

ATMOSFEAR™

IL CUSTODE DEL CIMITERO

ISTRUZIONI

PER 3-6 GIOCATORI DA
12 ANNI IN SU

CHE TIPO DI GIOCO E' ATMOSFEAR™?

ATMOSFEAR™ è un'avventura interattiva controllata da un DVD, che dura 49 minuti. Premendo il tasto PLAY, inizia un inarrestabile ed angoscioso conto alla rovescia che non conosce pause o interruzioni (i pulsanti STOP o PAUSE non possono fermare il gioco in alcun modo!). Il CUSTODE DEL CIMITERO, colui che controlla il gioco, le considera infatti alla stregua di un oltraggio personale, e non potete nemmeno immaginare come sia solito lavare le onte subite... Questo gioco è suo, sue sono le regole, e come tali devono essere rispettate.

ATMOSFEAR™ è una corsa disperata contro il CUSTODE DEL CIMITERO, contro tutti gli altri giocatori, ma soprattutto è una corsa contro il tempo.

CREATE LA GIUSTA ATMOSFERA...

L'ideale è vivere le emozioni di una partita ad ATMOSFEAR™ di notte: abbassate le luci e ricreate un'atmosfera di mistero e spavento...

Se possedete un sistema Home Theatre, alzate il volume: l'audio surround del DVD è codificato in formato 5.1, per farvi correre un brivido lungo la schiena ogni volta che la creatura che comanda il gioco appare sullo schermo...

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocate il tabellone di fronte alla TV e al lettore DVD, in modo che tutti i giocatori possano vedere comodamente lo schermo.

Mettete le 6 serie di chiavi colorate (6 chiavi per ogni colore) sul tabellone, nel regno del colore corrispondente.

La chiave nera deve essere messa sulla pietra nera, che si trova sul percorso esterno.

Mescolate bene tutte le carte TEMPO e FATO e disponetele - in due mazzi distinti - a faccia in giù, accanto al tabellone.

Ciascun giocatore deve scrivere la sua più grande paura su un foglietto di carta e metterlo - piegato - nel Pozzo del Terrore, senza rivelarla a nessuno. Il Pozzo del Terrore viene posto al centro del tabellone.

Ogni giocatore sceglie il personaggio con cui giocare e prende la pedina corrispondente.



Anne de Chantraîne,
La Strega
Arancione



Barone Samedi,
Lo Zombie
Verde



Contessa Elizabeth Bathory,
La Vampiressa
Rosso



Gevaudan,
Il Licantropo
Blu



Helin,
La Presenza Demoniaci
Viola



Khufu,
La Mummia
Giallo

Ciascun giocatore prende la carta del proprio personaggio e la tiene accanto a sé, poi mette la propria pedina sulla lapide corrispondente (la casella di partenza).

Un giocatore distribuisce le rastrelliere porta-chiavi, senza guardarne i numeri. Il numero che appare sulla rastrelliera diventa il vostro numero per tutta la durata della partita.

A questo punto, ciascun giocatore è contraddistinto da un personaggio e da un numero.

Assicuratevi che tutti i giocatori abbiano compreso le regole del gioco e sappiano dove si trova il pulsante MENU sul telecomando del DVD: è infatti questo l'unico pulsante da premere se un giocatore vince la partita (se il telecomando ne fosse dotato, si può anche usare il pulsante TITLE).

Quando tutto è a posto, potete iniziare a giocare la partita.

Inserite nel lettore il DVD di ATMOSFEAR™ e scegliete dal menu principale "AVVIA ATMOSFEAR™".

Questa selezione evocherà la presenza del CUSTODE DEL CIMITERO. Quando la creatura domanderà chi partecipa alla partita, usate il telecomando del DVD per riferirgli quali personaggi hanno avuto questo coraggio, e quali invece hanno rinunciato. Il CUSTODE DEL CIMITERO nominerà anche "l'eletto".

