

НЕ НАБЛИЖАЙСЯ!

Оновлена Редакція



Заразливий жахастик
Чи можна довіряти своїм друзям?



КООРДИНАТИ: 47°9' пд. ш. 126°43' зх. д
ПОЧАТОК РАДІОПЕРЕДАЧІ: 07:21:03

07:21:06 - Доктор Кемпбелл: Виклик.. Бцзз...
На зв'язок... Центр археологічних досліджень
у Провіденсі, Род-Айленд. Хтось слухає? Ми не
отримували від вас новин протягом тривалого
часу. Ви нас чуєте? Прийом.

07:21:15 - Джек Бертон: Це Джек Бертон із
дослідницького форпосту, ймовірно на острові
Р'льєх. Я думаю, це востаннє, коли ви чуєте..
Бцзз..мій голос. Щось є в цьому місці, щось
вічне. Воно, напевно, приходить із моря
і пахне гнилим трупом. Це щось нечисте й
невідоме. Я думаю, що воно поховане саме тут,
де ми побудували цю халупу.. Боюсь, що наша
присутність розбудила його і.. і.. цей віскі -
відстій! Усі тут збожеволіли, я більше нікому
не можу довіряти... тепер я залишився сам,
але я мусив це зробити! Я мав рятуватися,
принаймні я... але не думаю, що мені це
вдалося. Я.. Бцзз... Я більше не знаю, хто я
і що це за Покруч, якого я замкнув у коморі.
Будь ласка, не шукайте мене! Не приїжджайте..
Бцзз.. тут ви не знайдете мене.. Бцзз.. а, щось
схоже на мене.. Бцзз, не вірте нікому..Бцзз..
КОФФ! ПТУХ! БББЛУББ.. і в будь-якому випадку..
КОФФ! КОФФ!... не наближайтеся до комори!

07:22:02 - Доктор Кемпбелл: Джек? Що ти
мусив зробити? Не хвилюйся, ми негайно
відправимо другу експедицію, щоб забрати вас.
Ми перевірили координати, усе збігається,
ви справді на острові Р'льєх! Нарешті, він
піднявся з дна! Звуковий сигнал Блуп, я знав!
Це чудово, можливо, ми вже близько! Ти можеш це
підтвердити? Джек? Джек!

07:22:13 - Джек Бертон: Звичайно, чудово..
скажіть моїй дружині та доньці, що я їх
люблю..
Кінець зв'язку.



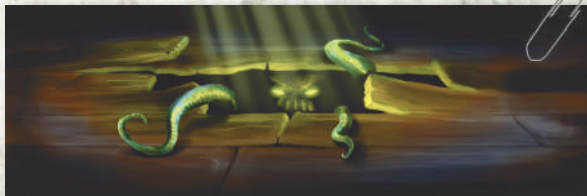
07:22:02 - Доктор Кемпбелл: Джееек!!!

Відтепер ВИ головні герої історії!

Ви учасники рятувальної команди, яку відправили на острів, що піднявся з дна, для розслідування того, що тут сталося. Прибувши на місце, ви потрапили в сильний шторм, який змушує вас шукати притулок у халупі. Майже відразу ви розумієте, що це форпост першої археологічної експедиції. Усередині ви знаходите бездиханне тіло Джека, що лежить біля радіо, з револьвером у руці.



У кінці коридору ви бачите двері, що мають бути дверима в комору, про яку Бертон розповідав під час останнього радіозв'язку. Двері вирвано з петель, а дошки, якими вони були забиті, розламані в друзки. У центрі кімнати частину підлоги проламано, відкриваючи щось схоже на колодязь, наповнений солонуватою водою, від якої йде нудотний запах. Налякані думкою, що щось може втекти з того колодязя, ви замикаєте двері. Ви ще не розумієте, що щось уже втекло з тієї комори й тепер воно серед вас... **ба більше, воно ОДНЕ з вас!**



Цей Покруч ховається серед ваших супутників: тримайте очі розплющеними, нікому не довіряйте і... **НЕ НАБЛИЖАЙТЕСЯ!**

КОМПОНЕНТИ

Ці правила + 109 пронумерованих карт + 1 промо-карта.

