
Loterie alphabétique des 100 images.

Numéro d'inventaire : 1979.23824

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin & Cie (Epinal)

Imprimeur : Pellerin & Cie

Période de création : 4e quart 19e siècle

Date de création : 1890 (vers)

Inscriptions :

- numéro : 1671

Description : Lithographies coloriées. Planche de 100 images (35x28) en couleurs, légendées.

Mesures : hauteur : 395 mm ; largeur : 295 mm

Notes : Règle du jeu inscrite sur la planche.

Mots-clés : Images d'Epinal

Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : 1

ill. en coul.

PELLERIN & C^o. imp.-édit.

LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES 100 IMAGES

IMAGERIE D'ÉPINAL. N° 1671

| | | | | | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|---|--|--|---|
| A  Aide de camp, g 8 | A  Aumône, gag 7 | B  Bambons, g 2 | B  Balancoire, g 10 | C  Cosaque, ne gag rien | C  Croquemitaine, p 10 | D  Dindon, ne gag rien | D  Dodo, gagne 8 | E  Etendard, g 100 | E  Etourdi, perd 25 |
| A  Ange, gagne 1 | A  Artilleur, perd 25 | B  Ballon, perd 9 | B  Bateleur, perd 1 | C  Coureur, gagne 1 | C  Canon, gagne 15 | D  Danseuse, perd 20 | D  Discuse de b. aventure, p 15 | E  Elephant, gagne 4 | E  Egyptien, perd 70 |
| F  Faneuse, gagne 10 | F  Forgeron, gagne 40 | G  Gourmand, perd 60 | G  Général, gagne 40 | H  Hippopotame, gag 10 | H  Hollandais, gagne 3 | I  Idiotie, ne gagnent rien | I  Italien, gag 2 | J  Jacquot, p 7 | J  Jouets, p 20 |
| F  Framboise, perd 50 | F  Figaro, perd 7 | G  Gilane, ne gagnent rien | G  Gendarme, gagne 1 | H  Hussard, perd 5 | H  Hallebardier, p 3 | I  Iroquois, perd 10 | I  Imprimeur, ne gag rien | J  Janissaire, gagne 1 | J  Jean-Jean, perd 40 |
| K  Kalmouk, perd 1 | K  Kiosque, perd 6 | L  Locomotive, gag 50 | L  Lampe, gagne 7 | M  Médecin-major, gag 1 | M  Mancien, ne gagnent rien | M  M'Mac-Mahon, g tout | N  Nabot, perd 10 | O  Officier, gagne 6 | O  Oriflamme, perd 1 |
| K  Kangourou, perd 8 | K  Kabyle, perd 7 | L  Lecteur, perd 9 | L  Lère-Lère, gagne 8 | M  Moulin, gagne 10 | M  Meunier, perd 25 | N  Napoléon, p 20 | N  Natacion, gagne 50 | O  Ours, perd 9 | O  Oie, perd 12 |
| P  Pompier, perd 50 | P  Pirate, perd 15 | Q  Quasimodo, perd 5 | Q  Quilles, gagnent 15 | R  Ramoneur, gag 9 | R  Refractaire, perd 100 | S  Salut, gagne 25 | S  Sapeur, perd 1 | T  Tch., gagne 9 | T  Troubadour, perd 1 |
| P  Pandour, ne gagnent rien | P  Pendule, gagne 2 | Q  Quenouille, gag 5 | Q  Quêzuse, perd 6 | R  Ruade, perd 2 | R  Ruines, perdent 25 | S  Sauvage, gag 5 | ST  Savant, gagne 25 | ST  Sultane-tunon, negre | T  Tambour-Major, p 50 |
| U  Ustensiles, gag 2 | U  Uhlans, perd 40 | V  Voleur, perd 6 | V  Vaisseau, gagne 50 | X  Xerès, gagne 5 | X  Xanthium, perd 2 | Y  Yeux, gagnent 90 | Y  Yatagan, perd 20 | Z  Zouave, gagne 9 | Z  Zampa, perd 60 |
| U  Urberlu, ne gagnent rien | U  Uniforme, perd 12 | V  Vivandière, gagnent 12 | V  Violon, perd 15 | X  Xerès, gagne 6 | X  Xenophon, perd 5 | Y  Yole, gagne 61 | Y  Yousouf, perd 10 | Z  Zéphire, ne gagnent rien | Z  Zèbre, perd 75 |

Ce jeu auquel peuvent prendre part plusieurs enfants, se joue de la manière suivante : L'on découpe les images et on les met ensemble dans une boîte ; ensuite chacun tire le prix convenu, ce qui forme la caisse. Cela fait, tour-à-tour chaque joueur tire une image. Si c'est un gagnant, il reçoit de la caisse la valeur qui s'y trouve marquée ; si, au contraire, c'est un perdant, il est obligé de rembourser à la caisse la perte indiquée. Celui qui tire **MAC-MAHON**, gagne toute la partie.

