



TROUBLEZ RUN!

REVENGE of THE JELLYNATOR



The beloved gang of hilarious Zombie Troublez is back – this time with a sticky new problem! In their attempt to cook up a tasty lunch, the Troublez accidentally created a monstrous disaster – the Jellynator! Now, this gooey terror is spreading fast, oozing through everything in its path. Run away from the relentless Jellynator while rescuing zombie animals along the way. But be warned – if you get caught in the Jellynator's sticky mass, escaping will cost you valuable points. Can you make it to your airship and rescue as many zombie animal pairs as possible?

Game Components

Don't want to read the rules?
Watch the video tutorial!



1. 60 animal tiles (double-sided, with jelly on the back)
2. 1 Jellynator standee
3. 1 Airship tile
4. 10 life belt tokens
5. 10 coin tokens
6. 4 starting jelly tiles (marked with an S)
7. 4 Zombie Troublez standees
8. 5 coloured dice
9. 1 Jellynator die
10. 1 first player token



Setup

1. Shuffle the animal tiles face-up and put the stack on the table.
2. Give each player 1 randomly drawn animal tile (this is their first saved animal).
3. Each player chooses 1 Zombie Troublez standee.
4. Randomly draw animal tiles equal to the number of players in the game, and set them aside (e.g. 4 tiles in a 4-player game).
5. Now create a path for the Troublez. First, place 4 jelly tiles at the start of the path.
6. Then, extend the path across the table using all the remaining animal tiles (use your imagination to create the funniest continuous path).
7. Finally, place the Airship at the end of the path. Take the animal tiles you set aside earlier and place them next to the Airship (these tiles are not part of the initial path).
8. Place the Zombie Troublez and the Jellynator at the start of the path, in front of the first jelly tile.



9. Make a common supply of coins and life belts.
10. Take the Jellynator die and a number of coloured dice equal to the number of players +1 (e.g. 4 players need 5 coloured dice). Return the remaining dice to the box, you won't need them for this game.
11. Decide who will be the first player (maybe the last person who had jelly or pudding) and give them the first player token as a reminder.

Goal of the game

The aim of the game is to save (collect) as many pairs of zombie animals as possible, avoid getting caught by the Jellynator, and earn the most victory points. The player with the highest score wins.

Gameplay

The game is played over several rounds. Each round has two phases:

- A. TroubleZ Movement phase
- B. Jellynator Movement phase

Then, the next player in clockwise order becomes the first player: they place the first player token in front of them and start a new round. The game ends when all players reach the Airship at the end of the path.

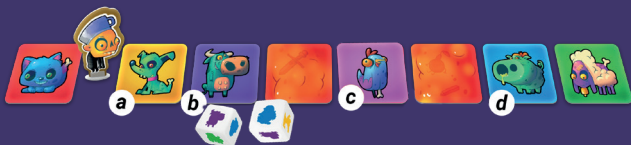
A. Troublez Movement Phase

At the start of the phase, the first player rolls all the coloured dice, thus creating a dice supply for this round. Then, starting with the first player and continuing clockwise, each player takes one turn. On your turn:

1. Choose a coloured die from the dice supply and place it in front of you without changing its colour (this die is yours for the current round; no other player may use it).
2. Move your Zombie **forward or backward** along the path to the first animal tile matching your chosen die's colour (for example, if you chose a yellow die, move your Zombie to the first yellow animal tile in either direction).
3. When you land on an animal tile, take it from the path and add it to your personal collection in front of you. This newly obtained tile becomes part of your saved animal collection. Your Zombie remains on the path in the now-empty space where the tile was.
4. Flip the animal tile immediately behind your Zombie to its jelly side. If this tile has already been flipped, flip the next animal tile behind you along the path, or the first animal tile not yet flipped behind you (see picture on the next page).

Then it's the next player's turn, in clockwise order.

If none of the dice match the colour of any animal tiles remaining on the path, you can select any die and use it as a 'wild' die – move your Zombie to the closest animal tile either in front of or behind your Zombie. (You must choose the nearest animal tile in either direction; the colour of that animal doesn't matter.)



Starting position of the Zombie



Option 1: The player chooses the violet die.



Option 2: The player chooses the blue die.

Example: The player can choose between a violet and a blue die.

