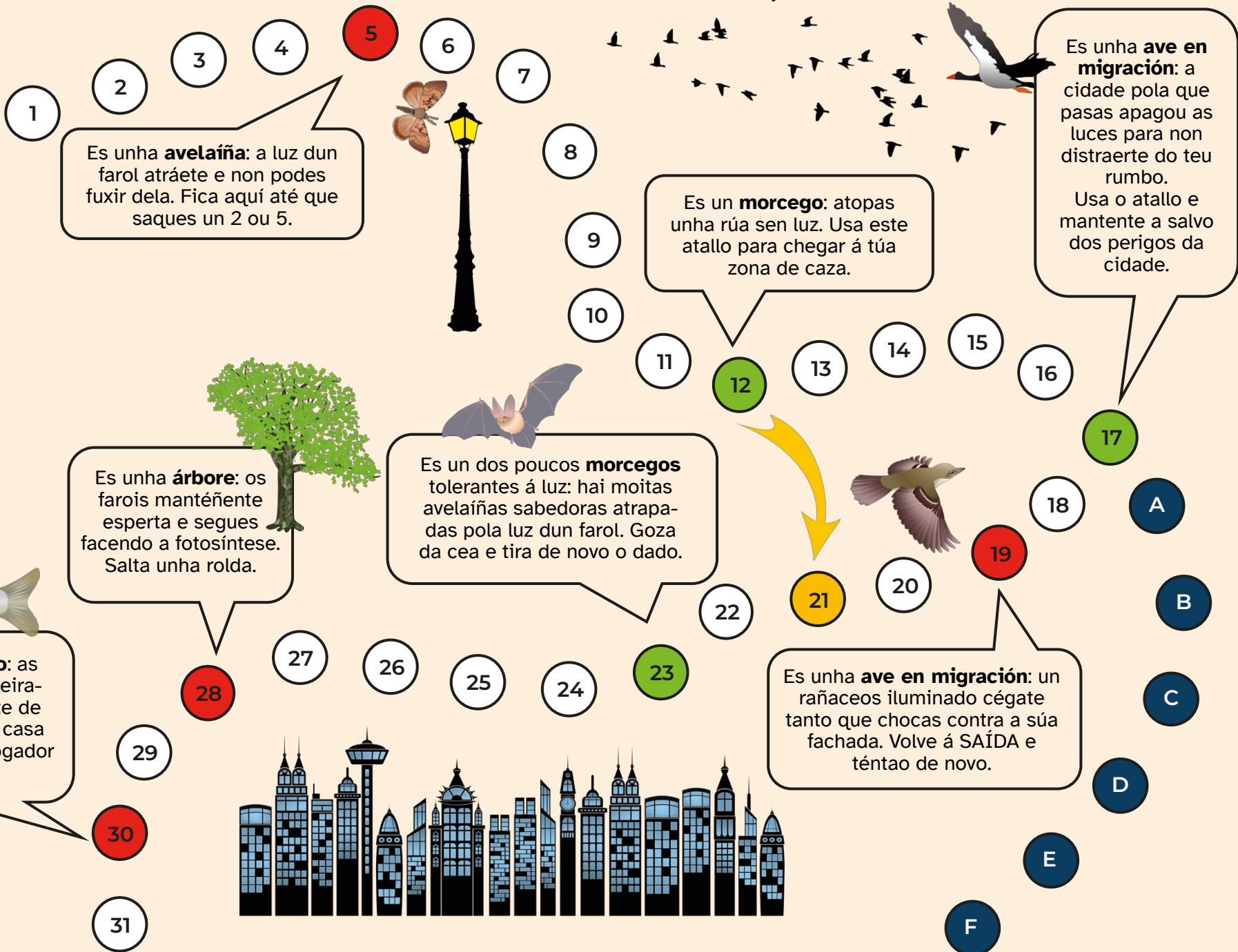


SAÍDA



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.

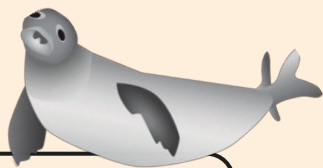


Es unha **ecoloxista**: Parabéns! A túa campaña contra a contaminación luminosa tivo éxito e moitos edificios xa non están iluminados. A túa próxima tirada conta dúas veces!



- 128
- 129
- 130
- 131
- 132
- 133
- 134
- 135
- 136

Es unha **foca**: esta noite a iluminación da ponte está apagada para que poidas durmir ben. Avanza catro casas.



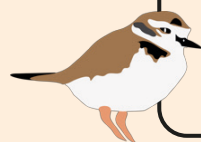
- 126
- 127
- 125
- 124
- 123
- 122
- 121
- 120

Es unha **tartaruga mariña bebé**: as construcións da praia brillan máis ca o océano e por culpa diso arrástraste na dirección equivocada. Só podes seguir adiante se te atopa un grupo ecoloxista. Para que isto ocorra debes sacar un 6 ou un 1.



