

# STAY AWAY!

REVISED EDITION



Un Contagioso Horror Game  
Puoi Fidarti Dei Tuoi Amici?



COORDINATE: 47°9' S 126°43' W  
INIZIO TRASMISSIONE RADIO: 07:21:03

07:21:06 - **Dr. Campbell:** Prova.. Bzzz... Prova.. centro ricerche archeologiche di Providence, Rhode Island. C'è qualcuno all'ascolto? Non abbiamo vostre notizie da giorni. Ci sentite? Passo.

07:21:15 - **Jack Burton:** Qui Jack Burton, dall'avamposto di ricerca sulla presunta isola di R'lyeh. Credo che questa sia l'ultima volta che sentirete... Bzzz... la mia voce. C'è qualcosa in questo posto, qualcosa di eterno. Di sicuro viene dal mare e puzza come un cadavere in decomposizione. È qualcosa di immondo e sconosciuto. Credo che sia sepolto proprio qui, dove abbiamo costruito questa baracca... temo che la nostra presenza l'abbia risvegliato e... e... questo Whiskey fa schifo! Qui tutti sembravano impazziti, non potevo più fidarmi di nessuno... ormai sono rimasto solo, ma ho dovuto farlo! Dovevo salvarmi, almeno io... ma non credo di esserci riuscito. Io... Bzzz... Io non so più chi sono o che diavolo sia quella Cosa che ho rinchiuso nello sgabuzzino. Vi prego, non cercatemi! Non venite... Bzzz... qui non tro... Bzzz... troverete me, ma qualcosa che assomiglia a me... Bzzz, non fidatevi di nessuno... Bzzz...KOFF! PTUH! BBBLUBB... e in ogni caso... KOFF! KOFF!... state lontani dallo sgabuzzino!

07:22:02 - **Dr. Campbell:** Jack? Cos'è che hai dovuto fare? Stai calmo, manderemo subito una seconda spedizione per recuperarvi. Abbiamo verificato le coordinate e tutto coincide, siete davvero sull'isola di R'lyeh! Finalmente è emersa! Il Bloop, lo sapevo! È meraviglioso, forse ci stiamo avvicinando a Lui! Puoi confermarcelo? Jack? Jack!

07:22:13 - **Jack Burton:** Certo, meraviglioso... dite a mia moglie e a mia figlia che le voglio bene... Passo e chiudo.

*Ph'nglui mglw'kth'ayn*  
*Cthulhu R'lyeh*  
*uzghth' mglw'kth'ayn*

**BANG**

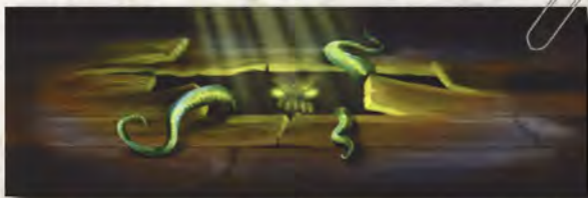
07:22:17 - **Dr. Campbell:** Jaaaack!!!

## Da questo momento, VOI siete i protagonisti!

Fate parte della squadra di recupero inviata sull'isola emersa con lo scopo di indagare sull'accaduto. Arrivati sul posto, venite sorpresi da un violento temporale che vi costringe a trovare riparo in una catapecchia. Ben presto vi accorgete che si tratta dell'avamposto della prima spedizione archeologica. All'interno trovate il corpo esanime di Jack, riverso sulla radio, con una rivoltella nella mano.



In fondo al corridoio scorrete quella che dovrebbe essere la porta dello sgabuzzino di cui vi parlava Burton durante la comunicazione. La porta è divelta e le assi che la tenevano sbarrata sono in frantumi. Al centro della stanza anche parte del pavimento è saltato, rivelando quello che a una prima occhiata sembrerebbe un pozzo ricolmo d'acqua salmastra da cui proviene un odore nauseabondo. Terrorizzati dall'idea che qualcosa possa fuoriuscire da quell'antro, sbarrate la porta. Non potete ancora sapere che qualcosa è già fuggito da quello sgabuzzino e ora è tra di voi... anzi, è UNO di voi!