Deciding to proceed along the direction of the path, there are 2 options:

*Option 1: The player chooses the violet die, moves their Zombie to position **b**, takes the violet tile and flips tile **a**.*

*Option 2: The player chooses the blue die, moves their Zombie to position **d**, takes the blue tile and flips tile **c** (as the first tile behind the Zombie not yet flipped).*

Saving a Brain

Sometimes, when a tile is flipped to its jelly side, a brain is revealed. Yes, in the rush someone lost a brain – and it's really valuable! This means there's now a brain to rescue!

On your turn, you may choose to rescue a brain instead of reaching an animal tile. If you encounter a brain icon while moving forward or backward to the nearest animal tile matching the colour of your die,

you may end your movement on the brain tile instead. Take the brain tile and add it to your collection. As with normal movement, flip the first animal tile behind your Zombie to its jelly side. Each rescued brain is worth 2 victory points!



Example: The player can choose between a yellow and two green dice. In order to save the brain, they choose a green die, because by moving to tile c they intercept the brain before reaching the green tile. The player then stops their Zombie in position b instead, without reaching the green tile, takes the tile with the brain and flips the first animal tile behind their Zombie to the jelly side, in this case tile a.

B. Jellynator Movement Phase

After all players have completed their turns, the Jellynator is activated. First, the first player rolls the Jellynator die. Then the Jellynator moves, and then coins and life belts are distributed.

Jellynator Movement

Use the rolled face on the Jellynator die to determine the Jellynator's movement:

- **Number result:** The Jellynator advances that many spaces forward, counting only jelly-side-up tiles and skipping over any animal tiles in its path.
- **Result with Jellynator picture:** The Jellynator moves forward until it reaches the first Zombie in its path. Place the Jellynator on the same space as this Zombie. That Zombie then becomes trapped in jelly.

Any tiles the Jellynator moves past are flipped to their jelly side (you may return these to the game box).

Earning Coins

Coins reward brave players. At the end of each round (after the Jellynator moves), the player whose Zombie is closest to the Jellynator (ignoring players that have been trapped in jelly this round) receives a coin. If multiple players are tied for closest position, each receives a coin.

When Your Zombie Gets Trapped in Jelly

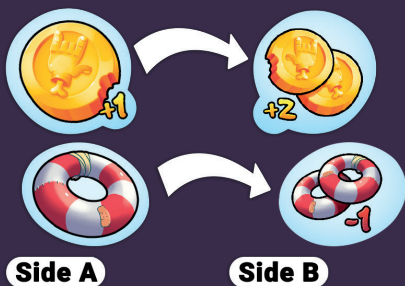
If the Jellynator reaches or overtakes your Zombie's position, your Zombie becomes trapped in jelly:

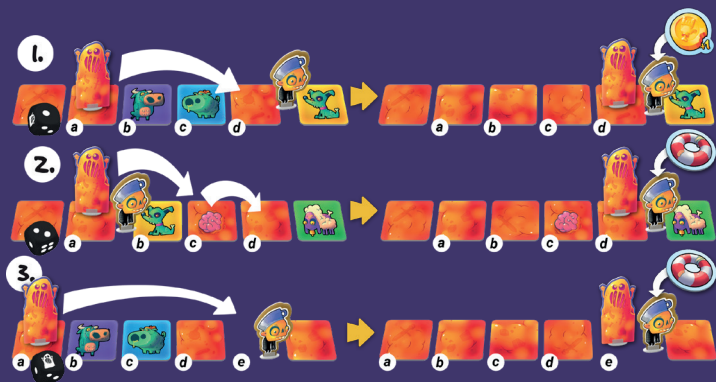
- Move your Zombie to the space between the Jellynator's final position and the next tile on the path. This represents that your Zombie is being swept forward by a wave of jelly.
- Take a new life belt token or flip an existing life belt token you already have. You are struggling to avoid being caught by the Jellynator!
- If the Jellynator overtakes multiple Zombies in a single move, each affected player takes a life belt (or flips one they already have).

Life Belts and Coins

When you receive a coin or a life belt:

- First time: Take a new coin/life belt token and place it in front of you with side A facing up.
- Second time: Flip a token you already have to show side B.
- Additional times: Continue alternating between taking new tokens (side A up) and flipping your most recent token (to side B).





Example 1: The Jellynator moves 1 step (from a to d). The Zombie is not submerged by the jelly and its player receives a coin.

Example 2: The Jellynator moves 2 steps (from a to d). The Zombie is now submerged, swept forward and its player takes a life belt.

