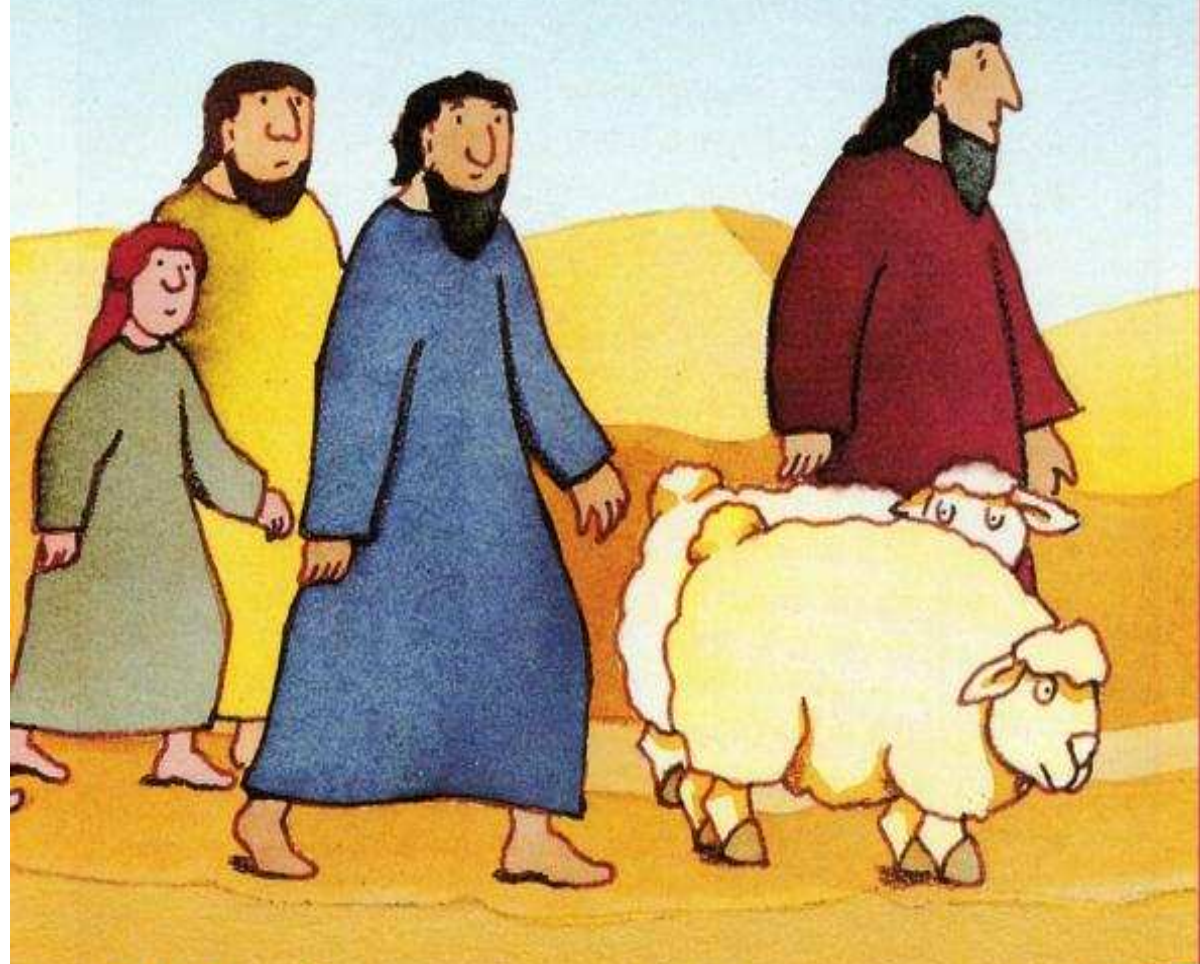




# VERS LA TERRE PROMISE



**Pèlerin**  
MAGAZINE

**DUJARDIN**

# REGLE DU JEU

*La Bible, c'est un best-seller, un des grands trésors de l'humanité et aussi les livres saints des juifs et des chrétiens.*

*La Bible, c'est une vraie bibliothèque à elle seule, environ 70 livres si on ajoute à ceux de la Bible juive, ceux des chrétiens.*

*Parmi toutes les histoires de la Bible, certaines sont inattendues, d'autres plus connues, comme celles du livre de l' "Exode" ou livre de "la sortie" des Hébreux hors d'Egypte sous la conduite de Moïse.*

*C'est cet épisode que retrace le grand jeu "Vers la Terre Promise".*

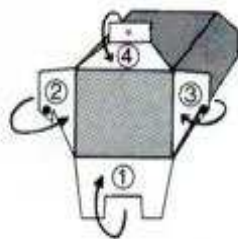
*Quant aux cartes "connaissance", elles touchent à tout l'ensemble : l'Ancien Testament (ou ancienne alliance) et le Nouveau Testament (ou nouvelle alliance). Ce sont les mots que les chrétiens ont choisis pour nommer les deux grandes parties de la Bible.*

