

Atmosfear™

REGLE DE JEU

CONTENU

1 cassette vidéo Hi-Fi de 60 minutes,
1 plateau de jeu,
256 cartes (TEMPS, DESTIN, CHANCE),
36 clefs (6 jeux de 6),
8 cartes CAUCHEMAR,
6 pions en forme de pierre tombale,
6 jetons numérotés,
1 écu,
1 sac en tissu,
1 dé,
1 marqueur.

Durée du jeu : 1 heure ou moins.

Lisez attentivement toute la règle avant de commencer à jouer.

PLONGEZ-VOUS DANS UNE AMBIANCE DE CAUCHEMAR...

Il vaut mieux jouer à ATMOSFEAR la nuit. Baissez les lumières dans la pièce où vous jouez. En revanche, le son de votre téléviseur doit être monté au maximum, afin de créer l'atmosphère la plus sinistre possible. La cassette vidéo a été enregistrée en Hi-Fi et, si votre magnétoscope est équipé d'une touche stéréo, assurez-vous qu'elle est sur la bonne position. Si votre magnétoscope est connecté à une chaîne stéréo, utilisez-la pour renforcer les effets sonores.

ATMOSFEAR est un jeu de société dirigé par une cassette vidéo. C'est une véritable course contre la montre et contre le maître du jeu : Le SEIGNEUR DES CLEFS. Une fois la cassette introduite dans le magnétoscope et la touche LECTURE enfoncée, le jeu commence. Dès lors, il est interdit d'appuyer sur PAUSE, STOP ou RETOUR EN ARRIERE. Le SEIGNEUR DES CLEFS considèrerait toute interruption comme une tricherie et gagnerait la partie par forfait.

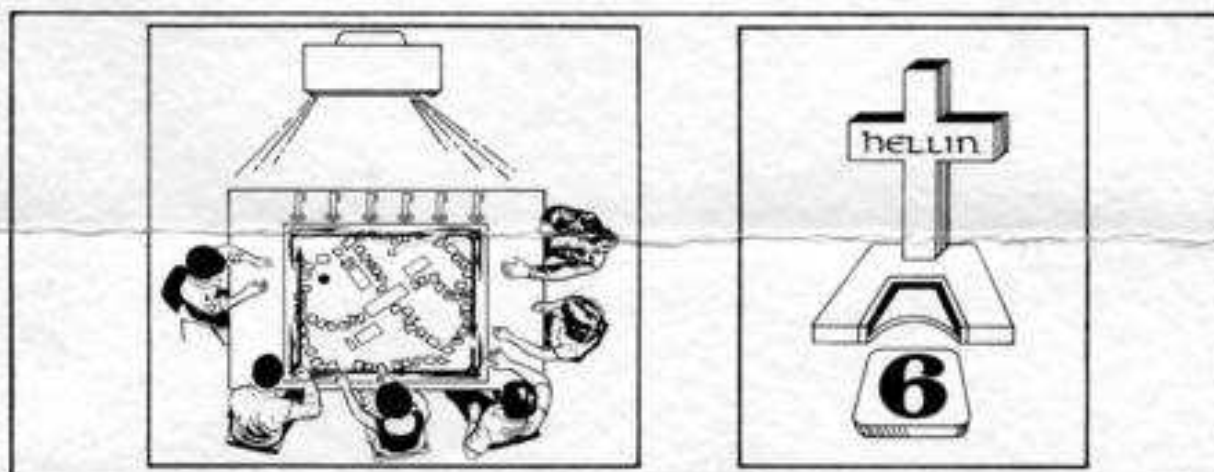
BUT DU JEU

Pour gagner, il faut collecter ses 6 clefs et aller retourner la première carte située sur le cercueil CAUCHEMAR au centre du plateau. Si, sur cette carte, ne figure pas son propre cauchemar (écrit par chaque joueur en début de partie), il faut se précipiter sur le magnétoscope et appuyer sur la touche STOP ; le tout, en moins de 60 minutes.

