

Atmosfear™

Beleef je ergste **NACHTMERRIE**.

Lees de spelregels geheel door, alvorens **ATMOSFEAR™** te gaan spelen.

HET SCHEPPEN VAN DE VOLMAAKTE SFEER

ATMOSFEAR™ kun je het beste 's avonds spelen. Dim de lichten of schep op andere wijze je eigen **LUGUBERE SFEER**.

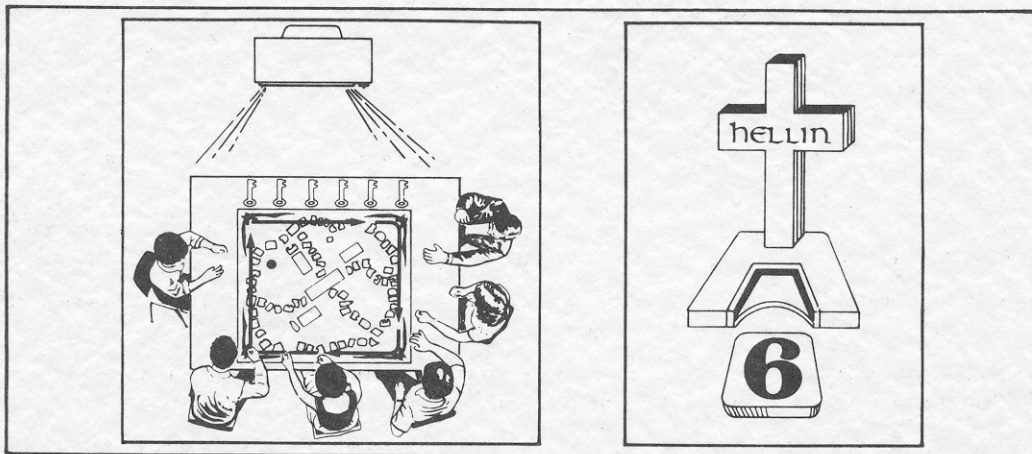
Het TV-geluid **MOET** zo hard mogelijk aanstaan om het effect van het spel zo groot mogelijk te maken. De VHS-band is in Hi-Fi opgenomen en als je videorecorder een Hi-Fi-stand heeft, schakel die dan vooral in. Als je video verbonden is met een stereosysteem, gebruik dat dan voor extra geluid.

DOEL VAN HET SPEL

ATMOSFEAR™ is een bordspel, bestuurd door een videoband. Zodra je de band in je recorder doet en **START** indrukt, begint het spel. Het is een race tegen de klok en tegen de gastheer van het spel, **DE POORTWACHTER**. Zodra je **START** hebt ingedrukt, mag je de band **NIET** meer **STOPZETTEN** of **TERUGSPOELEN**. **DE POORTWACHTER** beschouwt dat als "bedrog" en wint dan het spel door jouw fraude.

Het doel van het spel is al je zes sleutels te verzamelen en daarna zo vlug mogelijk naar het midden van het bord te gaan: Het **NACHTMERRIE**-plein. Je moet precies op dat **NACHTMERRIE**-plein uitkomen. Wacht daarna je beurt af en probeer een 6 te gooien. Als je een 6 gooit, pak dan de bovenste **NACHTMERRIE**-kaart. Als daarop **NIET** jouw grootste angst staat, ren dan naar de video-recorder en druk op **STOP**. Dan ben je de winnaar!

Maar zodra de band 60 minuten heeft volgemaakt, wint de **POORTWACHTER**!



HOE BEGIN JE ATMOSFEAR™?

De spelers dienen in een halve cirkel tegenover de beeldbuis te zitten.

Sorteer, schud en leg de **TIJD**-, **NOODLOT**- en **KANS**-kaarten op het bord.

Sorteer, schud en leg de zes groepen sleutels (of zoveel minder als er minder dan 6 spelers zijn) aan een kant van het bord - de zes zwarte op een stapeltje, de zes rode op een stapeltje, enz.

