Para 3-6 jugadores a partir de 12 años.

¿QUE ES ATMOSFEAR™?

ATMOSFEAR™ es un juego de mesa interactivo controlado por una aplicación. Una vez que se inicia el juego, comienza la cuenta atrás y ya no podrá detenerse ni interrumpir de ninguna de manera. Si lo hacéis, vuestro anfitrión, EL GUARDIÁN DE LA PUERTA, lo considerará una trampa y ¡a él no le gustan nada las trampas! Este es su juego con sus reglas y debéis obedecerlo.

ATMOSFEAR ™ es una carrera contra EL GUARDIÁN DE LA PUERTA, contra tus adversarios y contra el tiempo.

CREANDO LA ATMOSFERA PERFECTA

ATMOSFEAR ™ se juega mejor por la noche. Apaga las luces y crea tu propio ambiente escalofriante. Sube el volumen de tu televisor si vas a ver la aplicación del juego en él o el de la tablet que vayáis a usar. La aplicación de **ATMOSFEAR™** tiene un sonido envolvente 5.1 que hará erizarse los pelos de tu nuca.

CONFIGURACIÓN DE LA APLICACIÓN

Para jugar se necesita un dispositivo móvil (teléfono móvil o tablet) en el que ejecutar la aplicación del juego. Este es el "Dispositivo Principal". Los jugadores también pueden instalarse la aplicación en sus propios dispositivos móviles y tener estos "Dispositivos Extra" cerca por si el Guardián de la Puerta tiene un mensaje personal solo para ellos.

Primero descarga e instala la aplicación **ATMOSFEAR™**

- Descárgala de la aplicación Store

- Consíguela en Google Play

DISPONIBLE EN Google Play Consíguelo en el App Store

Requisitos del Sistema:

- iOs: el dispositivo necesita iOS 10 o superior.

- Android: OS 5.1 o superior; ARMv7 CPU con NEON o Atom CPU; OpenGL ES 2.0 o superior.

Abre la aplicación del juego en todos los dispositivos y sigue las intrucciones para configurarla.

Conecta el Dispositivo Principal a tu televisor a través de Apple TV* o Chromecast**

*solo para dispositivos iOs

**solo para dispositivos Android

Cuando todos los dispositivos hayan llegado a la pantalla de "Configuración de dispositivos múltiples", estaréis listos para comenzar el juego.

Colocad el Dispositivo Principal cerca del tablero al alcance de todos los jugadores.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Situad el tablero frente al televisor o al Dispositivo Principal de forma que todos los jugadores puedan ver la pantalla con claridad.

Colocad en el tablero cada uno de los 6 juegos de llaves del mismo color en el reino del color correspondiente.

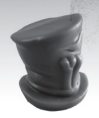
Colocad la Llave Negra en la piedra negra que se encuentra en el recorrido exterior.

Mezclad y colocad las tarjetas de TIEMPO y de DESTINO boca abajo formando dos pilas al lado del tablero.

Cada jugador debe escribir su **mayor temor** en un papel y colocarlo, doblado, dentro del Pozo de los Terrores. No reveléis vuestro secreto a ningún oponente.
Colocad el Pozo de los Terrores en el centro del tablero.

Elegid cada uno el personaje con el que jugaréis y tomad la ficha que lo representa

Anne de Chantraine, La Bruja
Naranja



Barón Samedi, El Zombi
Verde

Condesa Elizabeth Bathory, La Vampiro
Rojo

Gevaudan, El Hombre Lobo
Azul

Hellin, El Poltergeist
Lila

Khufu, La Momia
Amarillo

Pon tu ficha sobre tu lápida. Este es tu punto de salida en el juego.

Repartid los soportes de llaves sin mirar los números. El número del soporte de cada jugador será "su número" durante todo el juego.

Ahora todos los jugadores tendréis un personaje y un número.

Cuando todo esté preparado y todos los jugadores conozcáis las reglas del juego, podrá empezar la partida.

Tocad INVOCAR AL GUARDIÁN en la pantalla del dispositivo principal.

Esto invocará a EL GUARDIÁN DE LA PUERTA. Cuando os pregunte quién está jugando, tocad los personajes que están en la partida para que sepa cuáles son los que jugarán la partida. Entonces él escogerá a "El Elegido".

Finalmente, le pedirá al Elegido que inicie el juego lanzando los dados... y comenzará la cuenta atrás.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de ATMOSFEAR™ es ganar el juego antes de que la cuenta atrás llegue a 0:00

Para lograrlo, debes conseguir al menos una llave del color de cada uno de los seis Reinos, llegar hasta el **Pozo de los Terrores** situado en el centro del tablero y afrontar tu **mayor temor.** Si sacas tu propio temor del Pozo deberás hacérselo saber a EL GUARDIÁN DE LA PUERTA tocando el cronómetro de la pantalla del dispositivo y tocando luego el botón de **"¡Vencí mi miedo!"** para confirmar tu victoria. En ese momento, la cuenta atrás se parará y tú serás el ganador.

