

## Petite loterie de l'armée française.

**Numéro d'inventaire** : 2008.00469

**Type de document** : image imprimée

**Éditeur** : Pellerin (Epinal)

**Imprimeur** : Pellerin

**Période de création** : 2e quart 19e siècle

**Date de création** : 1840 (vers)

**Inscriptions** :

- nom d'illustrateur inscrit : Anonyme
- numéro : 1043

**Description** : Planche de 49 images (36 x 36) en couleurs avec légendes. Lacunes sur les bordures de la planche.

**Mesures** : hauteur : 400 mm ; largeur : 296 mm

**Notes** : Thème : vignettes représentant les différentes armes et scènes de la vie militaire. Le déserteur perd 40 points, le Bâton de Maréchal gagne la partie...

**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.

# PETITE LOTERIE DE L'ARMÉE FRANÇAISE.

1043



Zéphir perd 2.



Le pointage gagne 5.



La charge gagne 9.



Canonnier de Marine gagne 3.



Infirmier ne gagne rien.



Officier d'administration gagne 4.



La part des pauvres gagne 9.



La lessive perd 4.



La consigne gagne 3.



L'infirmier perd 2.



La retraite ne gagne rien.



La soupe gagne 2.



La ronde ne gagne rien.



L'embuscade perd 3.



Ordonnance gagne 4.



Cent gardes gagne 3.



Garde d'artillerie gagne 4.



Déserteur perd 40.



En avant gagne 4.



Infanterie de marine gagne 4.



Convalescent perd 5.



Elève musicien perd 6.



Brosseur perd 5.



Chef de musique gagne 6.



Le Bâton de Maréchal, gagne la partie.



L'amputation perd 10.



La distribution du pain gagne 8.



Le prêt perd 5.



Les ablutions perd 7.



Tirailleurs ne gagnent rien.



Vedette gagne 1.



Le trompette perd 10.



Fourrageurs gagne 2.



Dragon perd 2.



Le bote-seille gagne 3.



Tambour-maitre perd 2.



Parlementaire gagne 6.



Zouave gagne 40.



Eclaireur gagne 2.



Espion perd 10.



Ouvrier d'administration gagne 6.



Ouvrier du génie perd 2.



La tranchée gagne 5.



Pionnier perd 1.



Vétéran ne gagne rien.



Le Butin gagne 4.



Blessé perd 4.



Le convoi perd 3.



Tambour ne gagne rien.

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 **Le Bâton de Maréchal**, gagne toute la partie.

Propriété de l'Éditeur. (Déposé.)

Fabrique de PELLERIN, Imprimeur-Libraire à EPINAL.