*Mais, bien sûr, certains récits se prêtent mieux au jeu que des discours ou des prières. Alors, il a bien fallu faire des choix. Il y aurait tant à dire sur la Bible !*

*Pour tout ce travail, nous avons suivi la Traduction Oécuménique de la Bible (textes hébraïques de la tradition juive puis textes établis en commun par les chrétiens, catholiques, protestants et orthodoxes).*

## LE MATÉRIEL ET LES PRÉPARATIFS

- **Un plateau de jeu** qui représente le parcours effectué par le peuple hébreu. Chaque étape est signalée par un chiffre de 1 à 70.
- **Un livret-guide de jeu** comportant en première partie, la règle du jeu et en deuxième partie, des commentaires et indications pour chacune des étapes du parcours.
- **2 paquets de 80 cartes "connaissance"** portant sur l'Ancien et le Nouveau Testament symbolisés respectivement par : 📖 et 🕊️ . Les connaissances sont réparties selon 3 niveaux de difficulté : facile ☆, moyen ★, difficile ★★.
- **Une boîte** destinée à contenir les cartes "connaissance", mélangées et battues, que l'on déplie et monte selon le schéma ci-dessous :



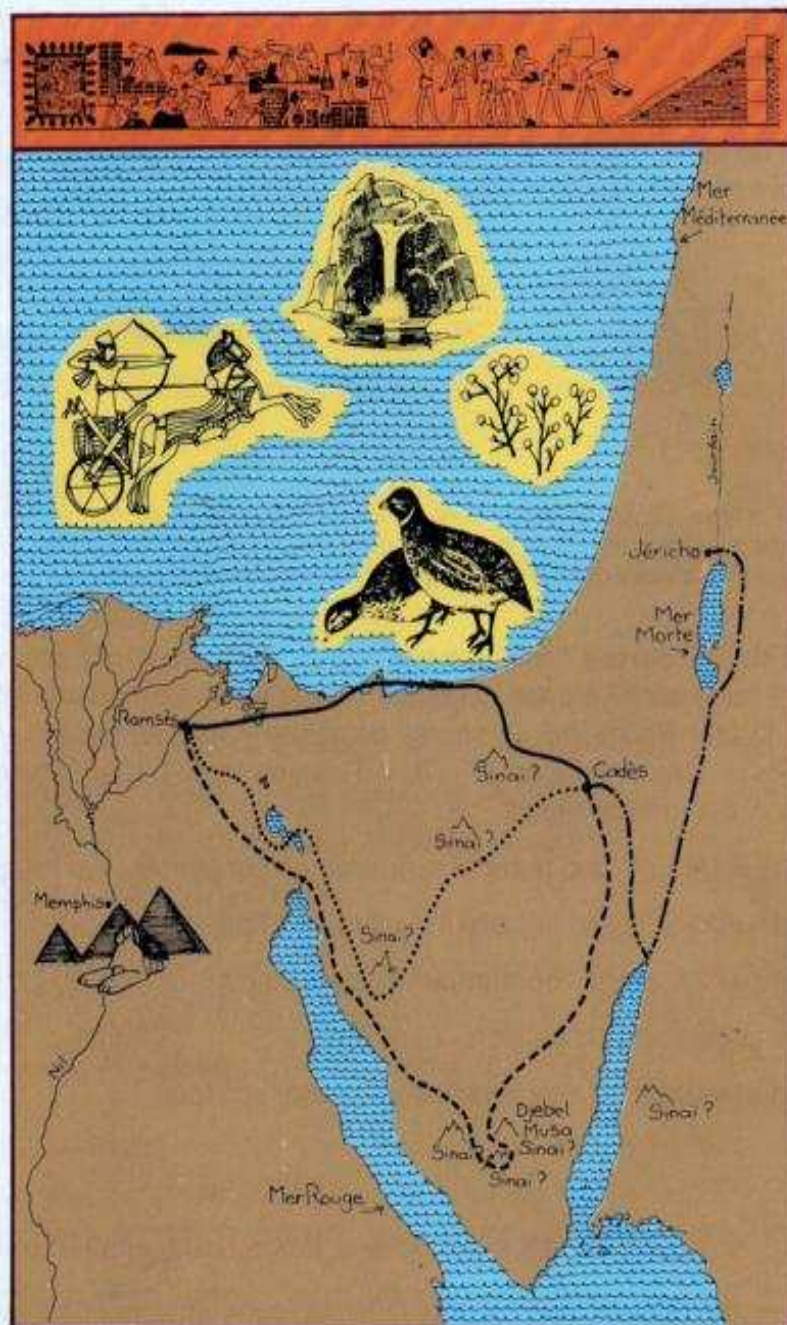
*Vue du fond de la boîte. 1°) Replier dans l'ordre, les rabats 1, 2 et 3 puis, les fixer en passant les deux petites languettes marquées d'un point derrière le rabat n°1. 2°) Replier le rabat n°4, puis passer la languette marquée d'une étoile derrière le rabat n°1. Le deuxième schéma montre une vue du fond de la boîte montée.*