Example 3: The Jellynator overtakes the Zombie and stops at its position (e). The Zombie player then takes a life belt.

End of the Game

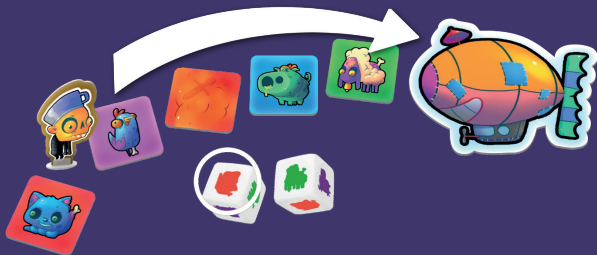
The game ends when all players reach the Airship at the end of the path. You can reach the Airship in two ways:

- 1.** Using the standard movement: The Airship functions as a universal tile, compatible with all colors, allowing you to use any colored die to advance onto it. (Consider the strategic balance between boarding the Airship first and remaining on the path to save additional animals, see picture below.)
- 2.** By becoming trapped in jelly and swept by the Jellynator at the end of the path: Your Zombie goes directly onto the Airship, but you take a life belt.

When you reach the Airship:

- 1.** Place your Zombie next to the Airship. Your game is over, your turns are skipped for the rest of the game, and you no longer receive coins at the end of the rounds.

2. The coloured die you used this turn is removed from the game.
3. Don't flip any tile to its jelly side.
4. If you reached the Airship by standard movement, take an animal tile of your choice from those initially placed near the Airship (regardless of the colour of the used die) and add it to the animals in your collection. If you reach the Airship due to the Jellynator, you don't take an animal tile.



Example: The player can choose between two dice: green and red. If they intend to board the Airship, the correct choice is the red die, since there are no red tiles between the player position and the Airship. Once on the Airship, the player places their Zombie on the Airship tile, takes a tile from those available near the Airship (regardless of the colour of the used die) and removes the red die from the game.

Victory Points

At the end of the game, victory points (VP) are scored as follows:

You gain 1 VP for each saved individual animal.

You gain 2 VPs for each saved brain.

You gain 1 extra VP for each saved pair (2 identical animals/2 brains)

You gain 1 or 2 extra VPs for each coin token showing the +1 or +2

side. You lose 1 VP for each life belt token showing the -1 side.

You gain 3 extra VPs if you have saved at least one of all 6 animal types and 1 brain.



Example: The blue player on the left has scored 3 VP for the 3 individual animals; 4 VP for the 2 brains; 2 VP for the 2 pairs (green animals and brains); 1 VP for the coin = a total of 10 VP.

The brown player on the right has scored 7 VP for the 7 individual animals; 3 VP for the 3 pairs (2 pairs of violet and 1 pair of yellow animals); 1 VP for the coin; -2 VP for the life belts = a total of 9 VP.

The blue player on the left wins.

Victory

The player with the most victory points wins the game.

In case of a tie the player who saved the most animals wins; in case of another tie the tied player who reached the Airship first wins.

Game Design: *Giorgio Galbusera*

Illustrations: *Petr Štefek*

Graphics & Layout: *Petr Štefek, Marek Jaroš*

Project Management: *Barbora Šulcová*

Production: *Jan Cízner*

Rules Editing: *Vašek Pražák, Branislav Berec*

Translation: *Šárka Tůmová*

Proofreading: *Corinna Spellerberg (Textguru)*

Under license by studiogiochi.

Publisher and author would like to thank Studiogiochi for the cooperation on the project, and thanks to all testers and collaborators who worked on the project. A special thanks of the author is deserved by Eleonora Beccaluva and Nives Galbusera.



TROUBLEZRUN!

Die RACHE des JELLYNATORS



Die liebenswerte Bande der lustigen Zombie Troublez ist wieder da – diesmal mit einem neuen, klebrigen Problem: Bei ihrem Versuch, ein leckeres Mittagessen zu kochen, haben die Troublez versehentlich ein Monster heraufbeschworen: den Jellynator! Nun breitet sich dieser klebrige Schrecken rasend schnell aus und verschlingt dabei alles, was ihm in die Quere kommt. Auf der Flucht vor dem gnadenlosen Jellynator rennt ihr um die Wette, und rettet dabei unterwegs noch einige Zombie-Tiere. Aber seid vorsichtig: Wenn ihr in seiner klebrigen Jelly stecken bleibt, kostet euch das wertvolle Punkte. Könnt ihr es bis zum Luftschiff schaffen und so viele Tierpaare wie möglich retten?