Tra i tuoi compagni si nasconde La Cosa: occhi aperti e non fidarti di nessuno... **STAY AWAY!**

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

Questo regolamento + 109 carte numerate

## SCOPO DEL GIOCO

In **STAY AWAY!** inizialmente tutti i giocatori sono Umani, ma durante la partita alcuni di loro cambieranno ruolo costituendo due fazioni opposte:

### A) Gli Umani (Archeologi in cerca de La Cosa)

Il loro scopo è di collaborare per scoprire La Cosa e gli Infetti.

### B) La Cosa con gli Infetti

Uno dei giocatori al primo turno si trasformerà ne La Cosa. Il suo scopo sarà annientare tutti gli Umani, trasformandoli in Infetti o eliminandoli dal gioco. Gli Infetti a loro volta dovranno annientare gli Umani.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Esistono due tipologie di carte contraddistinte da dorsi differenti (**STAY AWAY!** e **PANIC!**) che insieme formeranno un unico mazzo da gioco, oltre alla carta Segnaposto rappresentata da una freccia.

Prima di iniziare una partita, i giocatori devono preparare il mazzo di gioco seguendo questo ordine:

1. Selezionate la carta La Cosa.
2. Riponete nella confezione tutte le carte che riportano (in basso a destra) un numero superiore ai giocatori presenti intorno al tavolo. Le carte sono numerate da 4 ad 11, in quanto nel caso in cui vi siano 11 o 12 giocatori, verranno utilizzate sempre tutte le carte del mazzo (es: se i giocatori al tavolo sono 6, si scarteranno tutte le carte numerate da 7 a 11 e si giocherà solo con le carte numerate da 4 a 6).
3. Ora mettete momentaneamente da parte le carte Infetto!, le carte **PANIC!** e la carta La Cosa.
4. Mescolate le carte rimaste. Pescate 4 carte per giocatore meno 1: a queste aggiungete la carta Cosa (es.: in 6 giocatori, sarà  $6 \times 4 - 1 = 23$  carte + La Cosa = 24 carte).
5. Mescolate nuovamente questo mazzo di carte e consegnate 4 carte ogni giocatore. Uno dei giocatori riceverà la carta La Cosa e prenderà immediatamente il ruolo della Cosa.
6. Quindi mescolate insieme tutte le carte rimaste in modo da formare un unico mazzo che sarà posto coperto al centro del tavolo.
7. Posizionate la carta Segnaposto davanti al giocatore che inizia la partita con la freccia rivolta verso sinistra (senso orario del turno).

## PARTENZA VELOCE (REGOLA OPZIONALE)

Per una partenza veloce suggeriamo di modificare la Preparazione del gioco come segue:

Eseguite normalmente i punti 1, 2 & 3 della preparazione quindi

- 4b. Mescolate le carte rimaste. Pescate 4 carte per giocatore meno 3: a queste aggiungete la carta La Cosa e due carte Infetto (es. : in 6 giocatori sarà  $6 \times 4 - 3 = 21$  carte + La Cosa + 2 carte Infetto = 24 carte).
- 5b. Create mazzetti separati composti da 4 carte ciascuno. Uno di questi mazzetti dovrà essere composto dalla carta "La Cosa", 2 carte Infetto e una carta aggiuntiva casuale. Tutti gli altri mazzetti saranno composti da carte pescate casualmente. Consegnate di nascosto e casualmente un mazzetto *ad ogni giocatore senza che nessuno si accorga qual è il mazzetto contenente "La Cosa"*.

Quindi proseguite con i punti 6 & 7 della preparazione standard e iniziate la vostra partita.

## FASI DEL TURNO

Si gioca sempre a carte coperte e si inizia in senso orario partendo dal giocatore alla sinistra di colui che ha distribuito le carte. Ogni giocatore durante il proprio turno esegue in ordine le seguenti fasi:

1. Pesca una carta.
2. Se la carta pescata è una carta **PANIC!**, è obbligato a giocarla immediatamente e a riporla coperta nella pila degli scarti dopo l'uso.  
Se la carta pescata è una carta **STAY AWAY!** deve compiere una delle due azioni disponibili:  
A) scarta una carta riponendola coperta nella pila degli scarti; oppure  
B) gioca una carta **STAY AWAY!** dalla mano, che poi ripone coperta nella pila degli scarti dopo l'uso.
3. Infine sceglie una carta **STAY AWAY!** dalla propria mano e la pone coperta sul tavolo. Il giocatore successivo in direzione del turno ne sceglie una dalla propria mano ed è obbligato a scambiarla col giocatore di turno, il tutto avviene sempre a carte coperte.  
Nel caso in cui vi siano impedimenti tra i due giocatori (es. Porta Sbarrata o Quarantena), il turno termina senza lo scambio carta.

