

Loto géographique : Règle du jeu

Numéro d'inventaire : 1979.13230

Auteur(s) : A. W. G. L.

Type de document : jeu, jouet

Éditeur : A. W. et G. L.

Inscriptions :

- titre : Loto géographique(en haut)
- sous-titre : Règle du jeu(en haut)

Matériau(x) et technique(s) : papier

Description : Feuille de papier imprimée recto en noir.

Mesures : hauteur : 16,4 cm ; largeur : 22,4 cm

Notes : Le jeu s'appelle "Loto géographique" car les numéros tirés correspondent aux départements français (et certains territoires coloniaux) ; mais les cartons sur lesquels sont positionnés les numéros sont pour six des cartons géographiques et pour six des cartons montrant des scènes d'histoire.

Mots-clés : Jeux de loto

Géographie

Histoire et mythologie

Représentations : jeu / Règle du jeu du "Loto géographique" [Jeu de patience]

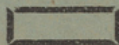
Autres descriptions : Langue : Français

Objets associés : 1984.00458

LOTO GÉOGRAPHIQUE

RÈGLE DU JEU

L'un des joueurs détache des cartons tous les morceaux découpés et les met dans un sac. Après les avoir mélangés, il les tire l'un après l'autre, et au fur et à mesure de leur sortie, après avoir appelé le numéro et nommé le département, le joueur qui a ce numéro devra répondre le chef-lieu et les sous-préfectures. Celui qui n'aura pas su répondre sans lire, sera mis à l'amende; mais il prendra le numéro pour le mettre à sa place. Celui qui aura le premier couvert son carton gagnera la partie et recevra le montant des premières mises faites par tous les joueurs; le second qui aura couvert son carton recevra les amendes, s'il y en a.



ont appartenu à la France avant la guerre de 1870.

EXEMPLE : Le numéro appelé est 72. — Le joueur qui a le carton sur lequel il y a le n° 72 devra répondre : Chef-lieu Paris, sous-préfectures Saint-Denis et Sceaux. S'il ne sait pas répondre, il sera à l'amende.

A. W. et G. L.

U.-G. Paris