



Dieses Ausbauspiel BARON SAMEDI kann nur in Verbindung mit dem Basisspiel der ATMOSFEAR™-Serie "Der Herr der Schlüssel" gespielt werden.

Die Spielregeln von ATMOSFEAR™ bleiben unverändert. Es müssen lediglich die ZEIT- und SCHICKSALS-KARTEN gegen die beiden neuen Sätze ausgetauscht werden und schon kann's losgehen. Noch BEVOR der BARON auf dem Bildschirm erscheint, muß jeder Spieler einmal gewürfelt haben.

Ansonsten wird mit den gleichen CHANCE-KARTEN, den Schlüsseln, der Münze, dem Würfel, den Spielfiguren und dem Spielfeld mit den Grabsteinen aus ATMOSFEAR™ gespielt.

Da ATMOSFEAR™ II ein sehr schnelles Spiel ist, muß man unbedingt genau anhören, wenn der BARON sich meldet. Das Videoband darf KEINESFALLS angehalten oder zurückgespult werden, wenn man etwas verpaßt hat. Daher sollten alle still sein, wenn der BARON spricht, zumal einige seiner Anweisungen absichtlich etwas verwirrend sind.

Hier ein paar Hinweise:

Immer wenn der BARON fordert: "Zeig's mir", müssen Sie unmittelbar antworten: "Hey Baron, das check' ich". Der BARON ist sehr, sehr flott, und man kann es sich nicht erlauben, auch nur eine Sekunde zu zögern.

Wenn Sie im SCHWARZEN LOCH sitzen, können Sie erst wieder mitspielen, wenn Sie freigekommen sind, es sei denn, daß Sie der BARON speziell mit Ihrem Namen, Ihrem Alter oder Ihrer Zahl anspricht.

Fahren Sie jetzt die Lautstärke hoch und verdunkeln Sie den Raum, um erneut die neuartige Dimension des Spielvergnügens zu erleben. Das interaktive Video-Brettspiel ATMOSFEAR™ II. Versuchen Sie ihn zu stoppen - LOS!