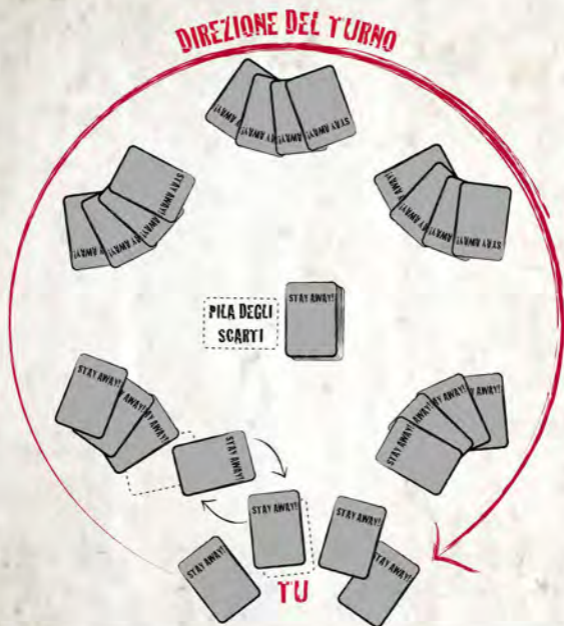
Dopo aver completato queste tre fasi, termina il turno passando la carta Segnaposto al giocatore successivo, il quale inizia il nuovo turno. Ogni giocatore dovrà **sempre avere quattro carte** in mano,

alla fine del proprio turno.

**Nota 1:** Lo **scambio** di fine turno avviene sempre a carte coperte col giocatore successivo seguendo la direzione del turno, a meno che non sia specificato diversamente da effetti di altre carte.

**Nota 2:** Ogni carta può essere **giocata** esclusivamente su un giocatore adiacente a scelta (alla propria destra o alla propria sinistra), a meno che non sia specificato diversamente dalle carte.

**Nota 3:** Le carte scartate finiranno sempre coperte nella pila degli scarti. Il mazzo, una volta esaurito, verrà rigenerato mescolando la pila degli scarti.



## CAMBIO POSTO

Alcune carte consentono di scambiare fisicamente posto con un altro giocatore. Lo scambio di posto può essere utilizzato per scappare da una situazione difficile, per aiutare o inseguire un giocatore da eliminare. Può essere utile anche a La Cosa per scappare o infettare altri giocatori distanti dalla propria posizione. Ogni cambio di posto potrebbe destare sospetti, quindi è importante scegliere il momento giusto per agire!

In qualsiasi caso, il giocatore che ha iniziato il cambio posto,

effettua la fase di scambio carta col giocatore successivo rispetto alla sua nuova posizione secondo l'attuale direzione del giro, dopodiché il suo turno termina. Il turno successivo riprende dal giocatore che ha subito il cambio posto e dove è rimasta la carta Segnaposto.

Durante un cambio posto, i giocatori portano sempre con sé le carte che hanno in mano.

## RUOLI

Durante la partita, ogni giocatore assumerà uno dei seguenti ruoli:

### 1) L'UMANO

All'inizio della partita tutti i giocatori sono Umani, tranne il giocatore che al primo turno ha ricevuto la carta La Cosa.

Lo scopo dell'Umano sarà quello di non farsi infettare ed eliminare La Cosa e gli Infetti usando le carte Lanciafiamme.

Il giocatore resta Umano finché La Cosa non gli passa una carta Infetto!.