Spielmaterial

1. 60 Tier-Plättchen (doppelseitig, mit Jelly auf der Rückseite)
2. 1 Jellynator-Aufsteller
3. 1 Luftschiff-Plättchen
4. 10 Rettungsringe
5. 10 Münzen
6. 4 Start-Jelly-Plättchen (mit einem S markiert)
7. 4 Zombie-Troublez-Aufsteller
8. 5 Farbwürfel
9. 1 Jellynator-Würfel
10. 1 Startspieler-Marker



Spielaufbau

1. Mischt die Tier-Plättchen offen und bildet daraus einen Stapel auf dem Tisch.
2. Gebt jedem Spieler 1 zufällig gezogenes Tier-Plättchen. (Dies ist sein erstes gerettetes Tier.)
3. Jeder Spieler wählt 1 Zombie-Troublez-Aufsteller.
4. Zieht zufällig eine Zahl an Tier-Plättchen, die der Spielerzahl entspricht, und legt sie beiseite (zum Beispiel 4 Plättchen in einem Spiel mit 4 Spielern).
5. Legt jetzt einen Weg für die Troublez aus. Zuerst legt ihr 4 Jelly-Plättchen an den Weg-Anfang.
6. Legt dann den Weg weiter quer über den Tisch aus, indem ihr alle verbliebenen Tier-Plättchen verwendet. (Lasst eurer Fantasie freien Lauf und denkt euch einen lustigen Weg ohne Unterbrechung aus.)
7. Legt schließlich das Luftschiff an das Weg-Ende. Nehmt die vorher beiseitegelegten Tier-Plättchen und legt sie neben das Luftschiff (sie sind nicht Teil des Weges).



8. Stellt die Zombie-Troublez und den Jellynator an den Weg-Anfang, vor das erste Jelly-Plättchen.
9. Legt einen allgemeinen Vorrat an Münzen und Rettungsringen bereit.
10. Nehmt den Jellynator-Würfel und eine Anzahl von Farbwürfeln, die der Spielerzahl +1 entspricht (4 Spieler brauchen also 5 Farbwürfel). Legt die übrigen Würfel in die Schachtel zurück; sie werden nicht benötigt.
11. Entscheidet, wer Startspieler wird (Vielleicht, wer zuletzt Jelly gegessen hat?), und gebt dieser Person den Startspieler-Marker als Erinnerung.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, so viele Paare von Zombie-Tieren wie möglich zu retten (sammeln), dabei nicht vom Jellynator erwischt zu werden und die meisten Siegpunkte zu erlangen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Spielablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde hat zwei Phasen:

A. Troublez-Bewegung

B. Jellynator-Bewegung

Dann wird er nächste Spieler im Uhrzeigersinn der Startspieler: Er legt den Startspieler-Marker vor sich ab und beginnt eine neue Runde. Das Spiel endet, wenn alle Spieler das Luftschiff am Weg-Ende erreicht haben.

A. Troublez-Bewegung

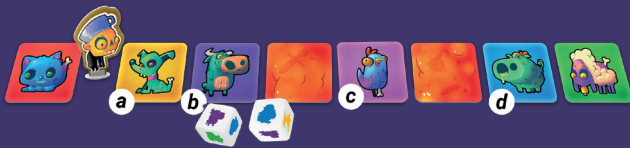
Zu Beginn der Phase würfelt der Startspieler alle Farbwürfel, und schafft so einen Würfel-Vorrat für diese Runde.

Dann macht jeder Spieler seinen Zug, beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn. In deinem Zug machst du Folgendes:

1. Nimm dir einen Farbwürfel aus dem Würfel-Vorrat und lege diesen vor dir ab, ohne seine Farbe zu ändern. (Dieser Würfel gehört dir in dieser Runde; kein anderer Spieler darf ihn verwenden.)
2. Bewege deinen Zombie **vorwärts oder rückwärts** entlang des Weges bis zum ersten Tier-Plättchen, dass der Farbe deines gewählten Würfels entspricht. (Wählst du zum Beispiel einen gelben Würfel, bewegst du deinen Zombie bis zum ersten gelben Tier-Plättchen, in eine beliebige Richtung.)
3. Landest du auf einem Tier-Plättchen, entferne es vom Weg und füge es deiner persönlichen Sammlung hinzu, die vor dir liegt. Das neu erhaltene Plättchen wird so Teil deiner Sammlung geretteter Tiere. Dein Zombie bleibt auf dem Weg an der nun leeren Stelle, wo zuvor das Plättchen war.
4. Drehe das Tier-Plättchen unmittelbar hinter deinem Zombie auf dessen Jelly-Seite um. Wurde dieses Plättchen bereits umgedreht, drehe das nächstfolgende Plättchen hinter dir auf dem Weg um, oder das erste noch nicht umgedrehte Tier-Plättchen hinter dir (siehe Bild auf der nächsten Seite).