¡Pero si la cuenta atrás llega a 0:00, **EL GUARDIÁN DE LA PUERTA** ganará y todos vosotros perderéis!.

REGLAS DE JUEGO

EL GUARDIÁN DE LA PUERTA

Los jugadores solo podéis moveros por el tablero cuando EL GUARDIÁN **NO** está en la pantalla.

En cuanto aparezca, todo el mundo debe **parar,** escucharle con atención y hacer **exactamente** lo que él diga.

Si llama a un jugador, este debe contestar inmediatamente en voz alta "SÍ, MI GUARDIÁN".

Si no lo hace, el jugador puede ser castigado.

Si ordena a un jugador que saque un número con el dado antes de poder jugar de nuevo, deberá esperar a su turno para tirar el dado e intentar conseguirlo. Solo podrá intentarlo **una** vez por turno hasta que lo logre. En el momento que consiga sacar su número, podrá volver a tirar el dado inmediatamente para mover su ficha con normalidad.

Movimiento

Empezando desde tu propia lápida, tira el dado y **muévete en el sentido de las agujas del reloj** por el recorrido exterior.

En tu turno, puedes elegir tirar uno o dos dados, a no ser que EL GUARDIÁN o una Carta de Destino te hayan indicado lo contrario.

La Zona Interior

La Zona Interior está formada por los seis Caminos Radiales que llevan al centro del tablero junto con el Anillo Interior que rodea el Pozo de los Terrores.

En el Anillo Interior, puedes moverte en el sentido que quieras para llegar al Pozo de los Terrores. No puedes cambiar de dirección en los Caminos Radiales.

Puedes usar la Zona Interior como atajo siempre que quieras, pero si te pilla dentro EL GUARDIÁN sin tener las 6 llaves en tu poder, ¡tendrás problemas!

CÓMO GANAR EN ATMOSFEAR™

En cuanto tengas al menos **una llave de cada color**, dirígete directamente hacia el Pozo de los Terrores en el centro del tablero.

Si durante tu recorrido hacia el Pozo pierdes una de tus seis llaves de colores diferentes, debes volver al recorrido exterior y continuar jugando para recuperar esa llave.

No es necesario sacar el número exacto para llegar a la piedra de entrada del Pozo de los Terrores. Cuando finalmente llegues al Pozo, debes esperar allí hasta tu próximo turno.

En tu próximo turno, el Elegido abrirá el pozo, sacará un papel de Temor y lo leerá en voz alta. Si **no es tu temor,** lo devolverá al Pozo y deberás regresar inmediatamente a tu lápida. No pierdes ninguna llave, por lo que puedes volver a intentar llegar al Pozo inmediatamente.

Si por el contrario, **sí que es tu temor,** toca rápidamente el CRONÓMETRO de la pantalla del Dispositivo Principal y a continuación presiona "¡Vencí mi miedo!" para detener el reloj y ganar así la partida. Recuerda: no cierres ni salgas de la aplicación.

LLAVES

Cuando caes en una piedra con el dibujo de una llave, puedes tomar una llave de ese reino. Por ejemplo, si caes en la piedra con el dibujo de una llave amarilla en el reino de Khufu, puedes tomar una de las llaves amarillas. Si ya se han tomado las seis llaves amarillas, no podrás recoger la llave de ningún otro lugar.
Cada vez que EL GUARDIÁN te indique que debes "tomar una llave", debes tomarla del reino en el que te encuentras, a menos que EL GUARDIÁN indique específicamente que la tomes de otro lugar.
Coloca las llaves que hayas conseguido en tu soporte mirando hacia ti. Oculta los colores a tus oponentes para protegerte y no perderlas en un duelo, por ejemplo.
Puedes tomar tantas llaves como quieras de cada color, pero necesitas al menos una llave de cada color para ganar el juego.
Cuando no quede ninguna llave de un color en el tablero, solo podrás obtenerlas de tus oponentes si les ganas en un duelo, a través de las cartas de Tiempo y Destino, o por orden del GUARDIÁN.

