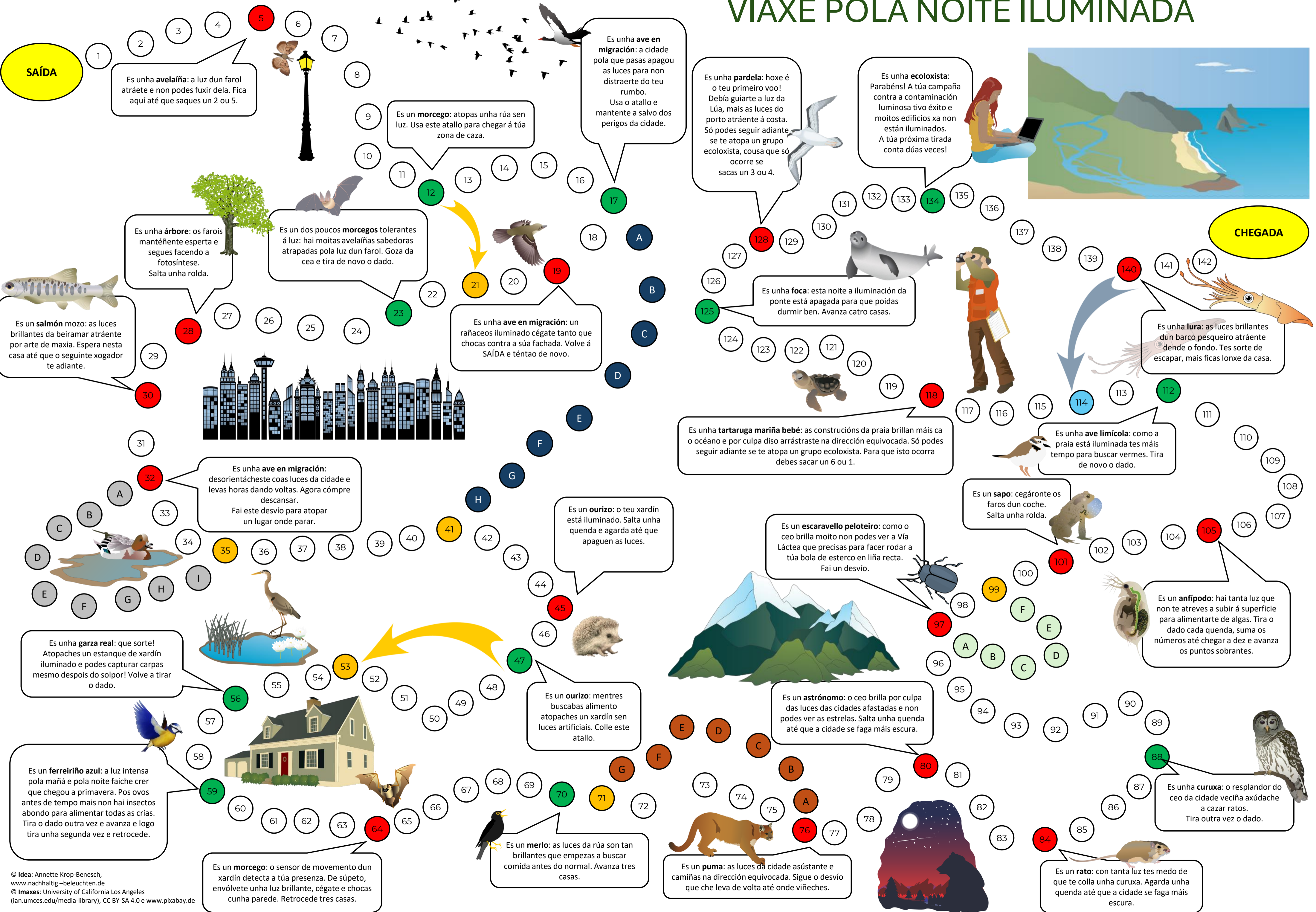


VIAXE POLA NOITE ILUMINADA

SAÍDA

CHEGADA



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

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 unha **pardela**: hoxe é o teu primeiro voo! Debía guiarte a luz da Lúa, mais as luces do porto atraente á costa. Só podes seguir adiante se te atopa 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 **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 **foca**: esta noite a iluminación da ponte está apagada para que poidas dormir ben. Avanza catro casas.

Es unha **lura**: as luces brillantes dun barco pesqueiro atraente dende o fondo. Tes sorte de escapar, mais ficas lonxe da casa.

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



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

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

Es un **astrónomo**: o ceo brilla por culpa das luces das cidades afastadas e non podes ver as estrelas. Salta unha quenda até que a cidade se faga máis escura.

Es un **ferreiríño 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, envólvetes unha luz brillante, cégate e chocas cunha parede. Retrocede tres casas.

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

Es un **puma**: as luces da cidade asustante 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.

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