

---

## 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

ill. en coul.

# LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE DES NATIONS.

491.

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

