Loterie alphabétique des nations.

Numéro d'inventaire : 1979.24008
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 :
• numéro : 1696
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.

PELLERIN & Cie, imp.-édit.
LOTERIE ALPHABÉTIQUE DES NATIONS
IMAGERIE D'EPINAL. N° 1696
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 Ecossais, 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 Lazzarone, ne gagne rien.
L Lapon, perd 100.
M Mexicaine, gagne 25.
M Monténégrin, gagne 4.
N Norwégien, 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.t 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. Lorsque LA FRANÇAISE, sort, qui gagne tout, la partie est terminée.