

# STAY AWAY!



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 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.

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 scorgete 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 scovare la Cosa e gli Infetti.

**B) La Cosa con gli Infetti**

Uno solo dei giocatori, al primo turno, potrà trasformarsi in 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, più una carta "Segnaposto" raffigurante una freccia.

Prima di iniziare la partita, un giocatore a scelta compone il mazzo seguendo in ordine le seguenti fasi:

1) La carta "La Cosa" è unica, non numerata e va sempre inclusa nel mazzo da comporre.

2) Seleziona le altre carte da includere in base al numero dei giocatori: tutte le carte che riportano (in basso a destra) un numero superiore alla quantità di giocatori al tavolo, le ripone nella scatola senza utilizzarle per la partita (es.: se i giocatori al tavolo sono 6, si scarteranno tutte le carte numerate da 7 a 12 e si giocherà solo con le carte numerate da 4 a 6).

3) Dalle rimanenti carte, mette momentaneamente da parte le carte "Infetto!", le carte **PANIC!** e la carta "La Cosa".

4) In base al numero dei partecipanti, seleziona casualmente la quantità di carte da distribuire per la prima mano, diminuita di un'unità, al fine di inserire la carta "La Cosa" precedentemente messa da parte. Mescola le carte così selezionate e distribuisce 4 carte per ciascun giocatore.

Es.: per 6 giocatori, sarà  $6 \times 4 - 1 = 23$  carte + La Cosa = 24 carte.

5) Mescola tutte le carte messe precedentemente da parte per formare un unico mazzo, che potrà coperto al centro del tavolo.

6) Posiziona la carta "Segnaposto" davanti al giocatore che inizia la partita, con la freccia rivolta verso sinistra (senso orario del turno).

## 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 e la aggiunge alla mano.

2) Se la carta pescata è una carta **PANIC!**, è obbligato a giocarla immediatamente ed a riporla coperta sulla pila degli scarti dopo l'uso.

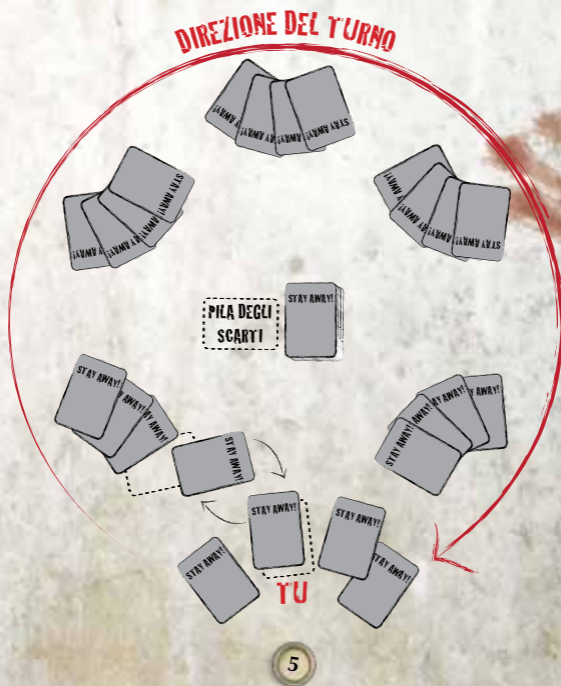
Se la carta pescata è una carta **STAY AWAY!** deve compiere una delle due azioni disponibili:

A) scarta una carta riponendola coperta sulla pila degli scarti; oppure

B) gioca una carta **STAY AWAY!** dalla mano, dopodichè la ripone coperta sulla pila degli scarti dopo l'uso.

3) Sceglie una carta **STAY AWAY!** dalla 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 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 sulla 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 da qualsiasi giocatore, ad esempio per scappare da una situazione difficile, per rincorrere un giocatore da eliminare o per aiutarlo. 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.

Durante un cambio posto, i giocatori portano sempre con sé la mano di gioco.

