
Traité des jeux de la roulette, la boule, trente-et-quarante.

Numéro d'inventaire : 2006.04927

Type de document : livre

Éditeur : J.L.R. (Paris)

Date de création : 1920 (vers)

Collection : Bibliothèque des jeux

Description : Fascicule cousu. Couverture papier saumon, usée. Vignette d'illustration et titre imprimé. Feuilletés jaunis. Vignettes d'illustration.

Mesures : hauteur : 173 mm ; largeur : 111 mm

Notes : Règles des jeux mentionnés dans le titre, et description des appareils.

Mots-clés : Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : 32

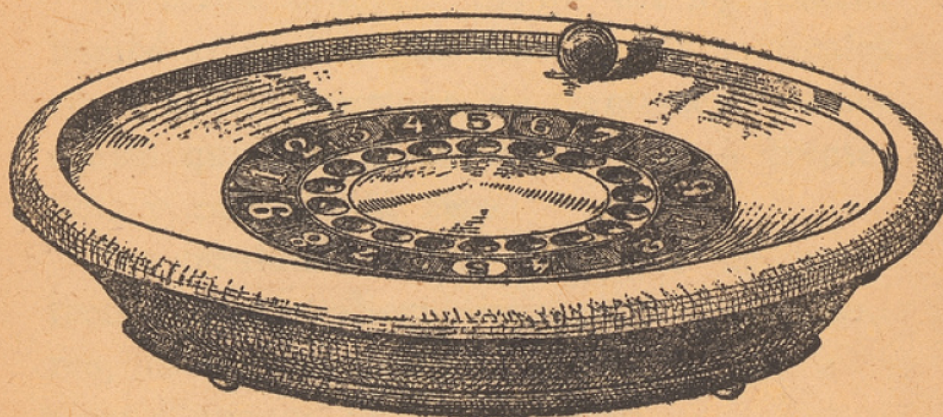
ill.

An illustration of an open wooden box, likely a game box, set against a textured, reddish-brown background. The box is open, revealing its interior. On the inside of the lid, there is a grid of numbers and two large words. The words "PAIR" and "IMPAIR" are written vertically in large, bold, serif capital letters. Between them is a grid of numbers arranged in two columns. The numbers in the "PAIR" column are 1, 10, 15, 16, 19, 22, 25. The numbers in the "IMPAIR" column are 13, 15, 18, 21, 24, 26, 17, 14, 11, 23. In the foreground, inside the box, there are three objects: a large circular object with a detailed, ornate design, possibly a clock face or a game board; a smaller circular object with a similar design; and a rectangular object with a grid pattern, possibly a game board or a set of cards. The box has a simple, rustic design with visible wood grain and metal latches on the lid.



BIBLIOTHÈQUE DES JEUX

TRAITÉ DES JEUX
DE
LA ROULETTE
LA BOULE
TRENTE-ET-QUARANTE



RÈGLE

DU JEU DE LA ROULETTE

Description de l'Appareil

La roulette se compose d'un plateau mobile, entouré d'un plan incliné, circulaire et fixe.

Le cercle intérieur mobile est légèrement bombé et divisé, par des cloisons verticales sur tout son pourtour, en trente-sept parties égales qui sont numérotées jusqu'à trente-six, y compris le zéro.

Les trente-six cases marquées de un à trente-six sont alternativement rouges et noires, la trente-septième, marquée du zéro n'est d'aucune de ces couleurs.

Une bille d'ivoire ou d'os, pouvant facilement entrer dans l'une de ces cases, sert à indiquer le numéro gagnant.

Le plateau, qui compose strictement la roulette, est mis en mouvement par une poignée en croix montée sur son axe.

