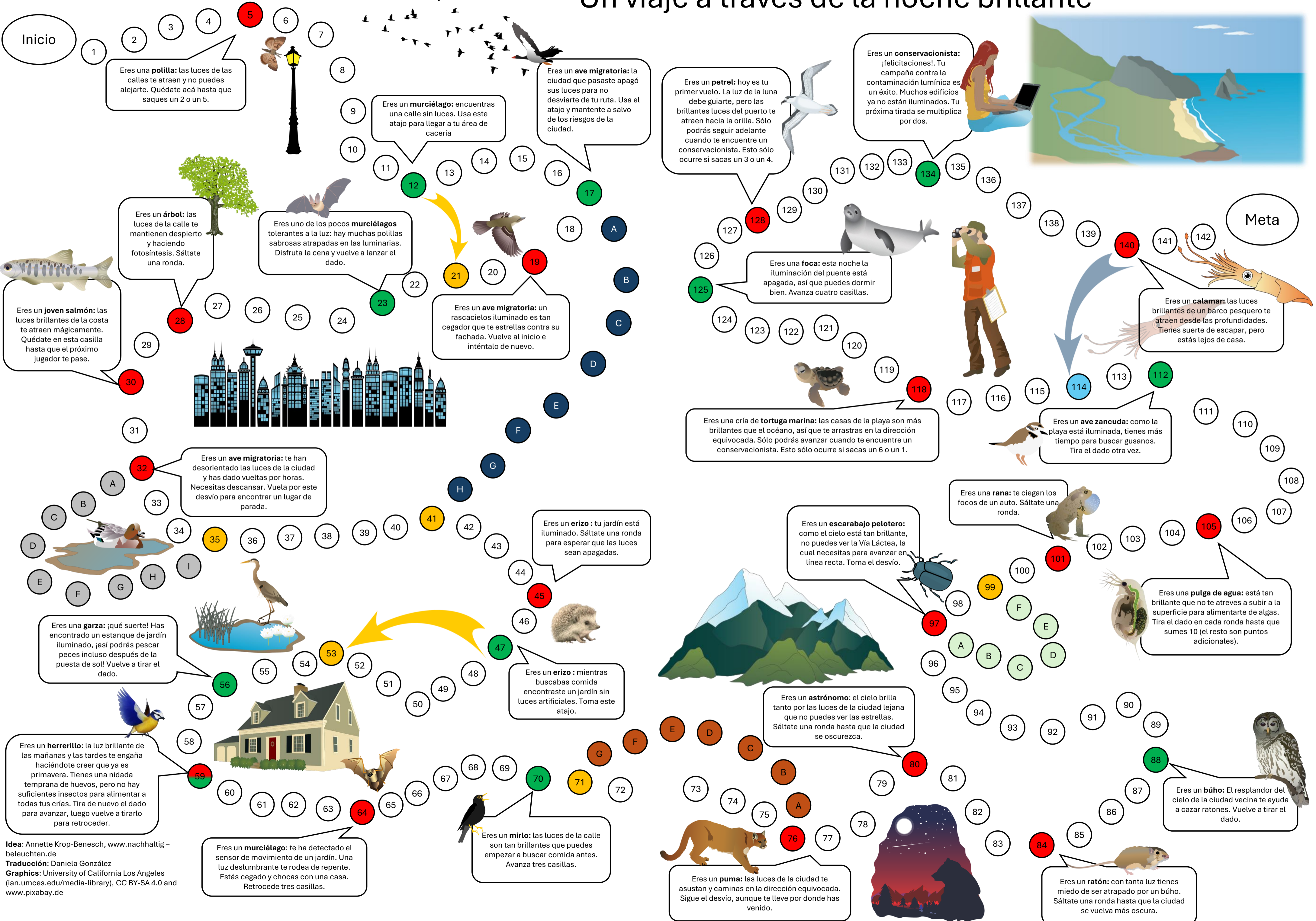


Un viaje a través de la noche brillante



Inicio

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

Eres una **polilla**: las luces de las calles te atraen y no puedes alejarte. Quédate acá hasta que saques un 2 o un 5.

Eres un **árbol**: las luces de la calle te mantienen despierto y haciendo fotosíntesis. Sáltate una ronda.