Leg de munt op het bord. Aan de spelers zal op diverse momenten tijdens het spel gevraagd worden deze munt 'op te gooien': Elke speler dient een **NACHTMERRIE**-kaart te nemen en met het speciale portlood op de blanco kant ervan zijn/haar **GROOTSTE ANGST** te schrijven: spinnen, slangen, hoogten e.d. Maak je angst niet kenbaar aan de andere spelers. Verzamel deze beschreven kaarten, schud ze en leg ze met de beschreven kant naar onderen op het centrale **NACHTMERRIE**-plein. (De **NACHTMERRIE**-kaarten kunnen 'gewist' worden en opnieuw gebruikt.)

Doe de 6 pionnen en de 6 nummers in de zwarte zak. Elke speler trekt daaruit op zijn beurt een pion en een nummer. Schuif het nummer in het voetstukje van de pion. Als er minder dan 6 spelers meedoen, gaan de overblijvende pionnen en nummers terug in de doos.

Nu heeft elke speler een eigen persoonlijkheid en een nummer en speelt voor de sleutels die de kleur van zijn persoon dragen. Bij voorbeeld: als je **HELLIN**, de klopgeest, bent speel je voor de paarset sleutels waarop **HELLIN** staat. Je kunt alleen sleutels verdienen die bij jouw persoonlijkheid behoren.

Zet je pion op de grafsteen waarop de naam van je persoon staat. Als je **HELLIN** bent, zet hem dan op de steen van **HELLIN**. Dit wordt *juwe* grafsteen en die moet je gedurende het gehele spel in de gaten houden, want als een tegenspeler er op komt, kun je **NOODLOT**-kaarten of **SLEUTELS** krijgen, die je tegen die speler kunt gebruiken.

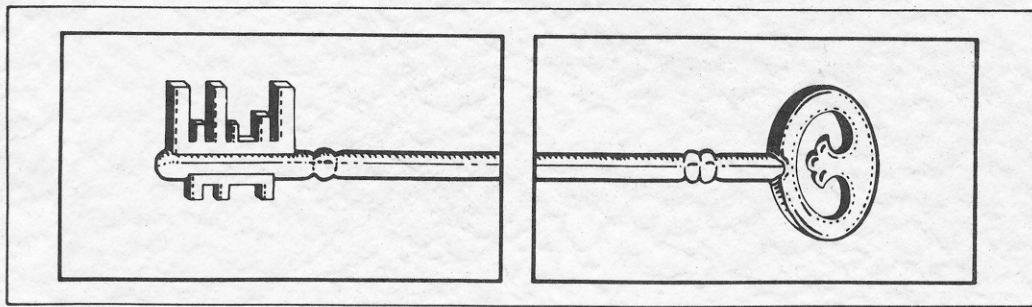
SLEUTELS

Elke persoonlijkheid heeft 6 sleutels. Elke sleutel geeft je een bepaalde macht en hoe meer sleutels je bemachtigt, hoe machtiger je wordt. Je kunt bij voorbeeld een sleutel bemachtigen die je bevoegdt uit **HET ZWARTE GAT** en die kun je dan steeds opnieuw gebruiken zonder hem terug te geven, terwijl sommige **NOODLOT**-kaarten maar één keer gebruikt kunnen worden. Sleutels worden toegekeken door de **POORTWACHTER** en kunnen ook op het bord gewonnen worden. Bijvoorbeeld: heb je nummer zes en kom je op een grafsteen met de tekst "Pak een sleutel als je 6 bent", dan mag je een sleutel nemen.

KANS

Sleutels kun je ook door **KANS** winnen. Heb je geluk, dan kun je beide helften van een sleutel ontvangen. Passen die aan elkaar, leg beide kaarten dan onderop de stapel terug en pak een sleutel.

Er zijn nog andere kansen om een sleutel te winnen. Zo kun je bij voorbeeld een kaart trekken met de tekst: Als je **HELLIN** bent en je nummer is 6, gooi de munt dan op. Als je **HELLIN** bent, maar je nummer is 3, dan is de kaart waardeloos en moet je die onderop de stapel leggen.



