Jugador A · Torre de señales · Establecer contacto · Etapa 1

La señal del puerto

Iza las banderas

> Repartan un cuadernillo por persona. Mantengan sus páginas en secreto y hablen con libertad. Usen lápiz. Tapen las páginas siguientes y pásenlas a la vez. Dejen boca abajo la hoja de pistas.

Lee las banderas en voz alta de izquierda a derecha. La Cabina tiene la clave.

		
Concha	Cometa	Hoja

Palabra recibida

_____

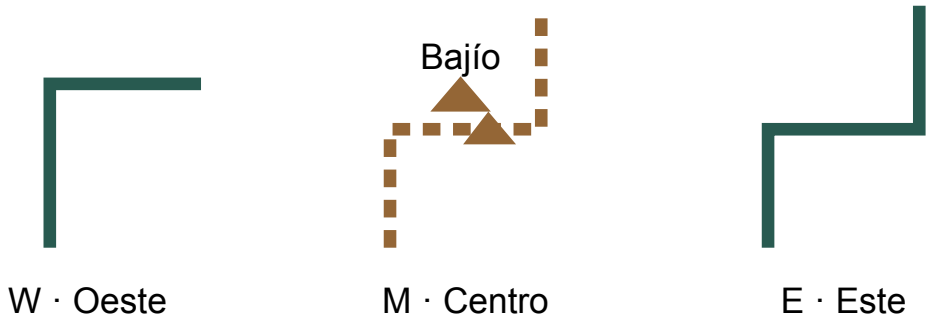
> **Comprueba después de anotar tu respuesta.** Si la palabra es TIDE, confirma que el receptor está sintonizado. Si no, pide que revisen el orden.

Pasen ambos a la página siguiente.

Jugador A · Torre de señales · Establecer contacto · Etapa 2

Elige el acceso

Pide a Cabina el informe de marea. Sigue los accesos de abajo arriba, rodea el seguro y comunica por radio su palabra. Espera confirmación.



W · Oeste M · Centro E · Este

Acceso	Palabra clave
W	BUOY
M	REEF
E	PIER

Acceso

Palabra clave

El ferri llega a la entrada del puerto. Han completado el capítulo gratuito. En el juego completo, la travesía sigue por los bajíos.