Loterie alphabétique militaire.

Numéro d'inventaire : 1979.23799
Type de document : image imprimée
Éditeur : Pellerin et Cie (Epinal)
Imprimeur : Pellerin et Cie
Période de création : 4e quart 19e siècle
Date de création : 1890 (vers)
Inscriptions :
• numéro : 1676
Description : Planche de 100 images (33 x 25) légendées, en couleurs.
Mesures : hauteur : 380 mm ; largeur : 270 mm
Notes : Règle du jeu indiquée au bas de la planche.
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
ill. en coul.

PELLERIN & Cie, imp.-édit. LOTERIE ALPHABÉTIQUE MILITAIRE IMAGERIE D'ÉPINAL, N° 1676

A Adjudant, perd 4.	A Aide de Camp, g. 20.	B Bataille, gagne 8.	B Brigadier, perd 3.	C Cent Garde, gag 15.	C Chasseur, gagne 6.	D Diane, perd 3.	D Dragon, perd 8.	E Enfant de troupe, gag 7.	E Escrime, perd 20.
A Artilleur, gagne 4.	A Ambulance, perd 10.	B Brosseur, gagne 6.	B Blindage, perd 7.	C Conscrit, perd 19.	C Croix d'honn. gag 100.	D Drapeau, gag. 60.	D Duel, perd 50.	E Etendard gagne 10.	E Estafette, gagne 3.
F Fourrier, perd 6.	F Fusil chassepot, gag 30.	G Général, gag. 60.	G Grenadier, perd 7.	H Hache, perd 2.	H Hussard, gagne 2.	I Infirmier, perd 11.	I Instructeur, perd 9.	J Jalon, perd 13.	J Jardinier, gagne 12.
F Fort, gagne 8.	F Fifre, perd 9.	G Guide, perd 7.	G Garde mobile, gag 18.	H Halte, gagne 3.	H Herse, perd 1.	I Intendant, gagne 18.	I Invalide, gagne 13.	J Jean-Jean, perd 12.	J Jeu, gagne 20.
K Kalmouk, gagne 2.	K Kolback, perd 6.	L Lambin, perd 100.	L Lourdeau, perd 20.	M Maréchal, gagne 70.	M Malade, perd 25.	M Mac-Mahon, gag. tout.	N Niche, perd 14.	O Ordonnance, gag 17.	O Ordre, gagne 20.
K Képi, perd 2.	K Kilomètre, perd 3.	L Lieutenant, gagne 18.	L Lancier, perd 18.	M Mineur, perd 26.	M Musicien, perd 8.	N Nourrice, gagne 1.	N Nègre, perd 18.	O Officier, gagne 26.	O Otage, perd 7.
P Pointeur, gagne 80.	P Planton, perd 6.	Q Querelle, perd 4.	Q Quarte, perd 4.	R Ronde, gagne 6.	R Retraite, perd 3.	S Sentinelle, perd 7.	S Sapeur, gagne 2.	T Tamb major, gagne 20.	T Trompette, perd 20.
P Prison, ne gagne rien.	P Pompier, gagne 8.	Q Quartier Maître, gag 4.	Q Quartier, gagne 8.	R Retour, gagne 1.	R Rixe, perd 10.	S Salut, gagne 3.	S Salle de Police, perd 30.	T Tambour, gagne 2.	T Trainard, perd 19.
U Unité, perd 1.	U N° Un, gagne 2.	V Vaguemestre, perd 15.	V Vivandière, gagne 30.	X Xerophtalmie, perd 10.	X Xavier, gagne 2.	Y Yacoub, perd 3.	Y Ygrec, perd 2.	Z Zoé, gagne 20.	Z Zouave, gagne 8.
U Urne perd 70.	U Uniforme, gagne 17.	V Voltigeur, gagne 9.	V Vedette, perd 4.	X Faisceau, gagne 7.	X Epées, perd 20.	Y Ybrahim, gagne 8.	Y Yusuf, gagne 13.	Z Zéphir, ne gagne rien.	Z Zozo, ne gagne rien.

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. Celui qui tire MAC-MAHON, gagne toute la partie.