

STAY AWAY!



Ein ansteckendes Horrorspiel

TRUANT
SPIELE

COORDINATEN: 47°9' S 126°43' W

ERSTER FUNKSPRUCH: 07:21:03

07:21:06 - **Dr. Campbell:** Hallo...Bzzz...Hallo...Archäologisches Forschungszentrum von Providence, Rhode Island. Hört mich jemand? Wir haben seit Tagen nichts mehr von euch gehört. Könnt ihr uns hören? Over.

07:21:15 - **Jack Burton:** Jack berichtet von der Insel R'lyeh. Ich befürchte, dass dies das letzte Mal sein wird, dass ihr meine...Bzzz...Stimme hört. Hier ist etwas, etwas Altes und sehr Mächtiges. Ich kann es nicht beschreiben, doch es muss aus dem Meer kommen und es riecht wie ein verwesender Leichnam. Es ist unrein und unbekannt. Ich glaube, es wurde hier begraben, wo wir unsere Blockhütte gebaut haben...Ich fürchte unsere Anwesenheit hat es erweckt und...und...dieser Whisky ist grässlich! Jeder hier scheint wahnsinnig geworden zu sein, ich kann niemanden mehr vertrauen...ich bin jetzt alleine, doch ich musste es tun! Jedenfalls musste ich mich selbst retten...aber ich glaube nicht, dass ich erfolgreich gewesen bin. Ich...Bzzz...weiß nicht mehr, wer ich bin oder was zur Hölle „Das Ding“ ist, dass ich im Schrank eingesperrt habe. Bitte versucht nicht, mich zu finden! Kommt nicht...Bzzz...hierher...Bzzz...ihr werdet nicht mich antreffen, sondern nur etwas, dass wie ich aussieht...Bzzz...vertraut niemanden...Bzzz...KOFF! PTUH! BLUBB...und...KOFF! KOFF!...haltet euch auf jeden Fall vom Vorratsraum fern! KOFF!...

07:22:02 - **Dr. Campbell:** Jack? Was musstest du tun? Bleib ruhig, wir werden sofort eine zweite Expedition losschicken, um euch alle zu finden. Wir haben die Koordinaten kontrolliert und alles stimmt überein, ihr seid mit Sicherheit auf der Insel R'lyeh! Es wurde endlich offenbart! Der Blopp, ich wusste es! Das ist wundervoll, vielleicht kommen wir ihm endlich näher! Kannst du das bestätigen? Jack? Jack!

07:22:13 - **Jack Burton:** Sicher, wundervoll...sag meiner Frau und meiner Tochter, dass ich sie liebe...Over and out...



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

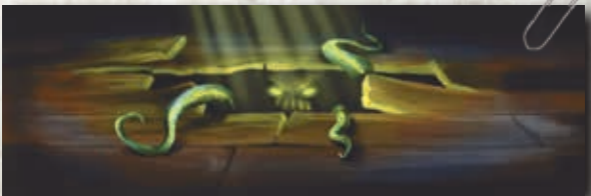
Von diesem Moment an seid ihr die Helden der Geschichte!

Ihr seid das Rettungsteam, das zur neu aufgetauchten Insel geschickt wurde, um zu untersuchen, was aus der archäologischen Expedition geworden ist. Sowie ihr auf der Insel angekommen seid, geratet ihr in einen gewaltigen Sturm, der euch dazu zwingt, Unterschlupf in einem wackligen Verschlag zu suchen. Rasch bemerkt ihr, dass dies der Außenposten der ersten Expedition sein muss: Innerhalb findet ihr den leblosen Körper von Jack über dem Funkgerät liegend, mit einem Revolver in der Hand.



Am Ende des Ganges befindet sich augenscheinlich die Tür zu einem Vorratsraum, über den Jack geredet hat, während seines letzten Funkspruchs. Sie hängt an nur einer Angel, die Bretter, mit denen sie verbarrikiert wurde, zersplittert in Fragmente. In der Mitte des Raumes sind die Dielen herausgerissen worden, darunter befindet sich etwas, das auf den ersten Blick wie ein Brunnen voll mit dreckigem Wasser aussieht, von dem ein abscheulicher Gestank aufsteigt.