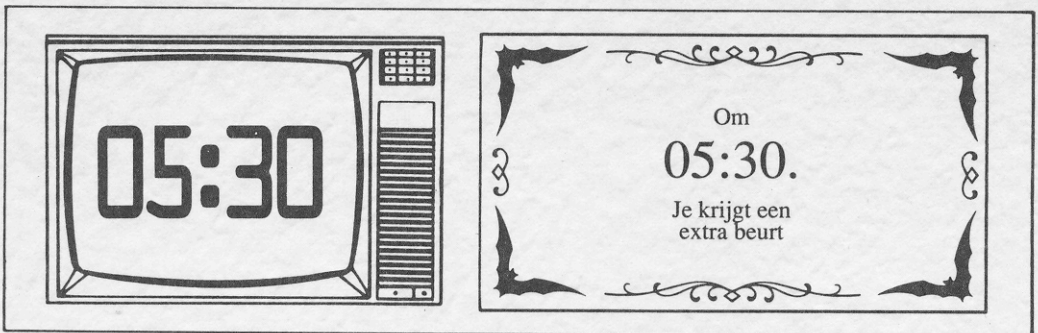
NOODLOT

NOODLOT-kaarten bieden je de macht over, of bescherming tegen je tegenspelers.

De meeste NOODLOT-kaarten vragen je de munt op te gooien zodra een tegenstander op jouw grafsteen komt. Je dient te wachten op je beurt, voor de munt geworpen moet worden. Gooi de munt dan voor je de dobbelsteen laat rollen en je pion verplaatst.

TIJD

Zodra het spel begint, verschijnt er een teller op het scherm, die minuten en seconden wegtikt. Het telwerk gaat van 00:00 tot 60:00. De TIJDKAARTEN hebben betrekking op de tijdsaanduidingen op de beeldbuis. Leg een TIJDKAART alleen terug onder de stapel als de genoemde tijd verstreken is. Zoniet, wacht dan tot het moment op de buis wordt aangegeven en breng de kaart onmiddellijk in stelling ook al is het niet je beurt.



HET ZWARTE GAT

Er zijn twee ZWARTE GAT-plaatsen op het bord. Als je in een ZWART GAT belandt, of er naar VERBANNEN wordt door de POORTWACHTER, mag je niet verder spelen of de dobbelsteen gooien, voor je bevrijdt wordt. Zolang je in HET ZWARTE GAT zit speel je in het geheel niet meer mee.

Je kunt uit HET ZWARTE GAT verlost worden door DE POORTWACHTER, door een SLEUTEL, door een NOODLOT-kaart, of door een speler die op de passende plaats op het bord terecht komt.

HOE SPEEL EN WIN JE ATMOSFEAR™?

Elke speler begint het spel vanaf de grafsteen van zijn of haar persoonlijkheid en beweegt zich met de klok mee langs de buitenring van stenen. Elke steen, of brokstuk ervan, wordt als een vakje gerekend, ook die zonder tekst. Er kunnen meerdere spelers op één steen staan.

Als je op een grafsteen komt met TIJD, NOODLOT of KANS, neem je de bovenste kaart van de stapel. Als je in een ZWART GAT komt, kun je niet verder spelen tot je wordt bevrijd.

Het doel van het spel is al je 6 sleutels te vergaren. Alleen als je al je 6 sleutels hebt, kun je de buitenring verlaten en op weg gaan naar het NACHTMERRIE-plein in het midden van het bord, via een van de 4 paden die er naartoe leiden.

Om op het NACHTMERRIE-plein te komen, moet je het precieze getal gooien. Als je er 3 stenen van verwijderd bent, moet je 3 (of lager) gooien om er naartoe te mogen. Gooi je 4 of meer, dan moet je blijven staan.

Als je op een van de paden bent die naar het midden van het bord voeren en je verliest een van je sleutels, dan moet je terug naar je eigen grafsteen en proberen die sleutel terug te verdienen.

Als je op het NACHTMERRIE-plein bent aangekomen, moet je je beurt afwachten en dan proberen een 6 te gooien. Zo gauw je die 6 gegooid hebt, moet je de bovenste kaart van de NACHTMERRIE-stapel pakken. Als die niet jouw Eigen Grootste Angst weergeeft, moet je onmiddellijk naar de videorecorder rennen en daar de STOP-knop indrukken om te winnen.