- **1 paquet de 35 cartes "événement"** de grand format qui permettront de poursuivre la route aux 7 étapes marquant un événement de grande importance : passage de la Mer Rouge (n° 4), source potable (n° 10), manne (n° 15), alliance (n° 22), caillles (n° 46), victoire (n° 61), Terre Promise (n° 67). Une 36ème carte liste ces événements pour information.
- **Les "Tables de la Loi"** que prendra le premier joueur passant par l'étape 25.
- **L'"Arche d'Alliance"** dans laquelle il placera les "Tables de la Loi".
- Une planche de **26 jetons "confiance"** illustrés en couleur (oasis).
- **4 animaux** en bois servant de pion.
- **4 jetons en plastique** pour se souvenir de passer son tour.
- **1 dé.**

## EN ROUTE POUR LA TERRE PROMISE

Comme le peuple hébreu, vous quittez l'Égypte, vous atteignez le Sinaï où vous recevez les Tables de la Loi et vous gagnez le plus rapidement possible la Terre Promise.

On ne connaît pas avec certitude l'itinéraire suivi par les Hébreux depuis l'Égypte jusqu'à la Terre Promise. Les récits bibliques au moment où ils ont été rédigés ont mêlé des traditions orales diverses, difficiles à démêler. Les trois itinéraires portés sur cette carte correspondent aux trois hypothèses les plus souvent avancées. On le voit la localisation exacte du Sinaï biblique est l'objet de nombreux débats. Pour notre jeu, nous avons retenu, pour l'essentiel, le troisième tracé qui passe par le Djebel Musa (le mont Moïse) au sud de la péninsule du Sinaï.



(Carte extraite de l'Atlas de l'histoire biblique éditions Desclée de Brouwer).

## LE DÉPART

Chaque joueur reçoit 3 cartes "événement" qu'il ne montre pas aux autres, choisit un animal comme emblème et le place sur le rocher marqué 1.

Chacun, d'un commun accord avec les autres joueurs, détermine le niveau des connaissances sur lesquelles il sera interrogé.

Le plus jeune joueur commence et ce sera ensuite au suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur, à son tour, lance le dé et avance du nombre d'étapes indiquées par le dé.

A chaque tour, le livret-guide est remis au joueur placé avant celui qui joue. Il lit à haute voix les commentaires se rapportant à l'étape sur laquelle le joueur arrive.

## LES ÉTAPES

Ce jeu raconte une merveilleuse histoire et chaque étape est commentée. A certaines étapes, les joueurs écouteront simplement l'histoire, à d'autres, ils devront suivre les instructions qui leur sont données. Parmi ces étapes, ils trouveront :

### Les étapes "Événement"

(Étapes : 4, 10, 15, 22, 46, 61, 67, de couleur rouge).

Lorsque le nombre de points indiqués par le dé permet au joueur d'atteindre ou de dépasser l'une des étapes "événement", le joueur doit s'arrêter à cette étape et présenter aux autres joueurs la carte "événement" correspondante. Il glisse ensuite cette carte sous le paquet de cartes "événement" et en prend une autre, sur le dessus, de manière à toujours avoir 3 cartes.

Il relance alors le dé et rejoue une fois.

• ***S'il n'a pas la carte requise***, il peut essayer de l'obtenir grâce à l'une ou l'autre des actions suivantes :

- Rejeter l'une de ses trois cartes "événement" et en piocher une autre.

- Demander à un autre joueur de lui donner la carte dont il a besoin.

(Si plusieurs joueurs se proposent, c'est le joueur dont le pion est le plus proche de celui du demandeur qui donne sa carte) ; en remerciement, il donne un jeton "confiance" à ce joueur généreux.

• ***S'il n'arrive pas à obtenir la carte "événement"***, il peut, s'il en a, rendre 3 jetons "confiance" et il n'a plus à présenter de carte.

• ***S'il n'arrive pas à avoir la carte et ne dispose pas de jetons***, il est arrêté et c'est au tour du suivant de jouer.

Lorsque ce sera à nouveau son tour de jouer, il cherchera à se procurer la carte dont il a besoin comme précédemment.

## Les étapes "Révolte"

Certaines étapes (13, 24, 44 et 54, de couleur noire) marquent une révolte du peuple qui perd confiance. Le joueur doit alors reculer selon les indications qui lui sont données dans les commentaires. On lui lit alors les commentaires de la case où il est renvoyé et il suit les instructions qui lui sont données.

Si dans sa progression ultérieure, il se trouve à nouveau confronté à un événement, il devra présenter la carte "événement" correspondante, même s'il l'a déjà fait lors de son précédent passage.

## Les étapes "Connaissance"

A ces étapes (7, 12, 16, 20, 28, 33, 36, 40, 51, 57, 60 et 65, de couleur orange) le joueur qui lit le guide tire une carte "connaissance", choisit une question de l'Ancien ou du Nouveau Testament correspondant au niveau de difficulté convenu pour le joueur questionné, et vérifie l'exactitude de la réponse.

- **Si la réponse est correcte**, le joueur continuera son parcours normalement au prochain tour.