Infine, la creatura chiederà all'eletto di dare il via alla partita lanciando i dadi, facendo partire al tempo stesso il conto alla rovescia.

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è vincere la partita prima che siano trascorsi i 49 minuti di durata del DVD.

Per vincere la partita, un giocatore deve conquistare almeno una chiave colorata di ciascuno dei sei regni e poi correre al centro, verso il Pozzo del Terrore, per affrontare la sua più grande paura. Se dal profondo viene estratta esattamente la paura del giocatore di turno, fatelo subito sapere al CUSTODE DEL CIMITERO premendo il pulsante MENU (o TITLE) del telecomando: il conto alla rovescia si ferma e quel giocatore viene proclamato vincitore.

Se invece il conto alla rovescia arriva a 0, il CUSTODE DEL CIMITERO vince... e tutti gli sventurati partecipanti perdono...!!!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I movimenti sul tabellone

Partendo dalla vostra lapide, lanciate i dadi e muovete la vostra pedina in senso orario lungo il percorso esterno.

Ad ogni turno, potete decidere se lanciare uno o due dadi, a meno che il CUSTODE DEL CIMITERO o una carta FATO vi abbiano dato indicazioni diverse.

Il percorso interno

Il percorso interno si compone dei sei *Raggi* che conducono al centro, e dell'*Anello centrale* che circonda il Pozzo del Terrore.

Solo sull'*Anello centrale* è possibile spostarsi sia in senso orario che in senso antiorario per raggiungere il Pozzo del Terrore. Sui *Raggi* non è permesso cambiare direzione.

Il percorso interno può essere usato come scorciatoia in qualsiasi momento, ma con una sola avvertenza: attenti a non farvi scoprire in quella zona dal CUSTODE DEL CIMITERO senza tutte e 6 le chiavi colorate!

Il Custode del Cimitero

I personaggi possono muoversi sul tabellone solo quando il CUSTODE DEL CIMITERO non appare sullo schermo.

Quando la creatura appare, tutti i giocatori devono immediatamente fermarsi, ascoltare attentamente ed eseguire esattamente i suoi ordini.

Se il CUSTODE chiama espressamente un giocatore, questi dovrà rispondere "SÌ, MIO SIGNORE!". Se se ne dimentica, potrebbe costargli caro...

Se il CUSTODE DEL CIMITERO impone di ottenere coi dadi un certo numero prima di poter riprendere a giocare, quello sventurato giocatore dovrà attendere il proprio turno successivo prima di poter tentare per la prima volta la sorte col lancio dei dadi. E' permesso un solo tentativo per turno di gioco.

Le chiavi

Quando terminate la vostra mossa su una pietra contrassegnata da una chiave, potete prendere una chiave di quel regno: se ad esempio finite su una pietra col simbolo di una chiave gialla nel regno di Khufu, potete prendere una delle chiavi gialle. Se tutte e 6 le chiavi gialle fossero già state prelevate, la malasorte vi perseguita: non potete prendere nessuna altra chiave in sostituzione!

Ogni volta che il CUSTODE DEL CIMITERO vi ordina di "prendere una chiave", dovrete raccoglierla dal regno in cui vi trovate, a meno che l'orrida creatura vi indichi specificamente di prenderla in qualche altra area del gioco.

Mettete le chiavi negli appositi spazi della rastrelliera, con la parte colorata rivolta verso di voi: dovete sempre tenerle nascoste agli altri giocatori, per proteggere il vostro patrimonio contro qualsiasi evenienza (ad esempio, nel corso di un duello).

Potete raccogliere il numero di chiavi che volete, di qualsiasi colore, ma ricordate che dovrete avere almeno una chiave per ciascun colore per vincere la partita.

Se tutte le chiavi di un determinato colore sono state prelevate dal tabellone, l'unico modo per entrarne in possesso è sottrarle ai vostri avversari nei duelli, oppure con le carte Tempo e Fato, oppure ancora per ordine del CUSTODE DEL CIMITERO.



