



ATMOSFEAR™
das Video-Brettspiel

TV-Gerät nicht enthalten

BASISSPIEL SPIELMATERIAL:

- 1 60-Minuten-HIFI-VHS-Videocassette,
- 1 Spielplan, 256 Karten,
- 36 Schlüssel in 6 verschiedenen Farben,
- 8 Alptraum-Karten, 6 Grabsteine als Spielfiguren,
- 6 numerierte Spielmarken, 1 Münze, 1 Beutel,
- 1 Bleistift, 1 Würfel und 1 Anleitung.



Hergestellt in Deutschland unter Lizenz durch Schmidt Spiel-Freizeit GmbH, P.O.B. 1165, W-8037 Schöng
Küchlingstr. für Kinder unter 3 Jahren (verschärfte Kontrolle) Art. Nr. 01010





LESEN SIE SICH ZUERST DIE ANLEITUNG DURCH, BEVOR SIE ATMOSFEAR™ SPIELEN.

DIE RICHTIGE ATMOSFEAR™ SCHAFFEN...

ATMOSFEAR™ spielen Sie am besten am späten Abend oder nachts.

Fahren Sie die Lautstärke Ihres Fernsehers hoch und verdunkeln Sie den Raum. Versuchen Sie, mit allen verfügbaren Mitteln eine möglichst unheimliche ATMOSPHÄRE zu schaffen. Die Lautstärke MUß so laut wie möglich eingestellt sein. Das VIDEO muß auf HiFi-Qualität produziert - sollten Sie also ein entsprechendes VIDEOGERÄT besitzen, dann überprüfen Sie, ob Sie dieses auch auf HiFi-Betrieb geschaltet haben. Je lauter Sie das VIDEO abspielen, umso besser wird die ATMOSFEAR™.

Die Spieler sollten sich im Halbkreis um einen Tisch setzen, so daß jeder den Bildschirm sehen kann.

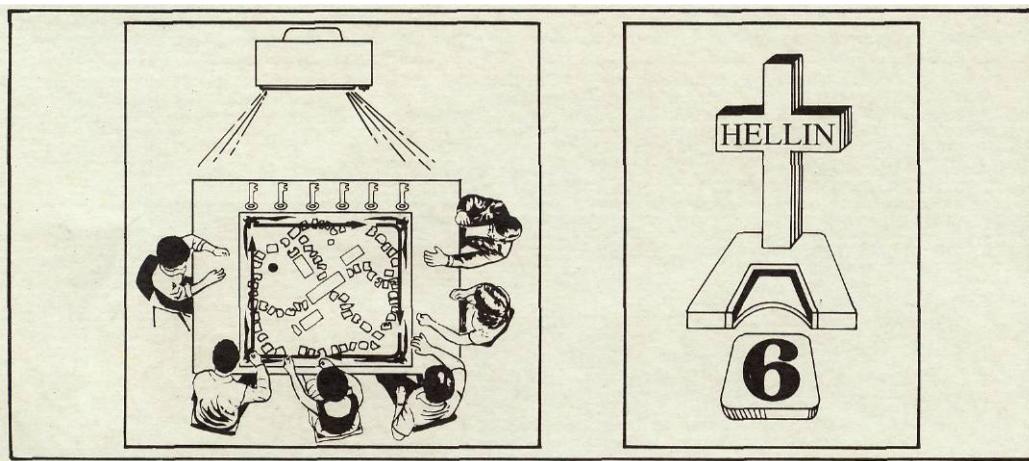
UM WAS GEHT ES IN ATMOSFEAR™?

ATMOSFEAR™ ist ein Video-Brettspiel: Während Sie Ihre Figuren auf dem Spielplan bewegen, erhalten Sie via Videocassette Anweisungen, die das Spielgeschehen entscheidend beeinflussen. Sobald Sie das Band eingelegt und GESTARTET haben, beginnt das Spiel gegen die Zeit und den HERRN DER SCHLÜSSEL, den "Gastgeber" des Spiels. Einmal GESTARTET, darf das Video weder ANGEHALTEN, noch ZURÜCKGESPULT werden - einen solchen Betrug würde der HERR DER SCHLÜSSEL nicht dulden, und alle Spieler für ewig ins Schwarze Loch verbannen.