- **Si la réponse n'est pas bonne**, il pourra tout de même continuer son parcours au tour suivant si :

- il rend un jeton "confiance" (s'il en a un)

- un joueur, autre que celui qui a lu la question, accepte de l'aider et donne la bonne réponse. Il est remercié en recevant un jeton "confiance" du jeu (pas du joueur qu'il a aidé).

SINON, il attend le tour suivant et essaie de répondre à une nouvelle question. Il a alors les mêmes possibilités que précédemment.

## L'étape "Alliance"

Le premier joueur qui passe par l'étape 25 (de couleur jaune), prend les Tables de la Loi et se rend à l'étape 29 pour les mettre dans l'Arche d'Alliance. Les Tables de la Loi lui seront confiées aussi longtemps qu'un autre joueur ne l'aura pas dépassé. Lorsque cela se produit, le joueur en tête devient dépositaire des Tables de la Loi et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

## "ARRIVÉE EN TERRE PROMISE"

Le joueur qui arrive le premier en Terre Promise en lançant le dé et en obtenant un nombre de points qui lui permet d'atteindre ou de dépasser l'étape 70, gagne la partie.

## PRÉCISIONS SUR LA MARCHÉ À SUIVRE

- Afin qu'un joueur se souvienne de ne pas jouer au prochain tour, il prend un jeton plastique à la lecture de cette instruction et rend ce jeton lorsque c'est son tour de jouer et qu'il ne peut le faire. Le tour suivant, il n'a plus de jeton plastique et joue donc normalement.
- Si l'on doit rendre un ou des jetons "confiance" que l'on ne possède pas, on ne jouera pas au tour suivant mais on ne devra plus rendre de jeton.
- On peut apporter certaines variantes au niveau de difficulté du jeu en donnant, par exemple, des jetons "confiance" à chacun des joueurs au début du jeu et plus de cartes "événement", ce qui facilite le jeu ou au contraire ne pas donner de jeton "confiance" et donner moins de cartes "événement" ce qui le rend plus difficile.
- Pour les plus jeunes, il est conseillé de leur soumettre une deuxième question lorsqu'ils n'ont pas pu répondre à la première, cela leur donne plus de possibilités et leur permet d'acquérir plus d'informations.



*Nous tenons à remercier pour l'apport de  
leur culture et leur collaboration efficace,  
Joëlle Chabert, François Lair et René Poujol,  
du Groupe BAYARD PRESSE,  
ainsi que Letizia Galli, créatrice-dessinatrice,  
pour sa sensibilité et son humour.*

# GUIDE DE JEU

*A la suite d'une famine, vers 1800 av. J.C., une partie du peuple de la Bible, des Hébreux ont émigré en Égypte et y ont prospéré. Or, dans le courant du XIIIe siècle av. J.C., un nouveau pharaon arrive au pouvoir et décide de les éliminer. D'abord, il les emploie comme esclaves sur ses chantiers. Puis, il ordonne de tuer tous les garçons nouveaux-nés des Hébreux.*

*Pourtant, la fille du pharaon en sauve un en l'arrachant au Nil. Elle l'élève à la cour et l'appelle "Moïse", ce qui veut dire "sauvé des eaux".*

*Devenu adulte, Moïse est révolté par l'injustice faite aux gens de son peuple. Un jour, il tue un garde égyptien et s'enfuit au désert pour se cacher. Là, Moïse entend un appel : Dieu l'envoie libérer les Hébreux.*

*Mais le pharaon se moque bien de Moïse et de son Dieu. Il refuse de laisser partir ses esclaves hébreux. Alors, une longue épreuve de force commence entre deux obstinés, le pharaon et Dieu. D'étranges événements se produisent qu'on appelle "les dix plaies d'Égypte" :*

*Le bâton de Moïse se transforme en serpent. Toutes les eaux du Nil se changent en sang. On ne peut plus boire. L'Égypte est envahie par les grenouilles puis infestée de moustiques, de mouches et de poux. Les égyptiens attrapent des furoncles et leurs troupeaux sont décimés par la peste. Il grêle et les récoltes sont détruites. Un nuage de sauterelles s'abat sur le pays et elles dévorent tout. Il y a une éclipse, pendant trois jours, il fait nuit.*

*Le pharaon n'est pas impressionné. Il refuse toujours de céder. C'est alors qu'arrive la dixième plaie : une nuit, tous les fils aînés des familles égyptiennes meurent, même le fils du pharaon.*

*Le pharaon rend les hébreux responsables de tous ces malheurs. Sûr que leur Dieu les protège, il les chasse en pleine nuit de son pays. C'est la nuit de la Pâque, du passage vers la liberté.*

*C'est le début d'une grande aventure qui s'appelle "l'Exode". La Bible raconte qu'elle dura quarante ans. Les Hébreux, guidés par Moïse, traversent le désert pour se rendre dans la terre promise par leur Dieu où ils espèrent vivre en paix.*

*Grâce au grand jeu "Vers la Terre Promise", vous allez traverser la péninsule du Sinaï avec les Hébreux.*

*Vous allez assister à la naissance du peuple d'Israël qui, après être sorti de l'eau (la Mer Rouge) comme un nouveau-né, devient l'allié que Dieu se choisit pour être présent dans l'histoire des hommes.*

*Vous allez aussi découvrir pourquoi on emploie encore aujourd'hui l'expression "traversée du désert" pour évoquer un moment difficile où l'on passe par la joie et le découragement, la colère et le bonheur, les doutes et les découvertes.*

**Etape 1** C'est le grand départ. Il faut faire vite. Pas le temps de laisser gonfler la pâte à pain ; vous emportez des pains tout plats, cuits à la hâte et quelques provisions. Vous quittez l'Égypte en direction de la "Mer des Roseaux" ou "Mer Rouge".

