

Loterie du gros lot.

Numéro d'inventaire : 1979.32630

Type de document : image imprimée

Éditeur : Gangel et Didion (P.) (Metz)

Imprimeur : Gangel et Didion (P.)

Période de création : 3e quart 19e siècle

Date de création : 1865 (vers)

Description : Planche de 72 vignettes. Lithographie à la plume coloriée.

Mesures : hauteur : 400 mm ; largeur : 275 mm

Notes : Suite d'images diverses : d'animaux (loup, oie, chien, cochon etc...), d'objets (tableau, théière, guéridon...), de personnages (cosaque, nègre, turc...); le gros lot gagne tout, la mort perd tout.

Mots-clés : Images de Metz

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.

LOTÉRIE DU GROS LOT.

55.

| | | | | | | | |
|---|--|--|---|---|---|--|---|
|  Cent-Garde, gagne 8. |  Le loup, ne gagne rien. |  Le tableau, gagne 16. |  Jeune fille, gagne 2. |  Le kiosque, perd 4. |  L'oté, perd 5. |  Cosaque, perd 12. |  Le puits, gagne 7. |
|  Les fruits, gagnent 4. |  Le tambour, gagne 1. |  Le chien, perd 6. |  La théière, gagne 7. |  Le nègre, perd 10. |  Le guéridon, ne gagne rien. |  Le cochon, perd 15. |  M ^{lle} Benoitton, gagne 14. |
|  Le turc, perd 3. |  Le paon, gagne 2. |  Pendule, perd 1. |  Le gros lot, gagne tout. |  La rose, gagne 13. |  Le coq, perd 6. |  L'anglais, perd 11. |  Le papillon, gagne 3. |
|  Le vase, perd 2. |  La prière, gagne 30. |  Le lion, perd 8. |  Le bouchier, gagne 7. |  Circassien, gagne 9. |  La lune, ne gagne rien. |  L'âne, perd 10. |  L'espagnol, gagne 1. |
|  Les prix, gagnent 15. |  Le nid, perd 4. |  La ferme, gagne 1. |  Barbe-Bleue, perd 9. |  Le jambon, gagne 6. |  Le serpent, perd 7. |  La servante, gagne 4. |  Le cart-volant, perd 5. |
|  L'aster, gagne 2. |  Chinoise, ne gagne rien. |  Les canards, perdent 3. |  Le mortier, gagne 15. |  Le prussien, perd 25. |  Le canon, gagne 20. |  La tortue, perd 6. |  Arlequin, gagne 1. |
|  Polichinel, perd 13. |  La chèvre, perd 7. |  Le melon, ne gagne rien. |  La bonne fée, gagne 16. |  La madone, gagne 20. |  L'ours, perd 4. |  Le zouave, gagne 2. |  La couronne, gagne 25. |
|  Forteresse, gagne 15. |  Jeanne d'Arc, gagne 10. |  Le singe, perd 1. |  Cheval à bascule, perd 8. |  Sauvage, perd 9. |  Le ballon, gagne 2. |  La dinde, perd 11. |  Le bergé, perd 3. |
|  La paysse, gagne 2. |  Le lapin, perd 1. |  La gondole, perd 6. |  La mort, perd tout. |  Le camp, gagne 12. |  La panthère, perd 6. |  Pierrot, ne gagne rien. |  La lyre, gagne 5. |

Fabrique d'images de GANDEL et P. DIDION, à Metz.

Déposé.

