Loterie géographique des divers pays du globe.

Numéro d'inventaire : 1979.23812
Type de document : image imprimée
Éditeur : Pellerin & Cie (Épinal)
Imprimeur : Pellerin & Cie, Épinal
Période de création : 4e quart 19e siècle
Date de création : 1890 (vers)
Collection : Imagerie d'Epinal ; 1680
Description : Bois de fil colorié au pochoir sur papier.
Mesures : hauteur : 390 mm ; largeur : 303 mm
Notes : Jeu de 80 vignettes légendées à découper avec la règle du jeu en marge inférieure. Figures représentant les différents pays. Attention, il semble que la formule de désignation "Imagerie d'Épinal" soit usitée à partir de 1890. Or, ici, la Prusse est représentée, ce qui laisse supposer que l'original est antérieur à 1871. Il s'agit peut-être d'un retirage... en bas de page : "Pellerin & Cie, imp.-édit. - Imagerie d'Epinal, n°1680".
Mots-clés : Images d'Epinal
Jeux de culture gnle (questions et réponses, jeux de cartes didactiques, etc.)
Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)
Filière : aucune
Niveau : aucun
Autres descriptions : Langue : Français
ill. en coul.

PELLERIN & Cie, imp.-édit.
LOTERIE GÉOGRAPHIQUE DES DIVERS PAYS DU GLOBE
IMAGERIE D'ÉPINAL. N° 1680
France gagne tout.
Angleterre gagne 10.
Ecosse perd 5.
Irlande perd 10.
Suède gagne 15.
Norvége ne gagne rien.
Laponie perd 25.
Danemarck gagne 4.
Russie gagne 40.
Pologne perd 1.
Prusse perd 30.
Grand duché de Bade gagne 20.
Autriche gagne 5.
Hanôvre perd 15.
Bavière gagne 10.
Saxe ne gagne rien.
Wurtemberg perd 40.
Hollande gagne 25.
Belgique gagne 6.
Suisse gagne 30.
Espagne perd 20.
Portugal gagne 30.
Italie gagne 80
Ile de Sardaigne gagne 30.
Etats de l'Eglise gagnent 6.
Turquie d'Europe perd 40.
Grèce perd 20.
Turquie d'Asie perd 10.
Arabie ne gagne rien.
Perse gagne 4.
Nouvelle Bretagne perd 10
Etats-Unis gagnent 0.
Mexique perd 80.
Guatimala gagne 7.
Antilles gagnent 6.
Colombie gagne 2.
Guyane perd 5.
Pérou gagne 40.
Chili ne gagne rien.
Brésil gagne 25.
Afghanistan perd 8.
Beloutchistan perd 25.
Indoustan gagne 12.
Indo Chine perd 6.
Tartarie perd 5.
Sibérie perd 12.
Japon gagne 50.
Chypre gagne 5.
Egypte ne gagne rien.
Nubie perd 4.
Paraguay perd 4.
Plata gagne 9.
Patagonie perd 7.
Groenland perd 20.
Terre de feu perd 30.
Philippines gagnent 10.
Iles Moluques gagnent 25.
Bornéo ne gagne rien.
Sumatra perd 9.
Java gagne 15.
Côte d'Afan et d'Adel ne gagne rien.
Cap de bonne espérance gagne 5
Sahara perd 25.
Madagascar gagne 10.
Ile Bourbon gagne 60.
Ile de France perd 50.
Les Açores perdent 2.
Madère gagne 20.
Iles Canaries perdent 1.
Amérique Russe perd 50
Abyssinie perd 5.
Zanguebar gagne 20.
Mozambique gagne 8.
Cafrerie perd 20.
Pays des Hottentots perd 10.
Guinée ne gagne rien.
Sénégambie perd 7.
Barbarie gagne 1.
Nigritie perd 6.
Cap Vert gagne 25.
Ce jeu, auquel peuvent prendre part plusieurs enfants, se joue de la manière 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 LA FRANCE sort, qui gagne tout, la partie est terminée.