МЕТА ГРИ

На початку гри всі гравці є Людьми, але під час гри деякі з них змінюють свої ролі, утворюючи дві протилежні фракції:

А) Люди (археологи в пошуках Покруча)

Їхня мета — працювати разом, щоб знайти Покруча та Інфікованих.

Б) Покруч та Інфіковані

Один із гравців у першому раунді стає Покручем. Мета Покруча знищити всіх Людей, перетворивши їх на Інфікованих або усунувши їх із гри. Інфіковані, зі свого боку, повинні будуть допомагати Покручу.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Є два типи карт, що відрізняються лише зворотною стороною (**НЕ НАБАЛИЖАЙСЯ!** і **ПАНІКА!**), які формують ігрову колоду, додатково є Карта-вказівник із зображенням стрілки.

Перед початком гри гравці мають підготувати колоду в такому порядку:

1. Візьміть карту «Покруч».
2. Усі картки з номером (в правому нижньому куті) більшим за кількість гравців покладіть назад у коробку. Карти пронумеровані від 4 до 11, тож якщо гравців 11 або 12, то будуть використані всі карти (напр., якщо за столом 6 гравців, у грі будуть використовуватися тільки картами з номерами від 4 до 6, а карти від 7 до 11 будуть повернуті в коробку).
3. З карток, що лишилися, тимчасово відкладіть карти «Інфікування!», «**ПАНІКА!**» і карту «Покруч».
4. Перетасуйте карти, що залишилися. Візьміть по 4 карти на гравця, відкладіть 1 карту й додайте карту «Покруч» (напр.: для 6 гравців $6 \times 4 - 1 = 23$ карти + «Покруч» = 24 карти).
5. Перетасуйте цю колоду карт і роздайте по 4 карти кожному гравцеві. Один із гравців отримає карту «Покруч» і одразу ж візьме на себе роль Покруча.
6. Потім перетасуйте всі карти, що залишилися, щоб сформувати ігрову колоду, покладіть її долілиць у центрі столу.
7. Помістіть Карту-вказівник перед першим гравцем, щоб стрілка була спрямована вліво (вона вказує напрям черговості ходів).

ШВИДКИЙ СТАРТ (ОПЦІОНАЛЬНЕ ПРАВИЛО)

Для швидкого старту, ми пропонуємо змінити підготовку до гри в такий спосіб:

Виконайте кроки 1, 2 і 3 підготовки, а потім:

46. Перетасуйте карти, що залишилися. Візьміть по 4 карти на гравця, відкладіть 3 і додайте карту «Покруч» і дві карти «Інфікування!» (напр.: для 6 гравців $6 \times 4 - 3 = 21$ карта + «Покруч» + 2 карти «Інфікування!» = 24 карти).
56. Сформуйте окремі колоди по 4 карти. Одна із цих колод має складатися з карти «Покруч», 2 карт «Інфікування!» і випадкової четвертої карти. Усі інші колоди будуть складатися з випадкових карт. Роздайте випадковим чином по колоді кожному гравцеві, щоб ніхто не побачив, яка стопка містить «Покруч». Потім перейдіть до кроків 6 і 7 стандартної підготовки та почніть гру.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці мають завжди тримати свої карти прихованими. Гра починається за годинниковою стрілкою з гравця ліворуч від того, хто роздавав карти. Упродовж свого ходу кожен гравець виконує свій хід у такому порядку:

1. Візьміть карту з колоди й додайте її до своєї руки.
2. Якщо витягнута карта є картою «**ПАНІКА!**», ви мусите негайно зіграти її та після застосування покласти в скид долілиць.

