Qui du premier coup fera 9, par 3 et 6, ira au n° 26, où Thérèse, à son aise, tourne la roue de sa fortune. Pas s'y fier! Qui fera 9 (il en faut), par 4 et 5, ira au n° 52, au fond de la prison noire. Qui fait 6, paie un verre et va au bord de la Seine (n° 12), sur un pont pour se rafraîchir. Qui arrive au 19, à l'hôtel de Thérèse, se couche sur la table, ou dessous,

tandis que les autres joueurs jouent 2 fois. Qui va au 31 attend une rente viagère, jusqu'à ce qu'un autre vienne le délivrer de son espérance; il prend alors la place de cet infirme. Qui arrive au n° 42, s'enfuit dans le maquis de la Procédure, paie l'amende et retourne au n° 30, il peut se fouler. Qui arrive au 52 à la Douillette, s'y gorge, jusqu'à ce que vienne le délivrer un autre flou, dont il prend la place. Qui échoue au 58, près de la Conciergerie, ma chérie, donne tout ce qu'il a dans ses poches et retourne au n° 1 recommencer la petite histoire. Châtiment cruel, mais immérité. Pour gagner, il faut arriver au n° 63 et alors, sous peine d'amende, toute la bande des tripoteurs doit chanter, en faisant une ronde: Entrez dans la Danse. — Voyez comme on danse! — Embrassez le lapin que vous voudrez!

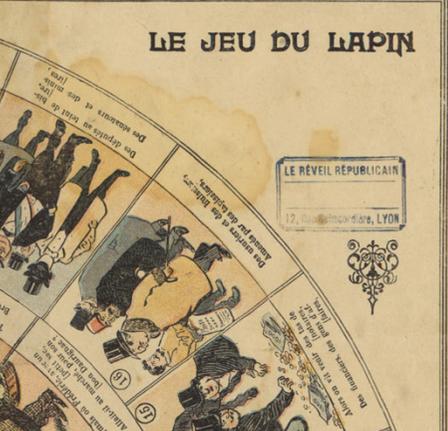
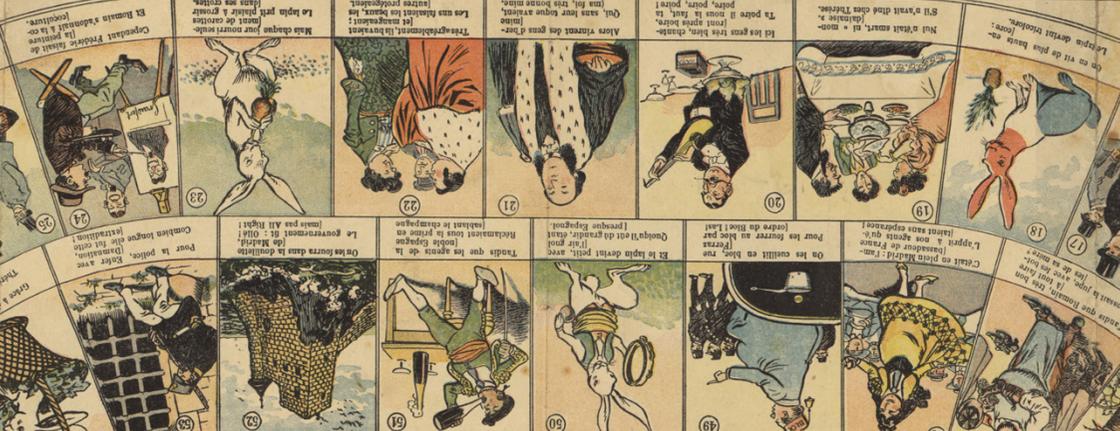
Le joueur atteint par un autre change de place avec lui.

Tous les points après 63 sont marqués à reculs.



Debout, toujours debout, sur ton grand coffre-fort. Eternellement le lapin sera fort.

