

ATMOSFEAR™

LE SEIGNEUR DES CLÉS

3 À 6 JOUEURS
12 ANS ET PLUS

RÈGLES DU JEU

QU'EST-CE QU'ATMOSFEAR™ ?

ATMOSFEAR™ est un jeu de plateau avec un DVD interactif. Une partie dure 49 minutes. Dès que vous appuyez sur la touche LECTURE de la télécommande de votre lecteur DVD, le jeu commence et un compte à rebours s'enclenche. Vous ne pouvez ni appuyer sur ARRÊT ou PAUSE, ni interrompre la partie pour une raison ou une autre. Vous êtes obligé de suivre les indications données par le DVD et LE SEIGNEUR DES CLÉS. C'est son jeu, ses règles et il doit être obéi en tout.

ATMOSFEAR™ est une course contre la montre, entre LE SEIGNEUR DES CLÉS, vos adversaires et vous-même.

CRÉER UNE ATMOSPHÈRE PARFAITE

Il vaut mieux jouer à Atmosfear™ la nuit ! Baissez les lumières pour créer votre propre atmosphère de cauchemar.

Montez le son de votre télévision. Le DVD ATMOSFEAR™ est enregistré en son Dolby Digital, pour mieux vous faire frissonner et vous plonger dans l'atmosphère effrayante du jeu.

MISE EN PLACE

Installez le plateau de jeu devant votre télévision et votre lecteur DVD de manière à ce que tous les joueurs aient une vue dégagée de l'écran.

Placez les 6 séries de 6 clés de couleur sur le plateau, chacune dans le domaine de couleur correspondant (un 'domaine' est une portion colorée du plateau. Voir aussi la photo au dos de la boîte).

Placez la Clé Noire sur la dalle noire, située sur la piste extérieure du plateau, à la jonction des dalles rouges et vertes.

Mélangez et placez toutes les cartes TEMPS et DESTIN en deux piles, faces cachées, près du plateau de jeu.

Chaque joueur doit écrire son cauchemar le plus effrayant sur une feuille de papier et la placer, pliée, dans la Crypte aux Cauchemars (la boîte ronde). Ne le révélez à aucun adversaire. Placez la Crypte aux Cauchemars au centre du plateau de jeu.

Choisissez le personnage que vous voulez incarner en sélectionnant le pion correspondant.



Anne de Chantraine,
la Sorcière
Orange



Baron Samedi,
le Zombie
Vert



Elisabeth Bathory,
le Vampire
Rouge



Gévaudan,
le Loup-garou
Bleu



Helin,
le Fantôme
Violet



Khoufou,
la Momie
Jaune

Prenez la carte de votre Personnage et gardez-la près de vous pour référence. Placez ensuite votre pion sur votre pierre tombale (pierre avec un emblème identique à votre pion). C'est votre case de départ.

Lors de la 1ère partie, collez un autocollant numéroté sur chaque râtelier.

Un joueur distribue les râteliers à clés sans regarder leurs numéros. Le numéro inscrit sur le râtelier devient « votre numéro » pour la partie.

Tout le monde a désormais un personnage et un numéro.

Assurez-vous que tous les joueurs connaissent les règles du jeu et qu'ils sachent où se trouve la touche MENU sur la télécommande du lecteur DVD. C'est la seule touche sur laquelle appuyer si vous gagnez la partie.

(Si votre télécommande a une touche TITRE, il est possible de l'utiliser aussi.)

Quand tout est mis en place, vous êtes prêts à commencer la partie.

Insérez le DVD ATMOSFEAR™ et sélectionnez « JOUER À ATMOSFEAR™ » sur le menu principal de l'écran.

Vous voyez alors apparaître LE SEIGNEUR DES CLÉS. Quand il vous demande qui joue, utilisez la télécommande du lecteur DVD pour lui indiquer quels personnages sont dans la partie, et lesquels ne jouent pas. Il choisit ensuite un « Souffre-Douleur ».

