
Loterie des troupes françaises anciennes et modernes.

Numéro d'inventaire : 1979.35899

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin et Cie (Epinal)

Imprimeur : Pellerin et Cie

Période de création : 4e quart 19e siècle

Date de création : 1890 (vers)

Inscriptions :

- numéro : 701

Description : Planche de 80 vignettes légendées en noir et blanc.

Mesures : hauteur : 400 mm ; largeur : 300 mm

Notes : Vignettes représentant des guerriers en uniforme du franc au zouave Louis-Philippe. Cf 23.811 (planche en couleurs). Mention : " Celui qui tire Le Zouave, gagne toute 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.

LOTÉRIE DES TROUPES FRANÇAISES ANCIENNES & MODERNES. 701

 Guerrier franc Louis 1 ^{er} gagne 4	 Soldat barbazan Louis 1 ^{er} perd 15	 Chevalier banneret Louis 1 ^{er} gagne 3	 Jefeuz d'armes Philippe le Bel gagne 7	 Bibauds Philippe le Bel perd 3	 Homme d'armes Louis le Jeune ne gagne rien	 Archevêque Louis 1 ^{er} perd 30	 Fouquier Louis 1 ^{er} perd 6	 Grenadier Louis 1 ^{er} perd 3	 Homme d'armes Louis 1 ^{er} perd 30
 Franc-archer Louis 1 ^{er} gagne 3	 Archer de la garde Louis 1 ^{er} gagne 15	 Bansard Louis 1 ^{er} perd 40	 Chevalier Louis 1 ^{er} gagne 30	 Lancer Louis 1 ^{er} perd 3	 Lancer Louis 1 ^{er} perd 7	 Lancer Louis 1 ^{er} ne gagne rien	 Ragoultier Louis 1 ^{er} perd 15	 Archer Louis 1 ^{er} gagne 3	 Archer Louis 1 ^{er} perd 6
 Cavalier léger Louis 1 ^{er} gagne 15	 Carabin Louis 1 ^{er} perd 2	 Fistoler Louis 1 ^{er} ne gagne rien	 Archer Louis 1 ^{er} gagne 6	 Garde du corps Louis 1 ^{er} perd 8	 Archer Louis 1 ^{er} gagne 1	 Bansard Louis 1 ^{er} perd 60	 Cavalier léger Louis 1 ^{er} gagne 2	 Dragon Louis 1 ^{er} gagne 3	 Bansard Louis 1 ^{er} perd 30
 Mousquetaire Louis 1 ^{er} gagne 60	 Fouquier Louis 1 ^{er} gagne 9	 Fouquier Louis 1 ^{er} perd 3	 Hussard à rankh Louis 1 ^{er} perd 6	 Régiment de Provence Louis 1 ^{er} perd 7	 Grenadier de France Louis 1 ^{er} gagne 15	 Régiment de Saxe Louis 1 ^{er} gagne 9	 Régiment général Louis 1 ^{er} ne gagne rien	 Mousquetaire Louis 1 ^{er} gagne 7	 Bansard Louis 1 ^{er} perd 60
 Garde du corps Louis 1 ^{er} gagne 1	 Garde française Louis 1 ^{er} perd 3	 Cuirassier Louis 1 ^{er} gagne 3	 Régiment général Louis 1 ^{er} perd 10	 Suissesse Louis 1 ^{er} perd 1	 Carabinier Louis 1 ^{er} gagne 3	 Régiment de la Fère Louis 1 ^{er} gagne 6	 Régiment de Bassigny Louis 1 ^{er} perd 7	 Hussard de Lorraine Louis 1 ^{er} perd 3	 Chasseur à cheval Louis 1 ^{er} ne gagne rien
 Chasseur Louis 1 ^{er} perd 25	 Chambellan Louis 1 ^{er} gagne 4	 Volontaire Louis 1 ^{er} ne gagne rien	 Cavalier Louis 1 ^{er} perd 15	 Artillerie Louis 1 ^{er} gagne 20	 Infanterie légère Louis 1 ^{er} gagne 10	 Dragon Louis 1 ^{er} perd 8	 Bande Louis 1 ^{er} gagne 30	 Train d'artillerie Louis 1 ^{er} perd 6	 Chasseur Louis 1 ^{er} gagne 4
 Ligne Louis 1 ^{er} perd 10	 Cuirassier Louis 1 ^{er} gagne 3	 Garde comulaire Louis 1 ^{er} gagne 15	 Train de équipages Louis 1 ^{er} perd 7	 Grenadier Louis 1 ^{er} gagne 60	 Volontaire Louis 1 ^{er} perd 2	 Dragon Louis 1 ^{er} gagne 6	 Lambour Louis 1 ^{er} ne gagne rien	 Lapin Louis 1 ^{er} perd 15	 Cavalier léger Louis 1 ^{er} gagne 15
 Chasseur Louis 1 ^{er} gagne 3	 Chasseur à cheval Louis 1 ^{er} perd 3	 Grenadier à cheval Louis 1 ^{er} gagne 40	 Carabinier Louis 1 ^{er} ne gagne rien	 Cuirassier Louis 1 ^{er} gagne 8	 Garde d'honneur Louis 1 ^{er} perd 2	 Artillerie Louis 1 ^{er} gagne 6	 Eclair Louis 1 ^{er} perd 4	 Marin Louis 1 ^{er} gagne 10	 Joueur Louis Philippe gagne tout

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 ZOUAVO, gagne toute la partie.

Propriété des Editeurs. (Déposé.)

(Autorisée pour le Colportage par décision ministérielle.)

PELLERIN & C^o, à EPINAL.