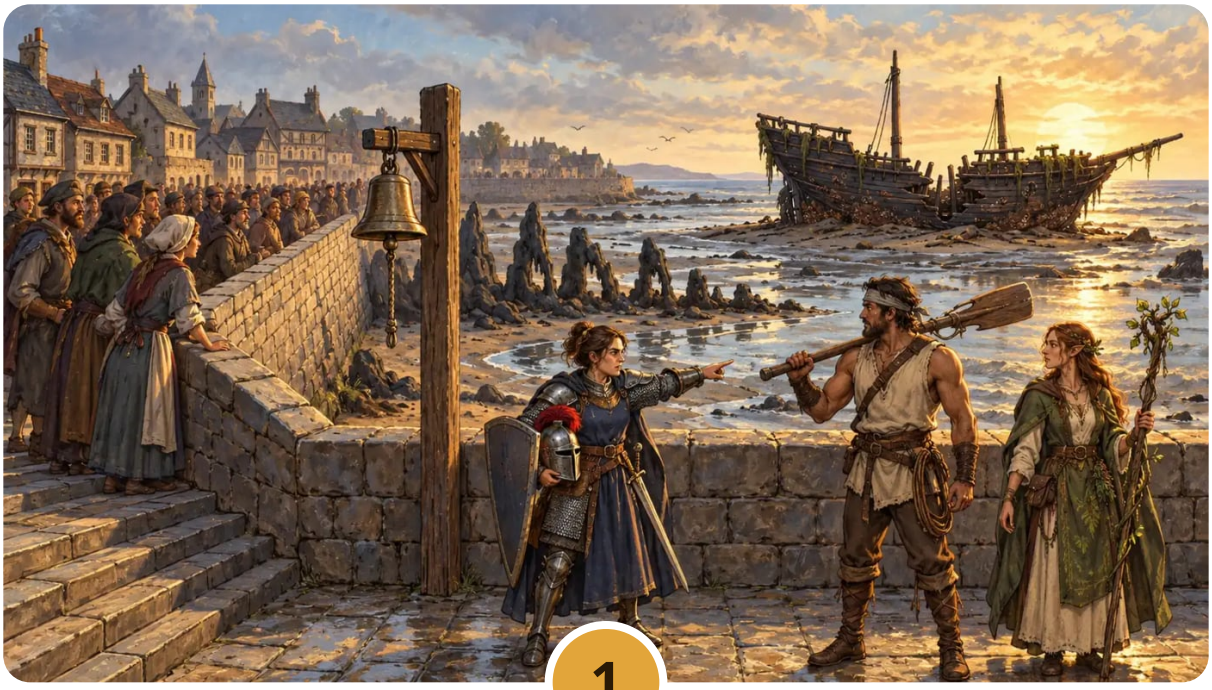


1

السفينة التي أعادها المدّ | المشهد 1 من 6

جرس الجزر

رصيف هاربورتون

ماذا يريد الأبطال

اكتشفوا لمن السفينة الواقفة في الرمل، وعودوا قبل أن يعود البحر.

طرق يمكن تجربتها

1. اسألوا ريل. ماذا تعرف؟
2. اطلبوا بلطف في دكان الحبال. هل تستعيرون حبلًا ودلوًا وفانوسًا؟
3. اركضوا مباشرة. هل تسبقون البحر؟

ماذا فعل أبطالكم؟ اكتبوه أو ارسموه هنا

المشهد 1 من 6

جرس الجزر

يُقرأ هذا المشهد في: مهمة سريعة، جلسة قصيرة، جلسة من قعدة واحدة، جلسة كاملة، جلسة ملحمية

اقرأ بصوت عالٍ

دونغ. يقرع الجرس فوق درج البحر مرة واحدة. لا يقرع هكذا إلا عند أدنى جزر في السنة. يركض كل أهل هاربورتون إلى الجدار لينظروا. البحر اختفى! رمل مبلّل يمتدّ أبعد من القوارب وأبعد من الصخور السوداء التي اسمها الأنياب. وبعيدًا جدًّا، حيث لم تكن سفينة قط، تقف سفينة في الرمل. تحدّق فيها مديرة الميناء ريل. تقول: "إنها ملك أحد. اذهبوا واكتشفوا لمن. أمامكم ساعة واحدة قبل أن يعود البحر."

ماذا يريد الأبطال

اكتشفوا لمن السفينة الواقفة في الرمل، وعودوا قبل أن يعود البحر.

اسألوا اللاعبين

اسألوا أهدأ لاعب

هذه قائمة ريل بالقوارب المفقودة. هل تقرأونها للجميع؟

أعطوا الآن "قائمة ريل للمفقودين". إنها مفتاح اللغز كله.

اسألوا الطاولة كلها

لو خرج البحر قرب بيتكم، ماذا تتمنّون أن تجدوا على الرمل؟



المشهد 1 من 6، تكملة

جرس الجزر

طرق للمحاولة

سؤال ريل

بلا رمية

ينجح الأمر

تشير ريل إلى لوح على جدار الميناء. تقول: "ثلاثة قوارب فُقدت قبالة هذا الساحل ولم تُوجد أبدًا. لا بدّ أنها واحد منها." وتضيف أن الرمل هناك لم يكن جافًّا قط.

لا ينجح الأمر

إن لم يسأل أحد، تعطيكم ريل القائمة على أي حال وأنتم تمرّون. "اقرأوها وأنتم تمشون."

الاستعارة من دكان الحبال

طيّب، رقم الصعوبة 8

ينجح الأمر

يعطيكم البائع لفّة حبل ودلوًا وفانوسًا. يقول: "أعيدوها مليئة بالحكايات." ضعوا علامة على الثلاثة في متابعة القصة.

لا ينجح الأمر

البائع مشغول جدًّا بالتحديق في البحر. يدعكم تأخذون الحبل والدلو، لكن ليس الفانوس. ضعوا علامتين في متابعة القصة.

الركض مباشرة

شجاع، رقم الصعوبة 10

ينجح الأمر

تتسابقون نزولًا على الدرج وتخرجون إلى الرمل. كل دقيقة توفّرونها الآن هي دقيقة تكون لكم عند السفينة.

لا ينجح الأمر

تنزلقون على الدرجة الأخيرة وتقعون كومة واحدة. تنهضون ضاحكين، وتنطلقون عبر الرمل.

لك وحدك، لا تُقرأ بصوت عالٍ

شغّلوا الساعة بصوت عالٍ. قولوا للطاولة إن أمامها ساعة تقريبًا، ثم قولوا حال المدّ مرة في كل مشهد: "الماء ابتعد عن الأنياب"، "الجدول يمتلئ"، "صار فوق أحذيتكم". هذا هو محرّك المغامرة كلها. سجّلوا في متابعة القصة إن أخذ الأبطال الحبل والدلو والفانوس؛ الثلاثة تعود في النهاية. الوقت ضيق؟ في المهمة السريعة، انتقلوا مباشرة إلى عودة المدّ: الذروة تعطي الطاولة الطلاء الأخضر للسفينة، والقطة.