

Start

Reise durch die helle Nacht

1 Start

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

3

4

5

6

7

8

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

10

11

12

13

14

15

16

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

18

19

20

21

22

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

24

25

26

27

28

29

30 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.

31

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

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

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

46

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

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59 Du bist eine **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.

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

Ziel

126

127

128 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.

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140 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.

141

142

Ziel

117

116

115

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

113

112

111

110

109

108

107

106

105

104

103

102

101

100

99

98

97

96

95

94

93

92

91

90

89

88

87

86

85

84 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.

83

82

81

80

79

78

77

76

75

74

73

72

71

70

69

68

67

66

65

64

63

62

61

60

59

58

57

56

55

54

53

52

51

50

49

48

47

46

45

44

43

42

41

40

39

38

37

36

35

34

33

32

31

30

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1