

A BORDO DEL BARCO

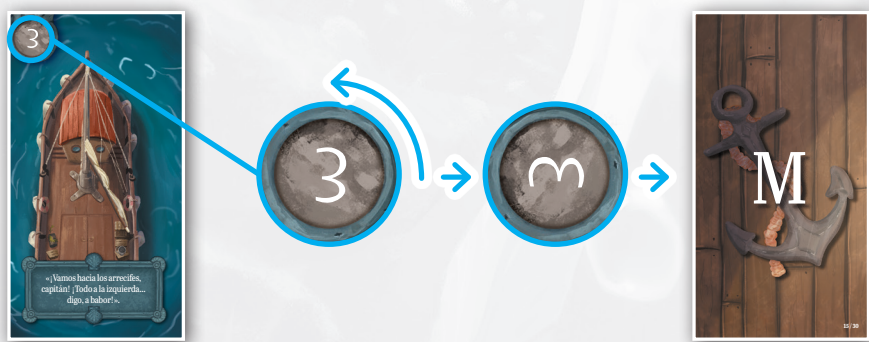
► Decidís descansar un rato en vuestro camarote. Acceded a la máquina 1. Cuando volvéis a abrir los ojos, descubríis que vuestro camarote está completamente desordenado. Haced clic en cada uno de los objetos flotantes y fijaos en los cambios en el camarote, como la señal en el ojo de buey y la transformación del cuadro. Cuando no quede ningún objeto, haced clic en el cuadro que muestra una sirena sosteniendo un erizo de mar. Haced clic en el erizo de mar para despertaros.



► Tras despertar de este extraño sueño, recuperáis los objetos de vuestro camarote y os unís a vuestra tripulación en la cubierta del barco. Mirad los reversos de las cartas y coged la que muestra la cubierta del barco. Coged la carta 3.



► Una vez en cubierta, os comunican que el barco se dirige hacia unos peligrosos arrecifes; hay que virar a babor para evitarlos. Girad el barco 90 grados hacia la izquierda para que el 3 se convierta en una M. Coged la carta M.



- ▶ La corriente es más fuerte de lo esperado y os estáis acercando demasiado a los arrecifes. Para navegar a través de ellos sin hundirse habrá que virar a estribor, que es el lado contrario a babor (**3**), por lo que debéis girar el barco hacia la derecha. Girad la carta **M** 90 grados hacia la derecha para que la M se convierta en un 3.

Acceded a la máquina **3**.



- ▶ Para evitar que vuestro barco colisione con los arrecifes, consultad la carta **62**: la disposición de los arrecifes coincide con la que tenían los objetos en la mesa de vuestro camarote. Si llenáis los espacios vacíos entre esos objetos con arena del reloj de arena roto **14**, trazaréis un dibujo del camino que debéis seguir.

$$14 + 62 = 76$$

Coged la carta **76**.