Entsetzt über den Gedanken, dass ... irgendetwas ... aus dem Brunnen entkommen könnte, verbarrikiert ihr die Tür. Bisher ist euch noch nicht klar, dass bereits etwas aus dem Vorratsraum entkommen ist und dass es jetzt unter euch ist. Genau genommen ist es **EINER von euch!**



Unter euren Kameraden versteckt sich „Das Ding“. Haltet eure Augen offen, vertraut niemanden und ... **BLEIBT WEG!**

INHALT DES SPIELS

108 Karten und 1 Spielregel

ZIEL DES SPIELS

Zu Beginn des Spieles sind alle Spieler „Menschen“, doch während des Spieles werden sich einige verändern, wodurch zwei gegnerische Fraktionen entstehen:

A) Die Menschen halten Ausschau nach „Dem Ding“

Ihr Ziel ist es zusammenzuarbeiten, um „Das Ding“ und die Infizierten zu finden.

B) „Das Ding“ und die Infizierten

Ein Mensch wird in der ersten Runde zu „Dem Ding“. Dessen Ziel ist es, alle Menschen zu töten, entweder indem es sie infiziert oder sie aus dem Spiel entfernt.

SPIELVORBEREITUNG

Es gibt zwei verschiedene Kartensorten, jede mit ihrer eigenen Rückseite („Stay Away!“ und „Panic!“), aus diesen Karten wird ein Kartenstapel erstellt.

„Das Ding“ ist einzigartig und hat keine Nummer, es muss sich immer im Kartenstapel befinden.

Bevor man mit dem Spiel beginnen kann, muss der Kartenstapel, wie nachfolgend beschrieben, erstellt werden:

- 1) Die Karten, die benutzt werden, hängen von der Spieleranzahl im Spiel ab: alle Karten, die eine höhere Nummer in der unteren rechten Ecke haben als die Spieleranzahl, werden zurück in die Spielschachtel gelegt und nicht im Spiel benutzt.

Beispiel: In einem Spiel mit 6 Spielern werden alle Karten mit den Nummern 7 bis 12 zurückgelegt. Es werden nur die Karten mit den Nummern 4 bis 6 für das Spiel verwendet.

- 2) Sobald man alle richtigen Karten zusammen hat, werden alle „Infiziert!“- und „Panic!“-Karten sowie die „Das Ding“-Karte vorläufig aus dem Kartenstapel aussortiert.
- 3) Basierend auf der Spielerzahl nimmt sich ein zufälliger Spieler die entsprechende Anzahl von Karten minus eine verdeckt auf die Hand. Danach wird die „Das Ding“-Karte hinzugefügt. Diese Karten werden gemischt und verteilt, so dass jeder Spieler 4 Handkarten hat.

Beispiel: Für 6 Spieler: $6 \times 4 - 1 = 23$ + „Das Ding“ = 24 Karten

- 4) Danach werden alle restlichen Karten zusammen mit den „Infiziert!“- und „Panic!“-Karten gemischt, aus diesen besteht der Kartenstapel, der verdeckt in der Mitte des Tisches platziert wird.

SPIELABLAUF

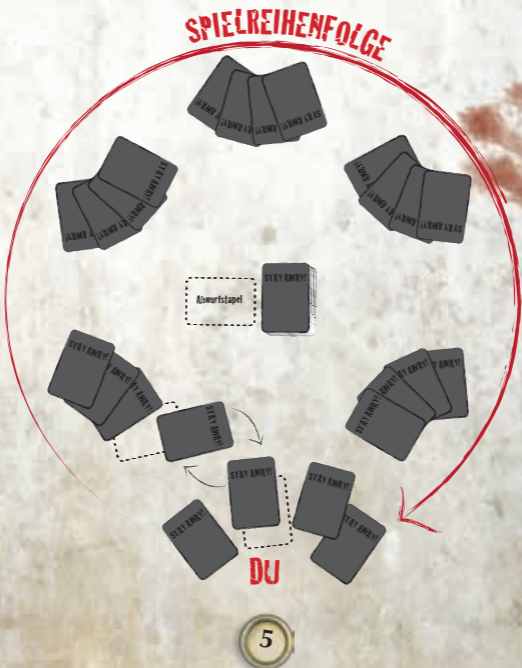
Das Spiel wird in Runden mit verdeckten Karten gespielt, es verläuft im Uhrzeigersinn und beginnt mit dem Spieler zur Linken des Kartengebers. Wenn man am Zug ist, werden folgende drei Schritte der Reihenfolge nach durchgeführt:

