

ATMOSFEAR™ DER TORWÄCHTER

SPIELREGELN

Der schwarze Schlüssel

Wenn du auf dem schwarzen Schlüssel landest, musst du ihn mitnehmen.

Auf diesem Schlüssel liegt ein Fluch. Solange du ihn besitzt, kannst du das Spiel nicht gewinnen, auch wenn du je 1 Schlüssel der anderen 6 Farben hast.

Um den schwarzen Schlüssel loszuwerden, kannst du versuchen, ihn in einem Duell zu verlieren. Wenn dein Duellgegner eine höhere Zahl würfelt als du und sich danach einen Schlüssel von deinem Haken nimmt, könnte er den schwarzen Schlüssel erwischen (siehe Duelle). Du kannst den schwarzen Schlüssel auch einfach an einen Mitspieler weitergeben, der auf demselben Feld stehen bleibt wie du. Gib ihm einfach den Schlüssel und sage, dass er jetzt das Opfer des Fluchs ist.

Wenn du den schwarzen Schlüssel erhältst, während du schon vor der Pforte des Grauens wartest, musst du beim nächsten Zug würfeln und weiter über das Spielbrett ziehen.

Der schwarze Schlüssel darf nicht aus dem Spiel genommen werden. Sollte der TORWÄCHTER befiehlt, dass ein Schlüssel aus dem Spiel genommen werden soll, muss es ein Schlüssel der anderen 6 Farben sein.

Die Grabsteine

Sobald du auf deinem eigenen Grabstein landest, würfelst du. Würfelst du deine Nummer, darfst du aus deinem Bereich einen Schlüssel nehmen.

Dies darfst du nicht tun, wenn du vom TORWÄCHTER oder einem Mitspieler auf deinen Grabstein zurückgeschickt wirst.

Wenn ein anderer Spieler auf deinem Grabstein landet, würfelst du ebenfalls. Würfst du die Nummer des Spielers, darfst du ihm einen seiner Schlüssel wegnehmen.

Verbannt

Wenn dich der TORWÄCHTER verbannt, dann musst du zu einem Schwarzen Loch gehen.

Das Schwarze Loch

Auf dem äußeren Rundweg gibt es zwei Steine, die schwarze Wirbelsymbole zeigen. Dies sind Schwarze Löcher.

Wenn du auf einem Schwarzen Loch landest oder vom TORWÄCHTER dorthin verbannt wirst, bist du vorübergehend aus dem Spiel. Du darfst keine Duelle ausführen oder dem TORWÄCHTER antworten.

Um sich aus einem Schwarzen Loch zu befreien, gibt es diese Möglichkeiten:

- Jedes Mal, wenn du dran bist, würfelst du. Würfst du deine Nummer, bist du frei und kannst bei deinem nächsten Zug weiterspielen.
- Der TORWÄCHTER lässt dich frei.
- Du hast eine Zeit- oder Schicksalskarte, durch die du freikomst.
- Du hast einen Schlüssel aus deinem eigenen Bereich (du spielst z.B. als Elizabeth Bathory und hast einen roten Schlüssel). Du kommst automatisch aus dem Schwarzen Loch heraus, solange du diesen Schlüssel besitzt.

Auf jeden Fall musst du zuerst zum nächstgelegenen Schwarzen Loch gehen und dort auf deinen nächsten Zug warten, bis du befreit werden kannst.

Duelle

Wenn du auf einem Duellfeld landest (zwei gekreuzte Schwerter), kannst du einen Mitspieler zum Duell fordern. Jeder Duellist wirft einen Würfel. Der Spieler mit der höheren Zahl nimmt dem Verlierer einen Schlüssel weg. Du musst mindestens 1 Schlüssel haben, um ein Duell auszurufen.

Fliegen

Solltest du auf einem Flugfeld (Flügel) landen, darfst du sofort auf ein anderes Flugfeld des Spielbretts springen.

