Jogador A · Torre de sinais · Fazer contato · Etapa 1

O sinal do porto

Içar as bandeiras

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.

Leia as bandeiras em voz alta da esquerda para a direita. A Cabine tem a chave.



Concha



Pipa



Folha

Palavra recebida

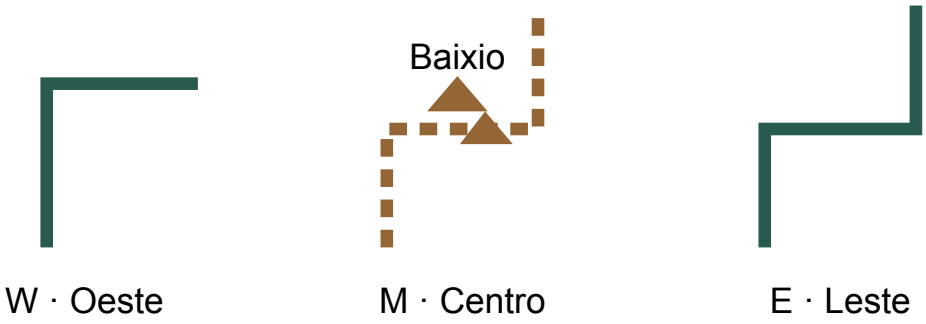
Confira depois de anotar sua resposta. Se a palavra for TIDE, confirme que o receptor está sintonizado. Caso contrário, peça que confiram a ordem.

Virem a página juntos.

Jogador A · Torre de sinais · Fazer contato · Etapa 2

Escolher a entrada

Peça à Cabine o boletim da maré. Siga cada entrada de baixo para cima, circule a segura e transmita sua palavra. Aguarde a confirmação.



Entrada	Palavra-chave
W	BUOY
M	REEF
E	PIER

Entrada

Palavra-chave

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