

Promenade
en chameau

Allez
où vous voulez.

Promenade
en chameau

Allez
où vous voulez.

Revenez au
dernier lieu
que vous
avez visité.

Il est de temps
de faire une halte
au temple
pour prier
avec Syméon.

Allez directement
là-bas.

Votre bâton
de marche
vient de se briser.

Voyez si Joseph
le charpentier
peut vous
le remplacer.

Allez directement
à son atelier.

Le grand roi
Hérode
vous convoque
sur l'heure !

Rendez vous
sans tarder
au palais.

Nouveau départ.

Toute l'équipe
de détectives
est rappelée
à l'oasis.

Nouveau départ.

Toute l'équipe
de détectives
est rappelée
à l'oasis.

La faim
commence
à se faire sentir.

Voyez si Marie
peut vous offrir
un repas.

Allez directement
à sa maison.



L'une de vos sandales a perdu sa semelle.
Voyez si Elisabeth peut vous conseiller un marchand.

Allez directement au marché.

Relancez le dé et avancez.

Ne seriez-vous pas perdus ?
Demandez votre chemin au mage.

Allez directement en ville.

La nuit approche, il vous faut trouver un endroit où dormir.
Voyez si le berger peut vous renseigner.

Allez directement aux champs.

Si vous avez rendu visite à Marie ou à Joseph, racontez aux autres détectives ce que l'un de ces témoins vous a dit.

Si vous avez rendu visite à Syméon ou à Elisabeth, racontez aux autres détectives ce que l'un de ces témoins vous a dit.

Relancez le dé et avancez.

Si vous avez rendu visite au berger ou au mage, racontez aux autres détectives ce que l'un de ces témoins vous a dit.

Revenez au dernier lieu que vous avez visité.