Se un Umano pesca una carta Infetto! dal mazzo, NON viene infettato. Non potrà MAI scambiare questa carta, ma solo scartarla o tenerla in mano, a propria discrezione. Se invece riceve una carta Infetto! da un altro giocatore (che è sicuramente La Cosa, poiché è l'unico che può farlo), l'Umano diventa Infetto e dovrà aiutare La Cosa a vincere la partita.

***Suggerimento:** Le carte nel mazzo possono essere usate per difendersi, scappare fisicamente dal proprio posto, fornire indizi sui ruoli degli altri giocatori o svelare le proprie carte discolpandosi, per evitare di essere eliminato per un errato sospetto. Per vincere l'Umano dovrà seguire l'andamento della partita e il comportamento dei singoli giocatori per capire contro chi combattere e con chi allearsi per eliminare gli Infetti e La Cosa!*

### 2) L'INFETTO

L'Umano che riceve la carta Infetto! durante uno scambio carta, assume il ruolo di Infetto ed è obbligato a non scartare mai questa carta. Diventa alleato de La Cosa e deve fare in modo che la sua identità non venga svelata, confondendo gli avversari o riversando i sospetti su altri giocatori.

Se pesca altre carte Infetto! oltre a quella passatagli da La Cosa, può scartarle, tenerle o passarle a La Cosa, ma non può in nessun caso passarle agli Umani o ad altri Infetti.

***Nota:** il giocatore Infetto deve sempre avere una carta Infetto! nella propria mano.*

### 3) LA COSA

Un solo giocatore riceverà all'inizio della partita la carta La Cosa. Da quel momento, assumerà il ruolo de La Cosa e non potrà più scartare o scambiare questa carta. Il suo scopo sarà eliminare gli

Umani con il Lanciafiamme o trasformarli in infetti passando le carte Infetto!.

**Ricordate che soltanto La Cosa può infettare scambiando carte Infetto! con altri giocatori**, quindi è l'unica a conoscere tutti i ruoli ed è l'unica a poter dichiarare la fine della partita se tutti gli Umani sono stati eliminati dal gioco. La Cosa può ricevere attraverso gli scambi carte Infetto! da altri giocatori già infetti.

Per sopravvivere La Cosa dovrà cercare di nascondere la propria identità o riversare accuse sugli avversari per non farsi arrostitire.

**Nota:** Durante la partita è consentito parlare con qualsiasi giocatore, esporre la propria identità o bluffare dichiarando il falso per direzionare i sospetti su chiunque, senza però MAI mostrare le proprie carte. Starà alla fiducia e all'attenzione di tutti gli altri giocatori interpretare i comportamenti di ognuno e scegliere se scappare, allearsi o eliminare qualcuno.

### **SUPER INFEZIONE!**

Lo scambio della carta Infetto! può avvenire soltanto tra un Infetto e La Cosa. In tutti gli altri casi, se durante uno scambio uno dei giocatori possiede solo carte Infetto!, è costretto a mostrare la propria mano venendo eliminato dal gioco.

### **ELIMINAZIONE DEI GIOCATORI**

La carta Lanciafiamme è l'unica in grado di eliminare un concorrente di qualsiasi ruolo.

Quando si ha il sospetto che un giocatore adiacente (alla tua destra o alla tua sinistra) faccia parte della fazione avversaria, è possibile giocare questa carta contro lui.

**Il giocatore colpito (se non in possesso di una carta No Barbecue!), esce dal gioco e ripone le proprie carte, senza farle vedere, sulla pila degli scarti.**

**ATTENZIONE:** La Cosa non può mai tenere in mano la carta Lanciafiamme e sarà costretta a giocarla, passarla o a scartarla immediatamente. Qualora La Cosa venga sorpresa (nel turno di un altro giocatore) con un Lanciafiamme nella propria mano, La Cosa e gli Infetti perderanno immediatamente la partita.

### **FINE DEL GIOCO**

Il gioco finisce quando:

**A) La Cosa viene eliminata dal gioco.**

Tutti dichiarano la propria identità e mostrano la propria mano. Gli Umani ancora in gioco vincono. La Cosa, gli Infetti e gli Umani eliminati perdono la partita.

