
Loterie religieuse.

Numéro d'inventaire : 1979.23818.2

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pinot et Sagaire (Epinal)

Imprimeur : Pinot et Sagaire

Période de création : 3e quart 19e siècle

Date de création : 1870 (vers)

Collection : Nouvel imagerie d'Epinal ; 388

Inscriptions :

- nom d'illustrateur inscrit : Anonyme

Description : Lithographie à la plume colorée. Planche de 72 images (32x27) en couleurs avec légendes.

Mesures : hauteur : 410 mm ; largeur : 280 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

Mention d'illustration

ill. en coul.

★ Nouvelle imagerie d'Épinal.

LOTÉRIE RELIGIEUSE.

N° 588.

 La prière gagne 3.	 La tentation perd 40.	 Le 5° Sauveur gagne 60.	 Mater dolorosa gagne 20.	 L'ange gardien gagne 10.	 La reine des cieux gagne 20.	 Les pèlerins perdent 10.	 Le calvaire ne gagne rien.
 S° Jacques perd 6.	 Judas Ischariot perd 50.	 S° Joseph gagne 5.	 S° Anne gagne 5.	 S° Louis perd 5.	 S° Thérèse perd 5.	 S° Clotilde ne gagne rien.	 Sacré cœur de Jésus gagne 15.
 La 1° communion gagne 1.	 Le dais perd 4.	 Le suisse perd 15.	 Le bedeau perd 20.	 L'ermite perd 5.	 S° Hubert ne gagne rien.	 Le crucifix gagne 5.	 S° Marguerite perd 18.
 Le 3° Esprit gagne 15.	 Le bon pasteur gagne 12.	 Le petit S° Jean gagne 7.	 L'agneau pascal gagne 25.	 Le baptême gagne 50.	 Le mois de Marie gagne 10.	 La tour de charité ne gagne rien.	 Le tronc des pauvres perd 1.
 S° Madeleine ne gagne rien.	 Le mauvais genre perd 60.	 Les capucins perdent 7.	 Le trône céleste gagne tout.	 Les frères quêteurs perdent 15.	 S° Catherine gagne 1.	 L'intérieur du couvent perd 10.	
 Les enfants de chœur perdent 11.	 La chapelle perd 3.	 Les chantres perdent 10.	 L'eau bénite gagne 5.	 Le sabbat perd 25.	 Le sermon perd 4.	 L'organiste perd 6.	 La confession ne gagne rien.
 Le mariage de Jésus gagne 15.	 L'adoration des rois gagne 10.	 Le mariage des anges perd 30.	 La fuite en Égypte perd 10.	 Jésus portant les docteurs ne gagne rien.	 Jésus sauve le peuple gagne 12.	 La 1° Cène gagne 20.	 Jésus aux oliviers gagne 5.
 S° Pierre salut Jésus perd 14.	 La flagellation perd 20.	 Ecce Homo perd 3.	 Jésus portant sa croix perd 8.	 Jésus meurt sur la croix gagne 6.	 L'enterrement perd 1.	 La résurrection gagne 20.	 Jésus et Marie Madeleine ne gagnent rien.
 L'Ascension gagne 20.	 Descent du 3° Esprit gagne 10.	 S° Mathieu perd 10.	 S° Marc ne gagne rien.	 S° Luc perd 2.	 S° Jean gagne 7.	 S° Pierre perd 3.	 S° Paul perd 7.

Plusieurs enfants peuvent prendre part à ce jeu de loterie qui se joue de la manière suivante: Il aborde tous les joueurs avant 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 rouées, 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 perte indiquée sur le numéro. Lorsqu'un des joueurs tire Le Trône céleste, il gagne tout et la partie est terminée.

Imp. L. H. Ponce & Sagave, éditeurs à Épinal.

Depose