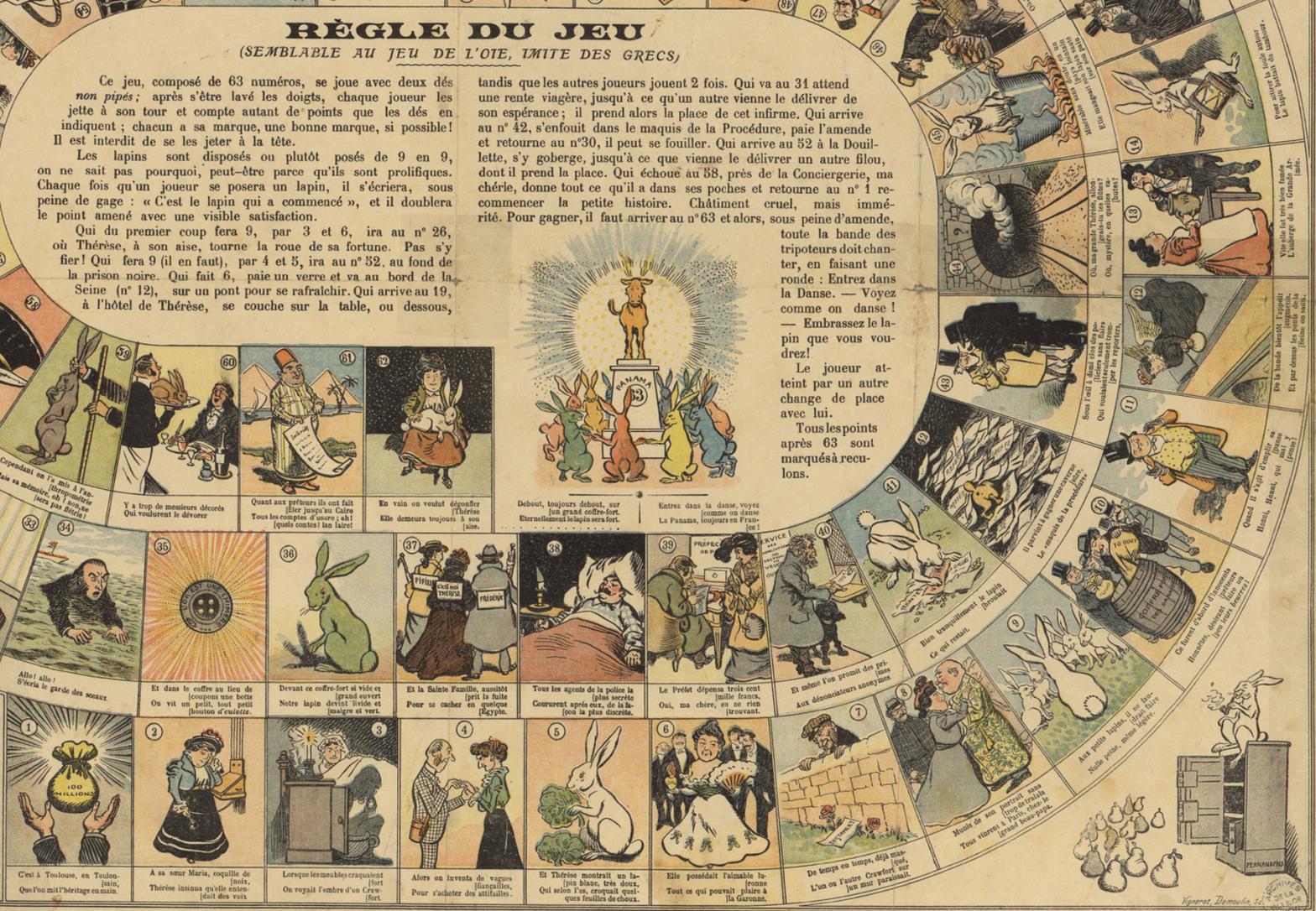
Entrez dans la danse, voyez comme on danse La Panama, toujours en France!



LE JEU DU LAPIN

de la

Grande Thérèse



RÈGLE DU JEU

(SEMBLABLE AU JEU DE L'OTIE, IMITE DES GRÈCS)

Ce jeu, composé de 63 numéros, se joue avec deux dés *non pipés* ; après s'être lavé les doigts, chaque joueur les jette à son tour et compte autant de points que les dés en indiquent ; chacun a sa marque, une bonne marque, si possible ! Il est interdit de se les jeter à la tête.

