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

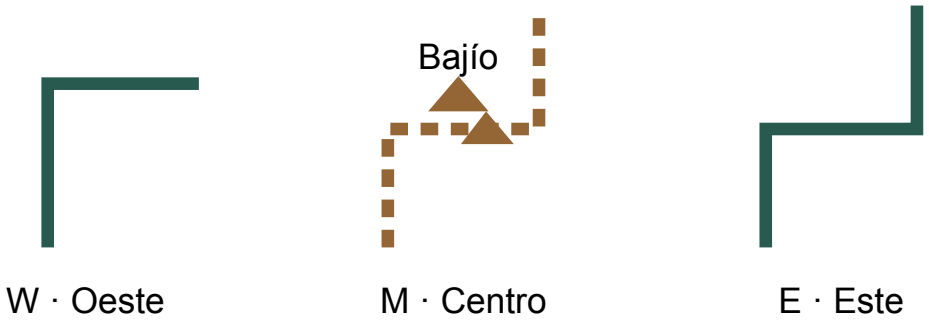
Comprueba después de anotar tu respuesta. Si la palabra es TIDE, confirma que el receptor está sintonizado. Si no, pide que revisen el orden.

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.



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.