- 1) Ziehe eine Karte vom Stapel und füge sie der Kartenhand hinzu.
- 2) Wenn die gezogene Karte eine „Panic!“-Karte ist, muss diese sofort gespielt werden und nach Verwendung verdeckt abgelegt werden.

Ist die gezogene Karte eine „Stay Away!“-Karte, wähle zwischen den folgenden beiden Optionen eine aus:

- a. Lege eine Karte von der Hand verdeckt auf den Ablagestapel.
 - b. Spiele eine „Stay Away!“-Karte von der Hand, folge den Anweisungen auf dieser und lege sie dann verdeckt auf den Ablagestapel.
- 3) Wähle eine „Stay Away!“-Karte von der Hand aus. Der Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, muss eine seiner Handkarten mit dieser tauschen, ohne sie sich vorher anzuschauen.

Wichtig: Wenn ein Hindernis (wie „Versperzte Tür“ oder „Quarantäne“) zwischen zwei Spielern liegt, kann Schritt 3 nicht durchgeführt werden, und es werden keine Karten ausgetauscht.



Nachdem alle drei Schritte abgeschlossen wurden, endet der Zug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Anmerkung 1: Zu Beginn und zum Ende eines Zuges hält jeder Spieler immer vier Karten auf der Hand! Der Austausch in Schritt 3 findet immer mit verdeckten Karten und mit dem Spieler statt, der als nächstes an der Reihe ist, es sei denn die Karte sagt etwas anderes.

Anmerkung 2: Wird eine Karte ausgespielt, kann diese nur auf benachbarte Spieler (nach Wahl zur Linken oder zur Rechten) ausgespielt werden, es sei denn die Karte sagt etwas anderes.

Anmerkung 3: Alle abgelegten Karten kommen immer verdeckt auf den Ablagestapel. Wenn der Kartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet den neuen Kartenstapel.

DIE ROLLEN

Während des Spieles wird man eine von drei unterschiedlichen Rollen einnehmen:

1) DIE MENSCHEN

Zu Beginn des Spieles sind alle Spieler „Menschen“, bis auf den Spieler, der die „Das Ding“-Karte erhalten hat.

Das Ziel der Menschen ist es, den Spieler zu identifizieren, der „Das Ding“ ist und ihn mit der „Flammenwerfer“-Karte zu rösten.

Wenn ein Mensch eine „Infiziert!“-Karte vom Stapel zieht, ist er nicht infiziert. Diese Karte kann nicht mit einem anderen Spieler getauscht werden, man muss sie auf der Hand halten oder sie wie üblich ablegen.

Wenn jedoch ein anderer Spieler einem eine „Infiziert!“-Karte zuspielt, wird man infiziert und nimmt diese neue Rolle ein. Dieser Spieler muss „Das Ding“ sein, denn nur dieser kann „Infiziert!“-Karten verteilen.

Spieltipp: Die Karten im Kartenstapel können dazu benutzt werden, sich zu schützen, seinen Platz am Tisch zu ändern oder die Handkarten anderer Spieler zu enthüllen. Solange man ein Mensch ist, sollte man das Spiel genau verfolgen. Um zu gewinnen, muss man herausfinden, gegen wen man sich verteidigen muss und mit wem man sich zusammenschließen kann, wer also die Infizierten sind und wer „Das Ding“ ist.

2) DIE INFIZIERTEN

Ein Mensch, der eine „Infiziert!“-Karte während eines Kartentausches erhält, wird einer der Infizierten. Die so erhaltene „Infiziert!“-Karte kann nicht abgelegt werden. Ab diesem Zeitpunkt ist der Spieler ein Verbündeter „Des Dings“ und muss dafür Sorge tragen, dass dessen Identität nicht enthüllt wird, indem die Gegner verwirrt und Misstrauen unter den Menschen gesät wird.

