

## 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 & C<sup>ie</sup>, imp.-édit.

# LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE MILITAIRE

IMAGERIE D'ÉPINAL, N° 1676

|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
|------------------------|-------------------------|------------------------|----------------------|------------------------|--------------------------|---------------------|---------------------------|-------------------------|---------------------|
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Adjudant, perd 4       | Aide de Camp, gag 20    | Bataille, gagne 8      | Brigadier, perd 3    | Cent-Garde, gag 15     | Chasseur, gagne 6        | Diane, perd 3       | Dragon, perd 8            | Enfant de troupe, gag 7 | Escrime, perd 20    |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Artilleur, gagne 4     | Ambulance, perd 10      | Brosseur, gagne 6      | Blindage, perd 7     | Conscrit, perd 19      | Croix d'honneur, gag 100 | Drapeau, gag 60     | Duel, perd 50             | Étendard, gagne 10      | Estafette, gagne 3  |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Fourrier, perd 6       | Fusil-chassepot, gag 30 | Général, gag 60        | Grenadier, perd 7    | Hache, perd 2          | Massard, gagne 2         | Infirmer, perd 11   | Instructeur, perd 9       | Jalon, perd 13          | Jardinier, gagne 12 |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Fort, gagne 8          | Fifre, perd 9           | Guide, perd 7          | Garde mobile, gag 18 | Halte, gagne 3         | Herse, perd 1            | Intendant, gagne 18 | Invalide, gagne 13        | Jean-Jean, perd 12      | Jeu, gagne 20       |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Kalmouk, gagne 2       | Kolback, perd 6         | Lambin, perd 100       | Lourdau, perd 20     | Maréchal, gagne 70     | Malade, perd 25          | Mac-Mahon, gag tout | Niche, perd 14            | Ordonnance, gag 17      | Ordre, gagne 20     |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Kepi, perd 2           | Kilomètre, perd 3       | Lieutenant, gagne 18   | Lancier, perd 18     | Mineur, perd 26        | Musicien, perd 8         | Nourrice, gagne 1   | Negre, perd 18            | Officier, gagne 26      | Otage, perd 7       |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Poinçeur, gagne 80     | Planton, perd 6         | Querelle, perd 4       | Quarte, perd 4       | Ronde, gagne 6         | Retraite, perd 3         | Sentinelle, perd 7  | Sapeur, gagne 2           | Tambour-major, gagne 20 | Trompette, perd 20  |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Prisonnier, gagne rien | Pompeur, gagne 8        | Quartier-Maître, gag 4 | Quartier, gagne 8    | Retour, gagne 1        | Rixe, perd 10            | Salut, gagne 3      | Salle de l'École, perd 30 | Tambour, gagne 2        | Trainard, perd 19   |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Unité, perd 1          | N° Un, gagne 2          | Vaguemestre, perd 15   | Vivandière, gagne 30 | Xerophthalmie, perd 10 | Xavier, gagne 2          | Yacoub, perd 3      | Ygrec, perd 2             | Zoe, gagne 20           | Zouave, gagne 8     |
|                        |                         |                        |                      |                        |                          |                     |                           |                         |                     |
| Urne, perd 70          | Uniforme, gagne 17      | Volteur, gagne 9       | Vedette, perd 4      | X-faisceau, gagne 7    | X-épées, perd 20         | Ybrahim, gagne 6    | Yusuf, gagne 13           | Zéphir, ne gagne rien   | 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.