Sinon, le SEIGNEUR DES CLEFS demeure invaincu et tous les joueurs ont perdu.

PREPARATION DU JEU

- Les joueurs doivent se mettre en demi-cercle, face à l'écran, autour du plateau de jeu.



- Battre et placer les cartes TEMPS, DESTIN et CHANCE à leurs emplacements respectifs.
- Mélanger et placer les six jeux de clefs couleur par couleur sur l'un des côtés du plateau: les 6 clefs noires ensemble, les 6 clefs rouges ensemble, etc.
- Poser sur le plateau l'écu (pion blanc avec une tête de monstre sur une face, une queue de dragon sur l'autre). Les joueurs devront le lancer à plusieurs reprises au cours de la partie.

Chaque joueur doit prendre une carte CAUCHEMAR et, en utilisant le marqueur joint, inscrire sur le côté vierge de la carte son plus effrayant cauchemar, sans le révéler aux autres joueurs. Rassemblez ces cartes et placez-les sur la case du centre du plateau après les avoir mélangées, côtés inscrits non visibles. (Les cartes CAUCHEMAR peuvent être effacées et réutilisées, pour autant qu'on utilise le marqueur fourni).

- Il y a 6 personnages dans ATMOSFEAR :
 Baron SAMEDI - le Zombie (pion blanc),
 KHUFU - la Momie (pion rouge),
 Elisabeth BATHORY - le Vampire (pion gris),
 Anne de CHANTRAINE - la Sorcière (pion bleu),
 GEVAUDAN - le Loup Garou (pion noir),
 HELLIN - le Fantôme (pion violet).

Mettre les 6 pions et les 6 jetons numérotés dans le sac. Chaque joueur tire au hasard un pion et un jeton et insère le jeton dans la gorge du pion (comme montré sur l'illustration ci-dessus). S'il y a moins de 6 joueurs, remettre les pièces en surnombre - clefs, jetons et pions - dans la boîte.

- Chaque joueur possède désormais un personnage et un numéro pèliche, et il jouera pour obtenir les clefs qui lui sont attribuées. (Par exemple, si vous êtes HELLIN, vous jouerez pour les clefs violettes, marquées HELLIN.)

- Placer son pion sur le plateau à l'endroit du tombeau portant le nom de son personnage. (Par exemple, si vous êtes HELLIN, placez votre pion sur le tombeau marqué HELLIN). Ce tombeau devient alors le vôtre et vous devez le surveiller en permanence : le moment venu, vous pourrez peut-être pénaliser un adversaire qui s'y arrêterait par malchance !

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur commence en partant de son tombeau et se déplace, en lançant le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre sur le parcours extérieur des tombes. Chaque tombe, ou morceau de tombe, compte pour une case, même celles qui ne portent aucune inscription. Plusieurs joueurs peuvent se trouver simultanément sur la même case ou se dépasser l'un l'autre.

Si vous tombez sur une tombe marquée TEMPS, DESTIN ou CHANCE, prenez la carte du dessus du paquet correspondant. Si vous tombez dans une des deux FOSSES COMMUNES, vous êtes prisonnier jusqu'à votre libération.

Il y a 2 étapes dans ce jeu :

- 1) La collecte des 6 clefs de son personnage en se déplaçant uniquement sur le parcours extérieur.
- 2) La course vers le cercueil CAUCHEMAR en empruntant l'un des quatre chemins intérieurs, une fois en possession des 6 clefs de son personnage.

Pour tomber sur le cercueil CAUCHEMAR, vous devez faire avec le dé le nombre exact de cases qui vous en séparent (sans reculer ni dépasser le cercueil).

NB : si vous êtes sur l'un des chemins intérieurs et que le hasard vous fait perdre une clef, vous devez repartir de votre tombeau et essayer de récupérer votre clef.