Zieht ein Infizierter eine weitere „Infiziert!“-Karte vom „Stay Away!“-Stapel, kann diese wie üblich abgelegt werden oder beim Kartentausch

an „Das Ding“ weitergegeben werden. Diese Karte kann nicht mit einem Menschen oder einem anderen Infizierten getauscht werden.

Anmerkung: Ein infizierter Spieler hat immer eine „Infiziert!“-Karte auf der Hand.

3) „DAS DING“

Ein Spieler erhält die „Das Ding“-Karte zu Beginn des Spieles. Von diesem Moment an nimmt dieser Spieler die Rolle von „Das Ding“ an. Diese Karte kann nicht abgelegt oder getauscht werden.

„Das Ding“ hat zum Ziel, alle Menschen auszulöschen oder sie mit „Infiziert!“-Karten zu infizieren.

Nur „Das Ding“ kann andere Spieler infizieren, in dem es mit diesen „Infiziert!“-Karten tauscht. Daher kennt nur „Das Ding“ die Rollen aller anderen Spieler und ist der einzige, der das Ende des Spieles ausrufen kann, wenn keine Menschen mehr im Spiel verbleiben.

Um zu überleben, muss „Das Ding“ seine Identität verstecken und den Verdacht auf andere lenken, damit die Menschen es nicht lokalisieren und töten können.

Spieltipp: Während des Spieles ist es völlig normal und erlaubt, mit den anderen Spielern zu reden. Jeder kann seine Identität verkünden oder bluffen, in dem er falsche Ankündigungen macht, um den Verdacht auf andere Spieler zu lenken. Jedoch darf man nie jemand anderem seine Karten zeigen (es sei denn, eine Karte verlangt dies).

Es liegt bei den anderen Spielern, ob sie einem trauen oder nicht. Es wird jederzeit das Verhalten der anderen beurteilt und dabei entscheidet sich, ob man sich zusammenschließt, sich gegenseitig aus dem Spiel entfernt oder wegrennt!

ACHTUNG!

Kein Spieler darf mehr als 3 „Infiziert“-Karten auf der Hand halten, eine 4. wird abgeworfen (s.o. Schritt 2a). Zu Beginn und am Ende eines Zuges hat jeder Spieler immer 4 Karten auf der Hand.

SPIELER ENTFERNEN

Der „Flammenwerfer“ ist die einzige Karte, mit der andere Spieler aus dem Spiel ausscheiden können, unabhängig von ihren Rollen.

Wenn man vermutet, dass ein Spieler neben einem (rechts oder links) Teil der gegnerischen Fraktion ist, kann diese Karte ausgespielt werden, um ihn aus dem Spiel zu entfernen.

Es sei denn, dieser Spieler hat eine „Feuerfest“-Karte auf der Hand und nutzt diese, um im Spiel zu bleiben. Wenn nicht, kommen alle seine Karten auf den Ablagestapel, ohne sie zu enthüllen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sobald sobald:

1) „Das Ding“ aus dem Spiel entfernt wird

Alle Spieler erklären, auf welcher Seite sie sind, indem sie ihre Karten aufdecken. Alle Menschen, die noch im Spiel sind, gewinnen als Team. „Das Ding“, alle Infizierten und alle ausgeschiedenen Spieler verlieren.

2) Kein Mensch im Spiel verbleibt

Es ist kein Mensch mehr im Spiel, wenn alle infiziert oder aus dem Spiel entfernt wurden. Wenn „Das Ding“ eröffnet, dass keine Menschen mehr im Spiel sind, erklären alle Spieler, auf welcher Seite sie sind, indem sie ihre Karten aufdecken. „Das Ding“ und alle Infizierten, die noch im Spiel sind, gewinnen als Team. Alle ausgeschiedenen Spieler verlieren. Wird der letzte Mensch im Spiel infiziert, zählt er weiterhin zu den Menschen und verliert das Spiel.