Ziel des Spiels ist es, das Video zu STOPPEN, bevor 60 Minuten abgelaufen sind. Doch dazu müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

Sammeln Sie alle sechs Schlüssel, die Ihrer Figur gehören, dann machen Sie sich auf den Weg zur Mitte, wo die ALPTRAUM-KARTEN liegen. Wenn Sie das Feld erreicht haben, müssen Sie nur noch eine 6 würfeln, damit Sie sich die oberste Karte vom Stapel nehmen dürfen. Hat es nicht geklappt, dann müssen Sie warten, bis Sie wieder an der Reihe sind. Sobald aber eine 6 fällt dürfen Sie sich die Karte nehmen und nachschauen, ob Ihre schlimmsten Alpträume Wahrheit werden. Steht jedoch ein Alptraum auf der Karte, dem Sie die Stirn bieten können, dann sollten Sie schnell aufspringen, und versuchen das Band zu STOPPEN, bevor die Zeit abgelaufen ist. So einfach können Sie ATMOSFEAR™ gewinnen!

Sind die 60 Minuten vorüber, dann gewinnt der HERR DER SCHLÜSSEL das Spiel, und Sie und Ihre Mitspieler sind die Verlierer.



BEVOR DIE VIDEOCASSETTE GESTARTET WIRD...

Trennen Sie ZEIT-, SCHICKSALS- und CHANCEKARTEN. Nachdem Sie die einzelnen Stapel gut gemischt haben, legen Sie diese verdeckt auf den Spielplan.

Sortieren Sie nun die SCHLÜSSEL nach Farben - auf diese Weise entstehen sechs kleine Stapel, einer mit sechs schwarzen Schlüsseln, einer mit sechs roten, usw. Mischen Sie keinesfalls Schlüssel verschiedener Farbe in einem Stapel zusammen. Nachdem Sie die einzelnen Schlüsselstapel gemischt haben, werden diese an einer Seite des Spielplans verdeckt nebeneinander abgelegt.

Legen Sie die MÜNZE so auf den Spielplan, daß jeder sie gut erreichen kann. Im Verlauf des Spiels werden die Spieler häufig dazu aufgefordert, die Münze zu werfen.

Geben Sie jedem Spieler eine ALPTRAUM-KARTE. Auf der unbeschrifteten Seite muß jetzt jeder seinen SCHLIMMSTEN ALPTRAUM mit Bleistift notieren - um ein paar Beispiele zu geben: Spinnen, Schlangen, Dunkelheit, Höhen, usw. Grundsätzlich darf jede Form von Alpträumen und Angstvorstellungen aufgeschrieben werden, Hauptsache es ist aufrichtig. Achten Sie darauf, daß niemand die Alptraum-Karte eines anderen Mitspielers kennt. Sammeln Sie die Karten also verdeckt ein, und mischen Sie diese sorgfältig. Anschließend legen Sie den Stapel verdeckt auf das Feld in der Mitte des Spielplans. (Dem Spiel sind insgesamt mehr ALPTRAUM-KARTEN beigelegt als Sie benötigen. Legen Sie die überzähligen Karten in die Schachtel zurück. Schreiben Sie unbedingt mit Bleistift, damit Sie nach Spielende alles wegradieren und die Karten wieder benutzen können.)

Mischen Sie jetzt die sechs Spielfiguren und die mit den Zahlen 1 bis 6 beschrifteten Marken im Beutel. Nacheinander zieht jeder Spieler eine Figur und eine Marke, die er in den Standfuß der Figur schiebt. Überzählige Figuren und Spielmarken werden im Verlauf des Spiels nicht mehr benötigt und daher zurück in die Spielschachtel gelegt.

Soweit sind alle Vorbereitungen getroffen.

Jeder Spieler besitzt nun eine Figur und eine Zahl, und er spielt um die sechs Schlüssel seiner Farbe. Wenn Sie zum Beispiel der Poltergeist Hellin sind, dann spielen Sie um die sechs lilafarbenen Schlüssel. Jeder Spieler darf AUSSCHLIESSLICH die Schlüssel seiner eigenen Farbe sammeln - es ist verboten, Schlüssel anderer Mitspieler aufzunehmen.