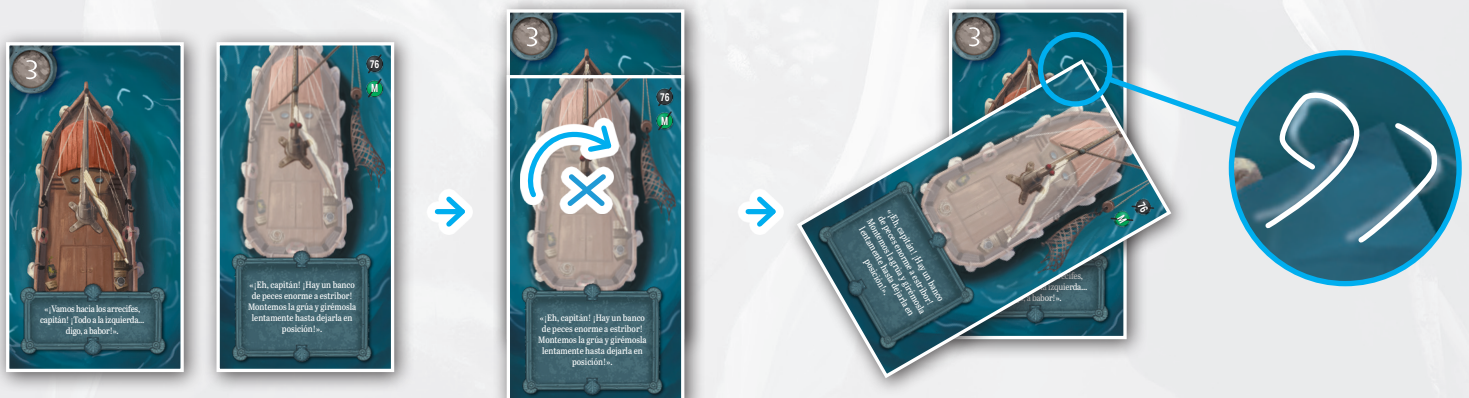


- ▶ Utilizando la máquina **3**, pilotad vuestro barco siguiendo el camino que habéis creado con la arena **76**.



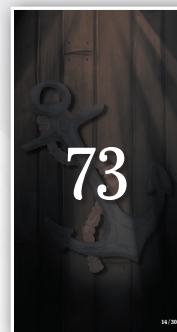
- ▶ Ahora que habéis llegado a vuestro caladero, debéis montar la grúa **98** de vuestro barco **3**. Luego, giradla hacia el costado derecho del barco hasta que aparezca el número 97.

Coged la carta **97**.



- Por desgracia, vuestra red se enreda repentinamente en algo y la sacudida resultante os hace caer por la borda. Todo se vuelve oscuro, así que coged la carga que tenga el reverso más oscuro.

Coged la carta **73**.



- Tras despertaros debajo del agua, descubrís una criatura enredada en vuestra red de pesca **7**. Utilizad vuestros útiles de afeitado **30** para cortar la red y liberarla.

$$7 + 30 = 37$$

Coged la carta **37**.



- La criatura huye rápidamente, dejando un rastro de burbujas tras ella. Este rastro forma el número 25.

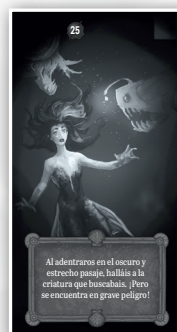
Coged la carta **25**.



- Llegáis a varias cuevas. Para averiguar por cuál de ellas ha huido la criatura, examináis las ramas de vuestro coral luminoso **39** y os dais cuenta de que, si lo ponéis en posición horizontal, las puntas de sus ramas coinciden con la posición de las entradas de las cuevas. Una de las puntas es distinta a las demás, lo que os indica cuál es la cueva correcta **+21**.

$$39 + 21 = 60$$

Coged la carta **60**.



- ▶ Alcanzáis a la criatura, que se encuentra en grave peligro. La cueva es tan oscura que el número y el color de la carta **60** apenas se ven. Fijaos en la pieza de puzle en la esquina superior derecha. Como la carta **60** es roja, debéis combinarla con el coral luminoso **39** para ahuyentar a los monstruos.

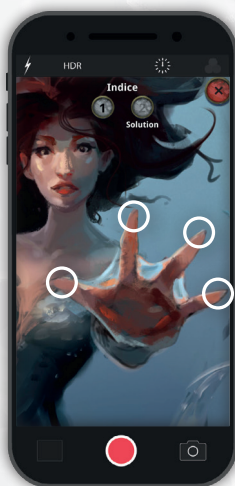
$$60 + 39 = 99$$

Coged la carta **99**.



LA BÚSQUEDA DE LA SIRENA

- ▶ Intentáis comunicaros con la sirena. Para ello, acceded a la máquina **99** y poned 4 de vuestros dedos de manera que toquen los suyos.
- ▶ La sirena, que se llama Shâ-nah, os explica que está buscando el Corazón del Océano y os pide ayuda.



