



ZAKŁĘTA WIEŻA



www.g3pland.com

Celem gry jest uwolnienie księżniczki uwięzionej w zaklętej wieży. Wejście na basztę uniemożliwia 6 zaczarowanych kłódek i tylko jeśli klucz włoży się w odpowiednią z nich, złotowłosa księżniczka będzie skakać z radości.



Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie elementy i **skonstruować obszar gry**. Następnie trzeba wybrać czy będzie się grać w drużynie Robina, czy czarnoksiężnikiem. Czarnoksiężnik (w tajemnicy) ukrywa klucz pod jednym z 16 kafelków.

Wszyscy próbują jak najszybciej odnaleźć klucz. Członkowie drużyny Robina i Czarnoksiężnik rzucają kością na zmianę. Jako pierwsza porusza się figurka wskazana na kości. Dopiero po niej wykonuje swój ruch druga figurka.

Niebieska cyfra informuje, o ile pól może przesunąć się czarnoksiężnik.

Czerwona cyfra wyznacza ruch Robina i jego pomocników.

Jeśli w trakcie ruchu słychać **trzask**, oznacza to, że udało się odnaleźć

klucz. Należy podnieść figurkę i oderwać klucz. Teraz można **spróbować uwolnić księżniczkę**. W tym celu wkłada się klucz w jeden z sześciu otworów.

Gra kończy się gdy księżniczka wyskoczy z wieży. Jeśli czarnoksiężnik ją uwolnił, to on zostaje zwycięzcą. Jeśli jednak księżniczkę uwolnił członek drużyny Robina, wtedy wygrywają wszyscy pozostali gracze.