Une fois sur le cercueil CAUCHEMAR, vous devez, au tour suivant, sortir un 6 avec le dé. Si ce n'est pas le cas, retentez votre chance au(x) tour(s) suivant(s). Si et seulement si vous faites un 6, vous pouvez retourner la carte CAUCHEMAR qui se trouve sur le dessus du paquet. Si ce n'est pas le cauchemar que vous avez choisi en début de partie, jetez-vous sur le magnétoscope et appuyez sur la touche STOP : vous avez gagné !



Cependant, s'il s'agit de votre cauchemar, vous êtes éliminé, mais le jeu continue pour les autres joueurs.

N'OUBLIEZ PAS ! ATMOSFEAR est non seulement une course contre vos adversaires, mais surtout contre Le SEIGNEUR DES CLEFS et si le chronomètre atteint 60:00 minutes, c'est lui qui gagne la partie !

LES CLEFS

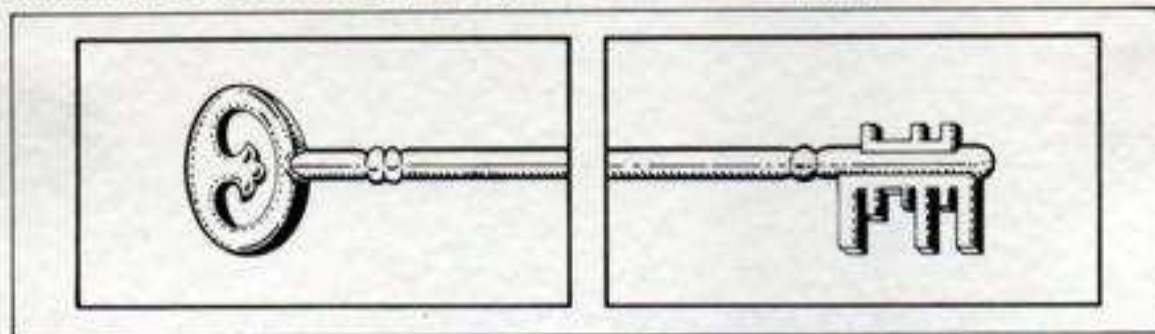
Chaque personnage a 6 clefs. Chaque clef lui confère un pouvoir particulier (voir au verso de chacune d'entre elles) et donc, plus un joueur possède de clefs, plus il sera puissant. Par exemple, si vous gagnez la clef qui délivre de la FOSSE COMMUNE, vous pourrez l'utiliser autant de fois que vous voudrez, contrairement à certaines cartes DESTIN qui ne peuvent vous délivrer de la FOSSE COMMUNE qu'une seule fois.

Les clefs peuvent être gagnées sur le plateau de jeu ou être attribuées par le SEIGNEUR DES CLEFS. (Par exemple, si vous êtes le numéro 6 et que vous tombez sur la tombe portant l'inscription : "Prenez une clef, si vous êtes le 6", vous avez gagné une clef).

CARTES CHANCE

Les cartes CHANCE sont des cartes favorables : suivez les instructions écrites sur ces cartes. Si une carte tirée ne vous intéresse pas ou ne vous concerne pas, remettez-la sous le paquet mais sans en tirer une autre.

On peut aussi gagner des clefs grâce aux cartes CHANCE. Si vous avez de la chance, vous pouvez en gagner une en collectant les deux moitiés de clefs figurant sur des cartes CHANCE. Si cela vous arrive, replacez les cartes sous le paquet et prenez une de vos clefs (cf. illustration ci-dessous).



Il y a d'autres moyens d'obtenir une clef. Par exemple, vous êtes HELLIN avec le numéro 6 et vous tirez une carte qui dit : "Si vous êtes HELLIN et le numéro 6, lancez l'écu" : vous avez une chance sur 2 de gagner une clef. Mais si vous êtes HELLIN et que votre numéro est le 3, cette carte ne vous sert à rien et vous devez la remettre sous le paquet.

