Loterie des arts et métiers.

Numéro d'inventaire : 1979.23156
Type de document : image imprimée
Éditeur : Olivier-Pinot (Epinal)
Imprimeur : Olivier-Pinot
Période de création : 4e quart 19e siècle
Date de création : 1880 (vers)
Collection : Nouvelle imagerie d'Epinal ; 730
Description : Planche de 64 images (34x29) en couleurs légendées.
Mesures : hauteur : 405 mm ; largeur : 270 mm
Notes : Règle du jeu inscrite au bas de la planche. Voir également 1979.32648 (tirage antérieur) et 1979.36150.
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.

Nouvelle imagerie d'Épinal. LOTERIE DES ARTS ET MÉTIERS. N°. 730. ★
Laboureur gagne 20.
Mᵉ d'Images perd 2.
Porteur d'eau perd 1.
Cordier perd 5.
Boulanger gagne 5.
Soldat ne gagne rien.
Astronome gagne 70.
Peintre gagne 200.
Menuisier gagne 2.
Vitrier perd 50.
Chanteur perd 3.
Chanteuse gagne 30.
Commissionnaire perd 100.
Tailleuse gagne 3.
Badigeonneur ne gagne rien.
Mᵉ d'Allumettes perd 60.
Médecin gagne 60.
Forgeron gagne 7.
Matelot ne gagne rien.
Portier perd 40.
Chaudronnier perd 20.
Peintre sur porcelaine gagne 100.
Chiffonnier perd 200.
Typographe gagne 40.
Modeleur gagne 150.
Ramoneur ne gagne rien.
Jardinier perd 10.
Vendangeur gagne 15.
Bucheron perd 2.
Mᵉ de Journaux perd 30.
Danseur gagne 10.
Danseuse gagne 50.
Arpenteur gagne 25.
Tonnelier gagne 9.
Cordonnier perd 150.
Les Arts et l'Industrie GAGNENT TOUTE LA PARTIE.
Vannier ne gagne rien.
Tailleur de pierre perd 6.
Cuisinier gagne 80.
Commis en nouveautés perd 35.
Mᵉ d'Habits gagne 10.
Sonneur ne gagne rien.
Mᵉ de Parapluies perd 6.
Coiffeur perd 25.
Modiste gagne 30.
Chocolatier perd 9.
Moissonneur gagne 8.
Mᵉ d'œufs gagne 15.
Rémouleur perd 50.
Boucher gagne 35.
Maître d'École ne gagne rien.
Déménageurs perdent 15.
Chapelier gagne 6.
Pianiste gagne 120.
Mᵉ de Poissons perd 10.
Mᵉ de Coco perd 120.
Charpentier perd 10.
Facteur ne gagne rien.
Terrassier perd 70.
Maréchal ferrant gagne 10.
Mᵉ d'Oublies gagne 1
Batelier perd 90.
Mᵉ de Fayence perd 15.
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 Les Arts et l'Industrie qui gagnent tout, la partie est terminée.
Imp. Lith. OLIVIER-PINOT Edit. à Epinal.
Déposé PV