

**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.**

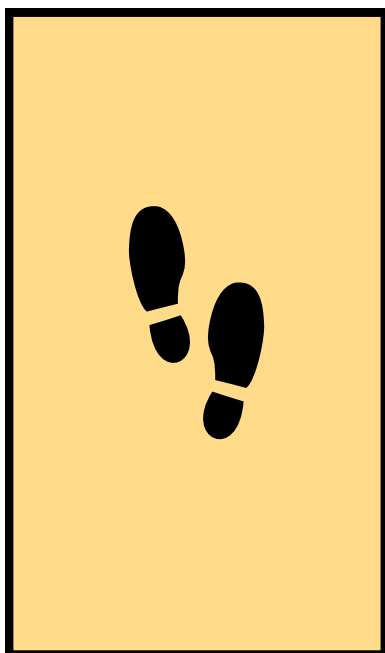
Nouveau départ.

**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.**