Enfin, il demande au Souffre-Douleur de commencer la partie en lançant les dés... Et le compte à rebours se déclenche... la course contre la montre commence !

A partir de ce moment, vous devrez jouer vite pour remporter la partie avant la fin du temps imparti.

BUT DU JEU

L'objectif d'ATMOSFEAR est de gagner la partie avant l'expiration du compte à rebours de 49 minutes.

Pour gagner, vous devez récupérer au moins une clé de la couleur de chacun des six domaines, puis vous rendre à la Crypte aux Cauchemars (située au centre du plateau), où vous devez affronter votre cauchemar le plus effrayant. Si vous sortez votre propre cauchemar de la Crypte, faites connaître la bonne nouvelle au SEIGNEUR DES CLÉS en appuyant sur la touche MENU ou TITRE de votre télécommande. Le compte à rebours s'arrête et vous êtes alors le vainqueur.

Mais si le compte à rebours atteint 00:00, c'est LE SEIGNEUR DES CLÉS qui l'emporte – et vous avez tous perdu !

RÈGLES DU JEU

Déplacement

Au départ de votre pierre tombale, lancez les dés et déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste extérieure.

Vous pouvez choisir de lancer un ou deux dés à chaque fois, à moins que LE SEIGNEUR DES CLÉS ou une carte Destin ne l'indiquent autrement.

La piste intérieure

La piste intérieure est composée de six pistes radiales menant au centre du plateau et de l'anneau intérieur qui entoure la Crypte aux Cauchemars.

Sur l'anneau intérieur, et uniquement sur l'anneau intérieur, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quel sens pour atteindre La Crypte aux Cauchemars. Sur les pistes radiales, vous ne pouvez pas changer de direction en cours de déplacement.

Vous pouvez utiliser la piste intérieure comme raccourci à n'importe quel moment du jeu, mais si LE SEIGNEUR DES CLÉS vous y surprend et que vous n'avez pas les six clés, vous en subirez les conséquences !

Le Seigneur des Clés

Vous ne pouvez vous déplacer sur le plateau de jeu que lorsque LE SEIGNEUR DES CLÉS n'est pas à l'écran.

À chaque fois qu'il apparaît, tout le monde doit s'arrêter immédiatement, l'écouter attentivement et faire exactement ce qu'il demande.

S'il vous appelle personnellement, vous devez répondre « OUI, SEIGNEUR DES CLÉS ! ». Si vous ne le faites pas, vous risquez un châtement.

S'il exige de vous d'obtenir un certain résultat aux dés avant que vous ne puissiez continuer à jouer, vous devez attendre que vienne votre tour pour lancer les dés. Vous n'avez droit qu'à une seule tentative à chaque fois que c'est votre tour. Et vous ne pouvez alors continuer à jouer qu'une fois que vous aurez obtenu le résultat demandé.

Clés

Quand vous vous arrêtez sur une dalle marquée d'une clé, vous pouvez prendre une clé de ce domaine. Par exemple, si vous vous arrêtez sur la dalle marquée d'une clé jaune dans le domaine de Khoufou, vous pouvez prendre une clé jaune. Si les six clés jaunes ont déjà été prises, vous ne pouvez pas en récupérer une ailleurs. Tant pis pour vous !

À chaque fois que LE SEIGNEUR DES CLÉS vous ordonne de « Prendre une clé », vous devez la récupérer dans le domaine où vous êtes, à moins qu'il ne vous indique spécifiquement de la prendre autre part.

Placez les clés que vous récupérez sur votre râtelier, face à vous. Cachez les couleurs des clés à vos adversaires pour protéger celles qui ont le plus de valeur et éviter de les perdre, lors d'un duel par exemple, ou lorsqu'un adversaire sera amené à vous en prendre une.

Vous pouvez récupérer autant de clés d'une même couleur que vous le désirez, mais vous aurez besoin d'au moins une clé de chaque couleur pour gagner la partie.

NB : si vous collectez plus de 8 clés en cours de partie, mettez les clés sur votre râtelier, les unes derrière les autres.

