**Joueur A · Tour de signalisation · Établir le contact · Étape 1**

# Le signal du port

## Hisser les pavillons

Prenez chacun un livret. Gardez vos pages secrètes et parlez librement. Jouez au crayon. Cachez les pages suivantes et tournez-les ensemble. Laissez la feuille d'indices face cachée.

Lis les pavillons à voix haute de gauche à droite. La Cabine a la clé.



Coquillage



Cerf-volant



Feuille

Mot reçu

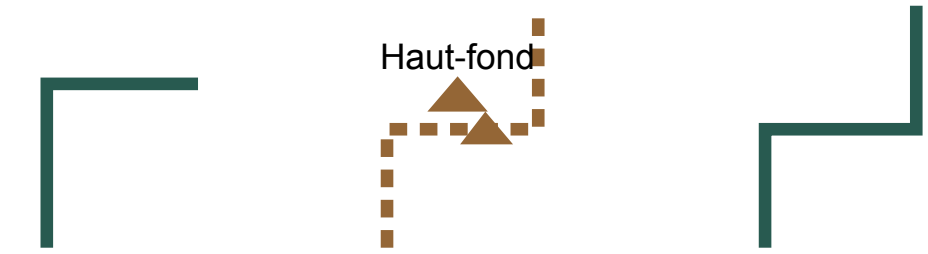
**Vérifie après avoir noté ta réponse.** Si le mot est TIDE, confirme que le récepteur est réglé. Sinon, demande à la Cabine de vérifier l'ordre.

Tournez la page ensemble.

**Joueur A · Tour de signalisation · Établir le contact · Étape 2**

# Choisir le chenal

Demande le bulletin de marée à la Cabine. Suis chaque chenal de bas en haut, entoure celui qui est sûr et transmets son mot repère. Attends la confirmation.




W · Ouest M · Centre E · Est

| Chenal | Mot repère |
|---|---|
| W | BUOY |
| M | REEF |
| E | PIER |

Chenal

Mot repère

Le ferry atteint l’entrée du port. Vous avez terminé le chapitre gratuit. Dans le jeu complet, la traversée se poursuit par les hauts-fonds.