

La journée d'Arish, un petit Algérien au temps des Phéniciens, est divisée en 24 petites « aventures ».

Pour commencer à lire, tu **cliques sur l'un des carrés ci-dessous comportant chacun un numéro, et tu peux te déplacer en avant ou en arrière en cliquant sur le signe en forme d'empreinte** que tu trouveras sur chaque page

. Je te conseille de commencer par le carré n°1 (ci-dessous à gauche), mais si tu es de ceux qui préfèrent décider tous seuls ce qu'ils vont faire, tu peux agir à ta guise car j'ai organisé le parcours de manière à ce que tu puisses le suivre sans perdre le fil en partant de n'importe quel point.

Si, malgré tout, tu venais à te perdre, tu n'aurais qu'à t'orienter à l'aide de la liste des aventures que tu as sur ta gauche, énumérées dans l'ordre de la première à la dernière en partant du haut... Tu vois, tu ne peux pas te perdre dans les aventures d'Arish !