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Hat keiner der Würfel die Farbe irgendeines der auf dem Weg verbliebenen Tier-Plättchen, kannst du einen beliebigen Würfel auswählen und als „Joker“ nehmen – bewege deinen Zombie auf das nächstgelegene Tier-Plättchen vor oder hinter deinem Zombie. (Du musst das nächstgelegene Tier-Plättchen in einer der beiden Richtungen wählen; die Farbe des Tieres ist dabei irrelevant.).



Startposition des Zombies



Möglichkeit 1: Der Spieler wählt den violetten Würfel.



Möglichkeit 2: Der Spieler wählt den blauen Würfel.

Beispiel: Der Spieler kann zwischen einem violetten und einem blauen Würfel wählen. Wenn er sich für die Bewegung entlang des Weges entscheidet, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Möglichkeit: Der Spieler wählt den violetten Würfel, bewegt seinen Zombie auf Position **b**, nimmt das violette Plättchen und dreht Plättchen **a** um.
2. Möglichkeit: Der Spieler wählt den blauen Würfel, bewegt seinen Zombie auf Position **d**, nimmt das blaue Plättchen und dreht Plättchen **c** um (als das erste Plättchen hinter dem Zombie, das noch nicht umgedreht ist).

Ein Gehirn retten

Manchmal wird beim Umdrehen eines Plättchens auf dessen Jelly-Seite ein Gehirn aufgedeckt. Ja, in der Eile hat tatsächlich jemand eines verloren – und so ein Gehirn ist wirklich wertvoll! Jetzt gilt es, das Gehirn zu retten! Wenn du an der Reihe bist, kannst du entscheiden, ein Gehirn zu retten, anstatt ein Tier-Plättchen zu erreichen. Wenn du beim Vorwärts- oder Rückwärtsbewegen zum nächstgelegenen Tier-Plättchen, das die gleiche Farbe wie dein Würfel hat, auf ein Gehirn-Symbol stößt, kannst du deinen Zug stattdessen auf dem Gehirn-Plättchen beenden. Nimm das Gehirn-Plättchen und füge es deiner

Sammlung hinzu. Wie bei jeder normalen Bewegung drehst du das erste Tier-Plättchen hinter deinem Zombie auf die Jelly-Seite um.

Jedes gerettete Gehirn bringt 2 Siegpunkte!



Beispiel: Der Spieler kann zwischen Würfeln in Gelb und Grün wählen. Um das Gehirn zu retten, wählt er einen grünen Würfel, denn wenn er auf das Plättchen c zieht, sammelt er das Gehirn auf, bevor er das grüne Plättchen erreicht. Der Spieler stoppt dann seinen Zombie stattdessen in Position b, ohne das grüne Plättchen zu erreichen, nimmt das Plättchen mit dem Gehirn und dreht das erste Tier-Plättchen hinter seinem Zombie auf die Jelly-Seite um, in diesem Fall Plättchen a.

B. Jellynator-Bewegung

Nachdem alle Spieler ihre Züge beendet haben, wird der Jellynator aktiviert. Zunächst wirft der Startspieler den Jellynator-Würfel. Dann bewegt sich der Jellynator, bevor Münzen und Rettungsringe verteilt werden.

Jellynator-Bewegung

Die gewürfelte Seite auf dem Jellynator-Würfel zeigt an, wie sich der Jellynator bewegt:

- Der Würfel zeigt eine Zahl: Der Jellynator bewegt sich um die entsprechende Punktzahl weiter, wobei nur die Plättchen mit der Jelly-Seite nach oben zählen und alle Tier-Plättchen auf dem Weg übersprungen werden.
- Der Würfel zeigt den Jellynator: Der Jellynator bewegt sich vorwärts, bis er den ersten Zombie auf seinem Weg erreicht. Stelle den Jellynator auf die gleiche Position wie den Zombie. Dieser Zombie ist jetzt in Jelly gefangen.