Eres uno de los pocos **murciélagos** tolerantes a la luz: hay muchas polillas sabrosas atrapadas en las luminarias. Disfruta la cena y vuelve a lanzar el dado.

Eres un **joven salmón**: las luces brillantes de la costa te atraen mágicamente. Quédate en esta casilla hasta que el próximo jugador te pase.

Eres un **ave migratoria**: un rascacielos iluminado es tan cegador que te estrella contra su fachada. Vuelve al inicio e inténtalo de nuevo.

Eres un **ave migratoria**: te han desorientado las luces de la ciudad y has dado vueltas por horas. Necesitas descansar. Vuela por este desvío para encontrar un lugar de parada.

Eres una **garza**: ¡qué suerte! Has encontrado un estanque de jardín iluminado, ¡así podrás pescar peces incluso después de la puesta de sol! Vuelve a tirar el dado.

Eres un **herrerillo**: la luz brillante de las mañanas y las tardes te engaña haciéndote creer que ya es primavera. Tienes una nidada temprana de huevos, pero no hay suficientes insectos para alimentar a todas tus crías. Tira de nuevo el dado para avanzar, luego vuelve a tirarlo para retroceder.

Eres un **erizo**: tu jardín está iluminado. Sáltate una ronda para esperar que las luces sean apagadas.

Eres un **erizo**: mientras buscabas comida encontraste un jardín sin luces artificiales. Toma este atajo.

Eres un **murciélago**: te ha detectado el sensor de movimiento de un jardín. Una luz deslumbrante te rodea de repente. Estás cegado y chocas con una casa. Retrocede tres casillas.

Eres un **mirla**: las luces de la calle son tan brillantes que puedes empezar a buscar comida antes. Avanza tres casillas.

Eres un **murciélago**: te ha detectado el sensor de movimiento de un jardín. Una luz deslumbrante te rodea de repente. Estás cegado y chocas con una casa. Retrocede tres casillas.

Eres un **murciélago**: encuentras una calle sin luces. Usa este atajo para llegar a tu área de cacería.

Eres un **ave migratoria**: la ciudad que pasaste apagó sus luces para no desviarte de tu ruta. Usa el atajo y mantente a salvo de los riesgos de la ciudad.

Eres un **murciélago**: encuentras una calle sin luces. Usa este atajo para llegar a tu área de cacería.

Eres un **ave migratoria**: la ciudad que pasaste apagó sus luces para no desviarte de tu ruta. Usa el atajo y mantente a salvo de los riesgos de la ciudad.

Eres un **ave migratoria**: un rascacielos iluminado es tan cegador que te estrella contra su fachada. Vuelve al inicio e inténtalo de nuevo.

Eres un **ave migratoria**: te han desorientado las luces de la ciudad y has dado vueltas por horas. Necesitas descansar. Vuela por este desvío para encontrar un lugar de parada.

Eres un **erizo**: tu jardín está iluminado. Sáltate una ronda para esperar que las luces sean apagadas.

Eres un **erizo**: mientras buscabas comida encontraste un jardín sin luces artificiales. Toma este atajo.

Eres un **erizo**: mientras buscabas comida encontraste un jardín sin luces artificiales. Toma este atajo.

Eres un **murciélago**: te ha detectado el sensor de movimiento de un jardín. Una luz deslumbrante te rodea de repente. Estás cegado y chocas con una casa. Retrocede tres casillas.

Eres un **mirla**: las luces de la calle son tan brillantes que puedes empezar a buscar comida antes. Avanza tres casillas.

Eres un **murciélago**: te ha detectado el sensor de movimiento de un jardín. Una luz deslumbrante te rodea de repente. Estás cegado y chocas con una casa. Retrocede tres casillas.

Eres un **mirla**: las luces de la calle son tan brillantes que puedes empezar a buscar comida antes. Avanza tres casillas.

Eres un **murciélago**: te ha detectado el sensor de movimiento de un jardín. Una luz deslumbrante te rodea de repente. Estás cegado y chocas con una casa. Retrocede tres casillas.

Eres un **petrel**: hoy es tu primer vuelo. La luz de la luna debe guiarte, pero las brillantes luces del puerto te atraen hacia la orilla. Sólo podrás seguir adelante cuando te encuentre un conservacionista. Esto sólo ocurre si sacas un 3 o un 4.