Les lapins sont disposés ou plutôt posés de 9 en 9, on ne sait pas pourquoi, peut-être parce qu'ils sont prolifiques. Chaque fois qu'un joueur se posera un lapin, il s'écriera, sous peine de gage : « C'est le lapin qui a commencé », et il doublera le point amené avec une visible satisfaction.

Qui du premier coup fera 9, par 3 et 6, ira au n° 26, où Thérèse, à son aise, tourne la roue de sa fortune. Pas s'y fier ! Qui fera 9 (il en faut), par 4 et 5, ira au n° 52, au fond de la prison noire. Qui fait 6, paie un verre et va au bord de la Seine (n° 12), sur un pont pour se rafraîchir. Qui arrive au 19, à l'hôtel de Thérèse, se couche sur la table, ou dessous,

tandis que les autres joueurs jouent 2 fois. Qui va au 31 attend une rente viagère, jusqu'à ce qu'un autre vienne le délivrer de son espérance ; il prend alors la place de cet infirme. Qui arrive au n° 42, s'enfuit dans le maquis de la Procédure, paie l'amende et retourne au n° 30, il peut se fouiller. Qui arrive au 52 à la Douillette, s'y gobe, jusqu'à ce que vienne le délivrer un autre flou, dont il prend la place. Qui échoue au 58, près de la Conciergerie, ma chérie, donne tout ce qu'il a dans ses poches et retourne au n° 1 recommencer la petite histoire. Châtiment cruel, mais immérité. Pour gagner, il faut arriver au n° 63 et alors, sous peine d'amende, toute la bande des

tripoteurs doit chanter, en faisant une ronde : Entrez dans la Danse. — Voyez comme on danse ! — Embrassez le lapin que vous voudrez !

Le joueur atteint par un autre change de place avec lui.

Tous les points après 63 sont marqués à recueils.



Entrez dans la danse, voyez comme on danse ! La Panama, toujours en file !

Debout, toujours debout, sur un grand coffre-fort. Embrassez-le, chaque sera fort.

<p>62</p>	<p>En vain on voulait déjouer Thérèse Elle demeure toujours laïse.</p>
<p>61</p>	<p>Quant aux prétours, ils ont fait jusqu'au Caire Tous les comptes ! un hare ! (quels comptes ! un hare !)</p>
<p>60</p>	<p>Y a trop de messieurs décorés Qui voudraient le dévorer</p>
<p>59</p>	<p>En passant on l'a mis à bas. Mais sa maladresse, l'indigne, sera pas effacée !</p>
<p>58</p>	<p>64</p>

Les Chances Doubles:

Lorsqu'un pion tombe sur un numéro doublé de sa couleur (11 pour Natacha, 22 pour Archie Cash, 33 pour Garonne, 44 pour Renaud, 55 pour Chesterfield), le joueur relance le dé et avance du double de points obtenus par celui-ci.

Cependant, si cette case est d'une autre couleur que son pion, ou s'il tombe sur le 66 (toutes couleurs), il est obligé de rejouer le dé pour choisir une des propositions suivantes. S'il obtient :

1. Gros succès en albums. Les droits d'auteur affluent. Vous décidez de prendre un peu de bon temps et laissez tout tomber pour l'instant. Retournez à A et reprenez le départ.
2. Vacances revigorantes sous la tente. Vous revenez en pleine forme. Avancez de dix cases et appliquez-en la règle. Si vous êtes au 66, revenez au 64 via le 60.
3. Vous vous cassez un bras aux sports d'hiver. Passez trois tours à moins qu'un autre pion tombe sur cette case, et vous en délivre automatiquement. Avancez dans ce cas jusqu'à la prochaine case libre et appliquez-en la règle.
4. Vous êtes honoré d'un prix à un Salon de la B.D. Avancez jusqu'à la plus proche case libre hors couleurs et appliquez-en la règle.
5. Votre médecin vous conseille de modérer votre rythme de travail. Reculez jusqu'à la plus proche case double de recueil et passez-y deux tours.
6. Les reprises à l'étranger vont bon train. On vous demande d'accélérer votre production. Avancez jusqu'à la plus proche case double de recueil et doublez le nombre de points obtenus à votre prochain lancer de dé. (Si vous êtes au 66, placez-vous sur le 64.)

