L'Exposition (Loterie).

Numéro d'inventaire : 1979.35607
Type de document : image imprimée
Éditeur : Pinot et Sagaire (Epinal)
Imprimeur : Pinot et Sagaire, Epinal
Période de création : 3e quart 19e siècle
Date de création : 1870 (vers)
Collection : Nouvelle Imagerie d'Epinal ; 350
Inscriptions :
• nom d'illustrateur inscrit : anonyme
Description : Planche de 64 images (34 x 29) en couleurs avec légendes.
Mesures : hauteur : 405 mm ; largeur : 280 mm
Notes : Règle du jeu indiquée.
Mots-clés : Images d'Epinal
Jeux et jouets scientifiques (jouets maquettes, jeux de sciences, etc.)
Filière : aucune
Niveau : aucun
Autres descriptions : Langue : Français
Nombre de pages : 1
ill. en coul.

★ Nouvelle imagerie d'Epinal.
L'EXPOSITION. (Loterie.)
N° 350.
Le phare. gagne 8.
L'empereur d'Autriche gagne 15.
Le roi de Prusse. perd 80.
Le pavillon impérial gagne 9.
Le roi de Portugal ne gagne rien.
Le vice roi d'Egypte. gagne 180.
Le roi des Belges gagne 20.
Les bains Turcs perdent 8.
Jardiniers Chinois perdent 160.
Le prince royal de Prusse. perd 3.
Statue de Charlemagne. gagne 40
Le roi de Wurtemberg. perd 1.
Savetier Arabe perd 10.
Le roi de Hollande. gagne 60.
Chinoises. perdent 4.
L'empereur de Russie ne gagne rien.
Eléphant de Siam. perd 2
Les catacombes perdent 100.
Japons perdent 125.
Chinois ne gagne rien.
Moissonneuse gagne 25.
Le rocher des poupées. perd 3.
Le roi de Suède gagne 1.
Japonais gagnent 8.
Kiosque du Bosphore gagne 6.
Fontaine d'eau de Botot. gagne 5.
Boucharonier Arabe. ne gagne rien.
L'empereur de Turquie. gagne 100.
Musiciens Turcs. perdent 60.
Statue d'Ambioix gagne 50.
Arabes. gagnent 2.
Maison de Gustave Vasa. perd 40.
Russes perdent 150.
Marine gagne 30.
Suédoise perd 2.
Fontaine Bourgeoise. gagne 30.
Suédois perdent 120.
Fauteuil roulant perd 3.
Porcelaine de Saxe gagne 3.
Café russe. ne gagne rien.
Amérique. perd 4
Beaux arts. gagnent 25.
Kiosque de l'impératrice gagne 3.
Distribution des récompenses gagne tout.
Aquarium. ne gagne rien.
Mamelonton. perd 3.
Locomotive roulière gagne 70.
Algérie gagne 120.
Canon prussien. perd 180.
Kiosque des colibris. gagne 4.
café Hollandais ne gagne rien.
Fauteuil roulant. perd 70.
Beaux arts. Suisse) perdent 1.
Porte principale gagne 150.
Kiosque des fleurs. gagne 10.
Chalet mobile. perd 20.
Annexe de l'Espagne ne gagne rien.
Les cloches perdent 50
Maison de 300 francs gagne 80
La mosquée de Brousse. perd 25.
Chapeaux à la mécanique perdent 15
Carillon des cloches perd 30.
Le bourrinquet. gagne 160.
Moulin à vent. perd 60.
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 plies ou roulés, on les met tous ensemble dans une boite. Alors chacun des joueurs tire à son tour de la boite, 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 Distribution des récompenses, il gagne toute la partie.
Lith Pinot & Sagaire edit^rs à Epinal.
Deposé.