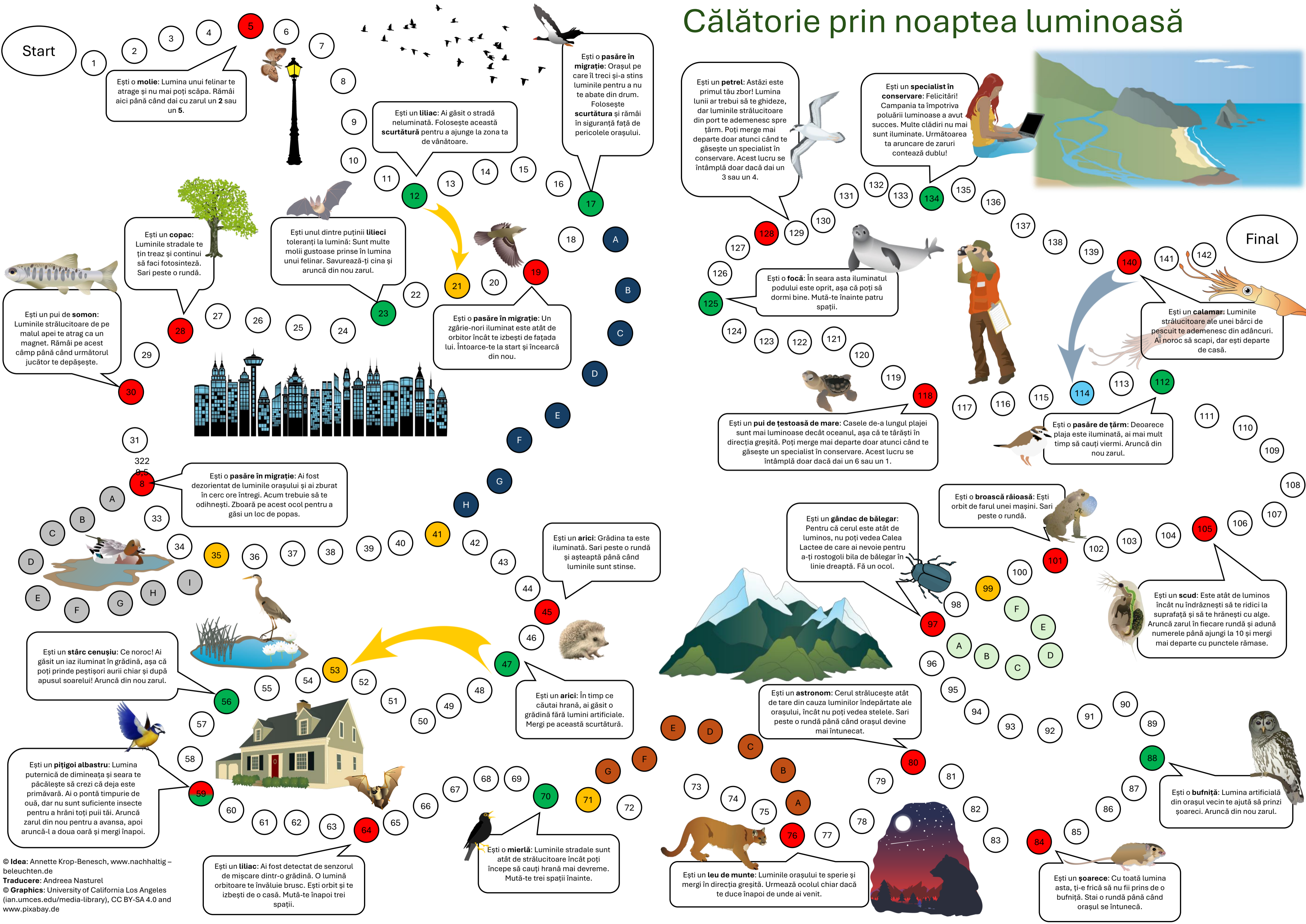


# Călătorie prin noaptea luminoasă



**Start**

1 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

**Start**

1 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

**Final**

**Ești o molie:** Lumina unui felinar te atrage și nu mai poți scăpa. Rămâi aici până când dai cu zarul un 2 sau un 5.

**Ești un liliiac:** Ai găsit o stradă neluminată. Folosește această scurtătură pentru a ajunge la zona ta de vânătoare.

**Ești o pasăre în migrație:** Orașul pe care îl treci și-a stins luminile pentru a nu te abate din drum. Folosește scurtătura și rămâi în siguranță față de pericolele orașului.