Якщо витягнута карта є картою «**НЕ НАБЛИЖАЙСЯ!**» необхідно виконати одну з двох доступних дій:

А) покласти карту з вашої руки в скид долілиць; або
Б) зіграти карту «**НЕ НАБЛИЖАЙСЯ!**» з руки й після застосування покласти її в скид долілиць.

3. Виберіть карту «**НЕ НАБЛИЖАЙСЯ!**» з руки й покладіть її на стіл долілиць. Наступний гравець за черговістю ходів вибирає одну зі своїх карт і також кладе її долілиць. Ви маєте обмінятися цими картами, не показуючи карти іншим гравцям.

Якщо між вами й наступним гравцем є перешкоди (напр., «Заблоковані двері» чи «Карантин»), хід завершується без обміну картами.

Після завершення цих трьох фаз, передайте Карту-вказівник за стрілкою наступному гравцеві. Наприкінці ходу в кожного гравця завжди повинно бути **чотири карти на руці**. Потім наступний гравець починає свій хід.

Примітка 1: Обмін наприкінці ходу завжди відбувається картами долілиць (прихованими) з наступним гравцем у черговості ходів, якщо інше не вказано на картах.

Примітка 2: Будь-яка карта може бути **зіграна** виключно на сусідніх гравців за вашим вибором (праворуч або ліворуч від вас), якщо інше не вказано на картах.

Примітка 3: Скинуті карти завжди кладуться долілиць у колоду скиду. Якщо в ігровій колоді закінчаються карти, перетасуйте колоду скиду і сформууйте нову ігрову колоду.

ОБМІН МІСЦЯМИ

Деякі карти дають вам змогу фізично помінятися місцями з іншими гравцями. Обмін місцями може бути корисним, щоб втекти зі складної ситуації, допомогти іншим гравцям, або переслідувати їх для усунення. Це також може бути корисним для Покруча, щоб втекти або інфікувати інших гравців далеко від початкового місця. Будь-яка зміна місця може спричинити підозри, тому важливо правильно вибрати момент для того, щоб діяти!

У будь-якому випадку гравці, які ініціюють зміну місць, виконують фазу обміну картами з наступним гравцем щодо нового місця відповідно до напрямку ходів, після чого їхній хід закінчується без передачі Карти-вказівника. Наступний хід роблять гравці, з якими обмінялися місцем і які тепер мають Карту-вказівник.

Під час зміни місць гравці завжди залишають собі свої карти на руці.



РОЛІ

Під час гри кожен гравець виконує одну з таких ролей:

1) ЛЮДИ

На початку гри всі гравці є людьми, окрім гравця, який отримав карту «Покруч» у першому раунді.

Мета Людей полягатиме в тому, щоб не заразитися та знищити Покруча та Інфікованих за допомогою карт «Вогнемет».

Ви залишаєтесь Людьми, доки не отримаєте карту «Інфікування!» від Покруча.

Якщо Людина витягує карту «Інфікування!» з колоди, вона НЕ інфікується. Ви НІКОЛИ не може обміняти цю карту з іншими, її можна лише скинути при нагоді або залишити в себе в руці. Якщо натомість ви отримаєте карту «Інфікування!» від іншого гравця (який, безсумнівно, є Покручем, оскільки він єдиний, хто може це зробити), ви стаєте Інфікованими та повинні допомогти Покручу виграти гру.

Підказка: Карти в колоді можна використати, щоб захистити себе, фізично змінити своє місце, отримати підказки щодо ролей інших гравців або розкрити свої карти для виправдання, щоб уникнути усунення через помилкову підозру. Щоби перемогти, Людям доведеться стежити за ходом гри та поведінкою гравців, щоб зрозуміти, проти кого боротися із ким об'єднатися, щоб усунути Інфікованих і Покруча!

2) ІНФІКОВАНІ

Людина, яка отримує картку «Інфікування!» під час обміну картами стає Інфікованою. Ви не можете скинути карту «Інфікування!» отриману від Покруча. Тепер ви союзники з Покручем і маєте переконатися, що його особистість не буде розкрита, вводячи опонентів в оману або викликаючи підозру щодо інших гравців.