Die Schicksalskarten

Wenn du auf einem Schicksalsfeld landest (Totenkopf), oder wenn dir der TORWÄCHTER befiehlt, eine Schicksalskarte zu ziehen, dann nimmst du die oberste Schicksalskarte vom Stapel, führst ihre Anweisungen aus und steckst die Karte wieder verdeckt unter den Stapel.



Die Zeitkarten

Wenn du auf einem Zeitfeld landest (Uhr), ziehst du eine Zeitkarte. Vergleiche die Uhrzeit der Zeitkarte mit dem Stand der Uhr auf dem Bildschirm: Ist die Zeit bereits vorüber, kann die Karte nicht mehr eingesetzt werden und sie wird wieder unter den Stapel gesteckt (du darfst keine neue Karte ziehen). Ist die Uhrzeit der Karte noch nicht erreicht, wartest du auf den entsprechenden Moment und führst dann ihre Anweisungen sofort aus.



Der Auserwählte

Der Auserwählte wird vom TORWÄCHTER zu Beginn des Spiels bestimmt. Er überwacht an seiner Stelle das Spiel und führt gelegentlich besondere Anweisungen des TORWÄCHTERS aus.

Der Auserwählte hat diese Aufgaben:

- Er passt auf, dass sich die Spieler an die Spielregeln halten.
- Er fällt bei Streitigkeiten eine Entscheidung.
- Wenn ein Spieler die Pforte des Grauens errichtet, zieht er eine Angst heraus und liest sie laut vor.

Sollte es der Auserwählte sein, der vor der Pforte des Grauens wartet, zieht der links neben ihm sitzende Spieler eine Angst heraus und liest sie vor.

ATMOSFEAR™ GEWINNEN

Sobald du mindestens 1 Schlüssel jeder der 6 Farben hast, ziehst du so schnell wie möglich zur Pforte des Grauens im Zentrum des Spielbretts.

Wenn du unterwegs dorthin einen Schlüssel verlierst und danach nur noch 5 Schlüsselfarben hast, musst du zum äußeren Rundweg zurückkehren und weiterspielen, um diesen Schlüssel wiederzubekommen.

Du musst nicht mit genauer Wurfzahl auf dem Stein vor der Pforte des Grauens landen. Sobald du auf dem Stein stehst, wartest du auf deinen nächsten Zug.

Wenn du wieder dran bist, öffnet der Auserwählte die Pforte des Grauens, zieht einen der Zettel heraus und liest die darauf stehende Angst vor. Wenn es nicht deine Angst ist, wird der Zettel wieder in die Pforte gesteckt und du kehrt sofort auf deinen Grabstein zurück. Du verlierst dabei keinen Schlüssel, daher kannst du dich im nächsten Zug wieder auf den Weg zur Pforte machen.

Hat der Auserwählte deine Angst vorgelesen, nimmst du die Fernbedienung und drückst MENU oder TITLE (nicht STOP!), um die Uhr anzuhalten. Damit hast du ATMOSFEAR™ gewonnen!

Und jetzt: Stelle den Ton lauter, schalte das Licht aus und erlebe die totale ATMOSFEAR™!

HINWEIS

Gelegentlich werden Bild und Ton der DVD unterbrochen, wenn die DVD nach dem nächsten Kapitel sucht. Dies kommt bei der aktuellen DVD-Technik je nach DVD-Player ab und zu vor und hat keinen Einfluss auf den Spielverlauf.

Auf der DVD findest du ebenfalls eine animierte Erklärung dieser Spielregeln.

Bei technischen Schwierigkeiten sollte die DVD zunächst gereinigt werden. Dafür wischen Sie mit einem weichen Tuch in geraden Strichen von der Mitte der Disc nach außen. Sollte es danach immer noch Probleme beim Abspielen geben, wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherservice: [Telefon: 02921-965 343].

