ابتدا

آپ ایک **پروانہ** ہیں: سڑک کے لیمپ کی روشنی آپ کو اپنی طرف کھینچ لیتی ہے اور آپ وہاں سے نکل نہیں پاتے۔ یہیں رکیں، جب تک اپنی کسی باری میں پانسے پر ۲ یا ۵ نہ آ جائے۔

آپ ایک **درخت** ہیں: سڑک کی بتیاں آپ کو جاگتا رکھتی ہیں اور آپ مسلسل ضیائی تالیف کا عمل جاری رکھتے ہیں۔ ایک باری چھوڑ دیں۔

آپ ایک نوجوان **سالمن مچھلی** ہیں: ساحل پر تیز روشنیاں آپ کو جادوئی انداز میں اپنی طرف کھینچتی ہیں۔ جب تک اگلا کھلاڑی آپ سے آگے نہ گزر جائے، اسی خانے پر رہیں۔

آپ ایک **چمگادڑ** ہیں: آپ کو ایک ایسی گلی ملتی ہے جہاں روشنی نہیں ہے۔ اپنے شکار کے علاقے تک پہنچنے کے لیے اس مختصر راستے کا استعمال کریں۔

آپ روشنی برداشت کرنے والے چند **چمگادڑوں** میں سے ایک ہیں: سڑک کے لیمپ کی روشنی میں بہت سے مزید اپر پروانے پھنسے ہوئے ہیں۔ اپنے رات کے کھانے کا لطف اٹھائیں اور دوبارہ پانسہ پھینکیں۔

آپ **ہجرت پر ایک پرندہ** ہیں: آپ جس شہر سے گزرتے ہیں اس نے اپنی روشنیاں بند کر دی ہیں تاکہ آپ کی توجہ آپ کے راستے سے نہ ہٹے۔ شارٹ کٹ استعمال کریں اور شہر کے خطرات سے محفوظ رہیں۔

آپ ایک **سمندری پرندہ** ہیں: آج آپ کی زندگی کی پہلی پرواز ہے! چاند کی روشنی کو آپ کی رہنمائی کرنی چاہیے، لیکن بندرگاہ کی تیز روشنیاں آپ کو ساحل کی طرف کھینچ لیتی ہیں۔ آپ بھی آگے بڑھ سکتے ہیں جب ماحولیات کے تحفظ کے لیے کام کرنے والا کوئی کارکن آپ کو ڈھونڈ لے۔ ایسا صرف اس وقت ہوگا جب آپ پانسہ پھینک کر تین یا چار حاصل کریں۔

آپ **ماحولیات کے تحفظ کے لیے کام کرنے والے ایک کارکن** ہیں: مبارک ہو! روشنی کی آلودگی کے خلاف آپ کی مہم کامیاب رہی۔ اب بہت سی عمارتوں کی روشنیاں بند کر دی گئی ہیں۔ اگلی بار پانسہ پھینکنے پر حاصل ہونے والے عدد کو دگنا شمار کریں!

آپ ایک **سمندری ممالیہ** جانور ہیں: آج رات پل کی روشنیاں بند ہیں، اس لیے آپ سکون سے رات بھر سو سکتے ہیں۔ چار خانے آگے بڑھیں۔

آپ ایک **سمندری کچھوے** کے بچے ہیں: ساحل کے کنارے بنے گھر سمندر سے زیادہ روشن ہیں، اس لیے آپ غلط سمت میں رینگنے لگتے ہیں۔ آپ تبھی آگے بڑھ سکتے ہیں جب ماحولیات کے تحفظ کے لیے کام کرنے والا کوئی کارکن آپ کو ڈھونڈ لے۔ ایسا صرف اس وقت ہوگا جب آپ پانسہ پھینک کر ایک یا چھ حاصل کریں۔

آپ ایک **ساحلی پرندہ** ہیں: ساحل روشن ہونے کی وجہ سے آپ کو ریت میں رہنے والے سمندری کیڑوں کی تلاش کے لیے زیادہ وقت ملتا ہے۔ دوبارہ پانسہ پھینکیں۔

آپ ایک **سکویڈ** ہیں: مچھلی پکڑنے والی کشتی کی تیز روشنیاں آپ کو سمندر کی گہرائیوں سے اپنی طرف کھینچ لیتی ہیں۔ خوش قسمتی سے آپ بچ نکلتے ہیں، لیکن اب آپ اپنے گھر سے بہت دور ہیں۔

منزل

آپ ایک **میںڈک** ہیں: گاڑی کی ہیڈلائٹ کی تیز روشنی سے آپ کی آنکھیں چندھیا جاتی ہیں۔ ایک باری چھوڑ دیں۔

آپ ایک **گوبریلا** ہیں: آسمان اتنا روشن ہے کہ آپ کہکشاں کو نہیں دیکھ سکتے، جس کی مدد سے آپ اپنے گوبر کے گولے کو سیدھی لائن میں لڑھکاتے ہیں۔ اب آپ کو ایک متبادل راستہ اختیار کرنا ہوگا۔

