

ATMOSFEAR

LE SEIGNEUR DES CLÉS

RÈGLES DU JEU

La Clé Noire

Si vous atterrissez sur la Clé Noire, vous devez la ramasser.

Cette clé est maudite. Tant que vous l'avez en votre possession, vous ne pouvez pas gagner la partie, même si vous avez une clé de chaque couleur.

Vous pouvez vous débarrasser de cette clé soit sur les indications d'une carte Destin ou Temps, soit en essayant de la perdre lors d'un duel. Si votre adversaire de duel obtient le meilleur résultat aux dés, priez qu'il choisisse la clé maudite dans votre cantelet (voir Combattre en duel ci-dessous). Vous pouvez aussi la donner à un autre joueur quand vos pièces sont sur la même dalle. Donnez lui la clé en lui annonçant qu'il est "maudit à présent".

Si on vous donne la Clé Noire quand vous êtes sur la dalle située juste devant la Crypte aux Cauchemars (c'est la dalle d'entrée de la Crypte), à votre tour suivant, vous devez lancer les dés et continuer de vous déplacer sur le plateau pour essayer de vous débarrasser de la clé.

La Clé Noire ne peut PAS être retirée de la partie. Si LE SEIGNEUR DES CLÉS vous ordonne de retirer une clé de la partie, ce doit être une des 6 clés de couleur.

Pierres tombales

Quand vous vous arrêtez sur votre pierre tombale, vous pouvez relancer les dés immédiatement. Si vous obtenez votre propre numéro, vous pouvez prendre une clé de votre domaine.

Notez que si vous êtes renvoyé sur votre pierre tombale par LE SEIGNEUR DES CLÉS ou un autre joueur, cette action n'est pas permise.

Quand un autre joueur atterrit sur votre pierre tombale, vous pouvez aussi relancer les dés immédiatement. Si vous obtenez son numéro, vous pouvez prendre une clé à ce joueur.



Cartes Temps

Quand vous vous arrêtez sur une dalle Temps (marquée d'une horloge), piochez une carte Temps. Le temps indiqué sur la carte fait référence au compte à rebours apparaissant à l'écran.

- Si ce temps est déjà passé, la carte ne peut pas être utilisée. Mettez-la de côté et n'en piochez pas d'autre.
- Si ce temps n'est pas encore passé, gardez cette carte en votre possession et attendez que le compte à rebours atteigne le temps indiqué. Faites alors ce qu'indique la carte, même si ce n'est pas votre tour.



Le Souffre-Douleur

Le Souffre-Douleur est choisi par LE SEIGNEUR DES CLÉS pour surveiller le reste du groupe et accomplir d'autres tâches spécifiques pendant la partie.

Le Souffre-Douleur doit :

- s'assurer que les joueurs obéissent aux règles du jeu,
- arbitrer toute dispute, et
- à chaque fois qu'un joueur atteint la Crypte aux Cauchemars, y prendre un cauchemar et le lire à haute voix.

Si c'est le Souffre-Douleur qui atteint la Crypte, c'est le joueur situé à sa gauche qui choisit un cauchemar et le lit à haute voix.

GAGNER À ATMOSFEAR™

Dès que vous avez au moins une clé de chaque couleur, prenez la direction de la Crypte aux Cauchemars, située au centre du plateau de jeu.

Pendant cet ultime périple, si vous perdez une de vos six clés de couleurs différentes, vous devez retourner sur la piste extérieure et continuer de jouer pour essayer d'en récupérer une autre.

Vous n'êtes pas obligé d'obtenir un résultat exact aux dés pour vous arrêter sur la dalle d'entrée de la Crypte aux Cauchemars (seule dalle située devant la Crypte).

Banni

Si LE SEIGNEUR DES CLES dit que vous êtes « Banni ! » cela signifie que vous avez été exclu de la Fosse Commune.

