

## Loterie alphabétique militaire.

**Numéro d'inventaire** : 1979.23799

**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 : 1676

**Description** : Planche de 100 images (33 x 25) légendées, en couleurs.

**Mesures** : hauteur : 380 mm ; largeur : 270 mm

**Notes** : Règle du jeu indiquée au bas de 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<sup>ie</sup>, imp.-édit.

# LOTÉRIE ALPHABÉTIQUE MILITAIRE

IMAGERIE D'ÉPINAL, N° 1676

Adjutant, perd 4	Aide de Camp, gag 20	Bataille, gagne 8	Brigadier, perd 3	Cent-Garde, gag 15	Chasseur, gagne 6	Diane, perd 3	Dragon, perd 8	Enfant de troupe, gag 7	Escrime, perd 20
Artilleur, gagne 4	Ambulance, perd 10	Brosseur, gagne 6	Blindage, perd 7	Conscrit, perd 19	Croix d'honn., gag 100	Drapeau, gag 60	Duel, perd 50	Étendard, gagne 10	Estafette, gagne 3
Fourrier, perd 6	Fusil-chassepot, gag 30	Général, gag 60	Grenadier, perd 7	Hache, perd 2	Hussard, gagne 2	Infirmier, perd 11	Instructeur, perd 9	Jalon, perd 13	Jardinier, gagne 12
Fort, gagne 8	Fifre, perd 9	Guide, perd 7	Garde mobile, gag 18	Halte, gagne 3	Herse, perd 1	Intendant, gagne 18	Invalide, gagne 13	Jean-Jean, perd 12	Jeu, gagne 20
Kalmouk, gagne 2	Kolback, perd 6	Lambin, perd 100	Lourdau, perd 20	Maréchal, gagne 70	Malade, perd 25	Mac-Mahon, gag tout	Niche, perd 14	Ordonnance, gag 17	Ordre, gagne 20
Kepi, perd 2	Kilomètre, perd 3	Lieutenant, gagne 18	Lancier, perd 18	Mineur, perd 26	Musicien, perd 8	Nourrice, gagne 1	Negre, perd 18	Officier, gagne 26	Otage, perd 7
Poinçeur, gagne 80	Planton, perd 6	Querelle, perd 4	Quarte, perd 4	Ronde, gagne 6	Retraite, perd 3	Sentinelle, perd 7	Sapeur, gagne 2	Tambour, gagne 2	Trompette, perd 20
Prisonnier, gagne rien	Pompeur, gagne 8	Quartier-Maître, gag 4	Quartier, gagne 8	Retour, gagne 1	Rixe, perd 10	Salut, gagne 3	Salle de l'École, perd 30	Tambour, gagne 2	Trainard, perd 19
Unité, perd 1	N° Un, gagne 2	Vaguemestre, perd 15	Vivandière, gagne 30	Xerophthalmie, perd 10	Xavier, gagne 2	Yacoub, perd 3	Ygrec, perd 2	Zoe, gagne 20	Zouave, gagne 8
Urne, perd 70	Uniforme, gagne 17	Volteur, gagne 9	Vedette, perd 4	X-faisceau, gagne 7	X-épées, perd 20	Ybrahim, gagne 6	Yusuf, gagne 13	Zéphir, ne gagne rien	Zozo, ne gagne rien

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 MAC-MAHON, gagne toute la partie.