Die Figuren werden jetzt auf den Spielplan gestellt, und zwar auf jenen Grabstein, der mit dem Namen der entsprechenden Figur beschriftet ist. Der Poltergeist Hellin beginnt zum Beispiel auf dem Grabstein mit der Aufschrift "Hellin".

Machen Sie sich mit Ihrem Grabstein vertraut und halten Sie diesen wichtigen Ort im Verlauf des Spiels stets im Auge. Wenn ein anderer Spieler mit seiner Figur auf Ihren Grabstein kommt, stehen Ihnen unter Umständen in Form von SCHICKSALSKARTEN oder SCHLÜSSELN einige Möglichkeiten zur Verfügung, um ihm zu schaden.

WIE SPIELT UND GEWINNT MAN ATMOSFEAR™?

Jeder Spieler beginnt mit seiner Figur auf dem entsprechenden Grabsteinfeld und zieht gemäß der gewürfelten Augen im Uhrzeigersinn auf den äußeren Grabsteinfeldern vorwärts. Dabei wird jeder Grabstein als ein Feld gezählt, egal ob er eine Aufschrift trägt oder nicht.

Landet die Figur am Ende des Zuges auf einem der Grabsteine mit der Aufschrift ZEIT, SCHICKSAL oder CHANCE, so muß der Spieler eine entsprechende Karte vom Stapel nehmen. Endet der Zug in einem der beiden SCHWARZEN LÖCHER, oder wird die Figur vom HERRN DER SCHLÜSSEL dorthin verbannt, dann muß der Spieler so lange AUSSETZEN, bis er freigesprochen wird. Während die Figur im Schwarzen Loch gefangen ist, darf der Spieler weder ziehen, noch Karten ausspielen oder Schlüssel verwenden.

Ziel des Spiels ist es, alle sechs Schlüssel der eigenen Farbe zu sammeln, denn nur wenn man alle Schlüssel beisammen hat, darf man mit der Spielfigur den äußeren Ring verlassen und sich auf einen der vier Pfade zum Zentrum des Spielplans begeben.

Das Feld mit den ALPTRAUM-KARTEN muß mit den erwürfelten Augen genau erreicht werden. Wird eine kleinere Zahl gewürfelt, so rückt die Figur entsprechend der Augenzahl näher, ist die Zahl größer, muß die Figur stehenbleiben und der Spieler den nächsten Zug abwarten.

Hat die Figur einmal das Feld mit den ALPTRAUM-KARTEN erreicht, dann darf der Spieler immer noch keine Karte nehmen. Zunächst muß er warten, bis er wieder an der Reihe ist, dann muß es ihm gelingen, eine 6 zu würfeln. Schafft er das nicht, muß er wieder eine Runde lang warten, um es erneut zu versuchen. Sobald die 6 fällt, darf die oberste ALPTRAUM-KARTE genommen werden. Sollte der Spieler darauf seinen schlimmsten Alptraum geschrieben sehen, hat er verloren und scheidet aus dem Spiel aus. Das gilt auch dann, wenn es nicht seine eigene ALPTRAUM-KARTE ist, wenn also beispielsweise ein anderer Spieler den gleichen oder einen ähnlichen Alptraum notiert hat. Läßt ihn die ALPTRAUM-KARTE aber kalt, dann sollte er so schnell wie möglich zum Videogerät laufen und die STOP-TASTE drücken. Gelingt das, bevor 60 Minuten verstrichen sind, dann hat der Spieler gewonnen. Denken Sie daran: Neben Ihren Mitspielern ist der HERR DER SCHLÜSSEL Ihr ärgster Gegner - sind die 60 Minuten abgelaufen, gewinnt er das Spiel, und alle haben verloren!

DIE SCHLÜSSEL

Jeder Figur sind 6 Schlüssel zugeordnet. Je mehr Schlüssel Sie besitzen, desto mächtiger werden Sie. Der HERR DER SCHLÜSSEL kann Ihnen in unendlicher Gnade einen Schlüssel schenken, aber es gibt auch eine Reihe von Möglichkeiten, um auf dem Spielbrett oder mit Hilfe von Karten Schlüssel zu bekommen.

Wenn Sie zum Beispiel die Zahl 6 (im Standfuß Ihrer Figur) haben und auf das Feld mit der Aufschrift "Nimm einen Schlüssel, wenn deine Zahl 6 ist" gelangen, dann dürfen Sie sich den obersten Schlüssel Ihres Stapels nehmen.

