Loterie alphabétique militaire.

Numéro d'inventaire : 1979.23799
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 : 1676
Description : Planche de 100 images (33 x 25) légendées, en couleurs.
Mesures : hauteur : 380 mm ; largeur : 270 mm
Notes : Règle du jeu indiquée au bas de 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.

PELLERIN & Cie, imp.-édit.
LOTERIE ALPHABÉTIQUE MILITAIRE
IMAGERIE D'ÉPINAL, N° 1676
Adjudant, perd 4. Aide de Camp, g. 20. Bataille, gagne 8. Brigadier, perd 3. Cent Garde, gag 15. Chasseur, gagne 6. Diane, perd 3. Dragon, perd 8. Enfant de troupe, gag 7. Escrime, perd 20.
Artilleur, gagne 4. Ambulance, perd 10. Brosseur, gagne 6. Blindage, perd 7. Conscrit, perd 19. Croix d'hon. gag 100. Drapeau, gag. 60. Duel, perd 50. Etendard gagne 10. Estafette, gagne 3.
Fourrier, perd 6. Fusil chassepot, gag 30. Général, gag 60. Grenadier, perd 7. Hache, perd 2. Hussard, gagne 2. Infirmier, perd 11. Instructeur, perd 9. Jalon, perd 13. Jardinier, gagne 12.
Fort, gagne 8. Fifre, perd 9. Guide, perd 7. Garde mobile, gag 18. Halte, gagne 3. Herse, perd 1. Intendant, gagne 18. Invalide, gagne 13. Jean-Jean, perd 12. Jeu, gagne 20.
Kalmouk, gagne 2. Kolback, perd 6. Lambin, perd 100. Lourdeau, perd 20. Maréchal, gagne 70. Malade, perd 25. Mac-Mahon, gag. tout. Niche, perd 14. Ordonnance, gag 17. Ordre, gagne 20.
Képi, perd 2. Kilomètre, perd 3. Lieutenant, gagne 18. Lancier, perd 18. Mineur, perd 26. Musicien, perd 8. Nourrice, gagne 1. Nègre, perd 18. Officier, gagne 26. Otage, perd 7.
Pointeur, gagne 80. Planton, perd 6. Querelle, perd 4. Quarte, perd 4. Ronde, gagne 6. Retraite, perd 3. Sentinelle, perd 7. Sapeur, gagne 2. Tamb. major, gagne 20. Trompette, perd 20.
Prison, ne gagne rien. Pompier, gagne 8. Quartier Maître, gag 4. Quartier, gagne 8. Retour, gagne 1. Rixe, perd 10. Salut, gagne 3. Salle de Rhce, perd 30. Tambour, gagne 2. Traînard, perd 19.
Unité, perd 1. N° Un, gagne 2. Vaquemestre, perd 15. Vivandière, gagne 30. Xerophtalmie, perd 10. Xavier, gagne 2. Yacoub, perd 3. Ygrec, perd 2. Zoé, gagne 20. Zouave, gagne 8.
Urne perd 70. Uniforme, gagne 17. Voltigeur, gagne 9. Vedette, perd 4. X Faisceau, gagne 7. X Epées, perd 20. Ybrahim, gagne 8. Yusuf, gagne 13. Zéphir, ne gagne rien. Zozo, ne gagne rien.
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 MAC-MAHON, gagne toute la partie.