**Zakletý zámek**

* 1 herní plán
* 12 různobarevných halmiček
* 2 hrací kostky

**Pravidla hry**

Hru může hrát 2—6 hráčů. Vítězí ten, kdo se dostane první do komnaty s princeznou.

Svou figurku smí hráč nasadit na barevné pole před schodištěm, jestliže mu hrací kostka ukáže 1. Pak postupuje po schodech nahoru a musí se zastavit na poli (odpočívadle) před okénkem, i když mu hrací kostka ukáže víc. Potom otáčí kruhem vpravo o tolik obrázků, jaké číslo mu ukázala hrací kostka při posledním hodu před vstupem na odpočívadlo. Hra se dále rozvíjí podle toho, co ukáže obrázek v okénku.

* Zjeví-li se kostlivec, musí hráč do hladomorny,
* zjeví-li se bezhlavý rytíř, musí hráč do rytířské síně,
* zjeví-li se vodník, musí hráč do studny,
* zjeví-li se netopýr, musí do okna s netopýrem,
* objeví-li se bílá paní, musí hráč na obrázek s bílou paní,
* objeví-li se trpaslík, musí k trpaslíkovi,
* objeví-li se čert, musí k čertům,
* objeví-li se drak, to je poslední pole před princezninou komnatou, musí zpět na červené pole před schodištěm,
* objeví-li se princezna, 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 (odpočívadlo) a otáčí o 3 obrázky v okénku;
* 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 — postupuje po neoznačené cestě, pokud z obrázků na hracím plánu neznačená cesta vede.

Do studně se může hráč dostat, objeví-li se mu v okénku vodník, 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 otáčí kruhem třikrát a jde na obrázek, který se mu ukáže v okénku.

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 po neoznačené cestě, a to třeba i proti směru šipky, která označuje směr postupu jen po vhození *6*v obrázku.