Spezialfall: Tritt der ungewöhnliche Fall ein, dass „Das Ding“ alle anderen Spieler infiziert und kein Mensch aus dem Spiel ausscheidet, ist „Das Ding“ der einzige Gewinner und alle anderen verlieren!

STAY AWAY!-KARTEN

Die „Stay Away!“-Karten sind Teil des Kartenstapels und einmal gezogen, werden sie zur Kartenhand hinzugefügt und zum passenden Zeitpunkt gespielt. Anhand ihrer Effekte werden die Karten in vier Kategorien eingeteilt: Ansteckung, Aktion, Verteidigung und Hindernis.

ANSTECKUNGSKARTEN

Diese Karten können nicht durch andere Spieler ausgespielt oder enthüllt werden (es sei denn eine Karte verlangt dies).

„Das Ding“ „Das Ding“ hat zum Ziel, die Menschen aus dem Spiel zu entfernen oder sie zu infizieren. Diese Karte kann NICHT abgelegt oder getauscht werden.

„Infiziert!“ Wenn ein Spieler diese Karte zieht, ist er nicht infiziert und kann diese Karte nach Belieben ablegen. Doch denkt daran, wird bei einem Spieler diese Karte auf der Hand entdeckt, macht es einen verdächtig!

Wenn ein anderer Spieler einem eine „Infiziert!“-Karte zuspielt, ist man infiziert, denn nur „Das Ding“ kann diese Karten weitergeben. Diese Karte kann man nicht mehr ablegen.

AKTIONSKARTEN

Diese Karten können nur während des eigenen Zugs gespielt werden, niemals als Erwiderung auf eine andere Karte. Nach Benutzung werden sie abgelegt.

„Analyse“ Wenn diese Karte auf einen anderen Spieler gespielt wird, muss er dem Ausspieler alle seine Handkarten zeigen.

„Axt“ Diese Karte kann auf sich selbst oder benachbarte Spieler gespielt werden, um „Versperzte Tür“ oder „Quarantäne“ zu entfernen.

„Flammenwerfer“ Diese Karte kann als einzige andere Spieler vernichten.

„Lauf besser weg!“ Tausche physisch den Sitzplatz am Tisch mit einem beliebigen Spieler, man behält seine Handkarten. Dieser Tausch ist auch möglich, wenn eine „Versperzte Tür“ vorhanden ist, jedoch nicht bei „Quarantäne“.)

„Platztausch!“ Tausche physisch den Sitzplatz am Tisch mit einem benachbarten Spieler, man behält seine Handkarten. Dieser Tausch ist nur möglich, wenn kein Hindernis im Weg ist.

„Rückendeckung“ Die Spielrichtung wird umgekehrt. Das betrifft sowohl die Zugreihenfolge als auch den Kartentausch.

„Verdächtig“ Wähle eine zufällige Karte von einem benachbarten Spieler aus und schau sie an, danach geht sie zurück.

„Verführung“ Tausche eine Karte mit einem beliebigen Spieler, der nicht unter „Quarantäne“ steht. Der Zug endet

„Vorbereitet“ Ziehe 3 Karten vom Stapel, ohne sie den anderen zu zeigen. Wähle eine Karte aus und füge sie deiner Kartenhand hinzu, die anderen kommen auf den Ablagestapel. Dann musst du eine Karte ausspielen oder ablegen. Dabei können weitere „Vorbereitet“-Karten gespielt werden. Werden „Panic!“-Karten gezogen, so werden diese abgelegt, ohne sie anzuschauen. Man zieht solange Karten, bis man 3 „Stay Away!“-Karten gezogen hat.

„Whisky“ Zeige alle Handkarten den anderen Spielern. Diese Karte kann man nur auf sich selbst ausspielen.

VERTEIDIGUNGSKARTEN

Diese Karten können nur als Erwiderung auf eine Aktion eines anderen Spielers oder eine „Panic!“-Karte gespielt werden und werden nach Benutzung abgelegt. Nachdem eine Verteidigungskarte ausgespielt wurde, muss sofort eine Ersatzkarte vom Stapel gezogen werden. Falls dabei eine „Panic!“-Karte gezogen wird, kommt diese auf den Ablagestapel, ohne dass sie angeschaut wird. Dies geschieht solange, bis man eine „Stay Away!“-Karte zieht.

