
Loterie de cent sujets.

Numéro d'inventaire : 1979.23823

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin & Cie (Epinal)

Imprimeur : Pellerin & Cie

Période de création : 4e quart 19e siècle

Date de création : 1890 (vers)

Inscriptions :

- numéro : 1670

Description : Lithographie à la plume coloriée. Planche de 100 images (28x23) légendées, en couleurs.

Mesures : hauteur : 400 mm ; largeur : 295 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

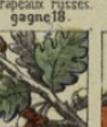
Nombre de pages : 1

Mention d'illustration

ill. en coul.

PELLERIN & C^o, imp.-édit.

LOTÉRIE DE CENT SUJETS. IMAGERIE D'EPINAL, N° 1670

 Serpent. perd 12.	 Vélocype. gagne 4.	 Fonceur. gagne 8.	 Prussien. perd 250.	 Liqueurs. gagne 6.	 Parachute. perd 19.	 Grosse caisse. ne gagne rien.	 Petit garçon. perd 12.	 Mitrailleuse. gagne 9.	 Chapeau rouge. perd 30.
 Petite voiture. perd 50.	 Pêches. gagne 14.	 Tonneau. perd 25.	 Gargantua. gagne 6.	 Pompier. perd 40.	 Oranges. perd 9.	 Bombardé. gagne 19.	 Bouquet. perd 2.	 Cheval. perd 23.	 Fraisins. gagne 70.
 Jeanne d'Arc. perd 38.	 M ^{lle} Jacquot. perd 11.	 Escadre. gagne 62.	 Feu d'artifice. perd 36.	 Ramoneur. gagne 21.	 Melons. gagne 28.	 Fort Chinois. perd 8.	 M. Cocardreau. perd 32.	 Roses. gagne 40.	 Torchis. gagne 16.
 Zouave. gagne 50.	 Petit Foucet. perd 2.	 Ballon. perd 24.	 Gendarme. gagne 60.	 Couronne. perd 64.	 Gâteaux. gagne 5.	 Invalide. perd 8.	 Phare. perd 16.	 Pêches. gagne 29.	 Fourneau. perd 38.
 Funch. perd 15.	 Rose pompon. gagne 6.	 Poches. perd 8.	 Pipe. remet son enjeu.	 Ruchier. perd 29.	 M ^{lle} Janelle. gagne 31.	 Brouette. perd 24.	 Mad ^{me} Cocotte. perd 3.	 Galette. gagne 18.	 Madame la Cane. perd 150.
 Tourterelle. perd 34.	 Drapeaux français. gagne 150.	 Mad ^{me} Michel. perd 40.	 Sphère. gagne toute la partie.	 Groom. ne gagne rien.	 Bagages. perd 15.	 La challe blanche. perd 48.	 Hache. ne gagne rien.	 Kongemalle. perd 7.	 Général. gagne 110.
 Maconnaise. gagne 22.	 Gomès. perd 17.	 Cygnes. ne gagne rien.	 Café. gagne 5.	 Maître Jacquol. perd 34.	 Pohomen. perd 1.	 Alsacienne. gagne 200.	 Petit lièvre. perd 5.	 Eglise. gagne 82.	 Maître Renard. perd 15.
 Fontaine. perd 14.	 Ancre. perd 14.	 Soldat russe. gagne 16.	 Baleine. perd 39.	 Pont levé. perd 12.	 Jean-Pierre. gagne 26.	 Cascade. perd 6.	 Mousquetaire. perd 28.	 Off. Anglais. gagne 4.	 Riquet à la Houpe. perd 10.
 Chalet. gagne 64.	 Cerises. perd 38.	 Père bonasse. perd 1.	 Nid. gagne 2.	 Chantier. perd 36.	 Drapeaux russes. gagne 18.	 Pôis de fleurs. perd 24.	 Jet d'eau. perd 9.	 L'rogne. perd 4.	 Lyre. gagne 23.
 Danseuse. perd 10.	 Poussins. perd 6.	 Donquichotte. perd 20.	 Marguerite. gagne 4.	 Pelle fille. perd 8.	 Chêne. gagne 5.	 Sancho. perd 35.	 Calice. gagne 30.	 Tambour basque. perd 70.	 Danseur. gagne 2.

Plusieurs enfants peuvent prendre part à ce jeu de loterie qui se joue de la manière suivante: D'abord tous les joueurs paient chacun à la caisse commune un certain nombre, soit de petits soldats ou d'images, soit des fruits ou tout autre enjeu. Ensuite on découpe tous les sujets numérotés de cette feuille, et après les avoir pliés ou roulés, on les met tous ensemble dans une boîte. Alors chacun des joueurs tire à son tour de la boîte une des images roulées, s'il tire un numéro gagnant, il reçoit de la caisse la valeur indiquée par le numéro; si au contraire il tire un numéro perdant, il est obligé de rembourser à la caisse commune la perte indiquée sur le numéro. Lorsqu'un des joueurs tire la sphère il gagne tout et la partie est terminée.

