

NUEVA LOTERÍA PARA NIÑOS



La fortuna, todo lo gana.



La esgrima, ni gana ni pierde.



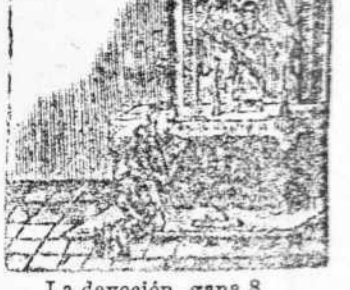
La equitación, gana 2.



La gimnasia, gana 4.



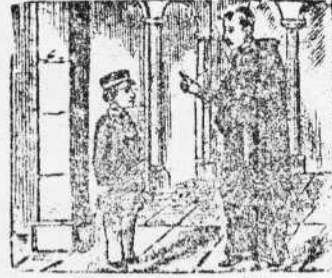
La limosna, gana 10.



La devoción, gana 8.



El baile, ni gana ni pierde.



El colegial, gana 2.



El cadete, gana 3.



El aprendiz, gana 1.



El escribiente, gana 2.



La lectura, gana 8.



El granuja, pierde 5.



El holgazán, pierde 4.



El miedoso, pierde 1.



El monaguillo, gana 3.



El corneta, pierde 2.



El tambor, pierde 4.



El postillón, gana 8.



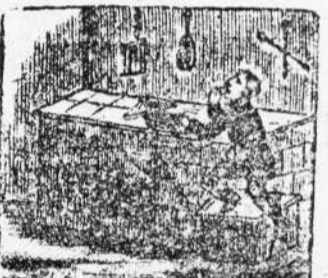
El pastor, ni gana ni pierde.



El lazarillo, gana 2.



El burlón, pierde 5.



El goloso, pierde 3.



El pollo, pierde 5.



El grumete, pierde 7.



El desobediente, pierde 10.



El pillete, pierde 12.



El camorrista, pierde 6.



El barquillero, pierde 4.



El arenero, pierde 2.



El limpiabotas, gana 5.



El organillo, gana 2.



El lacayo, gana 4.



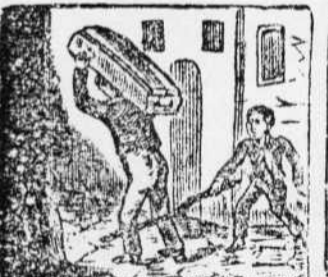
El fosforero, gana 3.



El hortera, gana 3.



Los números premiados, gana 4.



El travieso, pierde 12.



El columpio, pierde 1.



Saca el rabo, pierde 6.



Pasatiempo, ni gana ni pierde.



El compasivo, gana 20.



Cariño fraternal, gana 4.



Donde las dan las toman, p. 9.



La pedrea, pierde 8.



El premio, gana 12.



El castigo, pierde 6.



El enfermo, pierde 14.



La muerte, todo lo pierde.

EXPLICACIÓN DEL MODO QUE SE HA DE JUGAR.— Se recortan las 48 alieyas de este pliego y, arrolladas, se colocan dentro de una gorra o bolsa. Se forma un depósito de alieyas, o lo que se quiera jugar, por partes iguales entre los que juegan. Cada jugador, por turno, saca una alieya de la bolsa: si le toca una de ganar, toma del fondo tantas como dice el letrado; si la saca de perder, pone las que marca la misma. Si saca la muerte, pierde tantas como haya en el depósito; y si saca la fortuna, gana todo lo del fondo, y concluye la partida, volviendo a empezar de nuevo.

MADRID.— Despacho: Librería y Casa Editorial Hernando (S. A.), Arenal, 11.