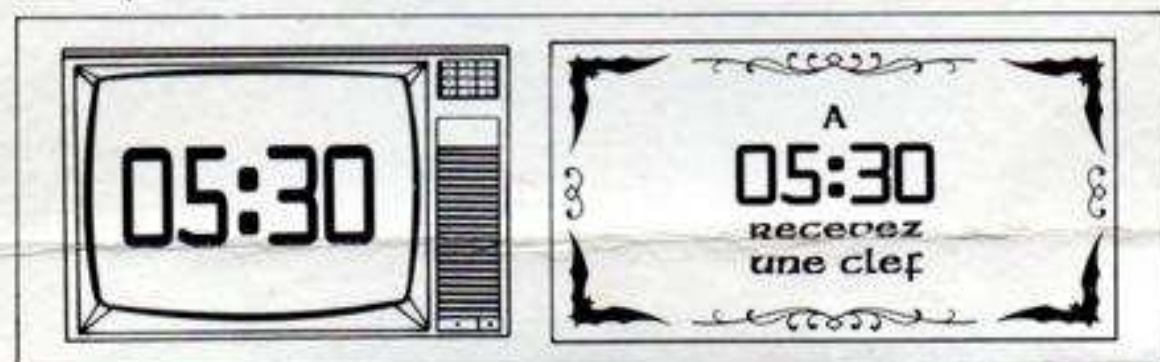
CARTES DESTIN

Les cartes DESTIN vous procurent des pouvoirs ou des protections contre vos adversaires.

La plupart de ces cartes vous demandent de lancer l'écu quand un joueur s'arrête sur votre tombe. Mais vous devez attendre votre tour avant de lancer l'écu, et le faire avant de lancer le dé et de déplacer votre pion. Si une carte tirée ne vous concerne pas, remettez-la sous le paquet mais sans en tirer une autre.

CARTES TEMPS

Une fois le jeu commencé, un chronomètre apparaît sur l'écran et commence à égrener les minutes et les secondes de 00:00 à 60:00. Les cartes TEMPS dépendent du temps affiché sur l'écran. Si vous tirez une carte mentionnant une plage horaire déjà écoulee, rejetez-la du jeu, sans pour autant en tirer une autre. Sinon, attendez que l'heure soit venue et faites ce qui est indiqué sur la carte, même si ce n'est pas votre tour. Toutefois, un joueur n'est pas obligé de jouer ses cartes TEMPS ; il attend alors que le temps soit écoulé et rejette la carte du jeu. Les cartes TEMPS ne peuvent être utilisées qu'au moment exact où le temps indiqué sur la carte correspond au temps indiqué sur l'écran (voir illustration). Même si le texte de certaines cartes peut paraître obscur, les cartes sont toutes cohérentes avec les interventions du SEIGNEUR DES CLEFS et prendront toute leur signification au moment où elles pourront être utilisées.



LA FOSSE COMMUNE

Il y a deux FOSSES COMMUNES sur le plateau de jeu. Si vous y êtes envoyé par le SEIGNEUR DES CLEFS, par le dé ou par un autre joueur, vous ne pouvez plus jouer, ni jeter le dé, jusqu'à votre libération. Tant que vous êtes dans la FOSSE COMMUNE, vous êtes totalement hors du jeu, à moins que vous ne soyez spécifiquement appelé par le SEIGNEUR DES CLEFS (le plus jeune, le plus âgé, le souffre-douleur, etc.).

Vous êtes libéré de la FOSSE COMMUNE par le SEIGNEUR DES CLEFS ou par une CLEF spécifique, ou bien par une carte DESTIN, ou encore par un joueur qui s'arrête sur la tombe du plateau qui libère tous les joueurs qui seraient dans les FOSSES COMMUNES.

NB : si vous êtes envoyé dans la FOSSE COMMUNE, vous devez rejoindre la case FOSSE COMMUNE la plus proche de la tombe que vous occupez, en progressant sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES TOMBES MARQUEES D'UNE CROIX

Elles n'ont pas d'influence particulière, sauf si une intervention du SEIGNEUR DES CLEFS le précise. Il conviendra alors de se conformer à ses directives.

