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.