**B) Nessun Umano resta in gioco.**

La Cosa annuncia che non ci sono più Umani al tavolo e tutti i giocatori scoprono le proprie carte. La Cosa e gli Infetti ancora in gioco vincono la partita. Gli Umani perdono la partita. Se



l'ultimo Umano in gioco viene infettato, non vince con gli Infetti ma perde comunque nel ruolo di Umano.

**Nota 1:** Se La Cosa riesce a infettare tutti i giocatori e nessun Umano viene eliminato dal gioco, La Cosa è l'unica a vincere e tutti gli altri perdono.

**Nota 2:** Se La Cosa dichiara vittoria ma vi sono ancora Umani in gioco, quest'ultimi si rivelano e vincono la partita, mentre La Cosa, gli Infetti e tutti i giocatori eliminati dal gioco perdono.

## CARTE STAY AWAY!

Le carte **STAY AWAY!** fanno parte del mazzo di gioco e una volta pescate possono essere giocate nel momento più opportuno. In base ai loro effetti si distinguono in quattro tipologie: **CONTAGIO**, **AZIONE**, **DIFESA** e **IMPEDIMENTO**.

### CONTAGIO

Sono le carte che riportano il titolo in **rosso** non e vanno mai giocate o mostrate, a meno che non sia specificato diversamente dagli effetti delle carte.

**La Cosa** - Tu sei La Cosa e il tuo scopo è contagiare ed eliminare gli Umani. Non potrai MAI scartare o scambiare questa carta, nemmeno se richiesto da una qualsiasi carta come effetto.

**Infetto!** - Se peschi questa carta non vieni infettato e puoi scartarla o tenerla in mano a tua discrezione, ricordandoti che chiunque ti colga con essa potrebbe scambiarti per un Infetto. Se sei un Umano non potrai mai passarla ad un altro giocatore! Nel caso ti venga passata (solo il giocatore in possesso de La Cosa può farlo), dovrai considerarti Infetto e potrai passare altre carte Infetto! esclusivamente a La Cosa, ma ricorda sempre che da questo momento dovrai sempre tenere nella tua mano almeno una carta Infetto! e non potrai MAI scartarla, nemmeno se richiesto da una qualsiasi carta come effetto.

### AZIONE

Sono le carte che riportano il titolo in **verde** e vanno utilizzate esclusivamente durante il proprio turno e mai in risposta ad altre carte. Vanno scartate dopo l'uso.

**Lanciafiamme** - È l'unica carta in grado di eliminare un qualsiasi giocatore a te adiacente.

**Analisi** - Ti permette di scegliere un giocatore adiacente e guardare tutte le sue carte.

**Scure** - Puoi utilizzare questa carta su un qualsiasi giocatore a te adiacente o su te stesso. Rimuove una carta Porta Sbarrata o una carta Quarantena in gioco.

**Sospettoso** - Guarda una carta a caso della mano di un giocatore adiacente.

**Whiskey** - Mostra le carte a tutti i giocatori. Puoi giocarla solo su te stesso.

**Risoluto** - Pesca tre carte **STAY AWAY!** senza mostrarle, scegline una e scarta le altre, dopodichè gioca una nuova carta o scartarne una. Puoi giocare altre carte Risoluto nello stesso turno. Se vi sono carte **PANIC!** in cima al mazzo vanno scartate senza guardarle, finchè non è possibile pescare le tre carte **STAY AWAY!** da scegliere.

**Guardati le Spalle** - Inverti il giro. D'ora in poi sia il gioco che lo scambio di carte avverranno nella direzione opposta. Utilizzate la carta Segnaposto per identificare il nuovo ordine di gioco.

**Ruba il Posto!** - Scambia fisicamente il posto con un giocatore a te adiacente, a meno che quest'ultimo non sia in Quarantena o non vi sia interposta una Porta Sbarrata tra di voi. Lo scambio di carte finale si effettuerà con il giocatore successivo rispetto alla tua nuova posizione, mentre il turno successivo riprenderà dal giocatore che ha subito il cambio di posto.

**Dattela a Gambe!** - Scambia fisicamente il posto con un qualsiasi giocatore che non sia in Quarantena, ignorando le Porte Sbarrate. Lo scambio di carte finale si effettuerà con il giocatore successivo rispetto alla tua nuova posizione, mentre il turno successivo riprenderà dal giocatore che ha subito il cambio di posto.