Alle Plättchen, an denen der Jellynator vorbeizieht, werden auf ihre Jelly-Seite umgedreht. (Du kannst sie in die Schachtel zurücklegen.)

Münzen Erhalten

Münzen gibt es als Belohnung für mutige Spieler. Am Ende der Runde (nach der Bewegung des Jellynators) erhält der Spieler, dessen Zombie dem Jellynator am nächsten ist (die Spieler ignorierend, die in dieser Runde in Jelly gefangen sind), eine Münze. Wenn mehrere Spieler gleich nah sind, erhält jeder eine Münze.

Wenn dein Zombie in Jelly gefangen ist

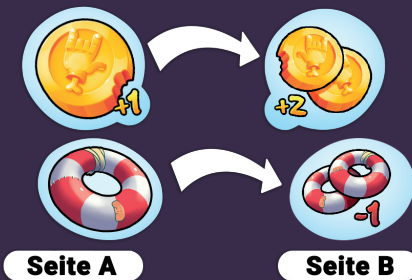
Wenn der Jellynator die Position deines Zombies erreicht oder dich überholt, ist dein Zombie in Jelly gefangen:

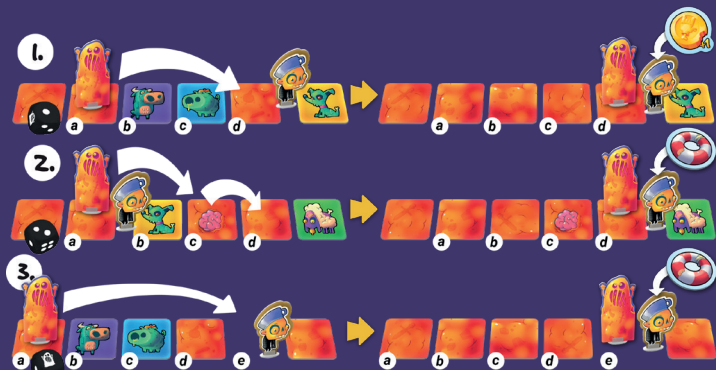
- Bewege deinen Zombie auf den Platz zwischen der letzten Position des Jellynators und dem nächsten Plättchen auf dem Weg. Das soll zeigen, wie dein Zombie von der Jelly-Welle hinweggespült wird.
- Nimm dir einen neuen Rettungsring oder drehe einen um, den du bereits hast. Du versuchst verzweifelt, nicht vom Jellynator erwischt zu werden!
- Überholt der Jellynator mehrere Zombies in einer einzigen Bewegung, erhält jeder betroffene Spieler einen Rettungsring (oder dreht einen bereits vorhandenen um).

Rettungsringe und Münzen

Wenn du eine Münze oder einen Rettungsring erhältst:

- Beim ersten Mal: Nimm eine neue Münze/einen neuen Rettungsring und lege sie/ihn mit der **Seite A** nach oben vor dir ab.
- Beim zweiten Mal: Drehe eine Münze/einen Rettungsring aus deinem Besitz so um, dass die **Seite B** zu sehen ist.
- Weitere Male: Abwechselnd nimmst du entweder neue Münzen/ Rettungsringe (Seite A nach oben) oder drehst die zuletzt genommenen um (auf Seite B).





Beispiel 1: Der Jellynator bewegt sich 1 Schritt (von a nach d). Der Zombie wird nicht von Jelly gefangen und sein Spieler erhält eine Münze.

Beispiel 2: Der Jellynator bewegt sich 2 Schritte (von a nach d). Der Zombie ist nun gefangen, wird hinweggespült und sein Spieler nimmt sich einen Rettungsring.

Beispiel 3: Der Jellynator überholt den Zombie und stoppt an dessen Position (e). Der Zombie-Spieler nimmt sich dann einen Rettungsring.

