

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

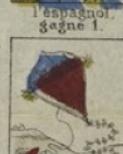
Nombre de pages : 1

Mention d'illustration

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'oie, 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.	 Mlle 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 Berg, 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 GANGEL et P. DIDION, à Metz.

Déposé.