Une fois que toutes les clés d'une même couleur ont été retirées du plateau de jeu, vous ne pouvez plus les obtenir qu'en les prenant à vos adversaires, en gagnant des duels grâce à des cartes Temps ou Destin, ou encore sur les instructions du SEIGNEUR DES CLÉS.



ATMOSFEAR

LE SEIGNEUR DES CLÉS

RÈGLES DU JEU

La Clé Noire

Si vous atterrissez sur la Clé Noire, vous devez la ramasser.

Cette clé est maudite. Tant que vous l'avez en votre possession, vous ne pouvez pas gagner la partie, même si vous avez une clé de chaque couleur.

Vous pouvez vous débarrasser de cette clé, soit sur les indications d'une carte Destin ou Temps, soit en essayant de la perdre lors d'un duel. Si votre adversaire de duel obtient le meilleur résultat aux dés, priez qu'il choisisse la clé maudite dans votre râtelier (voir Combattre en duel ci-dessous). Vous pouvez aussi la donner à un autre joueur quand vos pions sont sur la même dalle. Donnez-lui la clé en lui annonçant qu'il est "maudit à présent".

Si on vous donne la Clé Noire quand vous êtes sur la dalle située juste devant la Crypte aux Cauchemars (c'est la dalle d'entrée de la Crypte), à votre tour suivant, vous devrez lancer les dés et continuer de vous déplacer sur le plateau pour essayer de vous débarrasser de la clé.

La Clé Noire ne peut PAS être retirée de la partie. Si LE SEIGNEUR DES CLÉS vous ordonne de retirer une clé de la partie, ce doit être une des 6 clés de couleur.



Pierres tombales

Quand vous vous arrêtez sur votre pierre tombale, vous pouvez relancer les dés immédiatement. Si vous obtenez votre propre numéro, vous pouvez prendre une clé de votre domaine.

Notez que si vous êtes renvoyé sur votre pierre tombale par LE SEIGNEUR DES CLÉS ou un autre joueur, cette action n'est pas permise.

Quand un autre joueur atterrit sur votre pierre tombale, vous pouvez aussi relancer les dés immédiatement. Si vous obtenez son numéro, vous pouvez prendre une clé à ce joueur.



Banni

Si LE SEIGNEUR DES CLÉS dit que vous êtes « Banni ! » cela signifie que vous avez été exilé dans l'une des 2 Fosses Communes.

Les Fosses Communes

Il y a deux dalles marquées d'une spirale sur la piste extérieure du plateau de jeu. Ce sont des Fosses Communes.

Si vous vous arrêtez sur une Fosse Commune, ou si vous y êtes banni par LE SEIGNEUR DES CLÉS, vous êtes mis temporairement hors jeu. Vous ne pouvez pas faire de duel, ni répondre au SEIGNEUR DES CLÉS.

Vous pouvez être libéré des Fosses Communes des manières suivantes :

- À chaque fois que c'est votre tour, lancez un dé. Si vous obtenez votre numéro, vous êtes libéré et vous pouvez reprendre la partie à votre prochain tour.
- LE SEIGNEUR DES CLÉS vous libère.
- Vous avez une carte Destin ou Temps qui vous libère.
- Vous avez une clé de votre domaine. (Ex : Vous jouez Elisabeth Bathory et vous avez une clé rouge.) Vous êtes automatiquement libéré(e) de la Fosse Commune tant que vous possédez cette clé.

Dans tous les cas, vous devez d'abord vous déplacer jusqu'à la Fosse Commune la plus proche et attendre ensuite votre prochain tour avant d'être possiblement libéré(e).

Combattre en duel

Quand vous vous arrêtez sur une dalle Duel (une case marquée de deux dagues entrecroisées), vous pouvez provoquer un autre joueur en duel. Lancez un dé chacun et le joueur qui obtient le résultat le plus élevé prend une clé au perdant. Vous devez au moins avoir une clé en votre possession pour combattre en duel.

Vol

Quand vous atterrissez sur une dalle Vol (les ailes), vous pouvez vous déplacer immédiatement sur une autre dalle Vol de votre choix sur le plateau de jeu.