Besonders wertvoll ist jener SCHLÜSSEL, mit dem Sie sich aus dem SCHWARZEN LOCH befreien können. Sie können den Schlüssel immer wieder benutzen und dürfen ihn behalten, ganz im Gegensatz zu einigen SCHICKSALSKARTEN, die zwar den gleichen Zweck erfüllen, aber eben nur einmal, worauf sie wieder unter den Stapel gelegt werden müssen.

CHANCE

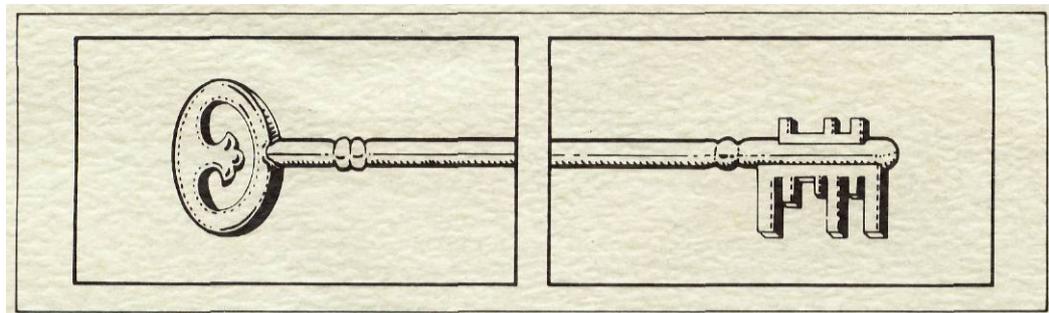
Die CHANCEKARTEN geben Ihnen eine Reihe von Möglichkeiten, um an einen Schlüssel zu gelangen. Wenn Sie Glück haben, gelingt es Ihnen, beide Hälften eines Schlüssels zu bekommen. In einem solchen Fall müssen Sie beide Karten unter den Stapel zurückgeben, und kassieren dafür einen Ihrer Schlüssel. Darüber hinaus ergeben sich noch andere CHANCEN - zum Beispiel:

"Wenn du der Poltergeist Hellin bist und deine Zahl 6 ist, wirf die Münze:

KOPF: Nimm einen Schlüssel.

SCHLANGE: Schieb die Karte verdeckt unter den Stapel zurück."

Sollten Sie zwar Hellin sein, aber Ihre Zahl ist die 5, dann ist die Karte nutzlos, gleiches gilt, wenn Ihre Zahl zwar die 6 ist, Sie aber nicht Hellin sind. In beiden Fällen wird die Karte sofort wieder verdeckt unter den Stapel geschoben, so daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt erneut auftauchen kann.



SCHICKSAL

Die SCHICKSALSKARTEN schützen Sie vor Ihren Gegnern oder aber geben Ihnen Macht über diese.

Die meisten SCHICKSALSKARTEN fordern Sie dazu auf, eine Münze zu werfen, wenn ein bestimmter Gegner Ihren Grabstein betritt. Sie sollten mit dem Ausspielen der Karte in jedem Fall warten, bis Sie an der Reihe sind. Legen Sie dann - bevor Sie würfeln - die SCHICKSALSKARTE auf den Tisch und werfen Sie die Münze. Manchmal ist es möglich, einen Gegner mit mehreren Karten oder sogar Schlüsseln gleichzeitig anzugreifen - eine böse Überraschung! Die Karten werden anschließend wieder unter den Stapel geschoben.

ZEIT

Sobald Sie die Videocassette gestartet haben, erscheint in der Mitte des Bildschirms eine Uhr, welche die seit Spielbeginn vergangenen Minuten und Sekunden genau anzeigt.



Die Uhr zählt genau 60 Minuten ab. Die ZEITANGABEN auf den Karten beziehen sich auf diese Bildschirmuhr. Eine gezogene ZEITKARTE dürfen Sie NUR DANN direkt wieder unter den Stapel schieben, wenn die darauf angegebene Zeit schon zurückliegt. Andernfalls behalten Sie die Karte, um Sie genau zum passenden ZEITPUNKT auszuspielen. Dazu müssen Sie nicht an der Reihe sein: Egal was gerade auf dem Spielbrett geschieht, es wird durch die ZEITKARTE unterbrochen. Erst anschließend wird das Spiel an der gleichen Stelle wieder aufgenommen.