Les Fosses Communes

Il y a deux dalles marquées d'une spirale sur la piste extérieure du plateau de jeu. Ce sont des Fosses Communes.

Si vous vous arrêtez sur une Fosse Commune, ou si vous y êtes banni par LE SEIGNEUR DES CLES, vous êtes mis temporairement hors jeu. Vous ne pouvez pas faire de clé, ni répondre au SEIGNEUR DES CLES.

Vous pouvez être libéré des Fosses Communes des manières suivantes :

- A chaque fois que c'est votre tour, lancez un dé. Si vous obtenez votre numéro, vous êtes libéré et vous pouvez reprendre la partie à votre prochain tour.
- LE SEIGNEUR DES CLES vous libère.
- Vous avez une carte Destin ou Temps qui vous libère.
- Vous avez une clé de votre domaine. (Ex : Vous jouez Elisabeth Bathory et vous avez une clé rouge.) Vous êtes automatiquement libéré(e) de la Fosse Commune tant que vous possédez cette clé.

Dans tous les cas, vous devez d'abord vous déplacer jusqu'à la Fosse Commune la plus proche et attendre ensuite votre prochain tour avant d'être possiblement libéré(e).

Combattre en duel

Quand vous vous arrêtez sur une dalle Duel (une case marquée de deux dagues entrecroisées), vous pouvez provoquer un autre joueur en duel. Lancez un dé chacun et le joueur qui obtient le résultat le plus élevé prend une clé au perdant. Vous devez au moins avoir une clé en votre possession pour combattre en duel.

Vol

Quand vous atterrissez sur une dalle Vol (les ailes), vous pouvez vous déplacer immédiatement sur une autre dalle Vol de votre choix sur le plateau de jeu.

Cartes Destin

Quand vous vous arrêtez sur une dalle Destin (marquée d'un crâne), ou si LE SEIGNEUR DES CLES vous dit de « prendre une carte Destin », vous devez piocher une carte Destin, suivre immédiatement ses instructions et la remettre ensuite au-dessous de la pile.



Quand vous atteignez cette dalle, vous devez attendre votre prochain tour pour avoir accès à la Crypto.

A votre prochain tour, le Souffre-Douleur ouvrira la Crypto pour y prendre un cauchemar et le lire à haute voix. Si ce n'est pas le votre, le cauchemar est remis dans la Crypto et vous devez poser votre pion sur votre pierre tombale, d'où vous repartirez à votre prochain tour. Vous ne peidez pas vos clés, et vous pouvez à nouveau repartir le chemin de la Crypto dès votre prochain tour.

Mais, s'il s'agit de votre cauchemar, bondissez sur la télécommande et appuyez sur « MENU » ou « TITRE » pour arrêter le compte à rebours. Vous avez alors gagné ! Rappelez-vous, n'appuyez pas sur la touche ARRÊT.

A présent, montez le volume et baissez les lumières. Faites l'expérience d'ATMOSFEAR™ !

À NOTER

Vous retrouverez de temps en temps des films et le jeu sur une console de jeu, un DVD ou un CD-ROM à votre disposition. Pour en profiter, vous devrez être connecté à Internet et avoir un accès à Internet. Consultez le site Internet de la Atari pour plus d'informations sur les offres de contenu DVD que nous proposons.

Une version plus récente de vos logiciels peut être consultée sur le DVD.

Lorsque vous consultez ces logiciels, ils peuvent nécessiter une partie des logiciels installés sur votre ordinateur. Consultez le site Internet de la Atari pour plus d'informations.

CONSEILS : UTILISATION DU DVD

- Évitez de faire une lecture de l'écran de télévision.
- Évitez de faire à votre écran lorsque vous êtes connecté à Internet.
- En cas d'installation, faites des paquets de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Si vous avez des difficultés techniques, contactez votre fournisseur de services de jeux ou les clients sur le DVD. Pour obtenir le contenu de la console, allez sur le site Internet de la Atari. Si le problème persiste, contactez notre Service Clientèle au 01 20 25 33 48 88 - email : serviceclient@atari.com

ATMOSFEAR™ Le Seigneur des Clés © 2005 Atari Corporation, Inc. et Atari Games, Inc. Atari, Inc. Tous droits réservés.

