

Loterie alphabétique des nations.

Numéro d'inventaire : 1979.24008.1

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin (Epinal)

Imprimeur : Pellerin

Période de création : 4e quart 19e siècle

Date de création : 1890 (vers)

Inscriptions :

- numéro : 491

Description : Lithographies coloriées. Planche de 49 images (52x38) en couleurs, légendées.

Mesures : hauteur : 400 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.

LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES NATIONS.

491.

A  Arabe, gagne 5.	A  Anglais, ne gagne rien.	B  Bulgare, perd 3.	B  Bavaroise, gagne 2.	C  Chinois, gagne 7.	C  Chilien, perd 4.	D  Danoise, gagne 1.
D  Druse, gagne 50.	E  Ecosais, gagne 3.	E  Espagnole, gagne 10.	F  Française, gagne tout.	F  Finlandais, perd 5.	G  Groënlandaise, gagne 11.	G  Grec, gagne 9.
H  Hongrois, gagne 8.	H  Hollandaise, gagne 12.	I  Italienne, gagne 15.	I  Iroquois, perd 6.	J  Japonaise, gagne 20.	J  Javanais, perd 7.	K  Kalmouk, perd 8.
K  Kirghiz, perd 9.	L  Lazarone, ne gagne rien.	L  Lapon, perd 100.	M  Mexicaine, gagne 25.	M  Monténégrin, gagne 4.	N  Norvégien, perd 11.	N  Napolitaine, gagne 30.
O  Orsovien, perd 12.	O  Ova, ne gagne rien.	P  Persan, perd 15.	P  Polonais, gagne 100.	Q  Quappaw, perd 20.	Q  Quarteronne, gagne 35.	R  Russe, perd 25.
R  Rhodien, perd 30.	S  Siamois, perd 35.	S  Sauvage, ne gagne rien.	T  Tyrolien, perd 40.	T  Turc, perd 50.	U  Uruguay (hab'de), perd 5.	U  Ucayalienne, gagne 40.
V  Valaque, gagne 10.	V  Vénitienne, gagne 50.	X  Xéresien, gagne 5.	Y  Yakoute, perd 10.	Y  Yucatanaise, perd 1.	Z  Zélandais, ne gagne rien.	Z  Zapopanaise, perd 2.

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 LA FRANÇAISE, gagne toute la partie.