Maar... als je je Eigen Grootste Angst trekt, heb je verloren. Als jouw nachtmerrrie dezelfde is als die van een andere speler, heb je ook verloren.

Vergeet dit nooit! ATMOSFEAR™ is niet alleen een race tegen je medespelers, maar ook tegen de POORTWACHTER en als de klok de 60 minuten heeft bereikt, heeft hij het spel gewonnen.

DE POORTWACHTER

De POORTWACHTER is de "gastheer" van het spel. Als hij jouw nummer noemt, of jouw kleur, of als hij je 'pakt' terwijl je net aan de beurt bent, moet je antwoorden: "JAWEL POORTWACHTER" en dan nauwkeurig luisteren naar de taak die hij je opdraagt.

Als je er niet in slaagt hem te antwoorden, kan hij zeer boos worden. Beantwoord zijn vragen dus steeds onmiddellijk. De POORTWACHTER roept ook de jongste speler op en de oudste.

Als hij van je eist dat je "een 6 moet gooien" voordat je verder mag spelen, moet je op je volgende beurt wachten voordat je proberen mag die 6 te gooien.

Spelers kunnen zich alleen over het bord verplaatsen als de POORTWACHTER niet op de beeldbuis is! Zodra de POORTWACHTER verschijnt, moet iedereen stoppen en zorgvuldig luisteren naar wat hij te zeggen heeft, want als je een van zijn aanwijzingen mist, mag je de videoband NIET STILZETTEN OF TERUGSPOELLEN.

En dan nu... dim de lichten, zet het geluid harder, **START DE BAND!**

PERSONEN

BARON SAMEDI - De Zombie - wit.

KHURU - De Mummie - rood.

ELIZABETH BATHORY - De Vampier - grijs.

ANNE de CHANTRAINE - De Heks - blauw.

GEVAUDAN - De Weerwolf - zwart.

HELLIN - De Klopgeest - paars.

Deze personen kom je nog tegen als "gastheren/gastrouwen" in volgende ATMOSFEAR™-video's.

THEMA-AVONDEN EN TEAMSPEL.

ATMOSFEAR™ kan ook gespeeld worden met 3 tot 6 teams van 2 spelers. Een speler beantwoordt dan de POORTWACHTER, gooit met de dobbelsteen en verplaatst de pion, terwijl de andere speler let op de grasteen van het team, de munt opgooit en de TIJD-, NOODLOT- en KANSKARTEN in het spel brengt.

Voor een Thema-avond dient elke speler vooraf de naam van een persoonlijkheden toegekend te worden en dient hij/zij zich ook voor die rol te kleden. De speler/ster moet die rol dan ook vervullen, maar wel voor het begin van het spel een nummer trekken.

De in dit spel en op deze videoband vastgelegde werken zijn auteursrechtelijk beschermd en mogen uitsluitend in huiselijke kring worden gebruikt en vertoond. Iedere vorm van gebruik van deze videoband en de daarop vastgelegde werken, daaronder begrepen vertoning in het openbaar (zoals door bioscoopvertoning, televisieuitzending, vertoning in horecagelegenheden, of in verenigings- en/of schoolverband), kopiëren, uitlenen, (door-) verkopen, is zonder (schriftelijke) toestemming (vooral van de auteursrechtbehebende uitdrukkelijk verboden. Inbreuk op auteursrecht is strafbaar als misdrijf. ATMOSFEAR™ The Video Board Game, the video tape and its instructions/rules, illustrations/artwork, playing pieces/discs and copy on cards is subject to copyright owned by A COUPLE A COWBOYS PTY LTD.

DISTRIBUTED UNDER LICENSE FROM ROADSHOW VIDEO PUBLISHING PTY LTD.
Manufactured under licence by J.W. Spear & Sons PLC, Enfield, Middlesex, England.
© 1991 A COUPLE A COWBOYS PTY LTD. ALL RIGHTS RESERVED.