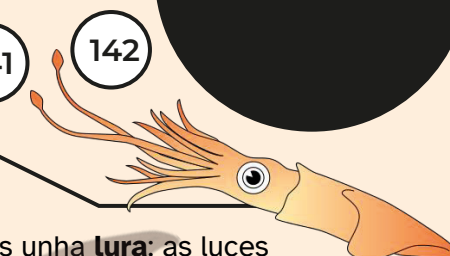
- 119
- 118
- 117
- 116
- 115
- 114
- 113
- 112
- 111

Es unha **ave limícola**: como a praia está iluminada tes máis tempo para buscar vermes. Tira de novo o dado.

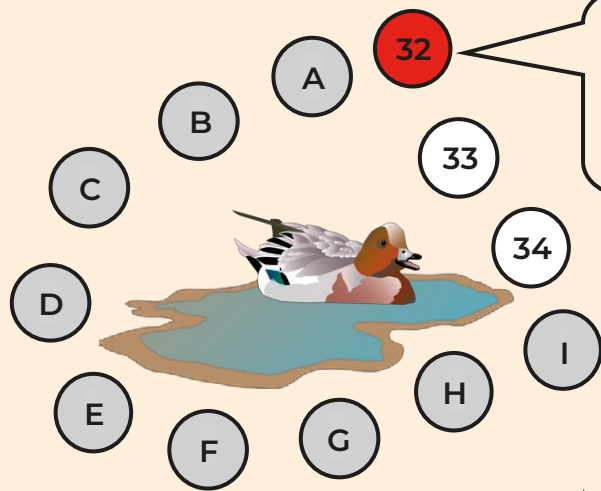


CHEGADA

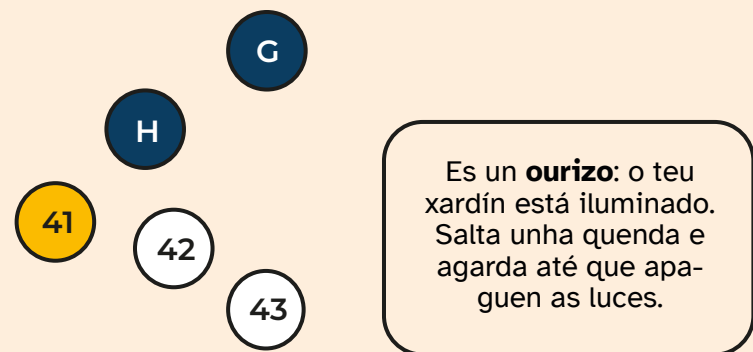
Es unha **lura**: as luces brillantes dun barco pesqueiro atraente dende o fondo. Tes sorte de escapar, mais ficas lonxe da casa.



- 137
- 138
- 139
- 140
- 141
- 142
- 110
- 109



Es unha **ave en migración**: desorientá-cheste coas luces da cidade e levas horas dando voltas. Agora cómpre descansar. Fai este desvío para atopar un lugar onde parar.



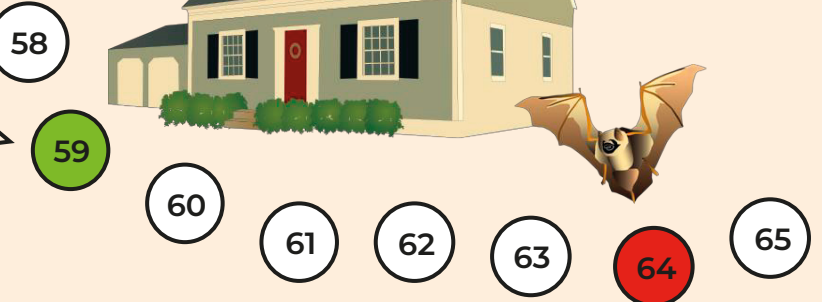
Es un **ourizo**: o teu xardín está iluminado. Salta unha quenda e agarda até que apaguen as luces.

Es unha **garza real**: que sorte! Atopaches un estanque de xardín iluminado e podes capturar carpas mesmo despois do solpor! Volve a tirar o dado.

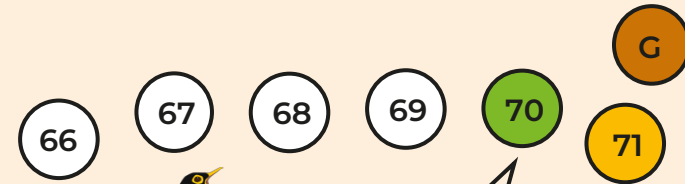


Es un **ourizo**: mentres buscabas alimento atopaches un xardín sen luces artificiais. Colle este atallo.

Es un **ferreiriño 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 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 **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.

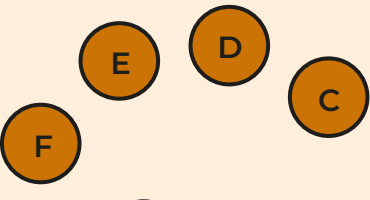


Es un **sapo**: cegáronte os faros dun coche. Salta unha rolda.



Es un **anfipodo**: 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 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 **puma**: as luces da cidade asústante e camiñas na dirección equivocada. Sigue o desvío que te 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.