Якщо ви витягуєте інші карти «Інфікування!» (додатково до отриманої від Покруча), ви можете їх скинути, зберегти або передати Покручу, але ніколи не можете передати їх Людям чи іншим Інфікованим.

Примітка: Інфіковані гравці завжди мусять мати карту «Інфікування!» у себе.

3) ПОКРУЧ

Один гравець на початку гри отримує карту «Покруч». Із цього моменту гравець бере на себе роль Покруча й не зможе скинути чи обміняти цю карту. Метою Покруча буде усунення Людей за допомогою Вогнемета або перетворюючи їх на Інфікованих, передавши їм карту «Інфікування!».

Пам'ятайте, лише Покруч може інфікувати інших гравців, передаючи карти «Інфікування!» під час обміну, тому він єдиний, хто знає всі ролі, і єдиний, хто може оголосити гру завершеною, якщо всі Люди були усунуті з гри. Покруч може отримати карти «Інфікування!» під час обміну з іншими вже інфікованими гравцями.

Для виживання, Покручу доведеться приховувати свою особистість та переводити звинувачення на своїх опонентів, щоб його самого не запідозрили.

Примітка: Під час гри дозволяється розмовляти з іншими

гравцями, розкривати свою роль або блефувати щодо неї, щоб скерувати підозру на будь-кого іншого. Однак показувати свої карти **ЗАБОРОНЕНО**. Від довіри та уваги всіх інших гравців буде залежати інтерпретація поведінки один одного та вибір втекти, об'єднатися чи усунути когось.

СУПЕР ІНФЕКЦІЯ!

Обмін карт «Інфікування!» може відбуватися лише між Інфікованими й Покручем. У всіх інших випадках, якщо під час обміну в гравців є лише карти «Інфікування!», вони мусять показати їх та вибувають із гри.

УСУНЕННЯ ГРАВЦІВ

Карта «Вогнемет» єдина, яка здатна усунути гравців **не залежно від ролі**.

Якщо є підозра, що сусідній гравець (праворуч чи ліворуч від вас) належить до протилежної фракції, ви можете зіграти цю карту проти нього.

Гравці, яких усунули (якщо в них немає карти «Без барбекю!»), вибувають із гри та кладуть свої карти, не показуючи їх, у скид.

УВАГА: Покруч ніколи не може залишити карту «Вогнемет» у себе в руці. Він має її зіграти, обміняти або скинути. Якщо Покруча спіймано (під час ходу іншого гравця) з Вогнеметом у руці, Покруч та Інфіковані негайно програють гру.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, як тільки:

А) Покруч усунений із гри.

Усі гравці підтверджують свої ролі показуючи карти. Перемагають Люди, які залишились у грі. Покруч, Інфіковані та усунуті гравці програють.

Б) В грі не залишилося Людей.

Покруч оголошує, що за столом більше немає Людей, усі гравці підтверджують свої ролі показуючи карти. Покруч та Інфіковані, які залишились у грі, перемагають. Гравці та остання Людина, яка була Інфікована, програють.

Примітка 1: Якщо Покручу вдасться заразити всіх гравців і жодна Людина не була усунута з гри, Покруч єдиний, хто перемагає, а всі інші програють.

Примітка 2: Якщо Покруч оголошує перемогу, але в грі все ще є Люди, вони підтверджують свої ролі та перемагають. Тоді як Покруч, Інфіковані та всі усунуті гравці програють.

КАРТИ «НЕ НАБАЙЖАЙСЯ!»

Карти «**НЕ НАБАЙЖАЙСЯ!**» є частиною ігрової колоди. Ви додаєте їх до своєї руки, коли берете з колоди, і потім можете зіграти в правильний момент. Залежно від ефекту їх поділяють на чотири типи: **ІНФЕКЦІЯ**, **ДІЯ**, **ЗАХИСТ** і **ПЕРЕШКОДА**.