**Etape 2** Etâm, en bordure du désert. Vous campez en toute confiance. Le temps de vous reposer, passez un tour. Mais prenez un jeton "confiance".

**Etape 3** Baal Cephôn, au bord de la mer. Soudain, un guetteur signale des chars égyptiens. Le pharaon s'est lancé à votre poursuite. Horreur ! Vous êtes coincés entre vos ennemis et la mer !

**Etape 4** Moïse, persuadé que Dieu va sauver son peuple, vous rassure. Puis il étend la main sur la mer. Dieu fait reculer les eaux : un vent d'est violent fend la mer qui laisse comme un passage. Vous allez pouvoir traverser la mer à pied sec.

Si vous avez la carte "passage de la Mer Rouge", jetez le dé à nouveau et traversez. Si vous ne l'avez pas, restez sur place jusqu'à ce que vous l'obteniez.

**Etape 5** Vous avez traversé la mer à pied sec. Alors que vous atteignez l'autre rive, la mer rentre dans son lit. De grosses vagues engloutissent les soldats égyptiens qui vous poursuivaient. Vos ennemis sont noyés. Vous êtes sauvés. Vous chantez, vous dansez pour Dieu. Vous sautez directement à l'étape 9.

**Etape 6** Vous approchez du désert de Shur. Le soleil tape. La poussière vole dans vos yeux. La piste est criblée de silex coupants qui blessent les pieds. Votre marche est ralentie. Au prochain tour, vous ne jouez pas.

**Etape 7** Vous vous arrêtez à l'ombre d'un gros acacia. Des souvenirs d'Égypte reviennent. Vous vous rappelez les histoires que racontaient les vieux à la veillée, comme les aventures de Jacob et de ses fils. Prenez une carte "connaissance".



**Etape 8** Voilà trois jours que vous n'avez pas trouvé de point d'eau. L'eau manque. Votre gorge est desséchée. La soif devient insupportable.

**Etape 9** Enfin une source. Vous vous précipitez pour boire. Mais l'eau est amère et imbuvable. Vous appelez ce lieu "Mara", ce qui veut dire "amer". Découragé, vous vous révoltez contre Moïse.

**Etape 10** Près d'une source d'eau amère imbuvable, Moïse prie Dieu de venir au secours des Hébreux. Il trouve un buisson d'une certaine espèce. Il en jette dans l'eau et celle-ci s'adoucit et devient potable.  
Si vous avez la carte "source potable", vous vous désaltérez et vous jetez le dé une fois pour continuer.  
Sinon, vous restez sur place jusqu'à ce que vous l'obteniez.

**Etape 11** Arrivée à Elim où il y a soixante-dix palmiers. Vous installez le campement. Vous rêvez à cette terre promise où coulent le lait et le miel.  
Vous prenez un jeton "confiance".



**Etape 12** Le col que vous devez passer pour entrer dans le désert de Sîn est coupé par un éboulis. Il faut trouver un moyen de le contourner.  
Prenez une carte "connaissance".

**Etape 13** Vos provisions sont presque épuisées. Vous vous révoltez à nouveau contre Moïse et contre Dieu : "En Egypte, nous mangions du poisson et des concombres, des pastèques et des poireaux ! Ici, nous allons mourir de faim !"   
Puisque l'Egypte vous paraît si belle, retournez-y ; allez à l'étape départ !

**Etape 14** Au petit matin, en vous réveillant, vous découvrez comme du givre sur le sol. Tout le monde se demande : "Qu'est-ce que c'est ?", ce qui se dit "manne" en hébreu.

**Etape 15** Qu'est-ce que c'est cette espèce de givre sur le sol ? Des graines avec un goût de miel. Moïse dit : "C'est le pain que Dieu nous donne".  
Si vous avez la carte "manne", vous en ramassez, vous vous rassasiez et vous pouvez repartir en jetant le dé.  
Vous en trouverez désormais tous les matins.  
Sinon, restez sur place jusqu'à ce que vous obteniez cette carte.

**Etape 16** La chaleur est torride. L'air surchauffé vous brûle la peau. Vous devez apprendre à fabriquer de la crème avec du lait de chamelle pour calmer vos coups de soleil.  
Prenez une carte "connaissance".

**Etape 17** Septième jour de la semaine. C'est le jour du repos en l'honneur de Dieu. Passez un tour mais prenez un jeton "confiance".

**Etape 18** Aussi loin que porte votre regard, ce ne sont que d'immenses étendues vides. Pour vous donner du courage, vous tâtez le vase de manne que vous conservez en souvenir, pour vos descendants.

