O objetivo deste jogo passa por identificar todas as casas do tabuleiro de jogo, de forma a obter a maior pontuação possível, por nível. Quando o jogo inicia, apresenta todas as casas do tipo porto, cabe ao jogador determinar quais as casas do tipo água e barco. Existem três dimensões de barcos diferentes, sendo estes pequenos, médios e grandes. O jogo termina quando cada porto tiver um barco atracado, seguindo as respetivas regras. Apenas quando colocados todos os barcos, o jogador pode validar o tabuleiro. Quando validado, todas as casas desconhecidas passam automaticamente ao estado água. Se o tabuleiro estiver correto, o jogo termina e é calculada a pontuação obtida. Caso contrário, o jogador é informado do número de erros existentes no tabuleiro. As casas erradas no momento da validação do tabuleiro de jogo, são declaradas como falhadas. Uma casa, uma vez falhada já não voltará a alterar o seu estado. Se a casa falhada for do tipo barco, as restantes casas que compõem o barco (caso existam), devem ser marcadas igualmente como falhadas. No final do jogo, é contabilizado o número total de casas falhadas e esse valor reflete uma penalização na pontuação do nível.

Substantivos

* Jogo
* Casas
* Tabuleiro
* Nível
* Porto
* Jogador
* Água
* Barco

Verbos:

* Identificar
* Obter
* Apresentar
* Determinar
* Existir
* Terminar
* Atracar
* Colocar
* Validar
* Passar
* Calcular
* Informar
* Declarar
* Voltar
* Marcar
* Contabilizar

Cartas CRC:

* Jogo:
  + Tem um tabuleiro
  + Termina quando cada porto tiver um barco atracado
  + Está responsável de fazer a contabilização dos pontos de cada jogador no final do jogo
  + Colaboradores:
    - Tabuleiro
    - Jogador
* Casas:
  + Têm diferentes tipos possíveis
  + Fazem parte do tabuleiro
  + São validadas pelo jogador
  + São marcadas como falhadas caso haja um erro de validação
  + Colaboradores:
    - Tabuleiro
* Tabuleiro:
  + Tem uma coleção de casas.
  + Pode ser validado pelo jogador
  + Colaboradores:
    - Jogo
    - Casas
* Nível:
  + Cada nível tem tabuleiros diferentes
  + Cada nível tem um número de casas de cada tipo diferentes
  + Cada nível dá pontuações base diferentes ao jogador
  + Um jogador pode jogar vários nível e registar pontuações diferentes para cada nível.
  + Colaboradores:
    - Tabuleiro
    - Casas
    - Jogo
    - Jogador
* Jogador:
  + Cada jogador pode jogar diferentes níveis
  + Cada jogador vai ter a pontuação registadas que conseguiu num determinado jogo
  + Cada jogador pode criar níveis determinando a posição das casas inicias
  + Colaboradores:
    - Jogo
    - Tabuleiro
    - Casas
    - Nível