

Partida

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

21

20

19

22

23

27

26

25

24

28

29

30

31

És uma **borboleta noturna**: a luz de um candeeiro de iluminação pública atraiu-te e não consegues escapar dela. Fica aqui até te sair um 2 ou um 5.

És um **morcego**: Descobriste uma rua não iluminada. Usa esta casa para avançares para a tua zona de caça.

És uma **ave em migração**: A cidade por onde passas desligou as luzes para não te desviases da trajetória. Usa este atalho e fica livre dos perigos da cidade.

És uma **árvore**: As luzes da rua mantêm-te acordada e estás sempre a fazer fotossíntese. Não jogas na próxima ronda.

És um dos poucos **morcegos** que toleram a luz: Há muitas borboletas saborosas aprisionadas pela luz de um candeeiro de rua. Aproveita o jantar e volta a lançar o dado.

És um jovem **salmão**: As luzes brilhantes da costa atraem-te magicamente. Ficas nesta casa até ao próximo jogador passar por ti.

És uma **ave em migração**: As luzes de um arranha-céus encandeiam-te tanto que tu colides com a fachada. Volta ao início e tenta de novo.



A

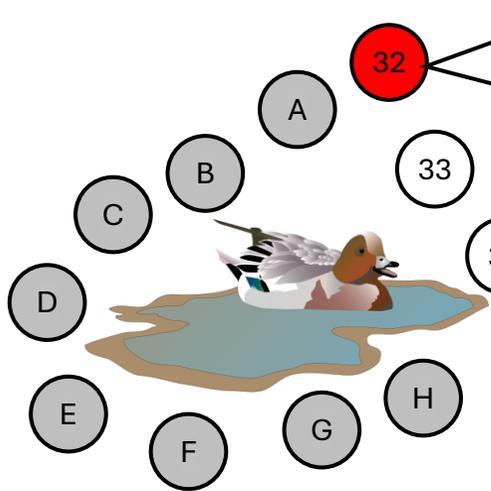
B

C

D

E

F



32

És uma **ave em migração**: As luzes da cidade desorientaram-te e voas em círculos há horas. Agora precisas de descansar. Voa por este desvio para encontrares um poiso para descanso.

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

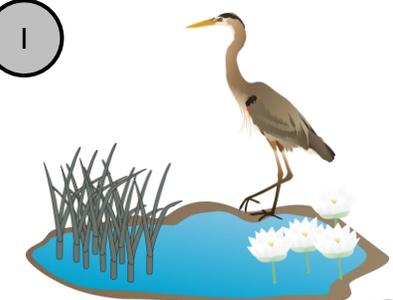
52

53

54

55

56



És uma **garça-real**: Sortudo! Encontraste um lago de jardim iluminado, podes apanhar peixinhos-dourados mesmo após o pôr-do-sol. Volta a lançar o dado.

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

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

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

És um **besouro do esterco**: O céu está tão iluminado que tu não consegues ver a Via Láctea, de que necessitas para te orientares e empurrares a bola de esterco numa linha reta. Faz um desvio.

És um **sapo**: Ficaste ofuscado pelos faróis de um carro. Falhas uma ronda.

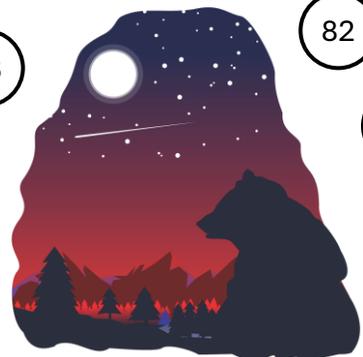
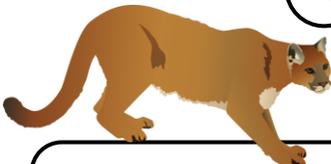
És uma **pulga-d'água**: Está tanta luz que não te atreves a vir à superfície para te alimentares de algas. Lança o dado uma vez em cada ronda seguinte até somares 10 e avança tantas casas quantos os pontos excedentes.

És um/a **astrónomo/a**: As cidades distantes em volta provocam tanto brilho no céu que tu não consegues ver as estrelas. Falhas uma ronda, até a cidade ficar mais escura.

És uma **coruja**: O brilho do céu provocado pela cidade vizinha ajuda-te a apanhar ratos. Volta a lançar o dado.

És um **puma**: As luzes da cidade amedrontam-te e avanças na direção errada. Segue o desvio, mesmo que isso te leve ao local de onde partiste.

És um **rato**: Com toda aquela luz tens receio de ser visto e apanhado por uma coruja. Falhas uma ronda, até a cidade ficar mais escura.



E D

C

B

A

A

B

C

F

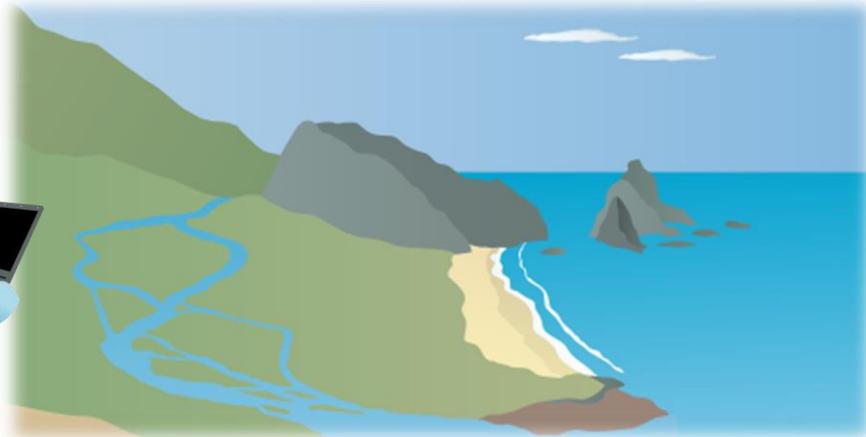
E

D

És uma **pardela**: Hoje é o teu primeiro voo! É suposto o luar guiar-te, mas as luzes brilhantes do porto encaminham-te para a costa. Só te podes deslocar quando um/a conservacionista te encontrar, o que acontece se te sair um 3 ou um 4.



És um/a **conservacionista**: Parabéns! A tua campanha contra a poluição luminosa foi bem sucedida! Muitos dos edifícios já não estão iluminados. O teu próximo lançamento do dado conta a dobrar.



Chegada

131 132 133 134 135 136

129 130

127

128

126

És uma **foca**: Hoje, as luzes da ponte estão desligadas e tu podes ter uma boa noite de sono. Avança 4 casas.



137

138

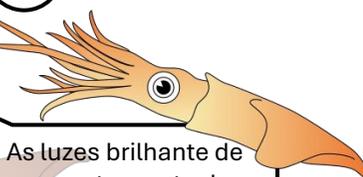
139

140

És uma **lula**: As luzes brilhante de um barco de pesca atraem-te das profundezas. Tens sorte em escapar, mas estás muito longe de casa.

141

142



125

124

123

122

121

120



119

118

És uma **tartaruga-marinha bebé**: As casas ao longo da praia brilham mais do que o mar e tu rastejas na direção errada. Só podes voltar a mover-te quando um/a conservacionista te encontrar, o que acontece se te sair um 6 ou um 1.

117

116

115

114

113

112

És um **borrelho**: A praia está tão iluminada que tu tens mais tempo para caçar vermes aquáticos. Volta a lançar o dado.



111

110

109