ATMOSFEAR

IL CUSTODE DEL CIMITERO

ISTRUZIONI

La chiave nera

Se finite sulla chiave nera siete obbligati a prenderla.

In questa chiave dimora una maledizione. Fino a che questa chiave è nelle vostre mani, non potete vincere la partita, anche se avete una chiave di ciascuno dei 6 colori.

Per liberarvi della chiave nera, potete cercare di perderla in un duello. Se il vostro avversario ottiene coi dadi un numero più alto, auguratevi che abbia scelto proprio la chiave nera dalla vostra rastrelliera (fate riferimento al paragrafo "I duelli", più sotto). In alternativa, potete anche passare la chiave nera ad un altro giocatore quando le vostre due pedine occupano la stessa pietra: basta semplicemente consegnargliela, dicendogli che da quel momento la maledizione incombe su di lui.

Se vi viene consegnata la chiave nera mentre siete in attesa sulla pietra a fianco del Pozzo del Terrore, al vostro turno successivo dovete lanciare i dadi e continuare a spostare la vostra pedina lungo il percorso del tabellone.

La chiave nera NON può essere eliminata dal gioco. Se il CUSTODE DEL CIMITERO vi ordina di eliminare una chiave, questa dovrà essere scelta fra quelle degli altri 6 colori.

Le lapidi

Quando finite sulla vostra lapide, potete lanciare i dadi: se con almeno uno di essi ottenete il vostro stesso numero, potete prendere una chiave dal vostro regno.

Questa regola tuttavia non si applica se finite sulla vostra lapide per ordine del CUSTODE DEL CIMITERO o se vi ci manda un altro giocatore.

Potete lanciare i dadi anche quando a finire sulla vostra lapide è un altro giocatore: se ottenete con almeno un dado il suo numero potete sottrargli una chiave.

L'esilio

Se il CUSTODE DEL CIMITERO vi dice che siete esiliati, questo significa che siete stati banditi, condannati allo spaventoso "Buco nero".

I Buchi Neri

Sul percorso esterno si trovano due pietre contrassegnate da un vortice nero: si tratta appunto dei buchi neri.

Se finite in un buco nero, o vi siete esiliati dal CUSTODE DEL CIMITERO, siete temporaneamente fuori dal gioco; in questo frangente, non potete effettuare duelli o rispondere agli ordini del CUSTODE DEL CIMITERO.

Si può essere liberati dall'incantesimo dei buchi neri in questi modi:

- Ogni volta che viene il vostro turno, lanciate i dadi. Se ottenete il vostro stesso numero, venite immediatamente liberati e potete continuare a giocare dal vostro turno successivo.
- Venite liberati direttamente dal CUSTODE DEL CIMITERO.
- Possedete una carta Fato o una carta Tempo che vi permette di liberarvi.
- Avete una chiave del vostro regno (se siete ad esempio Elizabeth Bathory e possedete una chiave rossa). Se siete in possesso di questa chiave venite automaticamente liberati dal buco nero.

In tutti questi casi, dovete come prima mossa spostarvi sull'altra pietra contrassegnata dal buco nero, e lì attendere il vostro turno successivo per poter essere finalmente liberati e proseguire la partita.

I duelli

Quando finite su una casella contrassegnata dal simbolo del DUELLO (le due spade incrociate), potete sfidare a duello un altro giocatore. Ciascuno lancia un dado, e chi ottiene il numero più alto prende una chiave dallo sconfitto. Per poter affrontare un duello dovete possedere almeno una chiave.

Il volo

Se finite su una casella del VOLO (riconoscibile dall'icona delle ali) potete spostarvi immediatamente su qualsiasi altra pietra del VOLO, in qualsiasi zona del tabellone.

