

**Start**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72

**Du bist ein **Nachtfalter**:** Du wirst vom Lichtschein einer Straßenlaterne angezogen und darfst erst weiterfliegen, wenn du eine 2 oder eine 5 würfelst.

**Du bist ein **Baum**:** Das Licht der Straßenlaternen lässt dich nicht schlafen. Setze einmal aus.

**Du bist ein junger **Lachs**:** Das helle Licht der Uferbeleuchtung zieht dich magisch an. Bleib auf diesem Feld, bis ein anderer Spieler an dir vorbeizieht.

**Du bist ein **Fledermaus**:** Du findest eine unbeleuchtete Straße. Nimm diese Abkürzung zu deinem Jagdgebiet.

**Du bist ein **Zugvogel**:** Die Großstadt beleuchtet ihre Hochhäuser nicht und ihr werdet nicht von eurer Route abgelenkt. Nimm diese Abkürzung.

**Du bist eine der wenigen lichttoleranten **Fledermäuse**:** Im Licht der Straßenlaternen schwirren viele Nachtfalter und du kannst dir den Bauch vollschlagen. Würfel nochmal.

**Du bist ein **Zugvogel**:** Das helle Licht der Hochhäuser blendet dich. Du fliegst in eines der beleuchteten Fenster. Gehe zurück zum Start.

**Du bist ein **Zugvogel**:** Durch die Lichter der Stadt bist du lange umhergeirrt. Du brauchst einen Rastplatz. Fliege diesen Umweg.

**Du bist ein **Igel**:** Dein Garten wird beleuchtet. Setze einmal aus, bis das Licht abgeschaltet wird.

**Du bist ein **Igel**:** Du hast einen unbeleuchteten Garten gefunden. Nimm eine Abkürzung.

**Du bist ein **Graureiher**:** Glück gehabt! Der Gartenteich ist beleuchtet, deshalb kannst du auch nachts die Goldfische fressen. Würfle nochmal.

**Du bist ein **Blaumeise**:** Das viele Licht gaukelt dir vor, es sei Frühling. Du legst schon Eier, aber es sind nicht genug Insekten da. Würfle einmal und ziehe vor, dann würfle noch einmal und ziehe die Augenzahl zurück.

**Du bist ein **Fledermaus**:** Der Bewegungsmelder eines Gartens erwischt dich. Das Licht blendet dich und du fliegst gegen die Hauswand. Gehe drei Felder zurück.

**Du bist eine **Amsel**:** Die Straßenbeleuchtung macht es so hell, dass du früher auf Nahrungssuche gehen kannst. Rücke drei Felder vor.

A B C D E F G H I

**Ziel**

101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142

**Du bist ein **Sturmtaucher**:** Es ist dein erster Flug im Leben. Das Licht im Hafen lockt dich vom Meer an Land. Du darfst erst weiterziehen, wenn dich ein/e Naturschützer/in findet. Dazu musst du eine 3 oder 4 würfeln.

**Du bist ein/e **Naturschützer/in**:** Deine Aktion gegen Lichtverschmutzung war erfolgreich. Viele Gebäude werden nicht mehr beleuchtet. Dein nächster Wurf zählt doppelt!

**Du bist ein **Seehund**:** Heute Nacht ist die Brückenbeleuchtung abgeschaltet und du kannst mal wieder richtig tief schlafen. Ziehe vier Felder vor.

**Du bist ein **Baby-Meeresschildkröte**:** Weil die Häuser am Strand beleuchtet sind, läufst du nicht zum Meer. Du darfst er weiterziehen, wenn dich ein/e Naturschützer/in findet. Dazu musst du eine 6 oder 1 würfeln.

**Du bist ein **Kröte**:** Dich trifft der Schein eines Autoscheinwerfers und blendet dich. Setze eine Runde aus.

**Du bist ein **Mistkäfer**:** Weil es so hell ist, siehst du die Milchstraße nicht und kannst deine Mistkugel nicht in einer geraden Linie rollen. Mache einen Umweg.

**Du bist ein/e **Astronom/in**:** Durch das helle Licht der Stadt kannst du die Sterne nicht mehr sehen. Setze eine Runde aus, bis es dunkler wird.

**Du bist ein **Puma**:** Das Licht der Stadt verschreckt dich und du läufst in die falsche Richtung. Folge diesem Weg zurück.

**Du bist ein **Watvogel**:** Weil der Strand beleuchtet ist, kannst du länger nach Wattwürmern suchen. Würfle noch einmal.

**Du bist ein **Tintenfisch**:** Die grellen Scheinwerfer eines Fischerbootes locken dich aus der Tiefsee. Zum Glück kannst du entkommen, aber du bist weit von zu Hause entfernt.

**Du bist ein **Flohkrebs**:** Es ist so hell an der Oberfläche, dass du dich nicht nach oben traust, um dort zu fressen. Würfle jede Runde und addiere deine Augenzahl, bis sie 10 ergibt. Dann erst darfst du mit den überzähligen Augen weiterziehen.

**Du bist eine **Eule**:** Durch den Lichtschein der benachbarten Stadt findest du leichter Mäuse. Würfle nochmal.

**Du bist eine **Maus**:** Bei dem vielen Licht hast du Angst, dass dich eine Eule sieht und fängt. Setze eine Runde aus, bis es dunkler wird.