LA LLAVE NEGRA

Si caes en la Llave negra **debes** quedártela.
Esta llave está maldita. Mientras la tengas, **no puedes** ganar el juego, aunque tengas una llave de cada color.
Para deshacerte de la Llave Negra puedes intentar perderla en un duelo. Si tu adversario saca el número más alto y tienes suerte, puede que sea la llave maldita la que elija de tu soporte (ver Duelo a continuación).
Puedes pasar la Llave Negra a otro jugador si vuestras dos fichas se encuentran en la misma piedra. Simplemente dásela y dile que ahora es él quien está maldito.
Si se te entrega la Llave Negra mientras esperas en la piedra fuera del Pozo de los Terrores, en tu siguiente turno debes tirar los dados y continuar moviéndote por el tablero.
La Llave Negra **no** puede ser eliminada del juego. Si el GUARDIÁN te ordena que elimines una llave del juego, debes elegir una de las llaves de cualquier otro color.

LÁPIDAS

Si caes en tu **propia** lápida, puedes tirar un dado. Si sacas **tu** número, puedes tomar una llave de tu reino.
Ten en cuenta que si el GUARDIÁN u otro jugador te hacen volver a tu lápida, esta acción no está permitida.
Cuando otro jugador cae en tu lápida, también puedes tirar un dado. Si sacas **su** número, puedes tomar una llave a ciegas de ese jugador.

EL AGUJERO NEGRO

Las dos piedras del recorrido exterior marcadas con remolinos negros son Agujeros Negros.
Si caes en un Agujero Negro, o eres desterrado a uno por EL GUARDIÁN, estás temporalmente fuera del juego. Mientras estés en un Agujero Negro no puedes participar en ningún duelo, ni responder a EL GUARDIÁN.

Puedes ser liberado del Agujero Negro de las siguientes maneras:

- Cada vez que sea tu turno tira un dado. Si sacas tu número, serás liberado y podrás continuar jugando en tu próximo turno.
- EL GUARDIÁN te libera.
- Tienes una carta de Destino o de Tiempo que te libera.
- Tienes la llave de tu propio reino. (Por ejemplo, eres Elizabeth Bathory y tienes una llave roja). Te liberas automáticamente del Agujero Negro mientras conserves esa llave.

En cualquiera de los casos, siempre debes ir primero al Agujero Negro más cercano y esperar allí a tu próximo turno antes de poder liberarte.

DUELO

Cuando caes en una piedra de Duelo (marcada con dos puñales cruzados) puedes retar a un duelo a otro jugador. Cada jugador tiráis un dado y el que saque el número más alto le roba una llave al perdedor. Debes tener al menos una llave antes de poder jugar un duelo.
En caso de empate nadie roba ninguna llave.

VUELO

Cuando caes en una piedra de vuelo (marcada con unas alas) puedes moverte inmediatamente a cualquier otra piedra de vuelo del tablero.

TARJETAS DE DESTINO

Cuando caes en una piedra de tarjeta de Destino (marcada con una calavera), o si EL GUARDIÁN te dice que "tomes una tarjeta de Destino", debes tomar una tarjeta de Destino, seguir las instrucciones de inmediato y luego devolverla debajo de la pila.

TARJETAS DE TIEMPO

Cuando caes en una piedra de tarjeta de tiempo (un icono de reloj), toma una tarjeta de tiempo. El tiempo que indica la tarjeta se relaciona con el tiempo que indica la pantalla. Espera a que aparezca el tiempo en la pantalla y activa la tarjeta de inmediato.
Si el tiempo ha expirado, la tarjeta ya no se puede utilizar.

EL ELEGIDO

EL GUARDIÁN selecciona al Elegido para que actúe como si fuera sus ojos y oídos y realice otras tareas especiales de vez en cuando

La función de El Elegido es:

- Asegúrarse de que los jugadores respetan las reglas,
- hacer de juez en cualquier disputa que pueda surgir y:.
- cada vez que un jugador llegue al Pozo de los Terrores, tomar un temor y leerlo en voz alta.

Si es El Elegido quien ha llegado al Pozo, será el jugador de su izquierda quien deberá seleccionar y leer el temor.

¡Ahora, sube el volumen, baja las luces y vive la experiencia ATMOSFEAR ™!

ATMOSFEAR is a trademark of A Couple 'A Cowboys Pty. Limited registered in the U.S. and other countries and regions, and used under licence by Centa IP Australia Pty. Ltd.
© 2019 A Couple 'A Cowboys Pty. Limited. All Rights Reserved.
© 2019 Centa IP Australia Pty. Ltd. All Rights Reserved.
© 2019 Ultimate Source Macao Commercial Offshore Limited. All Rights Reserved
El logotipo de Apple es una marca comercial de Apple Inc., registrada en los EE. UU. Y en otros países y regiones. App Store es una marca de servicio de Apple Inc.
Google Play y el logotipo de Google Play son marcas comerciales de Google LLC.

18354

¡ADVERTENCIA!
NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.
PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Fabricado en China.
Importado y distribuido por:
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • España
www.educaborras.com

12+	3-6
AÑOS	JUGADORES