**Ești un copac:** Luminile stradale te țin treaz și continui să faci fotosinteză. Sari peste o rundă.

**Ești unul dintre puținii liliaci toleranți la lumină:** Sunt multe molii gustoase prinse în lumina unui felinar. Savurează-ți cina și aruncă din nou zarul.

**Ești un pui de somon:** Luminile strălucitoare de pe malul apei te atrag ca un magnet. Rămâi pe acest câmp până când următorul jucător te depășește.

**Ești o pasăre în migrație:** Un zgârie-nori iluminat este atât de orbitor încât te izbești de fațada lui. Întoarce-te la start și încearcă din nou.

**Ești o pasăre în migrație:** Ai fost dezorientat de luminile orașului și ai zburat în cerc ore întregi. Acum trebuie să te odihnești. Zboară pe acest ocol pentru a găsi un loc de popas.

**Ești un arici:** Grădina ta este iluminată. Sari peste o rundă și așteaptă până când luminile sunt stinse.

**Ești un stârc cenușiu:** Ce noroc! Ai găsit un iaz iluminat în grădină, așa că poți prinde peștișori aurii chiar și după apusul soarelui! Aruncă din nou zarul.

**Ești un pițigoii albastru:** Lumina puternică de dimineață și seara te păcătește să crezi că deja este primăvară. Ai o pontă timpurie de ouă, dar nu sunt suficiente insecte pentru a hrăni toți puii tăi. Aruncă zarul din nou pentru a avansa, apoi aruncă-l a doua oară și mergi înapoi.

**Ești un liliiac:** Ai fost detectat de senzorul de mișcare dintr-o grădină. O lumină orbitoare te învalăie brusc. Ești orbit și te izbești de o casă. Mută-te înapoi trei spații.

**Ești o mierlă:** Luminile stradale sunt atât de strălucitoare încât poți începe să cauți hrană mai devreme. Mută-te trei spații înainte.

**Ești un pui de țestoasă de mare:** Casele de-a lungul plajei sunt mai luminoase decât oceanul, așa că te târăști în direcția greșită. Poți merge mai departe doar atunci când te găsește un specialist în conservare. Acest lucru se întâmplă doar dacă dai un 6 sau un 1.

**Ești un gândac de bălegar:** Pentru că cerul este atât de luminos, nu poți vedea Calea Lactee de care ai nevoie pentru a-ți rostogoli bila de bălegar în linie dreaptă. Fă un ocol.

**Ești un broască râioasă:** Ești orbit de farul unei mașini. Sari peste o rundă.

**Ești un scud:** Este atât de luminos încât nu îndrăznești să te ridici la suprafață și să te hrănești cu alge. Aruncă zarul în fiecare rundă și adună numerele până ajungi la 10 și mergi mai departe cu punctele rămase.

**Ești un bufniță:** Lumina artificială din orașul vecin te ajută să prinzi șoareci. Aruncă din nou zarul.

**Ești un șoarece:** Cu toată lumina asta, ți-e frică să nu fii prins de o bufniță. Stai o rundă până când orașul se întuneacă.

**Ești un focă:** În seara asta iluminatul podului este oprit, așa că poți să dormi bine. Mută-te înainte patru spații.

**Ești un calamar:** Luminile strălucitoare ale unei bărci de pescuit te ademesc din adâncuri. Ai noroc să scapi, dar ești departe de casă.

**Ești un leu de munte:** Luminile orașului te sperie și mergi în direcția greșită. Urmează ocolul chiar dacă te duce înapoi de unde ai venit.