**Seduazione** - Scambia una carta con un giocatore qualsiasi che non sia in Quarantena, dopodichè il tuo turno termina.

## DIFESA

Sono le carte che riportano il titolo in **blu** e vanno utilizzate unicamente in risposta ad un'azione di gioco e scartate dopo l'uso, pescando immediatamente una nuova carta **STAY AWAY!** in sostituzione. Se in cima al mazzo ci sono una o più carte **PANIC!**, queste devono essere scartate finchè non è possibile pescare una carta **STAY AWAY!** da aggiungere alla propria mano.

**Spaventato** - Rifiuta uno scambio carta richiesto da un qualsiasi giocatore o causato dall'effetto di altre carte. Guarda la carta rifiutata.

**Sto Comodo** - Puoi utilizzarla solo in risposta a un Ruba il Posto! o un Dattela a Gambe!, annullandone l'effetto.

**No, Amico!** - Rifiuta uno scambio carta richiesto da un qualsiasi giocatore o causato dall'effetto di altre carte.

**Mancato!** - Rifiuta uno scambio carta richiesto da un qualsiasi giocatore o causato dall'effetto di altre carte. Il giocatore successivo a te (seguendo l'ordine del turno) effettua lo scambio al tuo posto. Se durante lo scambio questo giocatore riceve una carta Infetto!, non viene infettato ma sa di aver ricevuto una carta da La Cosa o da un giocatore Infetto! Se vi sono impedimenti tra te e questo giocatore (es. Porta Sbarrata, Quarantena), lo scambio carta non avviene. Il turno riprende col giocatore

successivo rispetto a colui che ha richiesto lo scambio carta.

**No Barbecue!** - Annulla l'effetto di una carta Lanciafiamme giocata su di te.

## IMPEDIMENTO

Sono le carte che riportano il titolo in **giallo** e permettono di isolarti o isolare altri giocatori; restano in gioco sul tavolo in modo permanente finchè non vengono rimosse.

**Quarantena** - Puoi giocare questa carta solo su un giocatore a te adiacente. Dal momento in cui viene giocata e per i suoi due turni successivi, il giocatore in Quarantena dovrà sempre pescare, scambiare e scartare a carte scoperte. Inoltre, non potrà eliminare giocatori, utilizzare e essere bersaglio di carte che prevedano uno scambio di posto, se non diversamente specificato dal testo. In particolare, se il giocatore in Quarantena è La Cosa, dovrà considerare che tutte le carte Infetto! offerte, saranno visibili a tutti i giocatori.

La Quarantena può essere rimossa e scartata prima dei due turni previsti tramite la carta Scure o effetti di alcune carte **PANIC!**.

**Porta Sbarrata** - Puoi interporre questa carta scoperta tra te e un giocatore adiacente. Non sarà più permessa alcuna azione tra di voi (giocare carte, scambiarsi carte e posto). Resta scoperta tra te e il giocatore scelto fino alla sua rimozione tramite una carta Scure o effetti di carte **PANIC!**. Se avviene uno scambio posto con altri giocatori o tra di voi per effetto di altre carte, la carta Porta Sbarrata non viene spostata, ma resta sul tavolo nella sua posizione originaria.

## CARTE PANIC!

Le carte **PANIC!** fanno parte del mazzo di gioco e servono ad inserire eventi casuali e di suspense durante la partita.

Se durante la fase di pesca del tuo turno peschi una carta **PANIC!** sei obbligato a giocarla immediatamente, scartandola dopo l'uso.

Le carte **PANIC!** non possono in nessun caso far parte della mano di un giocatore. Puoi giocare una carta **PANIC!** unicamente pescandola all'inizio del proprio turno.

Se è necessario pescare per effetto di altre carte (es: carte difesa, Risoluto o altre carte **PANIC!**), le carte **PANIC!** in cima al mazzo vanno scartate senza guardarle, finchè non è possibile pescare una carta **STAY AWAY!** da aggiungere alla propria mano.