ATMOSFEAR™ The Gatekeeper:
© 2005 A Couple 'A Cowboys Pty Ltd and Yoram Gross-EM-TV Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
"ATMOSFEAR" ist ein Warenzeichen der A Couple 'A Cowboys Pty Ltd.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Autohofstraße 190, 1030 Wien. Tel. 01 8799 780.
Vertrieb in der Schweiz durch J. Distribut in Suisse par / Distributore in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Baumgartenstrasse 2, CH-8945 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.de



ATMOSFEAR

DER TORWÄCHTER

SPIELREGELN

FÜR 3 BIS 6 SPIELER
AB 12 JAHREN

WAS IST ATMOSFEAR™?

ATMOSFEAR™ ist ein interaktives DVD-Brettspiel, das genau 49 Minuten lang dauert. Sobald du die DVD startest, zählt die Uhr 49 Minuten rückwärts und das Spiel beginnt. Danach kannst du weder STOP noch PAUSE drücken oder das Spiel auf andere Weise anhalten. Dein Gastgeber – der TORWÄCHTER – passt auf, dass niemand schummelt, und er *hasst* es, wenn man magelt! Das Spiel folgt seinen Regeln und er hat das Sagen.

Bei ATMOSFEAR™ spielst du gegen den TORWÄCHTER, gegen deine Mitspieler und gegen die Zeit.

DIE PERFEKTE ATMOSPHÄRE

ATMOSFEAR™ lässt sich am besten bei Dunkelheit spielen. Du solltest den Raum, in dem ihr spielt, ein wenig abdunkeln und so eine spannende Atmosphäre schaffen.

Stelle den Fernseher laut. Die ATMOSFEAR™-DVD hat einen 5.1 Surround-Soundtrack, durch den sich eure Nackenhaare vor lauter Gruseln sträuben werden.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird so vor dem Fernseher und DVD-Player aufgebaut, dass alle Spieler den Bildschirm gut sehen können.

Die Schlüssel werden sortiert (6 Farbsätze mit jeweils 6 Schlüsseln) und auf die passenden Farbbereiche des Spielbretts gelegt.

Im äußeren Rundweg des Spielbretts gibt es einen schwarzen Stein. Darauf wird der schwarze Schlüssel gelegt.

Die Stapel mit den ZEIT- und SCHICKSALKARTEN werden jeweils gut gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt.

Jeder Spieler notiert seine größte Angst auf einem Papierstreifen. Die Streifen werden zusammengefasst – ohne dass die anderen Spieler sehen können, was darauf steht – und in die Pforte des Grauens gesteckt. Die Pforte des Grauens stellt ihr ins Zentrum des Spielbretts.

Jeder Spieler wählt nun seine Spielfigur aus.



Anne de Chantraine,
die Hexe
(orange)



Baron Samedi,
der Zombie
(grün)



Gräfin Elizabeth Bathory,
die Vampir-Lady
(rot)



Gevaudan,
der Werwolf
(blau)



Helin,
der Poltergeist
(weiß)



Khufru,
die Mumie
(gelb)

Lege deine Charakterkarte vor dir ab und stelle deine Spielfigur auf den farblich passenden Grabstein. Dies ist dein Startfeld.

Die Aufkleber 1 bis 6 werden auf die 6 Schlüsselhaken geklebt. Danach zieht jeder Spieler blind einen Schlüsselhaken. Die Nummer darauf ist in diesem Spiel deine Nummer.

Jeder Spieler hat nun eine Spielfigur und eine Nummer.

Alle Spieler sollten vor dem Start die Spielregeln verstanden haben und wissen, wo sich auf der DVD-Fernbedienung die MENU-Taste befindet. Diese Taste muss gedrückt werden, wenn man das Spiel gewinnt. (Sollte die Fernbedienung eine TITLE-Taste haben, kann auch diese gedrückt werden.)

Nach dem Aufbau seid ihr für das Spiel startklar.

Lege die ATMOSFEAR™-DVD in den Player und wähle im Hauptmenü „ATMOSFEAR™ SPIELEN“.

Jetzt erscheint der TORWÄCHTER. Wenn er fragt, wer mitspielt, bestätigst du ihm die Charaktere mit der DVD-Fernbedienung. Der TORWÄCHTER erkennt dann den „Auserwählten“.

