

ATMOSFEAR™

THE GATEKEEPER

FÖR 3-6 SPELARE
FRÅN 12 ÅR

SPELETS REGLER

VAD ÄR ATMOSFEAR™?

ATMOSFEAR™ är ett 49 minuter långt interaktivt brädspel som styrs med en DVD-skiva. När du trycker på PLAY börjar spelet och nedräkningen till noll. Du kan sedan inte trycka på STOP eller PAUSE eller avbryta spelet på något sätt. Din värd, GATEKEEPERN, ser det som fusk och han gillar verkligen inte fuskare! Detta är hans spel med hans regler och du måste lyda honom.

ATMOSFEAR™ är en kamp mot GATEKEEPERN, mot dina motståndare och mot klockan.

SKAPA EN PERFEKT STÄMNING

ATMOSFEAR™ är bäst när du spelar på kvällen. Dämpa belysningen och skapa en egen kuslig miljö.

Höj volymen på ditt hemmabiosystem. ATMOSFEAR™-DVD:n har ett 5.1 surround-ljudspår som kommer att få håren att resa sig i nacken på dig och verkligen få dig i rätt stämning.

FÖRBEREDELSE

Ställ fram spelplanen framför TV:n & DVD-spelaren så att alla spelare kan se vad som händer på TV:n.

Placera de 6 uppsättningarna olikfärgade nycklar på spelplanen i respektive värld med motsvarande färg.

Placera den Svarta nyckeln på den svarta stenen i ytterspåret.

Blanda och placera alla TIDS- och ÖDESKORT i två högar, med framsidan nedåt, bredvid spelplanen.

Varje spelare måste skriva ned sin största rädsla på ett papper och placera det, ihopviktt, i Rädslornas källa. Visa det inte för någon motspelare. Placera Rädslornas källa mitt på spelplanen.

Välj den karaktär som du vill spela genom att välja en spelpjä.



Anne De Chantraine
Häxan
Orange



Baron Samedi
Zombien
Grön



Grevinnan Elizabeth Bathory
Vampyren
Röd



Gevaudan
Varulven
Blå



Helin
Poltergeisten
Lila



Khufu
Mumien
Gul

Ta ditt karaktärskort och placera det bredvid dig som referens och placera sedan din spelpjä på din gravsten (din gravsten har samma färg som din spelpjä). Detta är din startposition.

En spelare delar ut nyckelställen utan att titta på siffrorna. Numret på det ställ du får blir "ditt nummer" under hela spelet.

Alla har nu en karaktär och ett nummer.

Kontrollera att alla spelare förstår spelets regler och är bekanta med var MENU-knappen finns på fjärrkontrollen. Detta är den enda knapp som du ska trycka på om du vinner spelet.

(Om fjärrkontrollen har en TITLE-knapp kan även denna användas.)

När alla förberedelser är klara är ni redo att börja spela.

Sätt i ATMOSFEAR™-DVD:n och välj "SPELA ATMOSFEAR™" på huvudmenyn.

Detta frammanar GATEKEEPERN. När han frågar vem som spelar använder du DVD-fjärrkontrollen för att berätta vilka karaktärer som är med och spelar och vilka som inte gör det. Han utser också "Den Utvalda".

Slutligen ber han Den Utvalda att sätta igång spelet genom att kasta tärningarna ... och nedräkningen till noll börjar.

SPELETS MÅL

Målet i ATMOSFEAR™ är att vinna spelet innan de 49 minuterna går ut.

Detta kräver att du samlar in minst en av nycklarna från var och en av de sex världarna och sedan snabbt tar dig till Rädslornas källa i mitten där du ställs inför din största rädsla. Om din egen rädsla dras från källan meddelar du GATEKEEPERN de goda nyheterna genom att trycka på MENU- eller TITLE-knappen på fjärrkontrollen. Nedräkningen stannar och du är spelets vinnare.

Om nedräkningen når 00:00 vinner GATEKEEPERN – och du förlorar!

SPELETS REGLER

Förflyttning

Du börjar på din egen gravsten, slår tärningarna och flyttar sedan medurs runt spelplanen i ytterspåret.

Du kan välja att slå en eller två tärningar varje omgång om du inte får andra instruktioner från GATEKEEPERN eller ett ödeskort.

Innerspåret

Innerspåret består av de sex Radiella spåren som leder in till mitten och den Inre ringen som omger Rädslornas källa.

Endast i den Inre ringen kan du förflytta dig både medurs och moturs för att komma till Rädslornas källa. Du kan inte byta riktning i de Radiella spåren.

Du kan när som helst använda Innerspåret som genväg, men om GATEKEEPERN kommer på dig där utan alla sex nycklar är du illa ute!

Gatekeepern

Du kan bara förflytta dig på spelplanen när GATEKEEPERN inte finns på skärmen.

När han visar sig måste alla stanna, lyssna noggrant och göra exakt som han säger.

Om han tilltalar dig måste du svara "JA, MÅKTIGA GATEKEEPER!". Om du inte gör det kan du råka illa ut.

Om han kräver att du först slår ett visst nummer på tärningen innan du kan fortsätta spela måste du vänta tills det blir din tur innan du kan försöka slå det numret. Du får bara ett försök varje gång det är din tur.

Nycklar

När du landar på en sten med en nyckelsymbol får du ta en nyckel från den världen. Om du till exempel landar på en sten med en gul nyckel i Khufus värld får du ta en av de gula nycklarna. Om alla de sex gula nycklarna redan är tagna får du inte ta någon annan nyckel.

När GATEKEEPERN säger till dig att "Ta en nyckel" måste du ta den från den värld du befinner dig i, om han inte tydligt säger att du ska ta den från någon annan värld.

Placera nycklarna mot dig i ditt ställ. Håll färgerna dolda för dina motståndare som skydd mot att bli av med värdefulla nycklar i till exempel en duell.

Du kan samla in valfritt antal nycklar, men du måste ha minst en nyckel av varje färg för att vinna spelet.

När alla nycklar av samma färg har tagits från spelplanen kan du bara få dem från dina motståndare genom att vinna dueller, genom Tids- och Ödeskort samt instruktioner från GATEKEEPERN.