ATMOSFEAR™ est une marque de Atari Corporation, Inc.

Distributeur France: Atari France SAS - Service Clientèle: 01 20 25 33 48 88 - www.atari.com

Distributeur Belgique: Atari Belgium NV, rue de la Liberté 61, 1050 Groot-Bijgaarden.

Distributeur Suisse: Atari Switzerland AG, Dätelbühlstrasse 1, 8000 Zürich, Suisse. Tel: 0041 438 70 99.

Atari, le logo Atari et Atari sont des marques de Atari Corporation, Inc. et Atari Games, Inc. Atari, Inc. Tous droits réservés.



030600307101

ATMOSFEAR

LE SEIGNEUR DES CLÉS

RÈGLES DU JEU

3 A 6 JOUEURS
12 ANS ET PLUS

QU'EST-CE QU'ATMOSFEAR™ ?

ATMOSFEAR™ est un jeu de plateau avec un DVD interactif. Une partie dure 49 minutes. Dès que vous appuyez sur la touche LECTURE de la télécommande de votre lecteur DVD, le jeu commence et un compte à rebours s'enclenche. Vous ne pouvez ni appuyer sur ARRÊT ou PAUSE, ni interrompre la partie pour une raison ou une autre. Vous êtes obligé de suivre les indications données par le DVD et LE SEIGNEUR DES CLÉS. C'est son jeu, ses règles et il doit être obéi en tout.

ATMOSFEAR™ est une course contre la montre, entre LE SEIGNEUR DES CLÉS, vos adversaires et vous-même.

CRÉER UNE ATMOSPHÈRE PARFAITE

Il vaut mieux jouer à AtmosFear™ la nuit ! Baissez les lumières pour créer votre propre atmosphère de cauchemar.

Montez le son de votre télévision. Le DVD ATMOSFEAR™ est enregistré en son Dolby Digital, pour mieux vous faire frissonner et vous plonger dans l'atmosphère effrayante du jeu.

MISE EN PLACE

Installez le plateau de jeu devant votre télévision et votre lecteur DVD de manière à ce que tous les joueurs aient une vue dégagée de l'écran.

Placez les 6 séries de 6 clés de couleur sur le plateau, chacune dans le domaine de couleur correspondant (un 'domaine' est une portion colorée du plateau. Voir aussi la photo au dos de la boîte).

Placer la Clef Noire sur la dalle noire, située sur la piste extérieure du plateau, à la jonction des dalles rouges et vertes.

Mélangez et placez toutes les cartes TEMPS et DESTIN en deux piles, faces cachées, près du plateau de jeu.

Chaque joueur doit écrire son cauchemar le plus effrayant sur une feuille de papier et la placer, pliée, dans la Crypte aux Cauchemars (la boîte ronde). Ne le révélez à aucun adversaire. Placez la Crypte aux Cauchemars au centre du plateau de jeu.

Choisissez le personnage que vous voulez incarner en sélectionnant le pion correspondant.

Vous voyez alors apparaître LE SEIGNEUR DES CLÉS. Quand il vous demande qui joue, utilisez la télécommande du lecteur DVD pour lui indiquer quels personnages sont dans la partie, et lesquels ne jouent pas. Il choisit ensuite un le Souffrir-Douleur...

Enfin, il demande au Souffrir-Douleur de commencer la partie en lançant les dés... Et le compte à rebours se déclenche... la course contre la montre commence ! A partir de ce moment, vous devez jouer vite pour remporter la partie avant la fin du temps imparti.

BUT DU JEU

L'objectif d'ATMOSFEAR™ est de gagner la partie avant l'expiration du compte à rebours de 49 minutes.

