

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.

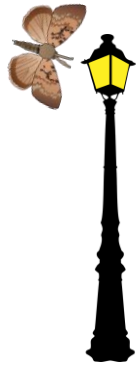
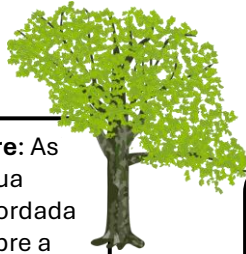
És uma **ave em migração**: A cidade por onde passas desligou as luzes para não te desviases da trajetória. Usa este atalho e fica livre dos perigos da cidade.

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 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.

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



A

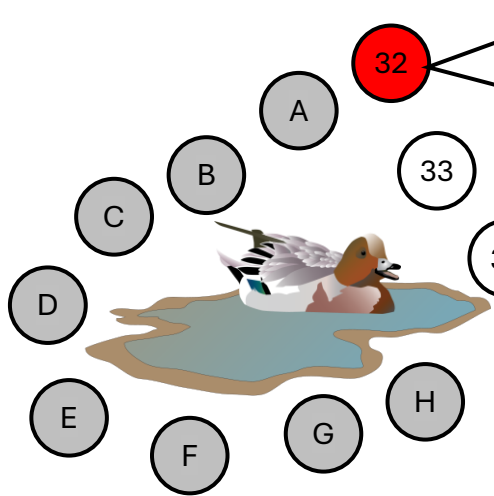
B

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

És um **ouriço-cacheiro**: O teu jardim está iluminado. Falhas a próxima ronda, à espera que as luzes sejam desligadas.

44

45

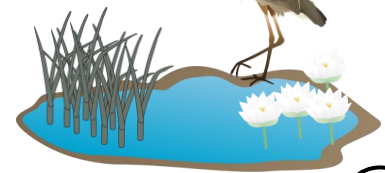
46



47

És um **ouriço-cacheiro**: enquanto procuras alimento, encontraste um jardim não iluminado. Apanha este atalho.

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.



53

52

51

50

49

48

47

46

45

44

43

42

41



57

56

55

54

53

52

51

50

49

48

47

46

45

44

43

42

41

És um **chapim-azul**: As luzes brilhantes das manhãs e fins de tarde enganam-te e pensas que já é primavera. Tiveste uma postura precoce, mas não há insetos suficientes para alimentar as tuas crias. Volta a lançar o dado para avançares e depois lança de novo, mas dessa vez voltando para trás.



58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

70

71

72

70

71

72



És um **melro-preto**: As luzes da rua são tão brilhantes que tu comes a procurar alimento mais cedo. Avança três casas.

És um **morcego**: Foste detetado pelo sensor de movimento de um jardim. Ficas envolvido por uma súbita luz encandeante que te ofusca e chocas com uma parede. Anda para trás três casas.



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.



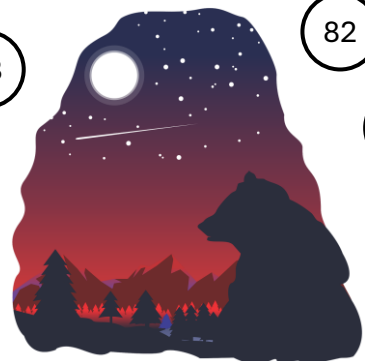
És um **sapo**: Ficaste ofuscado pelos faróis de um carro. Falhas uma ronda.



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.



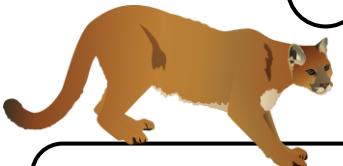
És um/a **astrónomo/a**: As cidades distantes em volta provocam tanto brilho no céu que tu não consegues ver as estrelas. Falhas uma ronda, até a cidade ficar mais escura.



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.



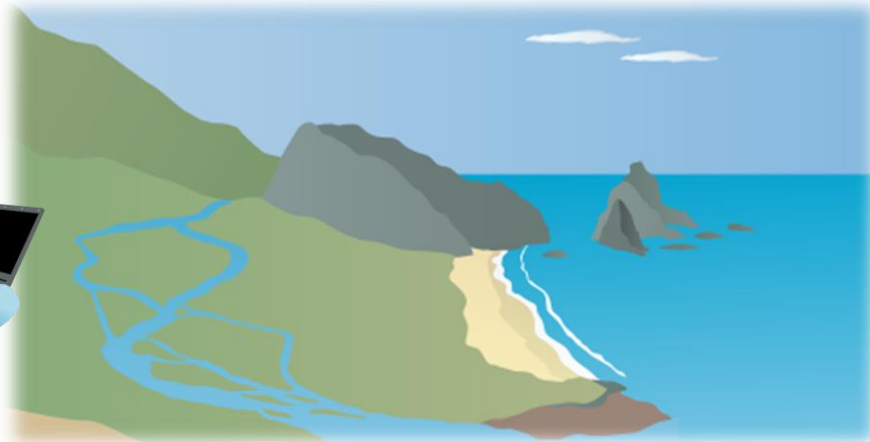
És um **rato**: Com toda aquela luz tens receio de ser visto e apanhado por uma coruja. Falhas uma ronda, até a cidade ficar mais escura.



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.

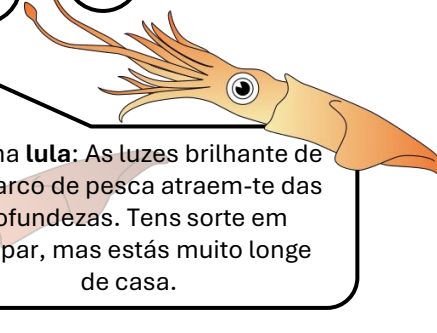


Chegada

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



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.



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.



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

