Inizio

1

2

3

4

5

Sei una **falena**: la luce di un lampione ti attira e non riesci ad andar via. Resta qui finche' non avrai ottenuto un 2 o 5 col dado.

6

7

8

9

Sei un **pipistrello**: Trovi una strada buia. Usa questa scorciatoia per arrivare alla tua zona di caccia

10

11

12

13

14

15

16

17

Sei un **uccello che sta migrando**: La città che sorvoli ha spento le le luci per non distrarti dalla tua rotta. Usa la scorciatoia e resta lontano dai pericoli della città.

18

A

B

C

D

E

F

G

H

19

Sei un **uccello che sta migrando**: Un grattacielo illuminato è così abbagliante che sbatti contro la facciata.. Torna all'inizio e riprova.

20

21

22

23

Sei uno dei pochi **pipistrelli** che tollerano la luce: Ci sono tante falene saporite attorno al bagliore die lampioni. Buon appetito e tira di nuovo il dado!

24

25

26

27

28

Sei un **albero**: I lampioni ti tengono sveglio e continui a fare la fotosintesi. Salta un turno.

29

30

Sei un giovane **salmone**: Le luci della costa ti attraggono magicamente. Resta qui finche' il prossimo giocatore ti sorpassa.

31

32

Sei un **uccello che sta migrando**: Sei stato disorientato dalle luci della città e hai girato in cerchio per ore. Ora devi riposare. Prendi questa deviazione per trovare un luogo di sosta

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

Sei un **riccio**: Il tuo giardino è illuminato. Salta un turno e aspetta che le luci siano spente.

46

47

Sei un **riccio**: Mentre cercavi cibo, hai trovato un giardino senza luci artificiali. Prendi questa scorciatoia.

48

49

50

51

52

53

54

55

56

Sei un **airone azzurro**: Che fortuna! Hai trovato uno stagno illuminato in un giardino, così puoi catturare i pesci rossi anche dopo il tramonto! Tira di nuovo il dado.

57

58

59

Sei una **cinciallegra**: La luce forte al mattino e alla sera ti fa credere che sia già primavera. Hai una covata precoce di uova, ma non ci sono abbastanza insetti per nutrire tutti i tuoi piccoli. Tira di nuovo il dado per avanzare, poi tiralo una seconda volta e torna indietro.

60

61

62

63

64

Sei un **pipistrello**: Sei stato rilevato dal sensore di movimento in un giardino. Una luce abbagliante ti circonda all'improvviso. Sei accecato e ti schianti contro una casa. Torna indietro di tre caselle.

65

66

67

68

70

71

72

F

G

Sei un **merlo**: Le luci stradali sono così luminose che puoi iniziare a cercare cibo prima. Avanza di tre caselle.

E

D

C

B

A

73

74

75

76

77

78

79

80

Sei una persona che si occupa di **astronomia**: Il cielo è così luminoso a causa delle luci della città che non puoi vedere le stelle. Salta un turno finché la città non si oscura.

Sei un **puma**: Le luci della città ti spaventano e ti allontani nella direzione sbagliata. Segui la deviazione anche se ti riporta al punto di partenza.

81

82

83

84

Sei un **topo**: Con tutta quella luce hai paura di essere catturato da un gufo. Salta un turno finché la città non si oscura.

85

86

87

88

Sei un **gufo**: La luminosità del cielo dalla città vicina ti aiuta a catturare i topi. Tira di nuovo il dado.

89

90

91

92

93

94

95

96

97

Sei uno **scarabeo stercorario**: A causa del cielo così luminoso non puoi vedere la Via Lattea, di cui hai bisogno per far rotolare la tua pallina di sterco in linea retta. Prendi una deviazione.

98

99

100

101

Sei un **rospo**: Sei accecato dai fari di un'auto. Salta un turno.

102

103

104

105

Sei un **gamberetto**: È così luminoso che non osi risalire in superficie per nutrirti di alghe. Tira il dado ogni turno e somma i numeri fino a raggiungere 10 e poi continua con i punti in eccesso.

106

107

108

109

110

111

112

Sei un **trampoliere**: Poiché la spiaggia è illuminata, hai più tempo per cercare vermi marini. Tira di nuovo il dado.

113

114

115

116

117

118

Sei una **piccola tartaruga marina**: Le case lungo la spiaggia sono più luminose dell'oceano, quindi strisci nella direzione sbagliata. Puoi continuare solo quandouna persona che si occupa di conservazione ti trova. Questo accade solo se fai 6 o 1 col dado.

119

120

121

122

123

124

125

Sei una **foca**: Stasera l'illuminazione del ponte è spenta, quindi puoi dormire bene. Avanza di quattro caselle.

126

127

129

Sei uan **petrella**: Oggi è il tuo primo volo! La luce della luna dovrebbe guidarti, ma le luci brillanti del porto ti attirano verso la riva. Puoi continuare solo quando un conservazionista ti trova. Questo accade solo se fai 3 o 4 col dado.

130

131

132

134

Sei una **persona che si occupa di conservazione**: Congratulazioni! La tua campagna contro l'inquinamento luminoso ha avuto successo. Molti edifici non sono più illuminati. Il tuo prossimo tiro vale doppio!

135

136

137

138

139

140

Sei un **calamaro**: Le luci abbaglianti di una barca da pesca ti attirano dal profondo. Sei fortunato a scappare, ma sei lontano da casa. Prendi questa deviazione.

141

142

Goal

© **Idea**: Annette Krop-Benesch, www.nachhaltig–beleuchten.de
Traduzione: Chiara Carucci, associate IALD, https://noctua.life/
© **Illustrationi**: University of California Los Angeles (ian.umces.edu/media-library), CC BY-SA 4.0 and www.pixabay.de