



Atmosfear™





Pour utiliser le contenu de cette version de jeu complémentaire, vous devez impérativement posséder une VERSION INTEGRALE du jeu de société vidéo-interactif **ATMOSFEAR™**.

LA COMTESSE ELIZABETH BATHORY

La Comtesse Elizabeth Bathory fut l'un des Vampires les plus sanguinaires de l'histoire. Née en Hongrie en 1560, Elizabeth Bathory fut directement responsable de la mort de plus de 650 jeunes filles. Elle aimait se baigner tôt le matin dans leur sang encore chaud, persuadée que cela lui préservait sa beauté.

Membre de la haute aristocratie, certains indices généalogiques tendraient à prouver une parenté entre Elizabeth Bathory et le Comte Vlad "Dracula". Elle fut emprisonnée dans son château en punition de ses crimes pervers et y mourut à l'âge de 64 ans. Du moins, c'est ce qu'on dit...

ATMOSFEAR™ IV n'est pas seulement une course contre la montre. Vous devrez survivre tandis que les joueurs seront transformés en Vampires les uns après les autres.

Les Vampires mis à part, les règles du jeu restent les mêmes et vous utiliserez les mêmes pions, les mêmes numéros, les mêmes clefs, le même dé, le même écu, les mêmes cartes Cauchemar et le même plateau que ceux contenus dans la version intégrale du jeu **ATMOSFEAR™**, qui met en scène le Seigneur des Clefs.

Remplacez simplement sur le plateau les cartes **TEMPS**, **DESTIN** et **CHANCE** par les nouvelles cartes incluses dans cette boîte. Collez ensuite l'autocollant **ROSE NOIRE** sur le plateau à l'emplacement désigné ci-dessous et posez ce nouveau paquet de cartes dessus.



2

Cartes ROSE NOIRE

ATMOSFEAR™ IV utilise de nouvelles cartes - les cartes ROSE NOIRE.

Vous n'obtiendrez pas ces cartes de la même façon que les autres, c'est-à-dire en vous arrêtant sur une tombe spécifique du plateau. Les seules manières d'obtenir une carte ROSE NOIRE sont: si La Comtesse vous dit d'en prendre une, si une carte CHANCE vous dit d'en prendre une ou si un Vampire échoue dans son attaque contre vous. Mais là encore, ce ne sera pas gagné. Vous devrez deviner si c'est une carte "Plaisir" ou "Souffrance" pour avoir le droit de la garder.

Exemple: à différents moments de la partie, La Comtesse apparaîtra et vous demandera de choisir entre "Plaisir" et "Souffrance".

Vous devrez choisir l'un ou l'autre en répondant aussitôt "Plaisir" ou "Souffrance".

La Comtesse vous dira alors de prendre une carte ROSE NOIRE. Si vous avez fait le bon choix et que ce que vous avez dit figure sur la carte, vous pourrez la garder.



Les cartes ROSE NOIRE comportent des plaisirs et des souffrances très particuliers. Elles peuvent vous transformer en Vampire, elles peuvent vous en protéger, et certaines peuvent même les détruire.

VAMPIRES

Les Vampires sont une menace croissante tout au long de la partie, car il suffit que la Malédiction tombe sur un joueur pour que plus personne ne soit à l'abri!

Si par malheur la Malédiction s'abat sur vous, on vous renverra à la page 8 de ce livret. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir à propos de votre transformation en Vampire. Mais attention, seuls les Vampires ont le droit de se reporter à cette page!

Les Vampires gardent un tour de jeu, mais ils n'existent plus, ni sur le plateau, ni pour La Comtesse. Donc si c'est leur tour lorsque La Comtesse demande "A qui le tour?", c'est en réalité à la "chair fraîche" qui joue après le Vampire qu'elle s'adresse.

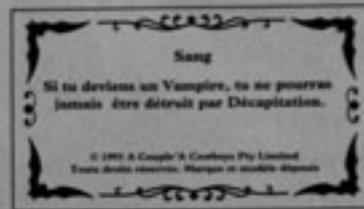
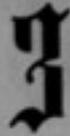
La puissance des Vampires varie en fonction du nombre de cartes SANG en leur possession. Certains sont très puissants tandis que d'autres ne peuvent attaquer que sur un nombre de tombes très restreint.

CARTES VAMPIRE

Chaque Vampire prend aussi une carte VAMPIRE (cartes grand format) où il trouvera un résumé des points essentiels de sa nouvelle vie. **NE LISEZ PAS** ces cartes si vous n'êtes pas Vampire.

Cartes SANG

Au cours de la partie, vous obtiendrez des cartes DESTIN dites cartes SANG. Les cartes SANG augmentent le pouvoir des Vampires. Elles sont inutiles si vous n'êtes pas Vampire (c'est pourquoi nous vous conseillons de les mettre de côté sans les lire jusqu'au moment où vous deviendrez peut-être Vampire), mais les Vampires qui en possèdent beaucoup sont très puissants.



DEVENIR VAMPIRE

Il existe différentes manières de devenir VAMPIRE.

