Loterie des animaux illustrés.

Numéro d'inventaire : 1979.23160
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 : 1679
Description : Lithographie à la plume coloriée. Planche de 80 images (32x25) légendées en couleurs.
Mesures : hauteur : 400 mm ; largeur : 300 mm
Notes : Règle du jeu indiquée au bas de 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
ill. en coul.

PELLERIN & Cie, imp.-édit.
LOTERIE DES ANIMAUX ILLUSTRÉS
IMAGERIE D'EPINAL, N° 1679
L'Orang-outang gagne 2.
Le hérisson gagne 1.
l'Ours blanc perd 5.
le Furet gagne 4.
le Dogue gagne 30.
le Loup perd 18.
le Guépard perd 25.
le Phoque perd 30.
la Marmotte ne gagne rien.
le Rat perd 15.
le Sanglier gagne 4.
le Chameau gagne 13.
le Cheval gagne 100.
l'Alouette gagne 2.
le Corbeau perd 6.
l'Oie perd 9.
le Rossignol gagne 3.
le Plongeon ne gagne rien.
l'Autruche perd 5.
le Vautour perd 20.
le Tigre perd 60.
le Porc épic perd 7.
le Lièvre gagne 13.
l'Hippopotame perd 2.
l'Elan ne gagne rien.
le Tébu perd 4.
le Cochon perd 9.
le Dromadaire gagne 8.
le Moineau gagne 1.
le Canard ne gagne rien.
le Mulot perd 5.
la Taupe ne gagne rien.
l'Ours d'europe gagne 1.
la Marte perd 4.
le Gouariba perd 5.
le Caniche gagne 60.
le Renard perd 8.
le Morse gagne 5.
le Mulot perd 15.
le Lapin gagne 5.
le Léopard perd 80.
la Girafe ne gagne rien.
le Bélier gagne 7.
le Bœuf gagne 80.
Le Lion Gagne tout.
la Lionne gagne 20.
le Kanguroo perd 8.
l'Ecureuil gagne 13.
le Cerf gagne 15.
le Rat de Barbarie perd 1.
l'Antilope gagne 5.
le Moufflon gagne 6.
l'Ane perd 4.
le Rhinocéros perd 1.
le Paucon ne gagne rien.
le Coq gagne 3.
la Fauvette gagne 90.
le Perroquet perd 25.
le Dindon perd 15.
la Chouette perd 20.
le Pouffo gagne 5.
la Chauve-souris perd 2.
la Musaraigne perd 3.
le Glouton ne gagne rien.
la Loutre perd 1.
le Chien de garde gagne 60.
le Chacal perd 40.
la Sarigue gagne 7.
le Loir perd 1.
le Castor gagne 30.
le Chien courant gagne 6.
le Chat domestique perd 9.
la Civette gagne 8.
le Caracal perd 5.
l'Agouti ne gagne rien.
le Ramanoir perd 1.
l'Eléphant gagne 25.
le Zèbre gagne 13.
le Musc gagne 7.
le Mulet perd 15.
Ce jeu, auquel peuvent prendre part plusieurs enfants, se joue de la maniere 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. Lorsque le LION sort, qui gagne tout, la partie est terminée.