Cartes Destin

Quand vous vous arrêtez sur une dalle Destin (marquée d'un crâne), ou si LE SEIGNEUR DES CLÉS vous dit de « prendre une carte Destin », vous devez piocher une carte Destin, suivre immédiatement ses instructions et la remettre ensuite au-dessous de la pile.



Cartes Temps

Quand vous vous arrêtez sur une dalle Temps (marquée d'une horloge), piochez une carte Temps. Le temps indiqué sur la carte fait référence au compte à rebours apparaissant à l'écran.

- Si ce temps est déjà passé, la carte ne peut plus être utilisée. Mettez-la de côté et n'en piochez pas d'autre.
- Si ce temps n'est pas encore passé, gardez cette carte en votre possession et attendez que le compte à rebours atteigne le temps indiqué : faites alors ce qu'indique la carte, même si ce n'est pas votre tour.



Le Souffre-Douleur

Le Souffre-Douleur est choisi par LE SEIGNEUR DES CLÉS pour surveiller le reste du groupe et accomplir d'autres tâches spécifiques pendant la partie.

Le Souffre-Douleur doit :

- s'assurer que les joueurs obéissent aux règles du jeu,
- arbitrer toute dispute, et
- à chaque fois qu'un joueur atteint la Crypte aux Cauchemars, y prendre un cauchemar et le lire à haute voix.

Si c'est le Souffre-Douleur qui atteint la Crypte, c'est le joueur situé à sa gauche qui choisit un cauchemar et le lit à haute voix.

GAGNER À ATMOSFEAR™

Dès que vous avez au moins une clé de chaque couleur, prenez la direction de la Crypte aux Cauchemars, située au centre du plateau de jeu.

Pendant cet ultime périple, si vous perdez une de vos six clés de couleurs différentes, vous devez retourner sur la piste extérieure et continuer de jouer pour essayer d'en récupérer une autre.

Vous n'êtes pas obligé d'obtenir un résultat exact aux dés pour vous arrêter sur la dalle d'entrée de la Crypte aux Cauchemars (= seule dalle située devant la Crypte). Quand vous atteignez cette dalle, vous devez attendre votre prochain tour pour avoir accès à la Crypte.

À votre prochain tour, le Souffre-Douleur ouvrira la Crypte pour y prendre un cauchemar et le lire à haute voix. Si ce n'est pas le vôtre, le cauchemar est remis dans la Crypte et vous devez poser votre pion sur votre pierre tombale, d'où vous repartirez à votre prochain tour. Vous ne perdez pas vos clés, et vous pouvez à nouveau reprendre le chemin de la Crypte dès votre prochain tour.

Mais, s'il s'agit de votre cauchemar, bondissez sur la télécommande et appuyez sur « MENU » ou « TITRE » pour arrêter le compte à rebours. Vous avez alors gagné ! Rappelez-vous, n'appuyez pas sur la touche ARRÊT.

À présent, montez le volume et baissez les lumières. Faites l'expérience d'ATMOSFEAR !

À NOTER

Vous remarquerez de temps à autre que l'image et le son marquent une pause pendant que le DVD recherche la scène aléatoire suivante. C'est un effet incontournable de la technologie actuelle qui n'affecte pas le déroulement du jeu. Il sera plus marqué sur certains lecteurs DVD que d'autres.

Une version plus courte de ces règles peut être consultée sur le DVD.

Lorsque vous connaissez bien les règles du jeu, vous pouvez débiter une partie plus rapidement en choisissant à l'écran le menu "Démarrage rapide".

CONSEILS : UTILISATION DU DVD

- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

ATMOSFEAR™ Le Seigneur des clés © 2005 A Couple 'A Cowboys Pty Ltd et Yoram Gross-EM.TV Pty Ltd. Tous droits réservés.

« ATMOSFEAR™ » est une marque de A Couple 'A Cowboys Pty Ltd.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Veillez conserver notre adresse pour tout contact ultérieur.

