

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

ill. en coul.

PELLERIN & C^{ie}, imp.-édit.

LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE MILITAIRE

IMAGERIE D'ÉPINAL, N° 1676

A Adjudant, perd 4	A Aide de Camp, g. 20	B Bataille, gagne 8	B Brigadier, perd 3	C Cent-Garde, g. 15	C Chasseur, gagne 6	D Diane, perd 3	D Dragon, perd 8	E Enfant de troupe, g. 7	E Escrime, perd 20
F Artilleur, gagne 4	F Ambulance, perd 10	G Brosseur, gagne 6	G Blindage, perd 7	H Conscrit, perd 19	H Croix d'honneur, g. 100	I Drapeau, g. 60	I Duel, perd 50	J Etendard, gagne 10	J Estafette, gagne 3
F Fourrier, perd 6	F Fusil-chassepot, g. 30	G Général, g. 60	G Grenadier, perd 7	H Hache, perd 2	H Hussard, gagne 2	I Infirmer, perd 11	I Instructeur, perd 9	J Jalon, perd 13	J Jardinier, gagne 12
F Fort, gagne 8	F Ffife, perd 9	G Guide, perd 7	G Garde mobile, g. 18	H Halte, gagne 3	H Herse, perd 1	I Intendant, gagne 18	I Invalide, gagne 13	J Jean-Jean, perd 12	J Jeu, gagne 20
K Kalmouk, gagne 2	K Kolback, perd 6	L Lambin, perd 100	L Lourdeau, perd 20	M Maréchal, gagne 70	M Malade, perd 25	M Mac-Mahon, g. tout	N Niche, perd 14	N Ordonnance, g. 17	O Ordre, gagne 20
K Képi, perd 2	K Kilomètre, perd 3	L Lieutenant, gagne 18	L Lancier, perd 18	M Mineur, perd 26	M Musicien, perd 8	N Nourrice, gagne 1	N Nègre, perd 18	O Officier, gagne 26	O Otage, perd 7
P Pointeur, gagne 80	P Planton, perd 6	Q Querelle, perd 4	Q Quarie, perd 4	R Ronde, gagne 6	R Retraite, perd 3	S Sentinelle, perd 7	S Sapeur, gagne 2	T Tambour, gagne 2	T Trainard, perd 19
P Prisonne, gagne rien	P Pompoer, gagne 8	Q Quartier-Maître, g. 4	Q Quartier, gagne 8	R Retour, gagne 1	R Rixe, perd 10	S Salut, gagne 3	S Salle de l'École, perd 30	T Tambour, gagne 2	T Trainard, perd 19
U Unité, perd 1	U N° Un, gagne 2	V Vaguemestre, perd 15	V Vivandière, gagne 30	X Xerophthalmie, perd 10	X Xavier, gagne 2	Y Yacoub, perd 3	Y Ygrec, perd 2	Z Zoé, gagne 20	Z Zouave, gagne 8
U Urne, perd 70	U Uniforme, gagne 17	V Voltigeur, gagne 9	V Vedette, perd 4	X X faisceau, gagne 7	X X épées, perd 20	Y Ybrahim, gagne 6	Y Yusuf, gagne 13	Z Zéphir, ne gagne rien	Z Zoé, 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.