آپ ایک **ماہر فلکیات** ہیں: دور دراز شہر کی روشنیوں سے آسمان اتنا روشن ہو گیا ہے کہ آپ ستارے نہیں دیکھ سکتے۔ شہر میں اندھیرا ہونے کا انتظار کریں اور ایک باری چھوڑ دیں۔

آپ ایک **پہاڑی شیر** ہیں: شہر کی روشنیاں آپ کو ڈرا دیتی ہیں اور آپ غلط سمت میں چل پڑتے ہیں۔ اس متبادل راستے پر چلیں، چاہے یہ آپ کو واپس اسی جگہ لے جائے جہاں سے آپ آئے تھے۔

آپ ایک **الو** ہیں: قریبی شہر کی روشنی سے آسمان پر پھیلی چمک آپ کو چوہے پکڑنے میں مدد دیتی ہے۔ دوبارہ پانسہ پھینکیں۔

آپ ایک **چوہے** ہیں: اتنی زیادہ روشنی میں آپ کو ڈر ہے کہ کہیں کوئی اُلو آپ کو پکڑ نہ لے۔ شہر میں اندھیرا ہونے کا انتظار کریں اور ایک باری چھوڑ دیں۔

آپ ایک **آبی پسو** ہیں: روشنی اتنی تیز ہے کہ آپ پانی کی سطح پر آ کر کائی کھانے کی ہمت نہیں کر پا رہے۔ ہر باری پانسہ پھینکیں اور حاصل ہونے والے اعداد کو جمع کرتے جائیں، یہاں تک کہ مجموعہ دس تک پہنچ جائے۔ دس سے زائد آنے والے اعداد کے مطابق آگے بڑھیں۔

آپ ایک **خارپشت** ہیں: آپ کا باغ روشنیوں سے روشن ہے۔ ایک باری چھوڑ دیں اور روشنیوں کے بند ہونے کا انتظار کریں۔

آپ ایک **خارپشت** ہیں: خوراک کی تلاش کے دوران آپ کو ایک ایسا باغ ملا ہے جہاں مصنوعی روشنیاں نہیں ہیں۔ اس مختصر راستے سے گزریں۔

آپ **ہجرت پر ایک پرندہ** ہیں: ایک اونچی عمارت کی تیز روشنی سے آپ کی آنکھیں چندھیا جاتی ہیں اور آپ اس سے ٹکرا جاتے ہیں۔ واپس ابتدا پر جائیں اور دوبارہ کوشش کریں۔

آپ ایک **کستورا** ہیں: سڑک کی بتیاں اتنی روشن ہیں کہ آپ وقت سے پہلے خوراک کی تلاش شروع کر سکتے ہیں۔ تین خانے آگے بڑھیں۔

آپ ایک **چمگادڑ** ہیں: ایک باغ میں لگے موشن سینسر نے آپ کی حرکت کا پتہ لگا لیا ہے۔ اچانک تیز روشنی آپ کے چاروں طرف پھیل جاتی ہے۔ آپ کی آنکھیں چندھیا جاتی ہیں اور آپ ایک گھر سے ٹکرا جاتے ہیں۔ تین خانے پیچھے جائیں۔

آپ **ہجرت پر ایک پرندہ** ہیں: شہر کی روشنیوں نے آپ کو راستے سے بھٹکا دیا ہے اور آپ کئی گھنٹوں سے چکر لگا رہے ہیں۔ اب آپ کو آرام کی ضرورت ہے۔ آرام کرنے کی جگہ تلاش کرنے کے لیے اس متبادل راستے پر پرواز کریں۔

آپ ایک **بگلا** ہیں: آپ کی خوش قسمتی! آپ کو ایک روشن باغیچے میں تالاب مل گیا ہے، جہاں آپ سورج غروب ہونے کے بعد بھی سنہری مچھلیاں پکڑ سکتے ہیں! دوبارہ پانسہ پھینکیں۔

آپ ایک **نیلی چڑیا** ہیں: صبح اور شام کی تیز روشنیاں آپ کو یہ یقین دلاتی ہیں کہ بہار آ چکی ہے۔ آپ وقت سے پہلے انڈے دے دیتے ہیں، لیکن آپ کے تمام بچوں کو کھلانے کے لیے کافی کیڑے مکوڑے موجود نہیں ہیں۔ دوبارہ پانسہ پھینکیں اور آگے بڑھیں، پھر دوسری بار پانسہ پھینکیں اور پیچھے جائیں۔

© خیال: Annette Krop-Benesch, www.nachhaltig-beleuchten.de
© تصاویر: University of California Los Angeles (ian.umces.edu/media-library)
CC BY-SA 4.0, www.pixabay.de