

Loterie des cent figures.

Numéro d'inventaire : 1979.23819

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 : 1673

Description : Lithographie à la plume coloriée. Planche de 100 images (35x28).

Mesures : hauteur : 400 mm ; largeur : 295 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.

PELLERIN & C^o, imp.-édit.

LOTÉRIE DES CENT FIGURES

IMAGERIE D'EPINAL, N° 1673

 La belle dame gagne 8	 Le vieux marquis perd 7	 Le tambour-major gagne 2	 La Calsinière gagne 10	 La clarinette ne gagne rien	 Don Quichotte gagne 10	 La grosse caisse ne gagne rien	 Le pélican gagne 8	 Soldat russe perd 100	 Arménien perd 25
 Le joli monsieur gagne 1	 Le troubadour gagne 25	 Danseuse perd 9	 Le déjeuner perd 1	 La petite Normande gagne 1	 La dame en visite gagne 15	 Une bonne pipe perd 20	 L'artiste perd 45	 Les quilles perdent 1	 Le magicien gagne 70
 Le marchand de chapeaux gagne 4	 Pierrot gagne 10	 Croque-mitaine perd 30	 Le Zouave gagne 40	 Le Chinois perd 40	 Le garde-français gagne 3	 Le pions ne gagne rien	 Le chiffonnier gagne 2	 Le sauvage perd 7	 L'escamoteur perd 20
 Une mauv. habitude perd 6	 Le suisse gagne 7	 Le bugnot ne gagne rien	 Monsieur Erast gagne 1	 L'équilibriste perd 5	 Le cheval perd 5	 Le cuirassier gagne 10	 Le journal ne gagne rien	 L'Espagnole gagne 1	 Le petit marin perd 40
 Le bailli perd 1	 L'enfant studieux gagne 8	 L'observation perd 30	 March. de th. suisse gagne 7	 Le musicien gagne 1	 L'Anglais ne gagne rien	 Jean qui pleure perd 2	 L'actrice perd 10	 Le Breton gagne 6	 La levrette perd 1
 Monsieur Croket perd 8	 Le maître de coq gagne 100	 Le banquet gagne 9	 La pêche perd 8	LES ARTS gagnent tout	 Crisp perd 20	 La fluxion gagne 30	 L'officier de dragons perd 9	 Le clocher gagne 12	 Le vieux perroquet perd 6
 Le cosaque perd 15	 Le petit paysan gagne 8	 Le petit chaperon r. gagne 15	 Le pâtisier perd 13	 Les oreilles d'âne perdent 9	 La marchande de poisons gagne 4	 Le sire de Framboisy perd 11	 La jeune Mexicaine gagne 9	 La payse perd 1	 Le coultur ne gagne rien
 Armes anciennes gagnent 5	 La bergère gagne 2	 Paillassé gagne 7	 L'imprimeur perd 6	 Le général perd 2	 Un élégant perd 25	 La Modiste gagne 10	 Le photographe gagne 25	 Le paysage ne gagne rien	 Le dindon perd 50
 Poichinel en goguette gagne 7	 Le salut perd 4	 Le chasseur perd 8	 Le paysagiste gagne 30	 Le coq du village gagne 3	 La mariée perd 7	 Le parachute gagne 90	 Le gamin perd 20	 La bonne d'enfants gagne 9	 La peur perd 5
 Le cerf-volant ne gagne rien	 Le march. de figures perd 12	 L'officier de chasseurs gagne 12	 Monsieur Crapaudin perd 5	 La dame de la halle gagne 4	 L'ivrogne perd 1	 L'Arabe gagne 8	 L'Italien perd 10	 L'Anquet ne gagne rien	 Le chapelier perd 7

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 **LES ARTS**, gagne toute la partie.