Eres un **conservacionista**: ¡felicitaciones!. Tu campaña contra la contaminación lumínica es un éxito. Muchos edificios ya no están iluminados. Tu próxima tirada se multiplica por dos.

Eres un **petrel**: hoy es tu primer vuelo. La luz de la luna debe guiarte, pero las brillantes luces del puerto te atraen hacia la orilla. Sólo podrás seguir adelante cuando te encuentre un conservacionista. Esto sólo ocurre si sacas un 3 o un 4.

Eres un **conservacionista**: ¡felicitaciones!. Tu campaña contra la contaminación lumínica es un éxito. Muchos edificios ya no están iluminados. Tu próxima tirada se multiplica por dos.

Eres una **foca**: esta noche la iluminación del puente está apagada, así que puedes dormir bien. Avanza cuatro casillas.

Eres una cría de **tortuga marina**: las casas de la playa son más brillantes que el océano, así que te arrastras en la dirección equivocada. Sólo podrás avanzar cuando te encuentre un conservacionista. Esto sólo ocurre si sacas un 6 o un 1.

Eres una cría de **tortuga marina**: las casas de la playa son más brillantes que el océano, así que te arrastras en la dirección equivocada. Sólo podrás avanzar cuando te encuentre un conservacionista. Esto sólo ocurre si sacas un 6 o un 1.

Eres un **escarabajo pelotero**: como el cielo está tan brillante, no puedes ver la Vía Láctea, la cual necesitas para avanzar en línea recta. Toma el desvío.

Eres un **escarabajo pelotero**: como el cielo está tan brillante, no puedes ver la Vía Láctea, la cual necesitas para avanzar en línea recta. Toma el desvío.

Eres un **astrónomo**: el cielo brilla tanto por las luces de la ciudad lejana que no puedes ver las estrellas. Sáltate una ronda hasta que la ciudad se oscurezca.

Eres un **astrónomo**: el cielo brilla tanto por las luces de la ciudad lejana que no puedes ver las estrellas. Sáltate una ronda hasta que la ciudad se oscurezca.

Eres un **puma**: las luces de la ciudad te asustan y caminas en la dirección equivocada. Sigue el desvío, aunque te lleve por donde has venido.

Eres un **puma**: las luces de la ciudad te asustan y caminas en la dirección equivocada. Sigue el desvío, aunque te lleve por donde has venido.

Eres un **ratón**: con tanta luz tienes miedo de ser atrapado por un búho. Sáltate una ronda hasta que la ciudad se vuelva más oscura.

Eres un **calamar**: las luces brillantes de un barco pesquero te atraen desde las profundidades. Tienes suerte de escapar, pero estás lejos de casa.

Eres un **ave zancuda**: como la playa está iluminada, tienes más tiempo para buscar gusanos. Tira el dado otra vez.

Eres un **calamar**: las luces brillantes de un barco pesquero te atraen desde las profundidades. Tienes suerte de escapar, pero estás lejos de casa.

Eres un **ave zancuda**: como la playa está iluminada, tienes más tiempo para buscar gusanos. Tira el dado otra vez.

Eres un **ave zancuda**: como la playa está iluminada, tienes más tiempo para buscar gusanos. Tira el dado otra vez.

Eres una **rana**: te ciegan los focos de un auto. Sáltate una ronda.

Eres una **rana**: te ciegan los focos de un auto. Sáltate una ronda.

Eres una **pulgua de agua**: está tan brillante que no te atreves a subir a la superficie para alimentarte de algas. Tira el dado en cada ronda hasta que sumes 10 (el resto son puntos adicionales).

Eres una **pulgua de agua**: está tan brillante que no te atreves a subir a la superficie para alimentarte de algas. Tira el dado en cada ronda hasta que sumes 10 (el resto son puntos adicionales).

Eres un **búho**: El resplandor del cielo de la ciudad vecina te ayuda a cazar ratones. Vuelve a tirar el dado.

Eres un **búho**: El resplandor del cielo de la ciudad vecina te ayuda a cazar ratones. Vuelve a tirar el dado.

Eres un **ratón**: con tanta luz tienes miedo de ser atrapado por un búho. Sáltate una ronda hasta que la ciudad se vuelva más oscura.

Eres un **ratón**: con tanta luz tienes miedo de ser atrapado por un búho. Sáltate una ronda hasta que la ciudad se vuelva más oscura.