Der TORWÄCHTER fordert den Auserwählten auf, das Spiel zu beginnen. Der Auserwählte würfelt und die Zeit läuft...

DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist, ATMOSFEAR™ vor Ablauf der 49 Minuten zu gewinnen.

Für den Sieg musst du mindestens 1 Schlüssel jeder Farbe aus den 6 Bereichen sammeln, danach die Pforte des Grauens im Zentrum erreichen und dich dort deiner größten Angst stellen. Wenn du deine eigene Angst aus dem Schacht ziehst, teilst du dies dem TORWÄCHTER durch die MENU- bzw. TITLE-Taste der Fernbedienung mit. Die Uhr hält an und du hast das Spiel gewonnen.

Sollte die Uhr allerdings bis 00:00 durchlaufen, hat der TORWÄCHTER gewonnen – und ihr alle habt verloren!

DER SPIELABLAUF

Über das Spielbrett ziehen

Du startest von deinem Grabstein aus. Wirf die Würfel und ziehe um die gewürfelte Augenzahl über die Felder des äußeren Rundwegs im Uhrzeigersinn weiter.

Du darfst jeweils selbst wählen, ob du 1 oder 2 Würfel wirfst, es sei denn, der TORWÄCHTER oder eine Schicksalskarte gibt dir etwas Bestimmtes vor.

Der innere Rundweg

Der innere Rundweg besteht aus den 6 Stegen, die in das Zentrum und zum äußeren Ring führen, der die Pforte des Grauens umgibt.

Nur auf dem inneren Ring darfst du sowohl links als auch rechts herum gehen, um die Pforte des Grauens zu erreichen. Auf den Stegen darfst du nicht umkehren.

Du darfst den inneren Rundweg jederzeit als Abkürzung benutzen, aber wenn dich der TORWÄCHTER dort ohne alle 6 Schlüssel erwischt, hast du ein Problem!

Der Torwächter

Die Spieler dürfen nur dann über das Spielbrett ziehen, während der TORWÄCHTER nicht zu sehen ist.

Sobald er auftaucht, müsst ihr das Spiel anhalten, ihm aufmerksam zuhören und seine Anweisungen genau ausführen.

Wenn er nach dir fragt, musst du antworten: „JA! MEIN TORWÄCHTER!“ Wenn du falsch oder gar nicht antwortest, könntest du dafür bestraft werden.

Sollte er von dir verlangen, dass du eine bestimmte Zahl würfeln musst, um weiterziehen zu dürfen, wartest du auf deinen nächsten Zug und probierst dann, die genannte Zahl zu würfeln. Du hast einen Versuch. Klappt es nicht, musst du es beim nächsten Zug wieder versuchen.

Die Schlüssel

Wenn du auf einem Stein mit Schlüssel-symbol landest, darfst du dir einen Schlüssel dieses Bereichs nehmen. In Khufru gelbem Bereich darfst du dir z. B. einen gelben Schlüssel nehmen. Sind alle 6 gelben Schlüssel bereits vergeben, gehst du leer aus!

Wenn dir der TORWÄCHTER befiehlt, einen Schlüssel zu nehmen, musst du ihn aus dem Bereich nehmen, in dem du dich gerade befindest. In Ausnahmefällen gibt er vor, dass du ihn aus einem anderen Bereich nehmen sollst.

Jeder Spieler stellt seinen Schlüsselhaken so vor sich auf, dass die anderen Spieler nur die Nummer sehen können. Die Schlüssel werden nach innen gehängt, damit jeder Spieler nur seine eigenen Schlüsselhaken sehen kann.

Du darfst so viele Schlüssel einer Farbe sammeln, wie du willst. Aber um das Spiel zu gewinnen, brauchst du mindestens 1 Schlüssel jeder Farbe.

Sobald es von einer Farbe keine Schlüssel mehr gibt, kannst du sie dir von deinen Mitspielern holen, z.B. durch Duelle, Zeit- und Schicksalskarten oder auf Befehl des TORWÄCHTERS.