Pour gagner, vous devez récupérer au moins une clé de la couleur de chacun des six domaines, puis vous rendre à la Crypte aux Cauchemars (située au centre du plateau) où vous devez affronter votre cauchemar le plus effrayant. Si vous sortez votre propre cauchemar de la Crypte, faites connaître la bonne nouvelle au SEIGNEUR DES CLÉS en appuyant sur la touche MENU ou TITRE de votre télécommande. Le compte à rebours s'arrête et vous êtes alors le vainqueur.

Mais si le compte à rebours atteint 00:00, c'est LE SEIGNEUR DES CLÉS qui l'emporte... et vous avez tous perdu !

RÈGLES DU JEU

Déplacement

Au départ de votre pierre tombale, lancez les dés et déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste extérieure.

Vous pouvez choisir de lancer un ou deux dés à chaque fois, à moins que LE SEIGNEUR DES CLÉS ou une carte Destin ne l'indiquent autrement.

La piste intérieure

La piste intérieure est composée de six pistes radiales menant au centre du plateau et de l'anneau intérieur qui entoure la Crypte aux Cauchemars.

Sur l'anneau intérieur, et uniquement sur l'anneau intérieur, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quel sens pour atteindre la Crypte aux Cauchemars. Sur les pistes radiales, vous ne pouvez pas changer de direction en cours de déplacement.

Vous pouvez utiliser la piste intérieure comme raccourci à n'importe quel moment du jeu, mais si LE SEIGNEUR DES CLÉS vous y surprend et que vous n'avez pas les six clés, vous en subirez les conséquences !

Le Seigneur des Clés

Vous ne pouvez vous déplacer sur le plateau de jeu que lorsque LE SEIGNEUR DES CLÉS n'est pas à l'écran.

À chaque fois qu'il apparaît, tout le monde doit s'arrêter immédiatement, l'écouter attentivement et faire exactement ce qu'il demande.

Il s'agit mieux jouer à Atmosfear™ la nuit ! Baissez les lumières pour créer votre propre atmosphère de cauchemar.

Montez le son de votre télévision. Le DVD ATMOSFEAR™ est enregistré en son Dolby Digital pour mieux vous faire frissonner et vous plonger dans l'atmosphère effrayante du jeu.

MISE EN PLACE

Installez le plateau de jeu devant votre télévision et votre lecteur DVD de manière à ce que tous les joueurs aient une vue dégagée de l'écran.

Placez les 6 séries de 6 clés de couleur sur le plateau, chacune dans le domaine de couleur correspondant (un 'domaine' est une portion colorée du plateau. Voir aussi la photo au dos de la boîte).

Placez la Clé Noire sur la dalle noire, située sur la piste extérieure du plateau à la jonction des dalles rouges et vertes.

Mélangez et placez toutes les cartes TEMPS et DESTIN en deux piles, faces cachées, près du plateau de jeu.

Chaque joueur doit écrire son **cauchemar** sur une feuille de papier et la placer, pliée, dans la Crypte aux Cauchemars (la boîte ronde). Ne le révélez à aucun adversaire. Placez la Crypte aux Cauchemars au centre du plateau de jeu.

Choisissez le personnage que vous voulez incarner en sélectionnant le pion correspondant.



Arne de Chantrelaine,
la Sorcière
Orange



Baron Samedi,
le Zombie
Vert



Elisabeth Bathory,
le Vampire
Rouge



Grévaudan,
le Loup-garou
Bleu



Helin,
le Fantôme
Violet



Khoulou,
la Momie
Jaune

Prenez la carte de votre Personnage et gardez-la près de vous pour référence. Placez ensuite votre pion sur votre pierre tombale (pierre avec un emblème identique à votre pion). C'est votre case de départ.

Lors de la 1ère partie, collez un autocollant numéroté sur chaque râtelier.

Un joueur distribue les râteliers à des sans regarder leurs numéros. Le numéro inscrit sur le râtelier devient « votre numéro » pour la partie.

