Loterie du conscrit.

Numéro d'inventaire : 1979.26030
Auteur(s) : Louis Scherer
Type de document : image imprimée
Éditeur : Pellerin & Cie (Epinal)
Imprimeur : Pellerin & Cie
Période de création : 4e quart 19e siècle
Date de création : 1890 (vers)
Inscriptions :
• nom d'illustrateur inscrit : Scherer (Louis)
• numéro : 1688
Description : Gravure sur bois coloriée. Planche de 72 images (32x28) en couleurs, légendées.
Mesures : hauteur : 395 mm ; largeur : 280 mm
Notes : Voir également 1979.24009 et 1979.24010.
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.

PELLERIN & Cie, imp.-édit.
LOTERIE DU CONSCRIT
IMAGERIE D'EPINAL. N° 1688
Le n° 1 gagne 10.
Les adieux perdent 15.
L'exercice gagne 5.
La promenade perd 10
La gamelle ne gagne rien.
La visite du docteur gagne 3.
Le rappel perd 50.
La lettre du pays. perd 4.
Le petit verre gagne 15.
Le jardin des plantes perd 6.
La cible gagne 7.
Les images perdent 1.
Le jeu de cartes gagne 11.
La cuisine perd 2,
Le gousset vide ne gagne rien
L'école perd 2.
La corvée gagne 5.
Le lieutenant gagne 6.
La pêche perd 9.
La faction perd 3.
La soif gagne 1.
L'escrime perd 100.
La bonne aventure gagne 4.
Les pommes ne gagnent rien.
Le portrait gagne 12.
La rentrée au quartier ne gagne rien.
La grande tenue gagne 1.
L'excès perd 6,
Le jeune élève perd 7.
Guignol gagne 9.
La lessive perd 5.
La cuisine au camp gagne 14.
Le congé perd 13.
La valse au village ne gagne rien.
La chopine gagne 2.
LA DÉFENSE DU DRAPEAU gagne tout.
La fontaine perd 1.
Le retour au corps gagne 12.
La cantine perd 11.
Le billet de logement gagne 2.
La soupe bourgeoise gagne 3.
Le petit bibi perd 5.
Les deux amis perdent 7.
Le clocher du village gagne 50.
La chari é gagne 6.
La permission de dix heures ne gagne rien.
La bonne pipe perd 3.
Le repos gagne 7.
La toilette du fusil gagne 1.
Qui-vive perd 8.
La gourde gagne 4.
La première blessure perd 2.
Le prisonnier gagne 5.
La cantinière ne gagne rien.
L'obuse perd 6.
La charge gagne 4.
Le champ de bataille perd 5.
Le clairon perd 3.
L'officier blessé perd 4.
La tenue de campagne gagne 8.
La lunette du général gagne 2.
Les tentes ne gagnent rien.
La soupe au camp gagne 11.
Le denier du soldat perd 9.
Le serin gagne 5.
Les béquilles perdent 7.
Le coup de feu perd 9.
La décoration gagne 9.
Les honneurs perdent 6.
La rentrée au foyer gagne 4.
Le baiser filial perd 10.
Le mariage gagne 6.
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 défense du Drapeau, gagne toute la partie.