Si, pour l'une ou l'autre de ces propositions, le pion doit avancer jusqu'à une case simple déjà occupée, il s'arrêtera à la plus proche case précédente libre et en appliquera la règle.

Voyez le reste du règlement à l'intérieur de notre SPECIAL-VACANCES (2043) en page 107.



Les Chances Doubles:

Lorsqu'un pion tombe sur un numéro doublé de sa couleur (11 pour Natacha, 22 pour Archie Cash, 33 pour Geronno, 44 pour Renaud, 55 pour Chesterfield), le joueur relance le dé et avance du double de points obtenus par celui-ci.

Cependant, si cette case est d'une autre couleur que son pion, ou s'il tombe sur le 66 (toutes couleurs), il est obligé de rejouer le dé pour choisir une des propositions suivantes. S'il obtient :

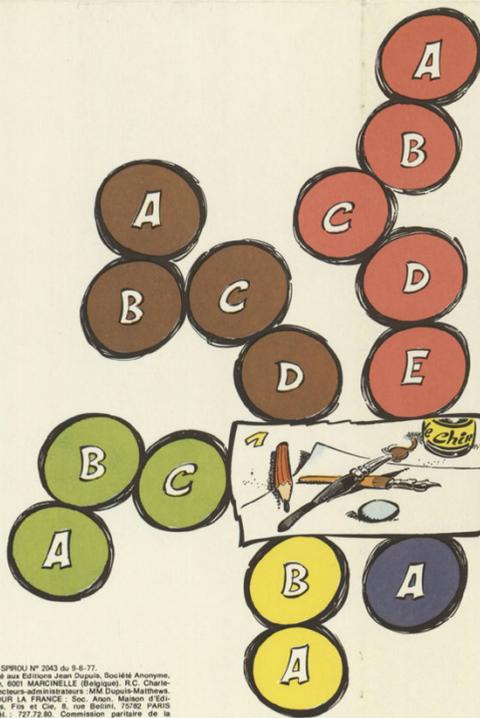
1. Gros succès en album. Les droits d'auteur affluent. Vous décidez de prendre un peu de bon temps et laissez tout tomber pour l'instant. Retournez à A et reprenez le départ.
2. Vacances revigorantes sous la tente. Vous revenez en pleine forme. Avancez de dix cases et appliquez-en la règle. Si vous êtes au 66, revenez au 64 via le 60.
3. Vous vous cassez un bras aux sports d'hiver. Passez trois tours à moins qu'un autre pion tombe sur cette case et vous en déliez automatiquement. Avancez dans ce cas jusqu'à la prochaine case libre et appliquez-en la règle.
4. Vous êtes honoré d'un prix à un Salon de la B.D. Avancez jusqu'à la plus proche case libre hors couleurs et appliquez-en la règle.
5. Votre médecin vous conseille de modérer votre rythme de travail. Reculez jusqu'à la plus proche case double de recuil et passez-y deux tours.
6. Les reprises à l'étranger vont bon train. On vous demande d'accélérer votre production. Avancez jusqu'à la plus proche case double de recuil et doublez le nombre de points obtenus à votre prochain lancer de dé. (Si vous êtes au 66, placez-vous sur le 64.)

Si, pour l'une ou l'autre de ces propositions, le pion doit avancer jusqu'à une case simple déjà occupée, il s'arrêtera à la plus proche case précédente libre et en appliquera la règle. Voyez le reste du règlement à l'intérieur de notre SPECIAL-VACANCES (2043) en page 107.



Faites la planche avec ...

Lambil Wathéry
Hardy & Scaon



Une réalisation exceptionnelle de SPIROU
Un jeu de Monsieur ARCHIVE illustré par HARDY