Jugador B · Cabina del ferri · Establecer contacto · Etapa 1

La señal del puerto

Sintoniza el receptor

> 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.

Pregunta a Torre qué banderas ve y en qué orden. Convierte cada bandera en un número de contacto. Busca los tres dígitos en el registro y comunica la palabra de esa fila.

Bandera	Contacto
Concha	2
Cometa	4
Hoja	1
Estrella	3

Registro	Palabra
142	FOAM
214	GALE
241	TIDE
243	WAKE
421	SALT

Secuencia de contactos

Espera que Torre confirme la sintonización.

Pasen ambos a la página siguiente.

Jugador B · Cabina del ferri · Establecer contacto · Etapa 2

Lee el informe de marea

> El acceso seguro gira exactamente dos veces y no cruza ningún bajío. Un giro es un cambio de dirección.

Comunica ambas condiciones a Torre. Allí tienen el plano.

Palabra recibida

> **Comprueba después de anotar tu respuesta.** Si la palabra es PIER, confirma que el acceso está listo. Si no, pide que revisen el plano.

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