„Bedrohlich“ Diese Karte kann nur als Erwiderung auf einen Kartentausch gespielt werden. Sie verhindert den Kartentausch,

man darf sich die zum Tausch angebotene Karte anschauen, gibt sie danach an den Spieler zurück.

„Feuerfest“ Diese Karte kann nur als Erwiderung auf einen „Flammenwerfer“ gespielt werden, um zu verhindern, dass man aus dem Spiel entfernt wird. Nur um sich selbst zu schützen.

„Mir gehts gut“ Diese Karte kann nur als Erwiderung auf „Platztausch!“ oder „Lauf besser weg!“ gespielt werden. Sie hebt den Effekt dieser Karten auf.

„Nein danke!“ Diese Karte kann nur als Erwiderung auf einen Kartentausch gespielt werden. Sie verhindert, dass der benachbarte Spieler in diesem Zug mit einem Karten tauschen kann.

„Verfehlt!“ Diese Karte kann nur als Erwiderung auf einen Kartentausch gespielt werden. Statt einem selbst muss der nachfolgende Spieler den Tausch vollziehen. Wenn Hindernisse vorhanden sind, findet kein Tausch statt. Der Zug endet und es geht normal der Reihe nach weiter.

HINDERNISKARTEN

Mit diesen Karten kann man sich selbst oder andere Spieler isolieren. Sie verbleiben im Spiel, bis sie durch eine andere Karte entfernt werden.

„Quarantäne“ Diese Karte kann auf sich selbst oder einen benachbarten Spieler gespielt werden. Der Betroffene befindet sich ab sofort für die nächsten 3 Runden in Quarantäne und kann weder Karten tauschen, noch welche ausspielen oder zum Ziel von „Stay Away!“-Karten werden. Er wird jedoch, wenn er an der Reihe ist, immer eine Karte ziehen, falls es eine „Stay Away!“-Karte ist, fügt er sie seiner Hand hinzu und legt eine ab, ohne eine auszuspielen; falls es eine „Panic!“-Karte ist, wird sie sofort ausgespielt. In jedem Fall findet kein Kartentausch statt, noch kann ein anderer Spieler mit dem Betroffenen Karten tauschen. „Quarantäne“ kann auch vor Ablauf der 3 Runden entfernt und abgelegt werden durch eine „Axt“ oder den Effekt einer „Panic!“-Karte.

„Versperrte Tür“ Diese Karte kann zwischen sich selbst und einem benachbarten Spieler platziert werden. Beide Spieler können nicht länger Aktionen durchführen, die den jeweils anderen betreffen. Die Karte bleibt aufgedeckt liegen bis sie mit einer „Axt“ oder durch den Effekt einer „Panic!“-Karte entfernt wird. Falls aus irgendeinem Grund die Sitzplätze getauscht werden, verbleibt die Karte weiterhin an ihrer ursprünglichen Position auf dem Tisch.

PANIC!-KARTEN

Diese Ereigniskarten sind Teil des Kartenstapels, sie werden verwendet um zufällige Ereignisse auszulösen und damit die Spannung im Spiel zu erhöhen.

Diese Ereignisse müssen sofort gespielt werden, wenn sie gezogen werden, und kommen danach auf den Ablagestapel.

„Panic!“-Karten können niemals Teil einer Kartenhand sein. Sie können nur in Schritt 1 am Anfang des Zuges ausgespielt werden.

Wenn Karten aus einem anderen Grund gezogen werden, müssen „Panic!“-Karten, ohne sie anzuschauen, abgelegt werden.

ERWEITERTE REGELN

1) Um die Spannung zwischen den Spielern zu erhöhen, kann die „Das Ding“-Karte auch einfach so dem Kartenstapel hinzugefügt werden, anstatt sie am Anfang des Spieles auszugeben (Vor allem empfohlen bei 4 bis 6 Spielern).

2) Um die Schwierigkeit im Spiel zu Gunsten der Menschen oder „Des Dings“ zu erhöhen, können mehr oder weniger „Infiziert“-Karten in den Kartenstapel eingefügt werden.

