
Loterie du chemin de fer.

Numéro d'inventaire : 1979.36117

Auteur(s) : Louis Scherer

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin (Epinal)

Imprimeur : Pellerin

Période de création : 3e quart 19e siècle

Date de création : 1865 (vers)

Inscriptions :

- numéro : 53

Description : Planche de 72 vignettes. Lithographie à la plume coloriée.

Mesures : hauteur : 405 mm ; largeur : 265 mm

Notes : L'atmosphère des voyages en train est évoquée par les différentes images ; le buste de Papin "qui le premier utilisa la vapeur gagne tout" Cachet de colportage au verso.

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.

LOTÉRIE DU CHEMIN DE FER.

53

| | | | | | | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|---|-----------------------------------|--|------------------------------------|-------------------------------------|
| Le bruit du train gagne 10. | Une mauvaise rencontre perd 14. | À l'heure juste gagne 5. | La presse perd 10. | Les sifflets ne gagnent rien. | L'affiche gagne 2. | Le chien fidèle perd 50. | À la campagne perd 4. |
| L'aiguilleur gagne 15. | La pêche perd 6. | Le jeune père gagne 7. | Le voyageur dans les montagnes perd 1. | Le requin gagne 11. | Le chasseur perd 2. | Les échasses ne gagnent rien. | Le nouveau gladiateur gagne 3. |
| Par la portière perd 5. | La pluie gagne 8. | Le commissionnaire perd 9. | Rigolo perd 2. | Le chien de garde gagne 1. | La descente du wagon perd 100. | La nourrice gagne 4. | Le chef de train ne gagne rien. |
| Le sauvage gagne 12. | Le singe ne gagne rien. | Les fumées gagnent 1. | Le lièvre perd 6. | En chine gagne 5. | La locomotive perd 7. | Un imprudent gagne 14. | Dans la lune perd 2. |
| Le cochininois perd 13. | L'algérien ne gagne rien. | Les chiens gagnent 2. | PAPIN qui le 1. - sifflet la 1444 gagne tout. | La pipe perd 1. | L'employé des postes gagne 12. | Les rails perdent 11. | Le village gagne 2. |
| Les premières gagnent 3. | Les secondes perdent 5. | Les troisièmes perdent 7. | Le passeport perd 6. | Le gourmand gagne 6. | Le poulet rôti ne gagne rien. | Le guichet perd 2. | Le billot gagne 7. |
| La salle d'attente gagne 1. | Le télégraphe perd 8. | Le terrassier gagne 4. | L'inspecteur perd 2. | La curiosité gagne 5. | La concurrence ne gagne rien. | Dix jours de wagon perdent 4. | Le retour gagne 4. |
| Le train de plaisir perd 5. | La négligence perd 3. | Les bavardes perdent 4. | Le buffet gagne 8. | L'imprévu gagne 2. | Le verre de champagne ne gagne rien. | Marchand de journaux gagne 11. | La place pour deux perd 9. |
| Mars de madeleines gagne 5. | Le cher bouillon perd 7. | L'arrivée d'un train gagne 9. | Le costume d'hiver perd 2. | Le chef de bureau perd 6. | La librairie gagne 4. | La soif perd 10. | Le sommeil gagne 6. |

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 **PAPIN**, gagne toute la partie.

Propriété des Éditeurs. (Déposé.)

Fabrique de PELLERIN, Imprimeurs-Libraires à Epinal.

