

---

## Loterie du chemin de fer.

**Numéro d'inventaire** : 1979.36117

**Auteur(s)** : Louis Scherer

**Type de document** : image imprimée

**Éditeur** : Pellerin (Epinal)

**Imprimeur** : Pellerin

**Période de création** : 3e quart 19e siècle

**Date de création** : 1865 (vers)

**Inscriptions** :

- numéro : 53

**Description** : Planche de 72 vignettes. Lithographie à la plume coloriée.

**Mesures** : hauteur : 405 mm ; largeur : 265 mm

**Notes** : L'atmosphère des voyages en train est évoquée par les différentes images ; le buste de Papin "qui le premier utilisa la vapeur gagne tout" Cachet de colportage au verso.

**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

Mention d'illustration

ill. en coul.

# LOTÉRIE DU CHEMIN DE FER.

53

 Le bruit du train gagne 10.	 Une mauvaise rencontre perd 14.	 A l'heure juste gagne 5.	 La presse perd 10.	 Les sifflets ne gagnent rien.	 L'affiche gagne 2.	 Le chien fidèle perd 50.	 A la campagne perd 4.
 L'aiguilleur gagne 15.	 La pêche perd 6.	 Le jeune père gagne 7.	 Le voyageur dans les montagnes perd 1.	 Le requin gagne 11.	 Le chasseur perd 2.	 Les échasses ne gagnent rien.	 Le nouveau gladiateur gagne 3.
 Par la portière perd 5.	 La pluie gagne 8.	 Le commissionnaire perd 9.	 Rigolo perd 2.	 Le chien de garde gagne 1.	 La descente du wagon perd 100.	 La nourrice gagne 4.	 Le chef de train ne gagne rien.
 Le sauvage gagne 12.	 Le singe ne gagne rien.	 Les fumées gagnent 1.	 Le lièvre perd 6.	 En chine gagne 5.	 La locomotive perd 7.	 Un imprudent gagne 14.	 Dans la lune perd 2.
 Le cochinchinois perd 13.	 L'algérien ne gagne rien.	 Les chiens gagnent 2.	 PAPIN qui le 1. - siffle la 1444 gagne tout.	 La pipe perd 1.	 L'employé des postes gagne 12.	 Les rails perdent 11.	 Le village gagne 2.
 Les premières gagnent 3.	 Les secondes perdent 5.	 Les troisièmes perdent 7.	 Le passeport perd 6.	 Le gourmand gagne 6.	 Le poulet rôti ne gagne rien.	 Le guichet perd 2.	 Le billot gagne 7.
 La salle d'attente gagne 1.	 Le télégraphe perd 8.	 Le terrassier gagne 4.	 L'inspecteur perd 2.	 La curiosité gagne 5.	 La concurrence ne gagne rien.	 Dix jours de wagon perdent 4.	 Le retour gagne 4.
 Le train de plaisir perd 5.	 La négligence perd 3.	 Les bavardes perdent 4.	 Le buffet gagne 8.	 L'imprévu gagne 2.	 Le verre de champagne ne gagne rien.	 Marchand de journaux gagne 11.	 La place pour deux perd 9.
 Mars de madeleines gagne 5.	 Le cher bouillon perd 7.	 L'arrivée d'un train gagne 9.	 Le costume d'hiver perd 2.	 Le chef de bureau perd 6.	 La librairie gagne 4.	 La soif perd 10.	 Le sommeil gagne 6.

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 paie 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 **PAPIN**, gagne toute la partie.

Propriété des Éditeurs. (Déposé.)

Fabrique de PELLERIN, Imprimeurs-Libraires à Epinal.