Tout le monde a désormais un personnage et un numéro.

Assurez-vous que tous les joueurs connaissent les règles du jeu et qu'ils savent où se trouve la touche MENU sur la télécommande du lecteur DVD. C'est la seule touche sur laquelle appuyer si vous gagnez la partie.

[Si votre télécommande a une touche TITRE, il est possible de l'utiliser aussi.]

Quand tout est mis en place, vous êtes prêts à commencer la partie.

Insérez le DVD ATMOSFEAR™ et sélectionnez « JOUER À ATMOSFEAR™ » sur le menu principal de l'écran.

REGLES DU JEU

Déplacement

Au départ de votre pierre tombale, lancez les clés et déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste extérieure.

Vous pouvez choisir de lancer un ou deux dés à chaque fois à moins que LE SEIGNEUR DES CLÉS ou une carte Destin ne l'indiquent autrement.

La piste intérieure

La piste intérieure est composée de six pistes radiales menant au centre du plateau, et de l'anneau intérieur qui entoure la Crypte aux Cauchemars.

Sur l'anneau intérieur, et uniquement sur l'anneau intérieur, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quel sens pour atteindre La Crypte aux Cauchemars. Sur les pistes radiales, vous ne pouvez pas changer de direction en cours de déplacement.

Vous pouvez utiliser la piste intérieure comme raccourci à n'importe quel moment du jeu, mais si LE SEIGNEUR DES CLÉS vous y surprend et que vous n'avez pas les six clés, vous en subirez les conséquences !

Le Seigneur des Clés

Vous ne pouvez vous déplacer sur le plateau de jeu que lorsque LE SEIGNEUR DES CLÉS n'est pas à l'écran.

À chaque fois qu'il apparaît, tout le monde doit s'arrêter immédiatement, l'écouter attentivement et faire exactement ce qu'il demande.

S'il vous appelle personnellement, vous devez répondre « OUI, SEIGNEUR DES CLÉS ! ». Si vous ne le faites pas, vous risquez un châtiment.

S'il exige de vous d'obtenir un certain résultat aux dés avant que vous ne puissiez continuer à jouer, vous devez attendre que vienne votre tour pour lancer les dés.

Vous n'avez droit qu'à une seule tentative à chaque fois que c'est votre tour.

Et vous ne pouvez alors continuer à jouer qu'une fois que vous aurez obtenu le résultat demandé.

Clés

Quand vous vous arrêtez sur une dalle marquée d'une clé, vous pouvez prendre une clé de ce domaine. Par exemple, si vous vous arrêtez sur la dalle marquée d'une clé jaune dans le domaine de Khoulou, vous pouvez prendre une clé jaune. Si les six clés jaunes ont déjà été prises, vous ne pouvez pas en récupérer une ailleurs. Tant pis pour vous !

À chaque fois que LE SEIGNEUR DES CLÉS vous demande de « Prendre une clé », vous devez la récupérer dans le domaine où vous êtes, à moins qu'il ne vous indique spécifiquement de la prendre autre part.

Placez les clés que vous récupérez sur votre râtelier, face à vous. Cachez les couleurs des clés à vos adversaires pour protéger celles qui ont le plus de valeur et éviter de les perdre, lors d'un duel par exemple, ou lorsqu'un adversaire sera amené à vous en prendre une.

Vous pouvez récupérer autant de clés d'une même couleur que vous le désirez, mais vous aurez besoin d'au moins une clé de chaque couleur pour gagner la partie.

NB : si vous collectez plus de 6 clés en cours de partie, mettez les clés sur votre râtelier, les unes derrière les autres.

Une fois que toutes les clés d'une même couleur ont été retirées du plateau de jeu, vous ne pouvez plus les obtenir qu'en les prenant à vos adversaires, en gagnant des duels grâce à des cartes Temps ou Destin, ou encore sur les instructions du SEIGNEUR DES CLÉS.

