

**starto**

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

**Vi estas nokta papilio:** Vi estas altirata de la lumo de stratlampro kaj rajtas flugi plu nur, se vi ĵetkubas 2 aŭ 5.

**Vi estas vesperto:** Vi trovas nelumigatan straton. Prenu ĉi tiun mallongigon al via ĉasa tereno.

**Vi estas migranta birdo:** Granda urbo ne lumigas siajn nubskrapulojn kaj vi ne deflankigas de via vojo. Prenu ĉi tiun mallongigon.

**Vi estas arbo:** La lumo de la stratlanternoj ne lasas vin dormi. Haltu unufoje.

**Vi estas unu el la malmultaj lumtoleremaj vespertoj:** Multaj noktaj papilioj zumas en la lumo de la stratlampro kaj vi povas manĝi ĝissate. Rulu la ĵetkubon denove.

**Vi estas migranta birdo:** La hela lumo de la altaj konstruaĵoj blindigas vin. Vi flugas en unu el la lumigataj fenestroj. Reiru ĝis la starto.

**Vi estas juna salmo:** La hela iluminado de la borda magie allogas vin. Haltu sur ĉi tiu loko ĝis alia ludanto preterpasos vin.

**Vi estas migranta birdo:** Vi longe vagadis tra la urbaj lumoj. Vi bezonas ripozejon. Flugu ĉi tiun mallongigon.

**Vi estas griza ardeo:** Vi bonŝancas! La ĝardena lageto estas lumigita, do vi povas manĝi eĉ nokte la orofiŝojn. Rulu la ĵetkubon denove.

**Vi estas blua paruo:** La tuta lumo supozigas vin, ke estas printempo. Vi jam demetas ovojn, sed ne estas sufiĉe da insektoj. Rulu la ĵetkubon unufoje kaj moviĝu antaŭen, poste rulu la ĵetkubon denove kaj moviĝu reen.

**Vi estas vesperto:** Movdetektilo de ĝardeno ekkonas vin. La lumo vin blindigas kaj vi flugas kontraŭ la muro de la domo. Reiru tri paŝojn.

**Vi estas erinaco:** Via hejma ĝardeno estas lumigata. Haltu unufoje ĝis la lumo malŝaltiĝas.

**Vi estas erinaco:** Vi trovis nelumigatan ĝardenon. Prenu mallongigon.

**Vi estas merlo:** La stratlumoj estas tiel helaj, ke vi povas serĉi manĝaĵon pli frue. Antaŭenigu tri paŝojn.

# Vojaĝo tra la hela nokto

**celo**

125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142

**Vi estas pufino:** Estas via unua flugo en la vivo. La lumo en la haveno allogas vin de la maro al la tero. Vi rajtas pluri, nur kiam ekologiisto trovas vin. Por fari tion, vi devas ruliĝi 3 aŭ 4.

**Vi estas ekologo:** Via kampanjo kontraŭ lumpoluo estis sukcesa. Multaj konstruaĵoj ne plu estas lumigataj. Via sekva ĵeto validas duoble!

**Vi estas foko:** En tiu nokto la pontaj lumoj estas malŝaltitaj kaj vi povas denove dormi vere profunde. Antaŭiru kvar paŝojn.

**Vi estas bebo-testudo:** Ĉar la domoj sur la plaĝo estas lumigataj, vi ne iras al la maro. Vi povas pluri, se naturprotektisto trovas vin. Por fari tion, vi devas ruli 6-on aŭ 1-on.

**Vi estas vadbirdo:** Ĉar la plaĝo estas lumigata, vi povas pli longe serĉi sablovermojn. Rulu la ĵetkubon denove.

**Vi estas bufo:** La lumradio de aŭto trafas kaj blindigas vin. Haltu unufoje.

**Vi estas amfipodo:** Estas tiel hele sur la surfaco, ke vi ne kuraĝas supreniri tien por manĝi. Rulu la ĵetkubon tiomfoje ĝis la sumo de la ĵetoj pli grandas ol dek. Nur tiam vi rajtos pluri per la krompunktoj trans dek.

**Vi estas astronomo:** Pro la brilaj urbaj lumoj vi ne plu povas vidi la stelojn. Haltu unufoje ĝis fariĝos malhele.

**Vi estas strigo:** La lumo de la najbara urbo faciligas al vi trovi musojn. Rulu la ĵetkubon ankoraŭfoje.

**Vi estas muso:** Pro ĉi tiu lumo vi timas, ke strigo vin vidos kaj kaptos. Haltu unufoje ĝis mallumiĝos.

**Vi estas pumo:** La urbaj lumoj timigas vin kaj vi iras en malĝusta direkto. Sekvu ĉi tiun vojnon reen.