

---

## Loterie du Sire de Framboisy.

**Numéro d'inventaire** : 1979.32633

**Type de document** : image imprimée

**Éditeur** : Pinot et Sagaire (Epinal)

**Imprimeur** : Pinot et Sagaire, Epinal

**Période de création** : 3e quart 19e siècle

**Date de création** : 1870 (vers)

**Collection** : Nouvelle imagerie d'Epinal brevetée par S.M l'Empereur. ; 343

**Inscriptions** :

- nom d'illustrateur inscrit : anonyme

**Description** : Planche de 72 images (31 x 26) en couleurs avec légendes.

**Mesures** : hauteur : 405 mm ; largeur : 280 mm

**Notes** : 10 centimes la feuille. Editeurs : fournisseurs imagistes de l'Empereur. Règle du jeu indiquée.

**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

Mention d'illustration  
ill. en coul.

NOUVELLE IMAGERIE D'EPINAL-BREVETÉE PAR S.M. L'EMPEREUR

★ **LOTÉRIE DU SIRE DE FRAMBOISY.**

10 cent. la feuille. N° 343.

 M. de l'eau de sapin perd 5	 M. Fochet gagne 2.	 Tournebroche gagne 5.	 Piccolo gagne 4.	 Bobèche perd 25.	 Cassandre perd 6.	 Colombine gagne 6.	 Policheval perd 20.
 La Nourrice gagne 4.	 Le Mammouchi perd 10.	 Savetier gagne 5.	 Robert-Macaire perd 25.	 Bertrand gagne rien.	 Postillon gagne 2.	 Don Quichotte perd 5.	 Le Gros Sancho gagne 4.
 Le Gros Shien perd 20.	 M. de Volailles gagne 10.	 Conson perd 50.	 Invalide gagne 5.	 Titi ne gagne rien.	 Jeannot perd 4.	 Sauvage gagne 5.	 Pierrot gagné.
 Sorcier gagne 6.	 Voleur perd 18.	 Garde-Francaise ne gagne rien.	 Figaro gagne 6.	 Jean-Jean perd 15.	 M. le Marquis perd 5.	 M. la Marquise gagne 4.	 Ivrogne perd 20.
 Noble Yvetienne gagne 5.	 Soldat Yalague perd 4.	 Buccheron perd 5.	 Le Sire de Framboisy trouve M. dans un bal de Paris gagne toute la partie.		 Femme Arabe gagne 2.	 Matelot gagne 6.	 M. Mayeux perd 4.
 Marchands Turcs perdent 10.	 Chameau perd 2.	 Fiffreux gagnent 2.	 Garde du Roi remet son enjeu.	 Le Roi gagne 25.	 Fayanne la jeune gagne 2.	 Montegrin perd 4.	 Le petit verre gagne 6.
 M. Rosa gagne 10.	 Maitre Cornu perd 4.	 Le gros Colas perd 7.	 Chevalier gagne 5.	 Le Bon fleur perd 10.	 Le basoquin gagne 9.	 Soldat Espagnol perd 8.	 La Fileuse remet son enjeu.
 Fayanne jeune gagne 7.	 Jeune fille Grégoire perd 2.	 Arabe gagnent 5.	 Forban perd 6.	 Mamselle Jameton gagne 5.	 Maitre Gros Jean perd 4.	 Chinois perd 5.	 Le Vicomte gagne 6.
 Femme du Montenegro ne gagne rien.	 Soldat Albanais perd 5.	 Femme de Savoie gagne 2.	 Mousses d'Alger gagne 10.	 Livre Aragais gagne 6.	 M. de Pousson perd 9.	 Fayanne Romaine gagne 4.	 Jouliens Chinois perd 8.

Plusieurs enfants peuvent prendre part à ce jeu de loterie qui se joue de la manière suivante: D'abord tous les joueurs paient chacun à la caisse commune un certain nombre, soit de petits soldats ou d'images, soit des fruits ou tout autre enjeu. Ensuite on découpe tous les sujets numérotés de cette feuille, et après les avoir pliés ou roulés on les met tous ensemble dans une boîte. Alors chacun des joueurs tire à son tour de la boîte une des images roulées, s'il tire un numéro gagnant il reçoit de la caisse la valeur indiquée par le numéro, si au contraire il tire un numéro perdant, il est obligé de rembourser à la caisse commune la perle indiquée sur le numéro. Lorsqu'un des joueurs tire le Sire de Framboisy, il gagne tout et la partie est terminée.

LEIN. PIROT & GAIGRE ÉDITEURS À EPINAL FOURNISSEURS IMAGISTES DE L'EMPEREUR.

Lepoze

