
Loterie alphabétique des cris de Paris.

Numéro d'inventaire : 1979.23821

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 : 1674

Description : Lithographies coloriées. Planche de 100 images (35x28) en couleurs, légendées.

Mesures : hauteur : 400 mm ; largeur : 293 mm

Notes : Règle du jeu inscrite sur 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 & Co. imp.-édit.

LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES CRIS DE PARIS

IMAGERIE D'EPINAL N°1674

 Aveugle gagne 50	 Affiches (colleur) p 10	 Bilumier perd 20	 Badigeonneur gag 50	 Difflinier gagne 6	 Loco perd 40	 Dérouleur gag 10	 Déballeur gag 20	 Etamieur gagne 40	 Écrivain public gag 6
 Abbé, jour perd 30	 Articles d'ameub. perd 5	 Bouquets gagne 100	 Bouteilles cames g. 30	 Canulier gagne 10	 Cocher de Remise gag 25	 Debardeur gag 30	 Deshireur perd 15	 Engins perd 15	 Enfleur (halageur) 100
 Fort de la halle perd 15	 Fagoteur gagne 80	 Gardien perd 80	 Gâteaux gagne 12	 Hercule gagne 25	 Habits (m'd) g 20	 Inspecteur perd 30	 Imagier gagne 40	 Journiaux gag 20	 Jongleur perd 40
 Fromager gagne 30	 Fruitière perd 25	 Gagne-petit perd 10	 Gaufres gagne 1	 Harcengère gagne 10	 Harpiste gagne 40	 Immortelles (m'd) p 2	 Inspecteur gagnier	 Jardinière perd 30	 Jouets (m'd) perd 1
 Kagne gagne 75	 Kaleidoscope (m'd) g 4	 Lunettes perd 20	 Lacets ne gagnent rien	 MARRONS g. tout.	 Mouron gagne 30	 Noir ne gagnent rien	 Nattier perd 4	 Omnibus gagne 30	 Oetroi gagne 15
 Kroaker (m'd) gag 2	 Kwas (m'd) gag 6	 Lard ne gagne rien	 Légumes gagne 6	 Melons perd 6	 Macarons ne gagnent rien	 Niveleur perd 2	 Nougat (m'd) p 20	 Brève de Barbare perd 2	 Oreux ne gagne rien
 Parapluies perd 9	 Pitre ne gagne rien	 Quatre à la livre perd 30	 Quemandeur gagne 6	 Rametteur gagne 5	 Raccordeur perd 9	 Savetier gagne 4	 Statuettes ne gagnent rien	 Toiles cirées gagnent rien	 Tondeur perd 6
 Peintre gagne 20	 Paveur gagne 1	 Quenelles (m'd) g 50	 Quincaille (m'd) perd 10	 Recuteur dégout g 4	 Repasourne gagnent rien	 Savon à détacher g 5	 Sauresses gagne 8	 Théâtres gagne 2	 Tripière perd 9
 Ubiquiste perd 30	 Uranographe perd 50	 Volailles perd 70	 Vitrier ne gagne rien	 Xenographe perd 60	 Xyloglyphe gagne 50	 Yammuel (m'd) gag 60	 Yagourel (m'd) gag 40	 Zoophytes gagne 75	 Zymosmètre perd 50
 Uromante perd 4	 Ustensiles (m'd) g 9	 Vidangeur perd 15	 Vieillesse perd 2	 Xocoati gagne 7	 Xylographe gagne 2	 Yeu cha (m'd) gag 1	 Yuerbite (m'd) g 4	 Zannetons (m'd) g 5	 Zylogalm (m'd) gag 2

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 **LE DE MARRONS**, gagne toute la partie.