LE SEIGNEUR DES CLEFS

Le SEIGNEUR DES CLEFS est votre hôte ; vous êtes ses invités. S'il appelle votre numéro ou votre couleur ou vous interpelle alors que vous vous apprêtez à jouer, vous devez répondre "OUI, SEIGNEUR DES CLEFS" et écouter attentivement ce qu'il va vous dire. Si vous ne répondez pas à temps, il peut devenir furieux. Aussi, un conseil. Répondez-lui immédiatement !

Un autre conseil : dites-lui toujours la vérité.

En cours de partie, le SEIGNEUR DES CLEFS appellera le plus jeune et le plus âgé d'entre vous. Il choisira aussi un SOUFFRE-DOULEUR. Ce joueur sera son SOUFFRE-DOULEUR pour toute la durée du jeu. C'est le dé qui désignera au SEIGNEUR DES CLEFS, quand il en fera la demande, son SOUFFRE-DOULEUR. Si plusieurs joueurs obtiennent le même numéro avec le dé, ils relanceront le dé jusqu'à ce qu'ils puissent se départager.

Les joueurs ne peuvent se déplacer sur le plateau tant que le SEIGNEUR DES CLEFS est à l'écran ! Dès que le SEIGNEUR DES CLEFS apparaît, tout le monde doit s'interrompre et l'écouter attentivement, car il est hors de question d'arrêter la cassette ou de la rembobiner.

Et maintenant... Baissez les lumières, montez le son et appuyez sur LECTURE.

JEU EN EQUIPES

ATMOSFEAR peut aussi être joué par 3 à 6 équipes de 2 joueurs. L'un des joueurs répond au SEIGNEUR DES CLEFS, lance le dé et déplace le pion, tandis que l'autre joueur surveille leur tombeau, lance l'écu et utilise les cartes TEMPS, DESTIN et HASARD.

Si vous voulez organiser une nuit ATMOSFEAR, chaque joueur recevra à l'avance le nom de son personnage et viendra déguisé en fonction de son rôle. Les joueurs n'auront alors plus qu'à tirer leur numéro en début de partie.

QUELQUES CONSEILS

60 minutes est le temps dont vous disposez pour battre le SEIGNEUR DES CLEFS. Vous verrez que cela va vite, très vite, trop vite parfois !...

Aussi, quelques conseils :

- Ne perdez pas de temps.
- Jouez dès que le joueur précédent a fini son tour de jeu.
- Attendez que votre tour soit fini pour lire la carte ou les cartes que vous avez tirées.
- Dès que le SEIGNEUR DES CLEFS n'est plus sur l'écran, recommencez à jouer immédiatement.
- Faites bien circuler le dé et l'écu : cela vous fera économiser de précieuses secondes.
- Si, vers la fin de la partie, l'un des joueurs est bien placé pour gagner, les autres joueurs peuvent décider - S'ils le souhaitent - non pas d'avantager ce joueur, mais du moins d'éviter de le pénaliser avec d'éventuelles cartes. Mais ceci, sans tricher bien sûr et sans laisser passer leur tour : tout cela est bien évidemment laissé à la discrétion des autres joueurs.

© Ce jeu, cette vidéocassette et le film qui y est enregistré (y compris la bande sonore) sont destinés exclusivement à l'usage privé. Toute reproduction non autorisée, vente, représentation, location, échange, prêt, exécution publique, diffusion, radio-diffusion totale ou partielle de cette vidéocassette sont strictement interdites. ATMOSFEAR, le jeu de société vidéo, la vidéocassette et ses instructions, les illustrations, pièces de jeu et textes des cartes sont la propriété de A COUPLE'A COWBOYS PTY LIMITED. DISTRIBUE SOUS LICENCE DE ROADSHOW VIDEO PUBLISHING PTY LTD. ©1992 A COUPLE'A COWBOYS PTY LIMITED. TOUTS DROITS RESERVES.

Fabrique en Angleterre et vendu en France, sous licence de Roadshow Vidéo Publishing PTY Limited par HABOURDIN INTERNATIONAL, 17 rue du Moulin à Cailloux 94310 ORLY PRINCIPAL.