Loterie du Sire de Framboisy.

Numéro d'inventaire : 1979.32633
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 brevetée par S.M l'Empereur. ; 343
Inscriptions :
• nom d'illustrateur inscrit : anonyme
Description : Planche de 72 images (31 x 26) en couleurs avec légendes.
Mesures : hauteur : 405 mm ; largeur : 280 mm
Notes : 10 centimes la feuille. Editeurs : fournisseurs imagistes de l'Empereur. Règle du jeu indiquée.
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 BREVETÉE PAR S.M. L'EMPEREUR.
LOTERIE DU SIRE DE FRAMBOISY.
10 cent. la feuille. N° 343.
Mr de Pesaux de lapins perd 5.
Mme Pochet, gagne 2.
Tournebroche gagne 3.
Piccolo, gagne 4.
Bobèche perd 25.
Cassandre perd 6.
Colombine gagne 6.
Polichinel, perd 20.
La Nourrice, gagne 4.
Le Mamamouchi perd 10.
Savetier, gagne 5.
Robert-Macaire perd 25
Bertrand, gagne rien.
Postillon, gagne 2.
Don Quichotte, perd 5.
Le Gros Sancho gagne 4.
Le Gros Silène, perd 20.
Mr de Volailles, gagne 10.
Concierge perd 30.
Invalide gagne 3.
Titi, ne gagne rien
Jeannot, perd 4.
Sauvage gagne 3.
Pierrot, gagne 6.
Sorcier gagne 6.
Voleur perd 18.
Garde Française ne gagne rien.
Figaro, gagne 6.
Jean-Jean perd 13.
Mr le Marquis perd 5.
Mme la Marquise gagne 4.
Ivrogne, perd 20.
Noble Vénitienne gagne 5.
Soldat Valaque, perd 4.
Bucheron perd 3.
Le Sire de Framboisy, trouva Mme dans un bal de Paris gagne toute la partie.
Femme Arabe gagne 2.
Matelot gagne 6.
Mr Mayeux, perd 4.
Marchands Turcs perdent 10.
Chameau perd 2.
Pifferares gagnent 2.
Garde du Roi, remet son enjeu.
Le Roi gagne 25.
Paysanne Italienne gagne 2.
Monténégrin, perd 4.
Le petit verre gagne 6.
Mlle Rosa gagne 10.
Maître Cornu perd 4.
Le gros Colas perd 7.
Chevalier gagne 5.
Le Rondfleur perd 10.
Le baise-main gagne 9.
Soldat Espagnol perd 8.
La Fileuse remet son enjeu.
Paysanne Russe gagne 7.
Jeune fille Grécque perd 2.
Arabes gagnent 5.
Forban perd 6.
Mamzelle Jeanneton gagne 3.
Maître Gros Jean perd 4.
Chinois perd 5.
Le Vicomte gagne 6.
Femme du Monténégro ne gagne rien.
Soldat Albanais perd 5.
Femme de Savoie gagne 2.
Mauresques d'Alger, gagne 10.
Pauvre Aveugle gagne 6.
Mr de Poisson perd 9.
Paysanne Romaine, gagne 4.
Jongleur Chinois perd 8.
Plusieurs enfants peuvent prendre part à ce jeu de loterie qui se joue de la manière suivante: Il 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 numerotés de cette feuille, et après les avoir pliés 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 numero gagnant il reçoit de la caisse la valeur indiquée par le numero, si au contraire il tire un numero perdant, il est oblige de rembourser à la caisse commune la perte indiquée sur le numero. Lorsqu'un des joueurs tire le Sire de Framboisy, il gagne tout et la partie est terminée.
LITH. PINOT & SAGAIRE ÉDITEURS À ÉPINAL FOURNISSEURS IMAGISTES DE L'EMPEREUR.
Déposé