ІНФЕКЦІЯ

Назва на цих картах написана червоним кольором. Ці карти ніколи не можна грати або показувати іншим гравцям, якщо інше не вказано ефектами карт.

Покруч: Ви Покруч, і ваша мета — інфікувати або знищити Людей. Ви НІКОЛИ не можете скинути або обміняти цю карту, навіть якщо це вимагається іншими картами.

Інфікування!: Якщо ви взяли цю карту з колоди, ви не Інфікуєтесь. Ви можете скинути цю карту або залишити її в себе, пам'ятаючи, що кожен, хто зловить вас із нею, може подумати, що ви Інфіковані.

Якщо ви Людина, ви не можете передати цю карту іншому гравцеві!

Якщо цю карту вам передав інший гравець (тільки Покруч може це зробити), ви стаєте Інфікованими й можете передавати інші карти «Інфікування!» лише Покручу. Але треба пам'ятати, що відтепер вам завжди необхідно мати принаймні одну карту «Інфікування!» і ви НІКОЛИ не можете скинути її, навіть якщо це вимагається будь-якою іншою картою.

ДІЯ

Назва на цих картах написана зеленим кольором. Ці карти можна грати лише у свій хід і ніколи у відповідь на інші карти. Після застосування їх необхідно скинути.

Вогнемет - Це єдина карта, яка здатна усунути сусіднього гравця.

Аналіз - Сусідній гравець на ваш вибір мусить показати вам усі свої карти.

Сокира - Ви можете зіграти цю карту на себе або на будь-якого сусіднього гравця. Вилучіть карти «Заблоковані двері» або «Карантин» поряд з обраним гравцем.

Підозра - Виберіть одну випадкову карту з руки сусіднього гравця і подивіться її.

Віскі - Покажіть усі свої карти всім гравцям. Ви можете зіграти цю карту лише на себе.

Рішучість - Витягніть три карти «**НЕ НАБЛИЖАЙСЯ!**» і, не показуючи їх іншим, виберіть одну карту та скиньте інші. Потім зіграйте або скиньте одну карту. Ви можете зіграти ще одну карту «Рішучості» в цей же хід. Якщо зверху колоди є карти «**ПАНІКА!**», скидайте їх не дивлячись, доки не зможете взяти три карти «**НЕ НАБЛИЖАЙСЯ!**», з яких ви зможете вибрати.

Стеж за спиною - Розверніть напрям черговості ходів. Відтепер і гра, й обмін картами відбуватимуться у зворотному напрямку. Використовуйте Карту-вказівник, щоб вказати новий напрям ходів.

Крадіжка місця! - Фізично поміняйтеся місцями з

одним із сусідніх гравців, тільки якщо цьому не заважає «Карантин» або «Заблоковані двері» між вами. Ваш обмін картами відбудеться з наступним гравцем відповідно до вашого нового місця. На цьому ваш хід закінчується. Наступний хід роблять гравці, з якими обмінялися місцем.

Краше б втекти! - Фізично поміняйтеся місцями з будь-якими гравцями, які не перебувають під дією «Карантину», ігноруючи «Заблоковані двері». Ваш обмін картами відбудеться з наступним гравцем відповідно до вашого нового місця. На цьому ваш хід закінчується. Наступний хід роблять гравці, з якими обмінялися місцем.

Спокуса - Обміняйтеся однією картою з будь-яким гравцем не на «Карантині», після чого ваш хід закінчується.

ОБОРОНА

Назва на цих картах написана **блакитним кольором**. Ці карти можна грати лише у відповідь на дії інших гравців або ефекти карт «**ПАНІКА!**». Після застосування ці карти скидаються, і ви маєте негайно взяти нову карту з колоди на заміну. Якщо зверху колоди є одна або кілька карт «**ПАНІКА!**», скидайте їх не дивлячись, доки не зможете взяти карту «**НЕ НАБЛИЖАЙСЯ!**» щоб додати до карт у себе в руці.