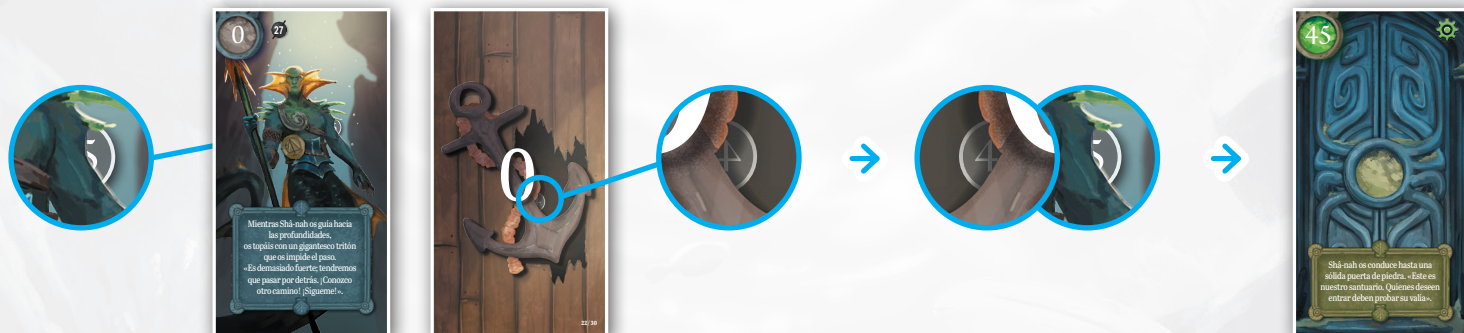
- ▶ Shâ-nah también os cuenta que el santuario que estáis buscando se encuentra en el fondo del mar. Por lo tanto, necesitáis la carta que tenga el valor más bajo, es decir, la carta **0**.

Coged la carta **0**.



- Os topáis con un tritón **0** con cara de pocos amigos. Shâ-nah sugiere pasar por detrás de él. Fijaos en el 5 que asoma parcialmente detrás del tritón. Si le dais la vuelta a esta carta, veréis un número 4 invertido detrás del ancla. La combinación de ambos dígitos os dará el número 45.

Coged la carta **45**.



- Estáis ante la entrada del santuario de las sirenas **45**. Para demostrar que sois merecedores de entrar en él, debéis trazar el símbolo que representa a las sirenas. El escudo que sostiene la estatua **A** muestra los símbolos de **TANTO** las sirenas como los tritones. El tritón que visteis antes **0** tenía un amuleto con el símbolo de los tritones. Por lo tanto, para representar a las sirenas debéis trazar el símbolo que aparece en el escudo, pero omitiendo la parte del símbolo de los tritones; esto deja la forma de un diamante. Acceded a la máquina **45** y dibujadla.



- En la puerta **38** parece haber unas huellas de dedos. Colocad vuestra mano **5** sobre esas huellas. ¡Recordad que las sirenas solo tienen 4 dedos! Como la carta donde aparece vuestra mano muestra 5 dedos, debéis restarle 1 a 5 para que sean 4 y coincidan con los 4 dedos de la mano de una sirena.

$$38 + 4 = 42$$

Coged la carta **42**.



- Ahora estáis dentro del santuario, que está sumido en una oscuridad absoluta **42**. Utilizad el espejo de vuestros útiles de afeitado **30** para dirigir la luz hacia los cristales.

$$42 + 30 = 72$$

Coged la carta **72**.



EL CORAZÓN DEL OCÉANO

- En el interior del santuario, descubrís que el Corazón del Océano ha desaparecido. Shâ-nah cree que todo está perdido y que su gente está condenada. Sin embargo, todo esto se parece mucho a vuestro sueño **1**, y hasta podéis ver el mismo erizo de mar. Acceded a la máquina **10** y haced clic en el erizo de mar para despertar de vuestro sueño y regresar a vuestro barco.



- Ahora comprendéis el significado de estos sueños. ¡Debéis devolver el Corazón del Océano! Gracias a lo que visteis en el santuario **72**, sabéis que se trata de un disco de piedra con una estrella de ocho puntas. Recordáis haber visto un objeto muy parecido en vuestro camarote. Volved a él accediendo a la máquina **1**, y luego haced clic en el disco de piedra situado a la izquierda del cuadro. Es el Corazón del Océano. ¡Felicidades!



Sin dudar ni un instante, agarráis la piedra que encontrasteis atrapada en vuestras redes durante una salida de pesca reciente. Corréis hasta la borda y la arrojáis al mar. La piedra flota por un breve momento en la superficie del agua antes de hundirse lentamente hacia las profundidades...

Años después, mientras disfrutáis de una más que merecida jubilación, contáis a quien quiera escucharos la historia de lo que visteis ese día: una mano con cuatro dedos que surgió del mar en un gesto de despedida, seguida de una espléndida cola de escamas esmeralda que desapareció entre las olas...

