

---

## Loterie des troupes françaises anciennes et modernes.

**Numéro d'inventaire** : 1979.35899

**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 : 701

**Description** : Planche de 80 vignettes légendées en noir et blanc.

**Mesures** : hauteur : 400 mm ; largeur : 300 mm

**Notes** : Vignettes représentant des guerriers en uniforme du franc au zouave Louis-Philippe. Cf 23.811 (planche en couleurs). Mention : " Celui qui tire Le Zouave, gagne toute la partie."

**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.

LOTÉRIE DES TROUPES FRANÇAISES ANCIENNES & MODERNES. 701

 Guerrier franc Charles I gagne 4	 Soldat barbazan Louis de Saligny perd 15	 Chevalier banneret Louis de Saligny gagne 3	 Jesuite d'armes Philippe de No gagne 7	 Bibaude Philippe de No perd 3	 Homme d'armes Louis de Saligny ne gagne rien	 Archevêque Charles I perd 30	 Fouquier Charles I perd 6	 Grenadier Charles I perd 3	 Homme d'armes Charles I perd 30
 Franc archer Charles I gagne 3	 Archer de la garde Charles I gagne 15	 Bendarme Charles I perd 40	 Chevalier Louis I gagne 30	 Ecuyer Louis I perd 3	 Laisse Louis I perd 7	 Lanquenet Louis I ne gagne rien	 Ragobouter Louis I perd 15	 Archevêque Louis I gagne 3	 Archevêque Louis I perd 6
 Cheval léger Charles I gagne 15	 Carabin Louis I perd 2	 Fistoler Louis I ne gagne rien	 Archevêque Louis I gagne 6	 Garde du corps Louis I perd 8	 Archevêque Louis I gagne 1	 Bendarme Louis I perd 60	 Cavalerie légère Louis I gagne 2	 Dragon Louis I gagne 3	 Bendarme Louis I perd 50
 Mousquetaire Louis I gagne 60	 Fouquier Louis I gagne 9	 Fistoler Louis I perd 3	 Hussard à Rankh Louis I perd 6	 Régiment de Provence Louis I perd 7	 Grenadier de France Louis I gagne 15	 Régiment de Saxe Louis I gagne 9	 Régiment Général Louis I ne gagne rien	 Mousquetaire Louis I gagne 7	 Bendarme à la garde Louis I perd 80
 Garde du corps Louis I gagne 1	 Garde française Louis I perd 3	 Cuirassier Louis I gagne 5	 Régiment Général Louis I perd 10	 Suissesse Louis I perd 1	 Carabinier Louis I gagne 3	 Régiment de la Fère Louis I gagne 6	 Régiment de Bassigny Louis I perd 7	 Hussard de Lorraine Louis I perd 3	 Chasseur à cheval Louis I ne gagne rien
 Chasseur Louis I perd 25	 Chambellan Louis I gagne 4	 Volontaire Louis I ne gagne rien	 Cavalier Louis I perd 15	 Artillerie Louis I gagne 20	 Infanterie légère Louis I gagne 10	 Dragon Louis I perd 8	 Garde Louis I gagne 30	 Train d'artillerie Louis I perd 6	 Chasseur Louis I gagne 4
 Ligne Louis I perd 10	 Cuirassier Louis I gagne 3	 Garde consulaire Louis I gagne 15	 Train des équipages Louis I perd 7	 Grenadier Louis I gagne 60	 Volontaire Louis I perd 2	 Dragon Louis I gagne 6	 Lambour Louis I ne gagne rien	 Lapin Louis I perd 15	 Chevalier-Jésuite Louis I gagne 25
 Chasseur Louis I gagne 3	 Chasseur à cheval Louis I perd 3	 Grenadier à cheval Louis I gagne 40	 Carabinier Louis I ne gagne rien	 Cuirassier Louis I gagne 8	 Garde d'honneur Louis I perd 2	 Artillerie Louis I gagne 6	 Eclaireur Louis I perd 4	 Marin Louis I gagne 10	 Joueur Louis I gagne tout

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 "Le Zouavo", gagne toute la partie.

Propriété des Editeurs. (Déposé.)

(Autorisée pour le Colportage par décision ministérielle.)

PELLERIN & C<sup>o</sup>, à EPINAL.