Страх - Відмовтеся від обміну карт, викликаним будь-яким гравцем або ефектом інших карт. Подивіться відхилену карту на обмін і поверніть її.

Мені тут комфортно - Ви можете застосувати цю карту лише у відповідь на карти «Крадіжка місця!» або «Краше б втекти!», скасовуючи їхній ефект.

Ні, дякую! - Відмовтеся від обміну карт, викликаним будь-яким гравцем або ефектом інших карт.

Пропускаю! - Відмовтеся від обміну карт, викликаним будь-яким гравцем або ефектом інших карт. Сусідній із вами гравець (наступний за черговістю) має обмінятися картами замість вас. Якщо під час обміну такі гравці отримують карту «Інфікування!», вони не Інфікуються, але точно знають, що отримали карту від Покруча або Інфікованого. Якщо між вам та цим гравцем є перешкоди (напр., «Заблоковані двері» або «Карантин»), обмін не відбудеться. Хід продовжується з наступного гравця після особи, яка ініціювала обмін картами.

Без барбекю! - Анулюйте ефект зіграної проти вас карти «Вогнемет».

ПЕРЕШКОДА

Назва на цих картах написана **жовтим кольором**. Ці карти дають вам змогу ізолювати себе чи інших гравців;

вони залишаються в грі, поки не будуть прибрані іншими картами.

Карантин - Ви можете зіграти цю карту лише на сусіднього гравця. Упродовж двох наступних ходів гравці в Карантині повинні брати, обмінювати та скидати карти, показуючи їх іншим гравцям. Крім того, вони не можуть усувати гравців, використовувати та бути цілю для карт, які передбачають обмін місцями, якщо інше не зазначено в ефекті карти. Карантин можна зняти до закінчення двох ходів, використовуючи карту «Сокира» або ефекти деяких карт «**ПАНІКА!**».

Примітка: Покручу треба зважати на те, що всі карти «Інфікування!» під час обміну з гравцями в Карантині будуть видимі для всіх гравців.

Заблоковані двері - Ви можеш зіграти цю карту горілиць між вами та сусіднім гравцем. Ви двоє не можете робити дії, які впливають на когось із вас (застосовувати карти, обмінюватися картами та місцями). Ця карта залишається в грі, доки не буде прибрана «Сокирою» або ефектом карти «ПАНІКА!». Якщо відбувається обмін місцями під ефектом інших карт, карта «Заблоковані двері» не переміщується, а залишається на столі на тому ж місці.

КАРТИ «ПАНІКА!»

Кarti «**ПАНІКА!**» є частиною ігрової колоди. Це випадкові події, які додають напруженості та непередбачуваності грі. Якщо ви берете карту «**ПАНІКА!**» під час фази витягування карт у свій хід, ви маєте зіграти її негайно та після застосування ефекту скинути.

Кarti «**ПАНІКА!**» не можуть залишатися в руці гравців. Ви зможете зіграти карту «**ПАНІКА!**» лише витягнувши її на початку свого ходу.

Якщо вам необхідно взяти карту через ефект інших карт (напр.: карти Захисту, «Рішучість» або карти «**ПАНІКА!**»), скидайте не дивлячись усі карти «**ПАНІКА!**» зверху колоди, доки не зможете взяти карту «**НЕ НАБЛИЖАЙСЯ!**» у свою руку.

