

Zakletý zámek – stolní hra pro celou rodinu

Co potřebujete ke hře: 1 herní plán
1 herní kolečko
2 figurky stejné barvy pro každého hráče
1 hrací kostka

Hru může hrát **2-6 hráčů**. Vítězí ten, kdo se dostane první do komnaty s princeznou. Svou figurku smí hráč nasadit na červené pole před schodištěm, jestliže mu hrací kostka ukáže 1. Pak postupuje po schodech nahoru a musí se zastavit na poli (odpočívadle) před okénkem s otazníkem, i když mu hrací kostka ukáže víc. Potom svou druhou figurku stejné barvy umístí na herní kolečko na pozici trpaslíka. Jaké číslo mu ukázala hrací kostka, o tolik se posune na herní kolečku ve směru, které ukazují šipky. **Hra se dále rozvíjí podle toho, na který obrázek v kolečku figurka vstoupí:**

Pokud stoupne na kostlivce, musí hráč do hladomorny,

pokud stoupne na bezhlavého rytíře, musí hráč do rytířské síně,

pokud stoupne na vodníka, musí hráč do studny,

pokud stoupne na netopýra, musí do okna s netopýrem,

pokud stoupne na bílou paní, musí hráč na obrázek s bílou paní,

pokud stoupne na trpaslíka, musí k trpaslíkovi,

pokud stoupne na čerta, musí k čertům,

pokud stoupne na draka, to je poslední pole před princezninou komnatou, musí zpět na červené pole před schodištěm,

pokud stoupne na princeznu, měl hráč štěstí, neboť se mu podařilo bez veškerých nástrah vysvobodit princeznu.

Z jednotlivých obrázků na hracím plánu se vychází takto:

hodí-li hráč kostkou 1 – jde na barevné pole před schodištěm. Je-li hráč na obrázku čertů, vypadá ze hry a čeká, až hodí opět 1 a nasadí znovu do hry;

hodí-li hráč kostkou 3 – odchází na poslední pole před okénkem s otazníkem (odpočívadlo) a posouvá svou druhou figurku na herním kolečku o tři políčka,

hodí-li hráč kostkou 6 – je to znamení, že může opustit obrázek. Hází ještě jednou a podle hodu kostky postupuje po šipkou označené cestě;

hodí-li hráč kostkou ostatní čísla – zůstává na místě.

Do studně se může dostat, stoupne-li na herním kolečku na vodníka, nebo když hodí v rytířské síni 5. Ze studně ho vysvobodí hod 6 nebo spadne-li do studně jiný hráč. Ze studně se odchází jenom do zahrady.

Od netopýra se jde na červené pole před schodištěm při hodu 1. Hodí-li 3, odchází na odpočívadlo a posouvá svou druhou figurkou na herním kolečku o tři políčka.

Dostane-li se hráč na poslední políčko před princezninou komnatou, odchází zpět na červené pole před schodištěm.

K vysvobození princezny musí hráči ukázat hrací kostka přesně tolik, aby se dostal až do komnaty k princezně. Čeká na přesný hod.

Je-li některé políčko obsazené, tj. políčko na cestě spojující jednotlivé obrázky na herním plánu, musí hráč počkat na další hod. Při postupu k princezně, tedy k cíli, a musí-li hráč míjet některý obrázek, počítá jej za jedno políčko a postupuje dále.