## REGOLE AVANZATE

1. Per aumentare la suspense, la carta La Cosa può essere inserita all'interno del mazzo anzichè essere distribuita all'inizio del

- gioco (consigliato soprattutto per partite da 4 a 6 giocatori).
2. Per aumentare la difficoltà di gioco a favore de La Cosa o degli Umani, è possibile rispettivamente aumentare o diminuire le carte Infetto! a propria discrezione all'interno del mazzo.
  3. Per aumentare la difficoltà di gioco a favore de La Cosa, le carte Lanciafiamme e Analisi possono essere inserite all'interno del mazzo anzichè essere distribuite all'inizio del gioco.
  4. Per accrescere la componente strategica, il giocatore di turno può giocare le carte Seduzione, Dattela a Gambe!, Facciamo Amicizia? e Fuori di Qui! su qualsiasi giocatore alla sua destra o alla sua sinistra, a meno che non vi siano una Quarantena o una Porta Sbarrata tra i due giocatori **in entrambe le direzioni**.
  5. I giocatori più esperti potranno comporre il mazzo di gioco variando a proprio piacimento le carte da utilizzare nella partita.
  6. **MODALITÀ VENDETTA:** se La Cosa viene eliminata e in gioco vi sono ancora sia Umani che Infetti, la partita continua e le due fazioni continueranno a scontrarsi, finché tutti gli Infetti o gli Umani saranno stati eliminati. La Cosa (che è l'unica a conoscere tutti i ruoli) dovrà seguire la partita e dare indicazioni per aiutare gli Infetti o sviare gli Umani, senza però mai dichiarare esplicitamente i ruoli dei giocatori. Sarà sempre La Cosa a dichiarare la fine della partita, quando tutti gli Umani o gli Infetti saranno stati eliminati: tutti i giocatori sopravvissuti (Umani o Infetti) vincono, mentre tutti i giocatori eliminati perdono.

## CREDITS

**STAY AWAY!** ideato da Antonio Ferrara e Sebastiano Fiorillo  
 Illustrazioni, grafica e impaginazione: Sebastiano Fiorillo  
 Ringraziamenti speciali per le illustrazioni: Alessia Valentina Coppola  
 Produzione: Silvio Negri-Clementi.

Grazie a tutti i 494 backers infettati su Kickstarter!

Grazie ai seguenti amici per aver messo la propria faccia nelle illustrazioni: Michele Benvenuti (carta Infetto! n° 4), Alessia Valentina Coppola (carta No, Amico!, nonché illustratrice di questa carta), Rogério De Leon Pereira (carta Infetto! n° 3), Piero Landolfi (carta Whiskey e voce narrante trailer promo), Stephen Pollei (carta Lanciafiamme), Antonio Ferrara e Sebastiano Fiorillo (carta Ruba Il Posto!, nonché autori del gioco).

Un ringraziamento speciale va alle famiglie e a tutti gli amici che ci hanno aiutato a realizzare questo gioco: Pasquale Acunzo, Valeria Amoruso, Domenico Ascione, Luca Ascione, Luciano Bertone, Mariano Buono, Ciro Cangiano, Marcella Caputo, Sarah Caputo, Liberata Cozzolino, Martina Di Costanzo, Vittorio Di Sapio, Domenico Ferrara, Luigi Ferrara, Manuela Ferrara, Denise Fiorentino, Stefania Fiorillo, Marina Gentiluomo, Giovanni Guida, Cira Improta, Katia Manfellotto, Giulia Mendone, Roberta Mendone, Paola Patruno, Mariarosaria Pucci, Giancarlo Roberto, Mariagrazia Ricci, Davide Tedoldi, Antonio Vecchione, Silvio Negri-Clementi, Andrea Vigiak e tutto lo staff di Pendragon Game Studio.

Publicato da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - Milano - Italia. Tutti i diritti sono riservati. I marchi Stay Away! e Pendragon Game Studio sono di proprietà di Pendragon Game Studio srl © & ™ 2017. Ogni riproduzione di questo gioco - anche parziale - è severamente proibita.

[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it) - [pendragongamestudio@gmail.com](mailto:pendragongamestudio@gmail.com)  
 Conservate questa confezione e l'indirizzo per riferimenti futuri.

**ATTENZIONE:** Non adatto ai bambini di età inferiori ai 36 mesi. Contiene piccole parti, che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Made in Poland