## 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 riceve al primo turno la carta "La Cosa".

Lo scopo dell' Umano sarà quello di non farsi infettare ed eliminare La Cosa e gli Infetti tramite 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 può MAI scambiare questa carta, ma solo scartarla o tenerla, 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 passa al ruolo di Infetto.

**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 disculpandosi, prima 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 quella passatagli da La Cosa, può scartarle, tenerle o passarle soltanto 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 annientare gli Umani o trasformarli in Infetti passando le carte "Infetto!".

**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 scambiare carte "Infetto!" con altri giocatori già Infetti. Per sopravvivere, La Cosa dovrà cercare di nascondere la propria identità o riversare accuse sugli avversari per non farsi arrostitire con un Lanciafiamme!

**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 far vedere le proprie carte.

Starà alla fiducia e all'attenzione di tutti gli altri giocatori interpretare i comportamenti di ognuno e scegliere se allearsi, eliminare o scappare.

### 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 propria mano perdendo la partita.

## 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.**

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce se:

### 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 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 i loro effetti si distinguono in quattro tipologie: CONTAGIO, AZIONE, DIFESA e IMPEDIMENTO.

## CONTAGIO

Non 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 e annientare 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 dovrai tenere nella tua mano almeno una carta "Infetto!" e non potrai MAI scartarla, nemmeno se richiesto da una qualsiasi carta come effetto.

## AZIONE

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 dalla 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.

**Ruba il Posto!** - Scambia fisicamente il posto con un giocatore a te adiacente, a meno che quest'ultimo non sia in Quarantena o vi sia interposta una "Porta Sbarrata" tra di voi. Lo scambio di carte finale e il passaggio di turno si effettueranno col giocatore successivo rispetto alla tua nuova posizione.

**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 e il passaggio di turno si effettueranno col giocatore successivo rispetto alla nuova posizione.

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

## DIFESA

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 mano.

**Spaventato** - Rifiuta uno scambio carta richiesto da un qualsiasi giocatore o 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 effetto di altre carte.

**Mancato!** - Rifiuta uno scambio carta richiesto da un qualsiasi giocatore o 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

Permettono di isolarti o isolare altri giocatori; restano in gioco sul tavolo in modo permanente finchè non vengono rimosse.

**Quarantena** - Puoi giocare questa carta 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 una 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 va mai 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 tra i giocatori, 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.

# STAY AWAY!

www.stayawaythegame.com

## CREDITI



**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**.

Un grande ringraziamento a **Kickstarter** e tutti i **494 backers** infettati da **STAY AWAY!**

Grazie ai seguenti amici e backers, per averci messo la faccia nelle nostre 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 per il video promozionale  
**Stephen Pollei** - carta "Lanciafiamme"  
**Antonio Ferrara** e **Sebastiano Fiorillo** - carta "Ruba Il Posto!",  
nonchè autori del gioco... ora sapete a chi dare la colpa!

Grazie ai seguenti backers per il loro sincero e disinteressato supporto:

**Sylvain Daraiche**, **Stéphanie Gagnon**  
e **Nicolas Hartmann** - traduzione Print & Play in francese  
**Michael Jaegers** - traduzione Print & Play in tedesco  
**Jonas Runkel** - traduzione Print & Play in inglese e tedesco  
**Miguel Vinas Gutierrez** - traduzione Print & Play in spagnolo  
**Ken Stojevich** - il backer più veloce di sempre!

Grazie di cuore ai seguenti blog, siti web e ludoteche per aver testato e recensito il gioco in anteprima:

**Balena Ludens**, **Board Game Geek**, **Giochi e Giocatori**, **Giochi sul Nostro Tavolo**, **Gioconauta**, **Gioconomicon**, **I Giochi di Cthulhu**, **HomoLudens Torino**, **Inventori di Giochi**, **La Tana del Goblin**, **Ludoteca Pesaro in Gioco**.

Un ringraziamento speciale va alle famiglie, agli amici e a tutte le persone 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 Sapia**, **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**, **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 © & ™ 2015. 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.

