Jogador B · Cabine da balsa · Fazer contato · Etapa 1

O sinal do porto

Sintonizar o receptor

> Entreguem um caderno a cada jogador. Mantenham as páginas em segredo e conversem à vontade. Usem lápis. Cubram as páginas seguintes e virem juntos. Deixem a folha de dicas virada para baixo.

Pergunte à Torre quais bandeiras aparecem e em que ordem. Converta cada uma em um número de contato. Ache os três dígitos no registro e transmita a palavra da linha.

Bandeira	Contato
Concha	2
Pipa	4
Folha	1
Estrela	3

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

Sequência de contatos

Aguarde a Torre confirmar a sintonia.

Virem a página juntos.

Jogador B · Cabine da balsa · Fazer contato · Etapa 2

Ler o boletim da maré

A entrada segura muda de direção exatamente duas vezes e não cruza o baixio. Cada mudança de direção conta como uma curva.

Transmita as duas condições à Torre, que tem o mapa.

Palavra recebida

Confira depois de anotar sua resposta. Se a palavra for PIER, confirme a entrada. Caso contrário, peça que confiram os percursos.

A balsa chega à entrada do porto. Vocês completaram o capítulo gratuito. No jogo completo, a travessia continua pelo baixio.