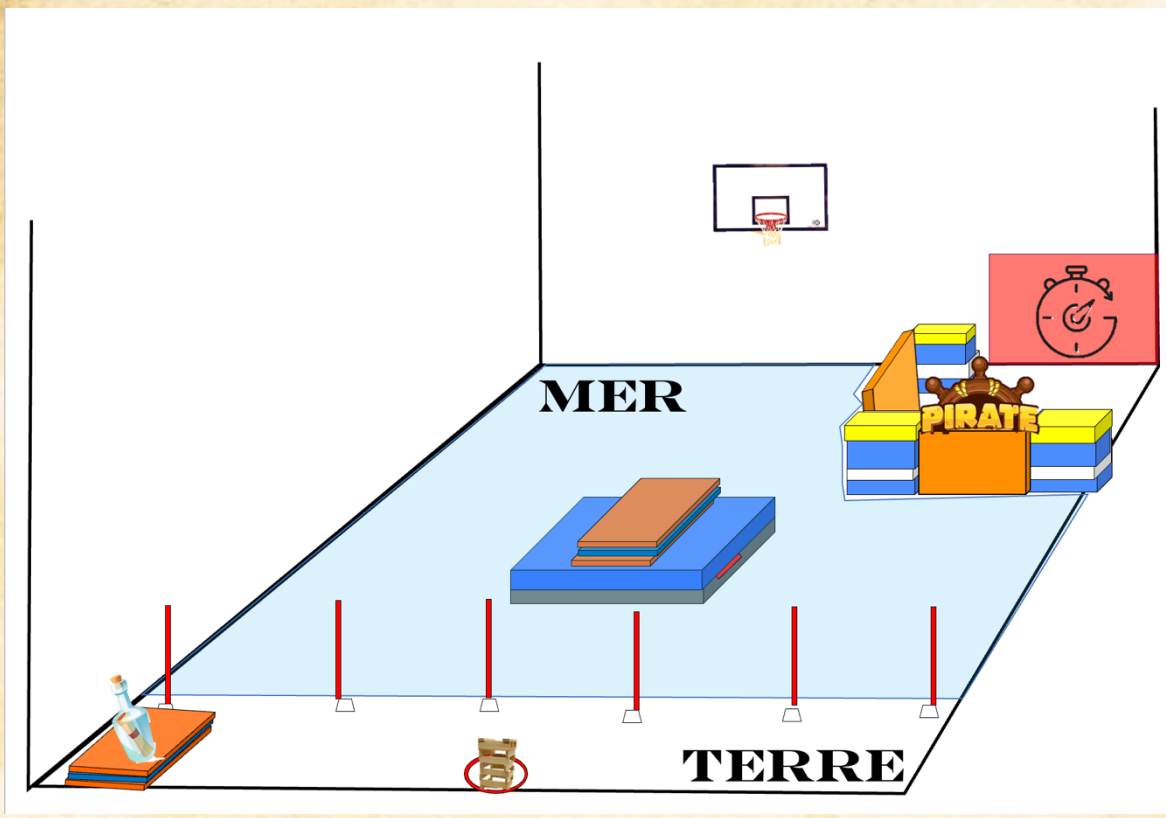
1ÈRE CARTE SECRÈTE

Regardez le compteur, il vient de démarrer !

Vous êtes actuellement bloqués sur un petit bateau. Pour sortir de cette situation, votre équipage doit être capable de rejoindre la terre pour obtenir la 2ème carte secrète sans toucher le sol.



Attention, à chaque fois qu'un marin touche la mer, il est capturé par les pirates et placé dans le fort. Il devra réussir une épreuve pour pouvoir être libéré.

2ÈME CARTE SECRÈTE

À partir de maintenant, vous avez les minutes restantes pour construire la tour la plus haute.

Pour obtenir les kaplas et construire la tour dans le cerceau il faut convaincre les pirates de vous en donner. Pour cela vous devez :

1. Construire un chemin pour aller au fort des pirates
2. Récupérer une énigme/un défi dans le fort des pirates
3. Revenir sur la terre pour résoudre l'énigme / ou entraîner le défi en équipe.

Lorsque vous avez trouvé une solution, ou lorsque vous êtes sûrs de réussir le défi physique : retourner au fort.

Ne pas oublier pas de ramener le coffre et le matériel

Bonne chance