

VIAXE POLA NOITE ILUMINADA Un xogo de mesa sobre a contaminación luminosa

SAÍDA

1 Es unha **avelaíña**: a luz dun farol atráete e non podes fuxir dela. Fica aquí até que saques un 2 ou 5.

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

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

CHEGADA

Es unha **ave en migración**: a cidade pola que pasas apagou as luces para non distraerte do teu rumbo. Usa o atallo e mantente a salvo dos perigos da cidade.

Es un **morcego**: atopas unha rúa sen luz. Usa este atallo para chegar á túa zona de caza.

Es unha **avelaíña**: a luz dun farol atráete e non podes fuxir dela. Fica aquí até que saques un 2 ou 5.

Es un **salmón mozo**: as luces brillantes da beiramar atráente por arte de maxia. Espera nesta casa até que o seguinte xogador te adiante.

Es unha **árbore**: os farois mantéñente esperta e segues facendo a fotosíntese. Salta unha rolda.

Es un dos poucos **morcegos** tolerantes á luz: hai moitas avelaíñas sabedoras atrapadas pola luz dun farol. Goza da cea e tira de novo o dado.

Es unha **ave en migración**: un rañaceo iluminado cégate tanto que chocas contra a súa fachada. Volve á SAÍDA e téntao de novo.

Es unha **ave en migración**: desorientácheste coas luces da cidade e levas horas dando voltas. Agora cómpre descansar. Fai este desvío para atopar un lugar onde parar.

Es un **ourizo**: o teu xardín está iluminado. Salta unha quenda e agarda até que apaguen as luces.

Es un **ourizo**: mentres buscabas alimento atopaches un xardín sen luces artificiais. Colle este atallo.

Es un **merlo**: as luces da rúa son tan brillantes que empezas a buscar comida antes do normal. Avanza tres casas.

Es unha **garza real**: que sorte! Atopaches un estanque de xardín iluminado e podes capturar carpas mesmo despois do solpor! Volve a tirar o dado.

Es un **ferreiriño azul**: a luz intensa pola mañá e pola noite faiche crer que chegou a primavera. Pos ovos antes de tempo mais non hai insectos abondo para alimentar todas as crías. Tira o dado outra vez e avanza e logo tira unha segunda vez e retrocede.

Es un **morcego**: o sensor de movemento dun xardín detecta a túa presenza. De súpeto, envólvetete unha luz brillante, cégate e chocas cunha parede. Retrocede tres casas.

CHEGADA

Es unha **pardela**: hoxe é o teu primeiro voo! Debia guiarte a luz da Lúa, mais as luces do porto atráente á costa. Só podes seguir adiante se te atopas un grupo ecoloxista, cousa que só ocorre se sacas un 3 ou 4.

Es unha **ecoloxista**: Parabéns! A túa campaña contra a contaminación luminosa tivo éxito e moitos edificios xa non están iluminados. A túa próxima tirada conta dúas veces!

Es unha **foca**: esta noite a iluminación da ponte está apagada para que poidas dormir ben. Avanza catro casas.

Es unha **tartaruga mariña bebé**: as construcións da praia brillan máis ca o océano e por culpa diso arrástraste na dirección equivocada. Só podes seguir adiante se te atopas un grupo ecoloxista. Para que isto ocorra debes sacar un 6 ou 1.

Es unha **ave tímcola**: como a praia está iluminada tes máis tempo para buscar vermes. Tira de novo o dado.

Es un **sapo**: cegáronte os faros dun coche. Salta unha rolda.

Es un **escaravello peloteiro**: como o ceo brilla moito non podes ver a Vía Láctea que precisas para facer rodar a túa bola de esterco en liña recta. Fai un desvío.

Es un **anfibodo**: hai tanta luz que non te atreves a subir á superficie para alimentarte de algas. Tira o dado cada quenda, suma os números até chegar a dez e avanza os puntos sobrantes.

Es unha **curuxa**: o resplandor do ceo da cidade veciña axúdache a cazar ratos. Tira outra vez o dado.

Es un **puma**: as luces da cidade asústante e camiñas na dirección equivocada. Sigue o desvío que che leva de volta até onde viñeches.

Es un **rato**: con tanta luz tes medo de que te colla unha curuxa. Agarda unha quenda até que a cidade se faga máis escura.