Im oben dargestellten Beispiel wartet der Spieler also ab, bis auf dem Bildschirm 5:30 angezeigt wird. Dann unterbricht er das Spiel, indem er die Karte auf den Tisch legt (wobei er sich nötigenfalls durch ein lautes "Stop" Respekt verschafft). Nun erhält er einen Freizug, das heißt er darf einmal würfeln und seine Figur ziehen, ganz so als sei er an der Reihe. Ist der Freizug beendet, darf jener Spieler, der unterbrochen wurde, seinen Zug fortsetzen, und das Spiel geht wie gewohnt bei seinem linken Nachbarn weiter.

DAS SCHWARZE LOCH

Wenn Sie mit Ihrer Spielfigur auf einem der beiden SCHWARZEN LÖCHER landen oder vom HERRN DER SCHLÜSSEL dorthin VERBANNT wurden, nehmen Sie nicht mehr am Spiel teil - Sie dürfen weder würfeln, noch Karten ausspielen. Das gilt nicht, wenn Sie eine SCHICKSALSKARTE oder einen SCHLÜSSEL besitzen, mit deren oder dessen Hilfe Sie sich wieder aus dem SCHWARZEN LOCH befreien können.

Wird ein Spieler verbannt, dann zieht er seine Figur bis auf das nächste SCHWARZE LOCH vor.

DER HERR DER SCHLÜSSEL

Der HERR DER SCHLÜSSEL leitet gewissermaßen das Spiel, er ist - sagen wir - Ihr "Gastgeber". Dann und wann erscheint er auf dem Bildschirm, um in das Spielgeschehen einzugreifen. Werden Sie von ihm aufgerufen - egal ob er nun Ihre Farbe oder etwa Ihre Zahl nennt, vielleicht aber auch nur nach jenem fragt, der gerade am Zug ist - dann müssen Sie in jedem Fall unverzüglich antworten: "JA, MEIN HERR DER SCHLÜSSEL". Anschließend schweigen Sie, und hören sich an, was Ihnen der HERR DER SCHLÜSSEL zu sagen hat. Meistens wird er Sie einer Prüfung unterziehen.

Antworten Sie immer unverzüglich, wenn der HERR DER SCHLÜSSEL Sie anspricht, denn er kann wirklich sehr, sehr böse werden, wenn Sie es nicht tun. Niemals sollten Sie sich ihm widersetzen!

Manchmal fragt der HERR DER SCHLÜSSEL nach dem ältesten oder dem jüngsten Spieler am Tisch. Er spricht dann schon einmal liebevoll von "dem Alten" oder nennt den jüngsten "Kleiner" - soviel nur, damit Sie nicht verpassen, unverzüglich zu antworten. Es kann sein, daß der HERR DER SCHLÜSSEL nach Ihrem zweiten Vornamen fragt - haben Sie nur einen Vornamen, dann möchte er stattdessen Ihren Nachnamen hören.

Verlangt der HERR DER SCHLÜSSEL beispielsweise, daß Sie eine "6" würfeln sollen, bevor Sie weiterspielen dürfen, dann müssen Sie natürlich warten, bis Sie wieder mit Würfeln an der Reihe sind, bevor Sie Ihren ersten Versuch unternehmen können.

Figuren dürfen nur bewegt werden, so lange der HERR DER SCHLÜSSEL nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist. Sobald er erscheint, muß das Spielgeschehen unterbrochen werden. Alle Spieler haben sich still zu verhalten, damit jeder mitbekommt, was der HERR DER SCHLÜSSEL mitzuteilen hat. Denn Sie erinnern sich sicherlich noch an jene Regel: Niemals, NIEMALS darf das Band GESTOPPT oder ZURÜCKGESPULT werden. Schon gar nicht, wenn ein elender Wurm das Zuhören nicht gelernt hat.

Also: Fahren Sie die Lautstärke hoch und verdunkeln Sie den Raum. Starten Sie die Videocassette - und es kann losgehen!!

DIE SPIELFIGUREN

BARON SAMEDI - der Zombie.