- Etape 19** Quand le soleil se couche enfin, c'est le froid qui vient et recouvre le désert comme un manteau de gel. Vous partez à la recherche de buissons pour faire du feu.  
Vous perdez un jeton "confiance".
- Etape 20** Le soir, autour du feu, vous racontez aux enfants l'histoire d'Abraham, le grand ancêtre auquel Dieu a promis une descendance et un pays. Les enfants sont curieux et veulent savoir les détails.  
Prenez une carte "connaissance".
- Etape 21** Vous êtes maintenant dans le massif du Sinaï. Il y a déjà des mois que vous marchez. Moïse annonce : "Dieu nous a portés ici comme un aigle sur ses ailes. Maintenant, il vient à notre rencontre".
- Etape 22** L'air vibre dans la chaleur. Un épais brouillard enveloppe la montagne. Il y a des éclairs et des coups de tonnerre. C'est le signe que Dieu est là. Tout le monde tremble.  
Si vous avez la carte "alliance", vous pouvez, en jetant le dé une fois, avancer au pied de la montagne, à la rencontre de Dieu.  
Sinon, vous restez sur place jusqu'à ce que vous l'obteniez.
- Etape 23** Vous installez le campement au pied du Mont Horeb, la montagne de Dieu.
- Etape 24** Moïse, seul, monte sur la montagne. Son absence est longue. Sûr que vous ne le reverrez jamais et que vous ne verrez pas Dieu non plus, vous décidez de fabriquer un nouveau dieu qu'on peut voir et toucher. Vous faites fondre les bijoux et, avec l'or, vous modelez une statue, un "veau d'or". Puis vous vous agenouillez pour l'adorer. C'est alors que Moïse redescend de la montagne. Il est furieux. Il brise le veau d'or et vous renvoie à l'étape 6.

**Si vous passez par l'Etape 25**

Moïse remonte sur la montagne. Il y reçoit la loi des "dix commandements" pour vivre en alliance avec Dieu. Ce sont les tables de la loi. Puis il redescend près de vous. Il est "rayonnant".  
Si vous êtes le premier joueur à **passer** sur cette étape, vous êtes chargé de transporter les tables de la loi jusqu'en Terre Promise. Ne tenez pas compte du chiffre indiqué par le dé et allez directement à l'étape 29.  
Si vous n'êtes pas le premier, continuez à jouer normalement.



- Etape 26** Voici les deux premiers commandements de la loi :  
"Tu n'auras pas d'autre Dieu que moi".  
"Tu ne sculpteras pas d'idole".
- Etape 27** Vous avez entendu les dix commandements de la loi (voir annexe). Avec tous les autres, vous promettez : "Toutes les lois de Dieu, nous les mettrons en pratique, tout ce qu'a dit Dieu, nous y obéirons". L'alliance est conclue. Vous prenez deux jetons "confiance".
- Etape 28** La confiance est revenue. L'épisode du veau d'or est oublié. Vous sentez bien maintenant que vous appartenez au peuple de Dieu même si tout n'est pas encore clair à son sujet. Prenez une carte "connaissance".
- Etape 29** Pour ne plus être séparé de Dieu, vous fabriquez un coffre en bois d'acacia pour y ranger les tables de la loi. Désormais, elles seront toujours avec vous. Ce sera le signe que Dieu est au milieu de son peuple.
- 
- Etape 30** Halte. Vous montez votre grande tente noire au bord d'un filet d'eau. Vous vous reposez. Passez un tour.
- Etape 31** A la halte, une tribu de bédouins vous attaque. C'est la bataille. Tant que Moïse tient ses bras levés vers le ciel, vous l'emportez. Dès qu'il baisse les bras, vos ennemis vous battent. Deux hommes soutiennent les bras de Moïse et vous repoussez les attaquants. Prenez un jeton "confiance".
- Etape 32** Moïse remercie Dieu, son refuge et sa force. Vous vous joignez à sa prière.
- Etape 33** Vous avez repris la route derrière l'arche d'alliance. Mais les réserves d'eau sont à nouveau épuisées. Il faut trouver un trou d'eau. Cherchez de l'eau et prenez une carte "connaissance".
- Etape 34** A l'orée du désert de Parân, vous changez de direction pour éviter les grands plateaux dénudés.
- Etape 35** Pour le repas, vous faites griller des sauterelles puis vous les écrasez en farine et vous en faites des galettes. Ce n'est pas très bon. Rendez un jeton "confiance".
- Etape 36** Pour vous donner du courage, vous sortez les instruments de musique : un tambourin, des sistres, des pipeaux, une lyre. Qu'allez-vous jouer ? Prenez une carte "connaissance".

**Etape 37** Vous êtes mordu par un lézard tatar. Vous avez peur de mourir. Un de vos compagnons, ancien embaumeur, lave votre plaie et la brûle. Vous passez un tour.

**Etape 38** Vos lèvres gercées vous font si mal que vous regrettez à nouveau la vie en Egypte. L'esclavage n'était rien à côté de cette traversée du désert. Vous payez cher votre liberté. Vous regrettez presque que Dieu vous ai libéré. Vous traînez les pieds !  
Rendez un jeton "confiance".

