

Jeu des oracles sataniques.

Numéro d'inventaire : 1979.25499.2

Type de document : image imprimée

Éditeur : Pellerin & Cie (Epinal)

Imprimeur : Pellerin et Cie

Période de création : 1er quart 20e siècle

Date de création : 1900 (vers)

Description : Chromolithographie

Mesures : hauteur : 404 mm ; largeur : 620 mm

Notes : Jeu divisé en trois tableaux : A : questionnaire et règle, B : tableau de numéros, C : réponses Estampe identique à celle du N° 6.5.06/79.25449 (1) Mention en bas au centre : "Imagerie d'Epinal N° 1715 – imagerie ordinaire N° 1744 – imagerie fine Pellerin & Cie Imp. – Edit. (déposé)" : formule à partir de 1890

Mots-clés : Jeux et jouets de hasard (cartes, dés, dominos, loterie, roulettes, etc.)

Images d'Epinal

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

Mention d'illustration

ill. en coul.

? QUESTIONNAIRE (A) ?

- 1 - Comment trouvez-vous les figures ?
- 2 - Aimez-vous de bon cœur ?
- 3 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 4 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 5 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 6 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 7 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 8 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 9 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 10 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 11 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 12 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 13 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 14 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 15 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 16 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 17 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 18 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 19 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 20 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 21 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 22 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 23 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 24 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 25 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 26 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 27 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 28 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 29 - Avez-vous peur de ce jeu ?
- 30 - Avez-vous peur de ce jeu ?

Je suis Satanais en personne : A mes oracles j'ai six devins et par eux à qui me questionnez de rendre des oracles certains.

NOSTRADAMUS	NOSTRADAMUS	FEÉ VIVIANE	FEÉ MORGANE	MERLIN	MATHIEU LANSBERG
1	8	16	24	32	40
2	9	17	25	33	41
3	10	18	26	34	42
4	11	19	27	35	43
5	12	20	28	36	44
6	13	21	29	37	45
7	14	22	30	38	46
8	15	23	31	39	47
9	16	24	32	40	48
10	17	25	33	41	49
11	18	26	34	42	50
12	19	27	35	43	51
13	20	28	36	44	52
14	21	29	37	45	53
15	22	30	38	46	54
16	23	31	39	47	55
17	24	32	40	48	56
18	25	33	41	49	57
19	26	34	42	50	58
20	27	35	43	51	59
21	28	36	44	52	60
22	29	37	45	53	61
23	30	38	46	54	62
24	31	39	47	55	63
25	32	40	48	56	64
26	33	41	49	57	65
27	34	42	50	58	66
28	35	43	51	59	67
29	36	44	52	60	68
30	37	45	53	61	69
31	38	46	54	62	70
32	39	47	55	63	71
33	40	48	56	64	72
34	41	49	57	65	73
35	42	50	58	66	74
36	43	51	59	67	75
37	44	52	60	68	76
38	45	53	61	69	77
39	46	54	62	70	78
40	47	55	63	71	79
41	48	56	64	72	80
42	49	57	65	73	81
43	50	58	66	74	82
44	51	59	67	75	83
45	52	60	68	76	84
46	53	61	69	77	85
47	54	62	70	78	86
48	55	63	71	79	87
49	56	64	72	80	88
50	57	65	73	81	89
51	58	66	74	82	90
52	59	67	75	83	91

JEU DES ORACLES SATANIQUES

RÈGLE. — Un questionnaire par questionnaire (A) la question que l'on désire poser, en ayant soin de répondre le N° de cette question. On jette ensuite un dé à six faces numérotées par correspondance celui des numéros qui rendra la réponse (p. ex. 5: MERLIN). Connaissant le N° de la question et le nom de l'oracle, on se transporte sur tableau B dans la colonne qui correspond à celle de la question et en regard dans celle des oracles tirés aléatoirement par le nom de l'oracle on trouve le numéro N°. On se reporte à ce numéro N° dans la colonne verte du tableau C et, en regard, dans la colonne répondant au nom de l'oracle on obtient enfin la réponse.

IMAGERIE D'ÉPINAL

1715 - Imagerie ordinaire

1744 - Imagerie fine

PELLERIN & C^e

100 - Epinal (déposé)

TABLEAU B

TABLEAU C