

Loterie des Troupes Françaises Anciennes et Modernes.

Numéro d'inventaire : 1979.23811

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin et Cie (Épinal)

Imprimeur : Pellerin et Cie

Période de création : 4e quart 19e siècle

Date de création : 1890 (vers)

Inscriptions :

- numéro : 1681

Description : Lithographie (?) coloriée. Marques de scotch et de restauration au verso.

Planche de 80 images (32 x 25) en couleurs, légendées.

Mesures : hauteur : 380 mm ; largeur : 305 mm

Notes : Règle du jeu inscrite au bas de la planche.

Mots-clés : Images d'Épinal

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.

PELLERIN & C^{ie}, imp.-édit.

Loterie des Troupes Françaises Anciennes et Modernes

IMAGERIE D'ÉPINAL, N° 1681

 Soldat Français Louis II gagne 8.	 Soldat Normand Louis II perd 15.	 Gendarme Louis II gagne 3.	 Sergent d'armes Louis II gagne 7.	 Bouvier Louis II perd 3.	 Homme d'armes Louis II ne gagne rien.	 Arbalétrier Louis II perd 30.	 Fouquier Louis II perd 6.	 Grenadier Louis II perd 3.	 Homme d'armes Louis II perd 30.
 Franc archer Louis II gagne 3.	 Archer à la garde Louis II gagne 15.	 Gendarme Louis II perd 60.	 Chevalier Louis II gagne 20.	 Ecuyer Louis II perd 3.	 Jusé Louis II perd 7.	 Lansquenét Louis II ne gagne rien.	 Esquadrille Louis II perd 15.	 Artilleur Louis II gagne 3.	 Arquebuzier Louis II perd 6.
 Cherai- léger Louis II gagne 15.	 Carabin Louis II perd 2.	 Fusilier Louis II ne gagne rien.	 Arquebuzier Louis II gagne 6.	 Garde du corps Louis II perd 8.	 Arquebuzier Louis II gagne 1.	 Gendarme Louis II perd 60.	 Cavalerie légère Louis II gagne 3.	 Dragon Louis II gagne 3.	 Gendarme Louis II perd 10.
 Mousquetaire Louis II gagne 60.	 Fouquier Louis II gagne 9.	 Fusilier Louis II perd 3.	 Muscad à Antiki Louis II perd 8.	 Régiment de Provence Louis II perd 1.	 Grenadier à France Louis II gagne 15.	 Régiment de Luxe Louis II perd 8.	 Régiment Colonel-général Louis II ne gagne rien.	 Mousquetaire Louis II gagne 7.	 Gendarme à la garde Louis II perd 60.
 Garde du corps Louis II gagne 1.	 Garde française Louis II perd 3.	 Grenadier Louis II gagne 5.	 Régiment Colonel-général Louis II perd 10.	 Suisse Louis II perd 1.	 Carabinier Louis II gagne 3.	 Régiment de la Pire Louis II gagne 6.	 Régiment de Basseville Louis II perd 2.	 Muscad de Lorraine Louis II perd 3.	 Chasseur à cheval Louis II ne gagne rien.
 Chasseur Louis II perd 15.	 Chambellan Louis II gagne 4.	 Volontaire Louis II ne gagne rien.	 Carabin Louis II perd 15.	 Artillerie Louis II gagne 10.	 Infanterie légère Louis II gagne 10.	 Dragon Louis II perd 6.	 Garde Louis II gagne 30.	 Train d'artillerie Louis II perd 6.	 Chasseur Louis II gagne 4.
 Léon Louis II perd 10.	 Grenadier Louis II gagne 9.	 Garde comtoise Louis II gagne 15.	 Train de équipages Louis II perd 2.	 Grenadier Louis II gagne 60.	 Volontaire Louis II perd 2.	 Dragon Louis II gagne 8.	 Fouquier Louis II ne gagne rien.	 Esquadrille Louis II perd 15.	 Cherai- léger Louis II gagne 15.
 Chasseur Louis II perd 3.	 Chasseur à cheval Louis II perd 3.	 Grenadier à cheval Louis II gagne 60.	 Carabinier Louis II ne gagne rien.	 Grenadier Louis II gagne 6.	 Garde d'honneur Louis II perd 9.	 Artillerie Louis II gagne 6.	 Fouquier Louis II perd 4.	 Marin Louis II gagne 10.	 Louve Louis II gagne tout.

Ce jeu, auquel peuvent prendre part plusieurs enfants, se joue de la manière suivante : L'en 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. Lorsque LE ZOUAVE sort, qui gagne tout, la partie est terminée.