**Etape 39** Les bêtes ont les yeux pleins de mouches. Ça vous répugne mais, du coup, ces mouches ne s'attaquent pas à vous. Rejouez.

**Etape 40** Un vent de sable se lève. Vous ne voyez plus rien. Vous ne savez plus où est la piste.  
Prenez une carte "connaissance".

**Etape 41** Tout est imprégné de sable. Votre chemise est couverte d'une fine poussière jaune. Vous ne marchez pas aussi vite que vous le voudriez. Vous passez un tour.

**Etape 42** Halte. Avec d'autres anciens artisans, vous fabriquez une tente avec des tapis en poil de chèvre et des mâts en bois d'acacia pour abriter l'arche d'alliance.  
Prenez un jeton "confiance".



**Etape 43** Des éclaireurs ont repéré des tribus ennemies. Vous les évitez en faisant un détour, voilà pourquoi la piste change de direction.

**Etape 44** A nouveau la faim vous tenaille. Vous vous rappelez les marmites de viande que vous faisiez cuire en Egypte. Vous réclamez de la viande. Votre manque de confiance est un vrai retour en arrière.  
Retournez à l'étape 35.

**Etape 45** Même Moïse se décourage : "Ce peuple est trop lourd pour moi ! Pourquoi dois-je le porter et le nourrir comme une mère son enfant ? C'est écrasant ! Je préfère mourir".

**Etape 46** Envoyé par Dieu, un vent se lève et il apporte un vol de cailles. Elles s'abattent par centaines. Si vous avez la carte "cailles", vous pouvez en ramasser autant que vous en voulez. Puis, jetez le dé et continuez votre route avec cette provision de viande.  
Sinon, restez sur place jusqu'à ce que vous obteniez la bonne carte.

- Etape 47** Moïse vous choisit pour faire partie du groupe des 70 anciens qui l'aideront désormais à conduire le peuple jusqu'à la Terre Promise. Prenez un jeton "confiance".
- Etape 48** Vous atteignez le désert de Çin. Moïse envoie des explorateurs reconnaître la route. Pendant ce temps-là, vous restez sur place. Passez un tour.
- Etape 49** Les explorateurs envoyés par Moïse reviennent avec une énorme branche de vigne. Ils ont vu la Terre Promise ; c'est un pays verdoyant où ruissellent le lait et le miel, planté de vignes, de grenadiers, de figuiers, couvert de champs de lin, de blé et d'orge. Du coup, vous êtes prêt à repartir tout de suite. Vous ne sentez plus les kilomètres, vous allez directement à l'étape 58.
- Etape 50** Une mauvaise nouvelle arrive : les habitants de la région barrent la route. Il faut trouver un autre chemin. Rendez un jeton "confiance".
- Etape 51** Les habitants de la région ont trouvé une ruse pour vous empêcher de passer, ils ont effacé la piste. Vous tournez en rond. Pour vous retrouver, vous prenez une carte "connaissance".
- Etape 52** Vous traversez de grands plateaux dominés de hautes montagnes. Comme elles touchent le ciel, le "Royaume de Dieu", vous imaginez que c'est sur leurs sommets que Dieu descend à votre rencontre et vous comprenez pourquoi Dieu est surnommé "El Shaddai", le montagnard !
- Etape 53** Vos yeux sont brûlés par le soleil. Vous êtes ébloui. Vous n'y voyez plus rien. Un jeune homme vous guide pour continuer la route.
- Etape 54** Cette fois, vous n'en pouvez plus. Vous vous attaquez à Moïse et à Dieu aussi. Vous en dites du mal. Vous exigez une terre fertile et une maison tout de suite. Aussitôt, c'est comme une malédiction : des serpents venimeux envahissent le campement. Ils rampent partout ; leurs morsures brûlent comme une lame chauffée à blanc. Vous vous enfuyez à l'étape 43.
- Etape 55** Devant l'attaque de serpents venimeux, vous reconnaissez votre manque de confiance. Vous allez trouver Moïse : "Pardonne-nous. Excuse nos langues de vipères. Demande à Dieu de nous pardonner". Alors les serpents disparaissent. Prenez un jeton "confiance".

**Etape 56** Bonne journée. Vous trouvez une grande et belle oasis pour passer la nuit.

**Etape 57** Au fond de la vallée, un torrent coupe la piste. Vous devez chercher un gué. Prenez une carte "connaissance".



**Etape 58** Les habitants des hauts plateaux, les Amalécites, font payer un droit de passage. Vous perdez ainsi vos derniers bijoux : une fibule en or, une boucle de ceinture et un peigne en nacre, votre anneau de cheville en os.

**Etape 59** Vous revoilà en marche comme si vous ne sentiez plus la fatigue. Vous avez l'impression que, désormais, plus rien ne pourra vous arrêter. Rejouez une fois.