Spielende

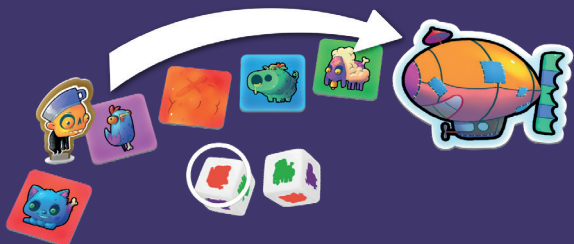
Das Spiel endet, wenn alle Spieler das Luftschiff am Weg-Ende erreichen.
Man kann das Luftschiff auf zwei Arten erreichen:

- 1.** Mit einer normalen Bewegung: Das Luftschiff dient als universelles Plättchen, das mit allen Farben kompatibel ist, sodass du einen beliebigen Farbwürfel verwenden kannst, um es zu erreichen. (Wäge dabei strategisch ab zwischen der Option, als Erster das Luftschiff zu besteigen oder auf dem Weg zu bleiben, um weitere Tiere zu retten, siehe Bild unten).
- 2.** Indem du in Jelly gefangen und vom Jellynator am Weg-Ende hinweggespült wirst: Dein Zombie besteigt dann direkt das Luftschiff, aber du nimmst dir einen Rettungsring.

Wenn du das Luftschiff erreichst:

- 1.** Stelle deinen Zombie neben das Luftschiff. Das Spiel ist für dich vorbei, du wirst für den Rest des Spiels übersprungen und du erhältst keine Münzen mehr am Ende der Runden.
- 2.** Der von dir in dieser Runde verwendete Farbwürfel wird aus dem Spiel genommen.

3. Du drehst keine Plättchen mehr auf die Jelly-Seite.
4. Wenn du das Luftschiff mit einer normalen Bewegung erreicht hast, nimmst du dir ein Tier-Plättchen deiner Wahl von denen, die zu Beginn beiseitegelegt wurden und in der Nähe des Luftschiffs liegen (die Farbe des verwendeten Würfels ist irrelevant), und fügst es den Tieren deiner Sammlung hinzu. Erreichst du das Luftschiff durch den Jellynator, nimmst du dir kein Tier-Plättchen.



Beispiel: Der Spieler kann zwischen zwei Würfeln wählen: grün und rot. Wenn er beabsichtigt, das Luftschiff zu besteigen, ist der rote Würfel die richtige Wahl, da sich zwischen der Spielerposition und dem Luftschiff keine roten Plättchen mehr befinden.

Sobald der Spieler auf dem Luftschiff ist, stellt er seinen Zombie auf das Luftschiff-Plättchen, nimmt sich ein Plättchen von den beiseitegelegten in der Nähe des Luftschiffs (die Farbe des verwendeten Würfels ist irrelevant) und nimmt den roten Würfel aus dem Spiel.

Siegpunkte

Am Ende des Spiels werden die Siegpunkte (VP) wie folgt zusammengezählt:
Du erhältst 1 VP für jedes gerettete Tier.

Du erhältst 2 VP für jedes gerettete Gehirn.

Du erhältst 1 zusätzlichen VP für jedes gerettete Paar (2 identische Tiere/2 Gehirne).

Du erhältst 1 oder 2 zusätzliche VP für jede Münze mit der Seite +1 oder +2 nach oben.

Du verlierst 1 VP für jeden Rettungsring mit der Seite -1 nach oben.

Du erhältst 3 zusätzliche VP, wenn du mindestens eine aller 6 Tiersorten und ein Gehirn gerettet hast.



Beispiel: Der blaue Spieler links erhält 3 VP für die 3 einzelnen Tiere; 4 VP für die 2 Gehirne; 2 VP für die 2 Paare (grüne Tiere und Gehirne); 1 VP für die Münze = insgesamt 10 VP.

Der braune Spieler rechts erhält 7 VP für die 7 einzelnen Tiere; 3 VP für die 3 Paare (2 Paare violette und 1 Paar gelbe Tiere); 1 VP für die Münze; -2 VP für die Rettungsringe = insgesamt 9 VP.

Der blaue Spieler links gewinnt.

Sieg

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Tiere gerettet hat; herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der das Luftschiff zuerst erreicht hat.

Spieldesign: Giorgio Galbusera

Illustrationen: Petr Štefek

Grafik & Layout: Petr Štefek, Marek Jaroš

Projektmanagement: Barbora Šulcová

Produktion: Jan Cízner

Regelbearbeitung: Vašek Pražák, Branislav Berec

Übersetzung: Corinna Spellerberg (Textguru)

Unter Lizenz von studiogiochi.

Der Verlag und der Autor bedanken sich bei Studiogiochi für die Zusammenarbeit an diesem Projekt sowie bei allen Testern und Mitwirkenden, die daran beteiligt waren. Der besondere Dank des Autors gilt Eleonora Beccaluva und Nives Galbusera.