Loterie alphabétique des cris de Paris.

Numéro d'inventaire : 1979.23821
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 : 1674
Description : Lithographies coloriées. Planche de 100 images (35x28) en couleurs, légendées.
Mesures : hauteur : 400 mm ; largeur : 293 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 CRIS DE PARIS
IMAGERIE D'EPINAL N° 1674
Aveugle gagne 50. Affiches (colleur d) p 10. Bitumier perd 20. Badigeonneur gag 50. Chiffonnier gagne 8. Coco perd 40. Décrotteur gag 10. Déballeur gag 20. Etameur gagne 40. Ecrivain public gag 8.
Abat-jour perd 30. Articles de ménage perd 9. Bouquets gagne 100. Bouteilles cassées g 30. Cantonier gagne 10. Cocher de Remise gag 25. Debardeur gag 30. Déchireur perd 15. Engins perd 15. Enroleur (balayeur g 100.
Fort de la halle perd 15. Fagoteur gagne 80. Gardien perd 80. Gâteaux gagne 12. Hercule gagne 25. Habits (md d) g 20. Inspecteur perd 90. Imager gagne 40. Journeaux gag 20. Jongleur perd 40.
Fromagere gagne 90. Fruitière perd 25. Gagne-petit perd 10. Gaufres gagne 1. Harengère gagne 10. Harpiste gagne 40. Immortelles (md d) p 2. Inspecteur n gag rien. Jardinière perd 90. Jouets (md de perd 1.
Kagne gagne 75. Kaléidoscopes (md de g 4. Lunettes perd 20. Lacets ne gagne rien. MARRONS g. tout. Mouron gagne 30. Noix ne gagne rien. Nattier perd 4. Omnibus gagne 30. Octroi gagne 15.
Krokerie (md de) gag 2. Kwas (md de) gagne 6. Lard ne gagne rien. Légumes gagne 6. Melons perd 6. Macarons ne gagne rien. Niveleur perd 2. Nougat (md de) p 20. Orgue de Barbarie perd 2. Oeufs ne gagne rien.
Parapluies perd 9. Pitre ne gagne rien. Quatre à la livre perd 30. Quémandeur gagne 6. Ramoneur gagne 5. Raccomodeur perd 9. Savetier gagne 4. Statuettes ne gagne rien. Toiles cirées gagne rien. Tondeur perd 6.
Peintre gagne 20. Paveur gagne 1. Quénelles (mde de) g 50. Quincaille (md de) perd 10. Recureur d'égout g 4. Repasseur ne gagne rien. Savon à détacher g 5. Saucisses gagne 8. Théâtres gagne 2. Tripière perd 9.
Ubiquiste perd 30. Uranographe perd 50. Volailles perd 70. Vitrier ne gagne rien. Xenographe perd 60. Xyloglyphe gagne 50. Yammuel (md de) gag 60. Yagouré (md de) gag 40. Zoophiptes gagne 75. Zymosimètre perd 50.
Uromante perd 4. Ustensiles (md de) g 9. Vidangeur perd 15. Vielleuse perd 2. Xocoati gagne 7. Xylographe gagne 3. Yeu-cha (md de) gag 1. Yuerbite (md de) g 4. Z'annetons (vlâd) g 5. Zytogala (md de) gag 9.
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 le LOT DE MARRONS, gagne toute la partie.