**Etape 60** Mauvaise nouvelle. Les Anaquites barrent la route et ce sont de vrais géants ! Longue discussion sur la meilleure tactique à adopter. Les uns crient : "Ils vont nous massacrer, faisons demi-tour !". Les autres veulent foncer : "Allons-y !". Vous hésitez. Prenez une carte "connaissance".

**Etape 61** Combat contre les Anaquites. Si vous avez la carte "victoire", la victoire vous est acquise. Jetez le dé une fois et avancez. Sinon, combattez sur place jusqu'à ce que vous obteniez la carte.

**Etape 62** Le combat contre les Anaquites a fait de nombreux blessés. Vous les soignez et les consolez en discutant de votre future installation en Terre promise qui semble si proche maintenant. Vous rendez deux jetons "confiance" mais le moral remonte.

**Etape 63** Nouvel ennemi en vue : c'est un magicien, Balaam, envoyé par un roi de la région pour vous maudire. Impressionné par votre courage, le magicien finit par vous bénir. Rejouez une fois !

**Etape 64** Vous atteignez le plateau de Moab - la montée est fatigante. Vous glissez sur une pierre. Vous vous tordez la cheville et vous cassez la petite cruche qui contenait quelques poignées de terre, souvenir d'Egypte. Passez un tour.

**Etape 65** Vous approchez du but. Il faut compter tous ceux qui ont franchi le désert. Prenez une carte "connaissance".

- Etape 66** Ascension du Mont Nebo. Vous dominez la ville de Reshbon. Vous êtes impressionné.
- Etape 67** Sommet du Mont Nebo. Vous découvrez la Terre Promise, un long ruban vert arrosé par le fleuve Jourdain. Vous êtes ébloui. C'est le bonheur. Vous allez pouvoir descendre dans la vallée en jetant le dé une fois... à condition de posséder la carte "Terre Promise". Sinon vous continuez à admirer le paysage sur place jusqu'à ce que vous l'obteniez.
- Etape 68** Vous allez atteindre la Terre Promise. Mais Moïse, lui, ne va pas plus loin. Se sentant mourir, il fait un long discours qui rappelle toute la traversée du désert. Puis il vous confie à son lieutenant, Josué, et il confie Josué à Dieu.
- Etape 69** Moïse meurt à l'entrée de la Terre Promise comme si elle n'était pas seulement ce pays fertile, comme si sa mort était une entrée dans la vraie terre de Dieu.  
Le temps de l'enterrer, vous passez deux tours.
- Etape 70** Quarante ans après votre sortie d'Égypte, vous atteignez la Terre Promise. L'air qui monte des pâturages sent le lait de brebis. Il y a comme une odeur de miel dans les creux des rochers. Votre gorge asséchée retrouve les notes des chants traditionnels. Vos pieds fatigués reprennent la force de danser. Vos mains brûlées par le soleil battent à nouveau la cadence. L'Exode est fini. Ce pays ressemble au jardin des commencements. C'est le commencement de nouvelles aventures.



# ANNEXE

## Les termes de l'alliance : le décalogue

*Et Dieu prononça toutes ces paroles :*

*"C'est moi le Seigneur, ton Dieu, qui t'ai fait sortir du pays d'Égypte, de la maison de servitude" :*

*"Tu n'auras pas d'autres dieux face à moi" .*

*"Tu ne feras pas d'idole, ni rien qui ait la forme de ce qui se trouve au ciel là-haut, sur terre ici bas ou dans les eaux sous la terre. Tu ne te prosterner pas devant ces dieux et tu ne les serviras pas, car c'est moi le Seigneur, ton Dieu, un Dieu jaloux, poursuivant la faute des pères chez les fils sur trois et quatre générations - s'ils me haïssent - mais prouvant sa fidélité à des milliers de générations - si elles m'aiment et gardent mes commandements" .*

*"Tu ne prononceras pas à tort le nom du Seigneur, ton Dieu, car le Seigneur n'acquitte pas celui qui prononce son nom à tort" .*

*"Que le jour du sabbat on fasse un mémorial en le tenant pour sacré" .*

*"Tu travailleras six jours, faisant tout ton ouvrage, mais le septième jour c'est le sabbat du Seigneur, ton Dieu. Tu ne feras aucun ouvrage, ni toi, ni ton fils, ni ta fille, pas plus que ton serviteur, ta servante, tes bêtes ou l'émigré que tu as dans tes villes. Car en six jours, le Seigneur a fait le ciel et la terre, la mer et tout ce qu'ils contiennent, mais il s'est reposé le septième jour. C'est pourquoi le Seigneur a béni le jour du sabbat et l'a consacré" .*

*"Honore ton père et ta mère afin que tes jours se prolongent sur la terre que te donne le Seigneur, ton Dieu" .*

*"Tu ne commettras pas de meurtre" .*

*"Tu ne commettras pas d'adultère" .*

*"Tu ne commettras pas de rapt" .*

*"Tu ne témoigneras pas faussement contre ton prochain" .*

*"Tu n'auras pas de visées sur la maison de ton prochain. Tu n'auras pas de visées ni sur la femme de ton prochain, ni sur son serviteur, sa servante, son bœuf, son âne, ni sur rien qui appartienne à ton prochain" .*