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА

1. Щоб збільшити напругу, карту «Покруч» можна замішати в колоду, а не роздавати її на початку гри (рекомендується для гри від 4 до 6 гравців).
2. Щоб збільшити складність гри на користь Покруча або Людей, можна відповідно збільшити або зменшити кількість карт «Інфікування!» на ваш розсуд у колоді.
3. Щоб збільшити складність гри на користь Покруча, карти «Вогнемет» і «Аналіз» можна замішати в колоду

- на 5 етапі підготовки, а не роздавати їх на початку гри.
4. Щоб збільшити стратегічний складник, гравці можуть грати карти «Спокуса», «Краще б втекти!», «Будемо друзями?» і «Геть звідси!» на гравців праворуч чи ліворуч від них, тільки якщо з обох сторін немає карт «Карантин» або «Заблоковані двері».
 5. Більш досвідчені гравці зможуть формувати ігрову колоду, змінюючи карти, які будуть використовуватися в грі, на свій смак.
 6. **РЕЖИМ ПОМСТИ:** Якщо Покруча усунено, але в грі є Люди та Інфіковані, гра продовжується. Обидві фракції і далі грають, доки не буде усунено всіх Інфікованих або всіх Людей. Покруч (який є єдиним, хто знає всі ролі) може стежити за грою та давати вказівки, щоб допомогти Інфікованим або ввести в оману Людей, однак ніяк не вказуючи на ролі гравців. Покруч оголошує кінець гри, коли всі Люди чи всі Інфіковані будуть усунені: усі вцілілі гравці (Люди чи Інфіковані) перемагають, тоді як усі усунуті гравці програють.

АВТОРИ ГРИ

Гра «**НЕ НАБАЛИЖАЙСЯ!/Stay Away**» розроблена Антоніо Феррара та Себастьяно Фіорілло

Ілюстрації, графіка та макет: Себастьяно Фіорілло

Особлива подяка за ілюстрації: Алессія Валентіна Коппола

Виробництво: Сільвіо Негрі-Клементі

Дякуємо всім 494 спонсорам, інфікованим на Kickstarter!

Дякуємо друзям, зображеним на ілюстраціях: Мікеле Бенвенуті (карта «Інфікування!» №4), Алесія Валентіна Коппола (карта «Ні, дякую!» та ілюстраторка цієї картки), Рожеріо де Леон Перейра («Інфікування!» №3), П'єро Ландольфі (карта «Віскі» та оповідач рекламного трейлера), Стівен Поллі (карта «Вогнемет»), Антоніо Феррара та Себастьяно Фіорілло (карта «Крадіжка місія!» й автори гри).

Особлива подяка родинам і всім друзям, які допомогли нам створити цю гру: Паскуале Акунцо, Валерія Аморузо, Доменіко Асьйоне, Лука Асьйоне, Лучано Бертоне, Маріано Буоно, Чіро Канджано, Марчелла Капуто, Сара Капуто, Ліберата Кошоліно, Мартіна Ді Костанцо, Вітторіо Ді Сапіо, Доменіко Феррара, Луїджі Феррара, Мануела Феррара, Деніз Фіорентіно, Стефанія Фіорілло, Марина Джентільуомо, Джованні Гуїда, Чіра Імпрота, Катя Манфеллотто, Джулія Мендоне, Роберта Мендоне, Паола Патруно, Маріарозарія Пуччі, Джанкарло Роберто, Маріаграсія Річчі, Давіде Тедольді, Антоніо Веккіоне, Сільвіо Негрі-Клементі, Андреа Біріак і весь персонал Pendragon Game Studio.

Опубліковано Pendragon Game Studio srl. Усі права застережено. Бренди «Stay Away!» та Pendragon Game Studio належать Pendragon Game Studio srl © & ™ 2017

Будь-яке відтворення цієї гри, навіть часткове, суворо заборонено.
www.pendragongamestudio.com - www.stayawaythegame.com

Українське видання: «Ігрова Майстерня»

Редакторка: Яна Мокляк

Переклад: Бюро Перекладів PEREKLAD.UA

Дизайн і верстка: Вікторія Погоріла

Компанія ТОВ «Ігрова Майстерня», вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна
www.ihrova-maysternya.com

УВАГА! Цей виріб не є іграшкою. Містить дрібні елементи. Не призначений для дітей до 36 міс.

Вироблено в Польщі.