KHUFU - die Mumie.

ELIZABETH BATHORY - die Vampirin.

ANNE DE CHANTRAINE - die Hexe.

GEVAUDAN - der Werwolf.

HELLIN - der Poltergeist.

EIN PAAR TIPS...

Sie können ATMOSFEAR™ auch mit drei bis sechs Zweierteams spielen. Einer im Team antwortet dem HERRN DER SCHLÜSSEL, würfelt und zieht die Spielfigur, während der zweite den Grabstein im Auge behält und die KARTEN zieht bzw. ausspielt.

Wenn Sie möchten, können Sie außerdem das Spiel auf folgende Weise atmosphärisch noch dichter gestalten: Teilen Sie schon ein, zwei Tage im voraus jedem Spieler eine Figur zu. Am Spielabend können dann alle in entsprechender Kostümierung auftauchen.

Der Inhaber des Copyrights hat den Film (mit dem Ton) auf der Videocassette ausschließlich zum privaten Gebrauch zugelassen. Alle weiteren Rechte, einschließlich des Copyrights, vorbehalten. Es ist strengstens verboten das Spiel und/oder die Videocassette ohne Genehmigung zu vervielfältigen, herauszugeben, auszustellen, zu verleihen, auszuleihen, zu tauschen, öffentlich aufzuführen, zu verbreiten oder durch die Medien zu senden. Atmosfear™ - Das Video-Brettspiel, die Videocassette und seine Spielregeln, Illustrationen, Gestaltung, Spielfiguren, Spielmaterial und die Texte auf den Spielkarten sind Gegenstand des Copyrights von A COUPLE 'A COWBOYS PTY LIMITED. VERTRIEB UNTER LIZENZ VON ROADSHOW VIDEO PUBLISHING PTY LTD.

Hergestellt in Deutschland unter Lizenz von ROADSHOW VIDEO PUBLISHING PTY LIMITED durch Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, P.O.B. 1165, W-8057 Eching.

DER HERR DER SCHLÜSSEL

Das Video - Brettspiel

Atmosfear

WASSERBIBEL

LASSEN SIE IHRE SCHLIMMSTEN ALPTRÄUME WAHR WERDEN!

Für 3-6 Spieler ab 12 Jahren.

Fahren Sie die Lautstärke hoch und verdunkeln Sie den Raum. **STARTEN** Sie Ihr Videogerät und geben Sie sich einer Nacht des prickelnden Schreckens hin. Mit **ATMOSFEAR**SM erreichen Sie eine völlig neuartige Dimension des Vergnügens. Spiel und Film verschmelzen zu einem Ganzen und der Begriff "Spielfilm" erhält eine neue Bedeutung!

Jedes Spiel ist ein neues Erlebnis. Sie müssen die Cassette nicht **ANHALTEN**, weder **VOR-** noch **ZURÜCKSPULEN**. Alles was Sie benötigen, sind eine Stunde Zeit und ein ganz gewöhnliches VHS-Videogerät.

-hatten"Sie einmal das Band **GESTARTET**, bleiben Ihnen ganze 60 Minuten um zu gewinnen. Andernfalls gewinnt Ihr Gastgeber. **DER HERR DER SCHLÜSSEL**, das Spiel! Nur Sie können seinen Triumph **VERHINDERN!**

Um Ihren Gastgeber zu schlagen, müssen Sie 6 Schlüssel sammeln und schließlich ins Zentrum des Grabsteinfades vordringen, wo Sie Ihr **ALPTRALM** erwartet: der **ALPTRAUM**, den Sie am meisten fürchten.

Oh! Sie sind gerade gerufen worden. **DER HERR DER SCHLÜSSEL** will **ZU IHNEN** sprechen. Wenn Sie ihm nicht antworten oder seine Prüfung nicht bestehen, dann wird er Sie ins **SCHWARZE LOCH** verbannen, und Sie werden den mühsamen Weg noch einmal zurücklegen müssen!

DIE HAUPTDARSTELLER:

DER HERR DER SCHLÜSSEL - Ihr Gastgeber

Hellin - der Poltergeist

Couness Elisabeth Bathory - die Vampirin

Anne de Chantraine - die Hexe

Khufu - die Mumie

Baron Samedy - der Zombie

Gevaucian - der Werwolf