Le carte Fato

Se finite su una pietra del Fato (quelle con l'icona del teschio), oppure se il CUSTODE DEL CIMITERO ve lo ordina, dovete prendere una carta Fato dal mazzo, seguirne le istruzioni immediatamente e rimettere subito quella carta in fondo al mazzo.



Le carte Tempo

Se finite su una pietra del Tempo (contrassegnata dall'icona di un orologio), prendete una carta Tempo. Il numero indicato si riferisce all'orario che appare sullo schermo. Se quell'orario è già passato, la carta non può più essere usata; in caso contrario, attendete che arrivi la vostra ora ed eseguite all'istante ciò che è indicato sulla carta.



L'eletto

L'eletto viene scelto dal CUSTODE DEL CIMITERO: da quel momento, questo giocatore rappresenterà gli occhi e le orecchie della creatura, e dovrà assolvere a dei doveri specifici, di tanto in tanto.

Fra i compiti dell'eletto si annoverano:

- Verificare che tutti i giocatori rispettino le regole;
- Fungere da giudice per qualsiasi disputa;
- Prendere un foglietto e leggere a voce alta la peggiore paura indicatavi, ogni volta che un giocatore riesce a raggiungere il Pozzo del Terrore.

Se ad attendere accanto al Pozzo è proprio l'eletto, toccherà al giocatore alla sua sinistra scegliere il foglietto e leggere a voce alta la paura segnatavi.

VITTORIA!

Non appena siete in possesso di almeno una chiave per ciascuno dei sei colori, dirigetevi rapidissimamente verso il Pozzo del Terrore, al centro del tabellone.

Se durante il vostro cammino verso il centro del tabellone dovete perdere una delle 6 chiavi colorate, sarà ancora un sortilegio ad accanirsi contro di voi! Tornate indietro sul percorso esterno e continuate a giocare fino a che non avrete riconquistato quella chiave.

Per raggiungere la pietra di fronte al Pozzo del Terrore non occorre un lancio esatto del dado. Quando finalmente avrete raggiunto questa meta, dovete attendere il vostro turno seguente.

Al vostro turno successivo, l'eletto aprirà il Pozzo, prenderà un foglietto e ne leggerà il contenuto a voce alta. Se quella letta non è la vostra peggiore paura, il foglietto dovrà essere rimesso nel Pozzo, e la vostra pedina dovrà tornare immediatamente alla vostra lapide. Non perdetevi nessuna delle vostre chiavi, e al vostro turno seguente potrete rimettervi in cammino verso il Pozzo.

Se invece la più grande paura letta è proprio la vostra, affermate subito il telecomando, premete il pulsante "MENU" (oppure "TITLE") per fermare l'implacabile conto alla rovescia: siete il vincitore! Attenzione: ricordatevi di non premere per nessun motivo il pulsante STOP!

A questo punto, alzate al massimo il volume ed abbassate le luci: ATMOSFEAR™ ha qualcosa di speciale in serbo per il vincitore della sfida!

NOTA

Di tanto in tanto, potrebbe verificarsi una brevissima pausa nell'audio o nel video, mentre il DVD effettua la selezione casuale della scena successiva.

Questo dipende esclusivamente dalla tecnologia adottata, ma non condiziona in alcun modo lo svolgimento del gioco; tale artificio potrebbe manifestarsi in modo più o meno evidente a seconda del lettore DVD.

Una versione abbreviata di queste istruzioni si può consultare anche direttamente sul DVD.

ATMOSFEAR™ The Gatekeeper © 2005 A Couple 'A Cowboys Pty Ltd e Yoram Gross-EMTV Pty Ltd. Tutti i diritti riservati.

"ATMOSFEAR™" è un marchio registrato di A Couple 'A Cowboys Pty Ltd.

Prodotto importato da Hasbro S.A., Route de Courroux 6, 2800 Delemont (Switzerland). Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo Ri, 20089 Rozzano (MI). Distribuito in Svizzera da / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.it

Yoram Gross
EMTV

FOREST
interactive

Hasbro

PARKER