La Comtesse peut vous demander de lancer le dé et vous dire "...si tu fais UN, tu es l'un des miens."

OU

Vous pouvez tomber sur une carte ROSE NOIRE ou CHANCE qui vous transforme en Vampire.

OU

Un Vampire peut vous transformer en Vampire.

OU

Une fois les six clefs réunies, vous arrivez au centre, mais vous prenez la carte CAUCHEMAR où figure votre pire cauchemar.

Si vous êtes transformé en Vampire, il faut lire la page 8 et suivre les instructions.

Si tous les joueurs deviennent Vampires, la partie est terminée et on arrête la cassette: c'est La Comtesse qui a gagné.

4

L'ATTAQUE D'UN VAMPIRE

Un Vampire faible - donc qui ne possède pas ou peu de cartes SANG - ne peut traquer qu'un seul joueur à la fois, et ne peut attaquer sa proie que sur certaines tombes.

Vous saurez qu'un Vampire vous traque lorsqu'il vous dira "**Tu es ma proie!**".

Il attendra ensuite que vous vous arrêtiez sur une tombe où il peut vous attaquer puis criera votre numéro en lançant le dé. S'il réussit à faire votre numéro, vous deviendrez, vous aussi, un Vampire.

Si un joueur s'arrête sur la tombe d'un Vampire, ce Vampire peut l'attaquer même si ce joueur n'est pas sa proie désignée.

Si vous êtes la proie d'un Vampire très puissant, il sera peut-être capable non seulement de vous attaquer sur n'importe quelle case, mais, en plus, de contrer toutes vos défenses.

PROTECTION

Pour vous protéger des Vampires, deux moyens : certaines cartes DESTIN, qui offrent un **Sanctuaire**, et certaines cartes ROSE NOIRE.

Certaines cartes ne vous serviront que contre une seule attaque, et devront être remises sous leur paquet après utilisation. D'autres vous offrent une protection durable (sauf bien sûr si on vous prend la carte). D'autres, enfin, peuvent même détruire un Vampire.

Lorsqu'un Vampire est détruit, il est complètement éliminé de la partie. Il doit rendre ses clefs, sa carte Vampire, et remettre ses cartes SANG sous le paquet. Il devra dès lors se contenter d'un rôle de spectateur.

Mais faites très attention en détruisant un Vampire, car il peut arriver qu'il mette alors fin à la partie, s'il a la bonne carte en main!

Quelques points importants:

- Lorsque La Comtesse vous demande "**Adore-moi!**" vous devez aussitôt lui répondre "**Éternellement Madame la Comtesse**" ou subir une pénalité.
- Déterminez le joueur le plus jeune et le joueur le plus âgé avant de commencer.
- Lorsque La Comtesse apparaît à l'écran, arrêtez immédiatement de jouer, et ne parlez en sa présence que si elle vous parle.
- Lisez attentivement chaque carte.
- Obéissez sans question à toutes les instructions et toutes les tâches que l'on vous donnera, et écoutez bien tout ce que dira La Comtesse.
- Gardez ce livret de jeu près de vous, vous serez amenés à vous y reporter tout au long de la partie.
- Assurez-vous que tout le monde ait bien compris les règles avant d'appuyer sur la touche LECTURE, car une fois la partie entamée, il est interdit d'arrêter la cassette, d'appuyer sur PAUSE ou de revenir en arrière.
- Enfin, passez un moment à essayer de créer l'ambiance idéale : vous prendrez plus de plaisir à jouer à **ATMOSFEAR™** si vous montez le son et baissez les lumières.



Conseils pour créer l'atmosphère idéale:

1. Essayez d'obtenir un éclairage qui n'illumine que la table où vous jouez. Asseyez les joueurs en demi-cercle face à la télévision, de telle manière que tout le monde puisse bien voir.
2. Si votre chaîne hi-fi est raccordée au magnétophone, n'hésitez pas à en profiter pour monter le son : cela augmente l'effet de surprise.
3. **ATMOSFEAR™** se joue le mieux à la nuit tombée!

G

Lance le dé et lis le paragraphe correspondant au chiffre que tu as sorti.

1. Le joueur qui porte ce numéro sera ta victime pour le restant de la partie. A chaque fois que tu auras la possibilité de nuire à l'un des autres joueurs, c'est ce joueur que tu choisiras. De même, si tu deviens Vampire, ce sera ta première proie.

Si tu es le numéro 1, ou qu'aucun joueur ne porte ce numéro, tu es dispensé de cette tâche.

2. Le joueur qui porte ce numéro sera ta victime pour le restant de la partie. A chaque fois que tu auras la possibilité de nuire à l'un des autres joueurs, c'est ce joueur que tu choisiras. De même, si tu deviens Vampire, ce sera ta première proie.

Si tu es le numéro 2, ou qu'aucun joueur ne porte ce numéro, tu es dispensé de cette tâche.

