

---

## Loterie alphabétique des nations.

**Numéro d'inventaire** : 1979.24008.1

**Type de document** : image imprimée

**Éditeur** : Pellerin (Epinal)

**Imprimeur** : Pellerin

**Période de création** : 4e quart 19e siècle

**Date de création** : 1890 (vers)

**Inscriptions** :

- numéro : 491

**Description** : Lithographies coloriées. Planche de 49 images (52x38) en couleurs, légendées.

**Mesures** : hauteur : 400 mm ; largeur : 280 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

Mention d'illustration

ill. en coul.

LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES NATIONS.

491.

 A Arabe, gagne 5.	 A Anglais, ne gagne rien.	 B Bulgare, perd 3.	 B Bavaroise, gagne 2.	 C Chinois, gagne 7.	 C Chilien, perd 4.	 D Danoise, gagne 1.
 D Druse, gagne 50.	 E Ecosais, gagne 3.	 E Espagnole, gagne 10.	 F Française, gagne tout.	 F Finlandais, perd 5.	 G Groënlandaise, gagne 11.	 G Grec, gagne 9.
 H Hongrois, gagne 8.	 H Hollandaise, gagne 12.	 I Italienne, gagne 15.	 I Iroquois, perd 6.	 J Japonaise, gagne 20.	 J Javanais, perd 7.	 K Kalmouk, perd 8.
 K Kirghiz, perd 9.	 L Lazarone, ne gagne rien.	 L Lapon, perd 100.	 M Mexicaine, gagne 25.	 M Monténégrin, gagne 4.	 N Norvégien, perd 11.	 N Napolitaine, gagne 30.
 O Orsovien, perd 12.	 O Ova, ne gagne rien.	 P Persan, perd 15.	 P Polonais, gagne 100.	 Q Quappaw, perd 20.	 Q Quarteronne, gagne 35.	 R Russe, perd 25.
 R Rhodien, perd 30.	 S Siamois, perd 35.	 S Sauvage, ne gagne rien.	 T Tyrolien, perd 40.	 T Turc, perd 50.	 U Uruguay (hab'de), perd 5.	 U Ucayalienne, gagne 40.
 V Valaque, gagne 10.	 V Vénitienne, gagne 50.	 X Xéresien, gagne 5.	 Y Yakoute, perd 10.	 Y Yucatanaise, perd 1.	 Z Zélandais, ne gagne rien.	 Z Zapopanaise, perd 2.

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 LA FRANÇAISE, gagne toute la partie.