3) Um die Schwierigkeit im Spiel zu Gunsten „Des Dings“ zu erhöhen, werden die Karten „Flammenwerfer“ und „Analyse“ nicht zu Beginn verteilt, sondern nur in den Kartenstapel gemischt.

4) Erfahrenere Spieler können den Kartenstapel nach eigenem Belieben erstellen.

5) RACHE-Modus: Wenn Das Ding aus dem Spiel entfernt wird und sowohl Menschen als auch Infizierte noch im Spiel sind, endet es nicht, sondern die Verbliebenen spielen weiter, bis nur noch eine Fraktion übrig bleibt.

Das Ding kennt alle Rollen und folgt weiter dem Spiel, es kann subtile Hinweise geben, darf jedoch nicht die Rollen der einzelnen Spieler nennen. Das Ding erklärt das Spiel für beendet, sobald nur noch eine Fraktion übrig bleibt: alle überlebenden Spieler (Mensch oder Infizierte) gewinnen, während alle aus dem Spiel entfernten Spieler verlieren.

STAY AWAY!

www.truant-spiele.de

IMPRESSUM!

STAY AWAY!

Antonio Ferrara und Sebastiano Fiorillo



Illustrationen, Graphik und Layout: **Sebastiano Fiorillo**
Besonderen Dank für die Illustrationen: **Alessia Valentina Coppola**

Großen Dank an **Kickstarter** und alle **494 Backer**, die sich infizieren ließen.
Mit freundlichem Dank an die folgenden Baker und Freunde, deren Gesichter als Vorlage für die Illustrationen dienten: **Michele Benvenuti** – „Infiziert!“ Karte Nr. 4, **Alessia Valentina Coppola** – Karte „Nein danke!“, sowie den Illustrator dieser Karte, **Rogério De Leon Pereira** – „Infiziert!“ Karte Nr. 3, **Piero Landolfi** (Karte „Whisky“ und seine Stimme als Sprecher des Promovideos)
Stephen Pollei – Karte „Flammenwerfer“, **Antonio Ferrara** und **Sebastiano Fiorillo** – Karte „Platztausch“ und natürlich den Spieleautoren.

Vielen Dank an die Backer für ihre große Unterstützung:
Sylvain Daraïche, **Stéphanie Gagnon** und **Nicolas Hartmann** – französische Übersetzungen, **Michael Jaegers** – deutsche Übersetzungen, **Jonas Runkel** – englische und deutsche Übersetzungen, **Miguel Vinas Gutierrez** – spanische Übersetzungen, **Ken Stojevich** – ein Baker schneller den je!

Speziellen Dank an die Blogs, Webseiten und Spielecenter für die Spieletests und Besprechungen: **Balena Ludens**, **Board Game Geek**, **Giochi e Giocatori**, **Giochi sul Nostro Tavolo**, **Gioconauta**, **Gioconomicon**, **I Giochi di Cthulhu**, **Inventori di Giochi**, **La Tana del Goblin**, **Ludoteca Pesaro in Gioco**.

Besonderen Dank an die Familien, Freunde und alle Leute, die es ermöglichten, dass dieses Spiel verwirklicht werden konnte: **Pasquale Acunzo**, **Valeria Amoruso**, **Domenico Ascione**, **Mariano Buono**, **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**, **Lucia Petti**, **Mariarosaria Pucci**, **Mariagrazia Ricci**, **Antonio Vecchione**, **Andrea Vigiak** und das Team vom **Pendragon Game Studio**.

Herausgegeben von **FastPress srl** – Via Buonarroti 14/a – Monza (Italy).
Stay Away! und **Pendragon Game Studio** by **Fast Press** © & ™ 2014.
Pendragon Game Studio ist ein Spiele-Imprint von **Fast Press srl**.

Deutsche Ausgabe ©2014 **Mario Truant Verlag** unter Lizenz von **Fast Press srl**.
Übersetzung ins Deutsche: **Marc A. Truant**.
Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung, ist strikt untersagt.

www.truant.de

Art.-Nr. 5625 · ISBN 978-3-934282-66-7