3. Le joueur qui porte ce numéro sera ta victime pour le restant de la partie. A chaque fois que tu auras la possibilité de nuire à l'un des autres joueurs, c'est ce joueur que tu choisiras. De même, si tu deviens Vampire, ce sera ta première proie.

Si tu es le numéro 3, ou qu'aucun joueur ne porte ce numéro, tu es dispensé de cette tâche.

4. Le joueur qui porte ce numéro sera ta victime pour le restant de la partie. A chaque fois que tu auras la possibilité de nuire à l'un des autres joueurs, c'est ce joueur que tu choisiras. De même, si tu deviens Vampire, ce sera ta première proie.

Si tu es le numéro 4, ou qu'aucun joueur ne porte ce numéro, tu es dispensé de cette tâche.

5. Le joueur qui porte ce numéro sera ta victime pour le restant de la partie. A chaque fois que tu auras la possibilité de nuire à l'un des autres joueurs, c'est ce joueur que tu choisiras. De même, si tu deviens Vampire, ce sera ta première proie.

Si tu es le numéro 5, ou qu'aucun joueur ne porte ce numéro, tu es dispensé de cette tâche.

6. Le joueur qui porte ce numéro sera ta victime pour le restant de la partie. A chaque fois que tu auras la possibilité de nuire à l'un des autres joueurs, c'est ce joueur que tu choisiras. De même, si tu deviens Vampire, ce sera ta première proie.

Si tu es le numéro 6, ou qu'aucun joueur ne porte ce numéro, tu es dispensé de cette tâche.

Lance le dé 4 fois de suite. Additionne ces chiffres et reporte-toi au numéro correspondant ci-dessous pour connaître ta récompense.

7

4. Prends une clef.
5. Choisis entre PLAISIR et SOUFFRANCE, puis prends une carte ROSE NOIRE. Si la carte correspond à ton choix, garde-la, sinon rends-la.
6. Va à la FOSSE COMMUNE.
7. Va sur la plus proche tombe marquée d'une croix.
8. Tu devras rendre la prochaine clef que tu obtiendras.
9. Prends une carte TEMPS.
10. Prends une carte DESTIN.
11. Lance le dé. Si tu réussis à faire ton numéro, prends une clef. Sinon tu devras passer autant de tours que le chiffre que tu as fait.
12. Lance le dé et passe autant de tours que le chiffre que tu auras sorti.
13. CRIE et prends une carte DESTIN pour chaque joueur que tu auras effrayé.
14. Toutes les "chairs fraîches" pourrissant dans la FOSSE COMMUNE sont libérées.
15. Si tu as une ou plusieurs clefs, rends-en une.
16. Choisis l'un de tes adversaires et envoie-le à la FOSSE COMMUNE.
17. Lance le dé à nouveau, et si tu fais '1', lis la page 8.
18. Prends une carte TEMPS.
19. Prends une carte DESTIN.
20. Prends une carte CHANCE.
21. Va sur la plus proche tombe marquée d'une croix.
22. Va à la FOSSE COMMUNE.
23. Lance le dé à nouveau, et si tu fais '1', lis la page 8.
24. Prends une clef.



Tu es maintenant un Vampire et l'un des fidèles serviteurs de La Comtesse. Tu ne peux donc plus jouer contre Elizabeth Bathory. Au contraire, ton but est de lui trouver de nouvelles victimes.

Avant toute chose:

- Rends toutes tes cartes. Ne garde que tes cartes SANG et tes clefs.
- Retire ton pion et ton numéro du plateau.
- Prends une carte Vampire.

Accomplis ces tâches dans le plus grand silence avant de lire plus loin!

Ta transformation est achevée. Tu dois maintenant choisir une proie que tu vas essayer de transformer en vampire. Choisis UN SEUL de tes adversaires, fixe-le d'un oeil glacial, tends la main et caresse-lui le cou, puis annonce **"Tu es ma proie"**.

A partir de ce moment, à chaque fois que ce joueur s'arrêtera sur ta tombe ou sur une tombe marquée d'une croix, tu lanceras le dé en criant le numéro de ce joueur aussi fort que possible.

SI tu réussis à faire le numéro de ta victime, proclame **"Tu es l'un des nôtres! Va lire la page 8"**. Tu gagnes une clef pour chaque chair fraîche que tu transformes en vampire. Choisis ensuite une nouvelle proie et commence à la traquer.

MAIS si tu ne réussis pas à faire le numéro de ta proie, dis-lui "Plaisir ou Souffrance?" Après avoir annoncé son choix, elle tirera une carte ROSE NOIRE qu'elle ne pourra garder que si elle a bien choisi.

Tu devras attendre qu'elle s'arrête encore sur une tombe marquée d'une croix pour l'attaquer à nouveau, sauf si tu as des cartes SANG qui te permettent de l'attaquer sur d'autres tombes.

Tu joues toujours à ton tour. Reporte-toi à ta carte VAMPIRE pour savoir ce que tu dois faire.

Si tous les joueurs sont transformés en Vampires, le jeu est terminé: Elizabeth Bathory a gagné la partie, arrêtez la cassette.