

ATMOSFEAR DE GRAFMEESTER

SPELREGELS

De Zwarte Sleutel

Als je op de Zwarte Sleutel eindigt, moet je hem oppakken.

Deze sleutel is vervloekt. Zolang je de zwarte sleutel hebt kun je niet winnen, ook al heb je een sleutel van elke kleur.

Probeer de zwarte sleutel kwijt te raken in een duel. Als je tegenstander tijdens een duel het hoogst gooit, mag hij een sleutel van jouw rekje kiezen (zie Duelleren, verderop in de spelregels)... en nu maar hopen dat hij de zwarte pakt. Je mag de zwarte sleutel ook doorgeven aan een andere speler als jullie pionnen samen op dezelfde steen staan. Je geeft hem gewoon aan de andere speler en verklaart dat hij of zij nu vervloekt is.

Als je de zwarte sleutel krijgt terwijl je op een steen bij de Put van de Angst staat te wachten, dan moet je in je volgende beurt de dobbelstenen gooien en rondjes op het speelbord blijven lopen.

De zwarte sleutel mag NIET uit het spel gehaald worden. Als de Grafmeester je opdraagt een sleutel uit het spel te halen, moet het een van de 6 gekleurde sleutels zijn.



Tijdkaarten

Als je eindigt op een Tijd-steen (met een klokje) pak je een Tijdkaart. De tijd op de kaart verwijst naar de tijd op het scherm. Als de tijd op de kaart al verstreken is, kan de kaart niet meer worden gebruikt. Anders wacht je tot de tijd op het scherm verschijnt en dan activeer je de kaart onmiddellijk.



De Uitverkorene

De Uitverkorene wordt door DE GRAFMEESTER gekozen om voor hem te kijken en luisteren en af en toe bepaalde taken uit te voeren.

De taken van de Uitverkorene zijn:

- zorgen dat de spelers zich aan de regels houden,
- beslissen bij onenigheid
- wanneer een speler de Put van de Angst bereikt een angst uit de Put halen en hardop voorlezen.

Als de Uitverkorene zelf bij de Put staat te wachten, pakt de speler links van hem/haar een angst en leest hem voor.

Grafstenen

Wanneer je op je eigen grafsteen eindigt, gooi je de dobbelstenen. Als je je eigen getal gooit, mag je een sleutel pakken uit jouw gebied.

Let op: dit geldt niet wanneer je door DE GRAFMEESTER of een andere speler naar je grafsteen wordt gestuurd.

Als een andere speler op je grafsteen eindigt, gooi je ook de dobbelstenen. Als je zijn of haar getal gooit, mag je een sleutel van die speler pakken.



Verbannen

Als de Grafmeester zegt dat je bent "Verbannen!" betekent dit dat je naar het Zwarte Gat moet.

Het Zwarte Gat

Er zijn twee stenen op de buitenring waarop een zwarte draaikolk staat. Dit zijn de Zwarte Gat.

Als je op een Zwart Gat eindigt, of daarheen wordt verbannen door DE GRAFMEESTER, dan speel je tijdelijk niet meer mee. Je kunt niet duelleren of op DE GRAFMEESTER reageren.

Je kunt op een van de volgende manieren weer uit het Zwarte Gat bevrijd worden:

- Telkens als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelstenen. Als je je eigen getal weet te gooien, wordt je bevrijd en je mag je volgende beurt verder spelen.
- DE GRAFMEESTER bevrijdt je.
- Je hebt een Noodlot- of Tijdkaart die je bevrijdt.
- Je hebt de sleutel van je eigen gebied. (B.v.: jij bent Elizabeth Bathory en je hebt een rode sleutel.) Zolang je je eigen sleutel hebt, wordt je automatisch uit het Zwarte Gat bevrijd.

In ieder geval moet je, voordat je bevrijd kunt worden, altijd eerst naar het dichtstbijzijnde Zwarte Gat verplaatsen en daar wachten op je volgende beurt.



Duelleren

Als je eindigt op een DUEL-steen (een steen met gekruiste zwaarden) kun je een andere speler uitdagen voor een duel. Gooi ieder één dobbelsteen en de speler die het hoogst gooit, pakt een sleutel van de verliezer. Je moet ten minste één sleutel hebben voordat je kunt duelleren.

Vliegen

Als je eindigt op een Vlieg-steen (met de vleugels) mag je direct naar een andere Vlieg-steen op het speelbord verplaatsen.

Tijdkaarten

Als je eindigt op een Noodlot-steen (met een schedel), of als DE GRAFMEESTER je opdraagt "Pak een Noodlotkaart", dan moet je een Noodlotkaart pakken, direct de aanwijzingen van de kaart opvolgen en hem dan onderaan de stapel terugleggen.



ATMOSFEAR™ WINNEN

Zodra je ten minste één sleutel van elke kleur hebt, ga je op weg naar de Put van de Angst in het midden.

Als je onderweg naar de Put een van je zes sleutels kwijtraakt, moet je terug naar de buitenring en verder spelen om die sleutel weer te bemachtigen.

Je hoeft niet precies uit te komen op de steen die het opstapje is voor de Put van de Angst. Als je de steen hebt bereikt, wacht je daar tot je weer aan de beurt bent.

Als je weer aan de beurt bent, opent de Uitverkorene de Put, pakt een angst en leest die hardop voor. Als het niet jouw angst is, moet hij terug in de Put en jij moet direct terug naar je grafsteen. Je verliest geen sleutels dus je kunt meteen opnieuw proberen de Put te bereiken.

Als het echter wél jouw grootste angst is, pak je snel de afstandsbediening, je drukt op "MENU" of "TITLE" om de tijd te stoppen en je bent de winnaar! Denk erom: druk niet op STOP.

Doe nu de verlichting laag, zet het geluid hard en beleef ATMOSFEAR™!

LET OP

Je zult af en toe merken dat beeld en/of geluid tijdelijk pauzeert als de dvd een willekeurige nieuwe scène zoekt. Dit is een onvermijdelijke bijkomstigheid van de huidige technologie. Het heeft geen invloed op het spel en is bij sommige dvd-spelers opvallender dan bij andere.

Je kunt een korte versie van deze spelregels ook bekijken op de dvd.

ATMOSFEAR™ The Gatekeeper © 2005 A Couple 'A Cowboys Pty Ltd & Yoram Gross-EM.TV Pty Ltd. Alle rechten voorbehouden.

"ATMOSFEAR" is een handelsmerk van A Couple 'A Cowboys Pty Ltd.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen. E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.nl

www.hasbro.be



030500307104