Joueur B · Cabine du ferry · Établir le contact · Étape 1

Le signal du port

Régler le récepteur

> 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.

Demande à la Tour quels pavillons sont hissés et dans quel ordre. Convertis chacun en un numéro de contact, puis retrouve les trois chiffres dans le registre. Transmets le mot de la ligne.

Pavillon	Contact
Coquillage	2
Cerf-volant	4
Feuille	1
Étoile	3

Registre	Mot
142	FOAM
214	GALE
241	TIDE
243	WAKE
421	SALT

Suite de contacts

Attends que la Tour confirme le réglage.

Tournez la page ensemble.

Joueur B · Cabine du ferry · Établir le contact · Étape 2

Lire le bulletin de marée

> Le chenal sûr change exactement deux fois de direction et ne traverse aucun haut-fond. Un virage est un changement de direction.

Transmets les deux conditions à la Tour. Elle a la carte.

Mot reçu

Vérifie après avoir noté ta réponse. Si le mot est PIER, confirme que le chenal est choisi. Sinon, demande à la Tour de revoir le tracé.

> 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.