Pojedynek
W momencie, kiedy gracz zakończy swój ruch na polu, gdzie znajduję się pionek przeciwnika, ma prawo wypowiedzieć mu pojedynek. W takim wypadku każdy z graczy rzuca kostką. Ten, który wyrzucił większą ilość oczek, wygrywa pojedynek i zostaje na planszy. Gracz, który przegrał, wraca ze swoim pionkiem do obozu, a zatem dalszy udział w grze rozpoczyna z tego miejsca.

Obóz bez strażnika
Obóz bez strażnika mamy wtedy, gdy jeden z obozów pozostanie bez żadnego pionka. Wówczas, przeciwnik ma prawo wejść do obozu swoim pionkiem i schwytać dowolnego mustanga, który znajduje się w tym obozie. Aby tego dokonać, musi wyrzucić kostką odpowiednią liczbę oczek - taką, żeby ruch pionka kończył się na polu, gdzie stoi dany mustang. W celu opuszczenia obozu ze schwytanym koniem, gracz musi wyrzucić na kostce liczbę oczek większa od dwóch.

Koniec gry
Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie mustangi zostaną schwytane i dostarczone do obozów (wyjątek: mustangi uwięzione w rzece). Co jednak ważne,
aby doszło do zakończenia, w obozie musi znajdować się przynajmniej jeden pionek gracza.
Po zakończeniu pierwszej rundy, gracze podliczają zdobyte punkty według wartości punktowych podanych wcześniej. Następnie rozpoczyna się runda rewanżowa (lub kolejna runda, jeżeli gracze mają ochotę na dłuższą rozgrywkę tj. +2 rudny).
Zwycięża gracz/zespół, który zdobędzie najwięcej punktów we wszystkich rundach.

DZIKI ZACHÓD

INSTRUKCJA

Indianie oraz Kowboje wytropili stada dzikich koni nazywanych mustangami. Każdy z nich chce schwytać ich jak najwięcej, muszą jednak rywalizować ze sobą na zupełnie obcym terenie.

Zawartość gry:
- Pionki Kowbojów - 4
- Pionki Indian - 4
- Pionki mustangów - 18 (w tym mustangi dorosłe oraz źrebaki)
- Kostki do gry - 2
- Plansza

Gra przeznaczona dla dwóch graczy lub dla dwóch zespołów po dwie osoby.
Zasady i przebieg gry:

Rozkład pionków na planszy

Grę rozpoczynamy od rozłożenia pionków na planszy (rozkład ukazany na obrazku). Drużyny (tj. Indianie i Kowboje) zostają rozstawione na przeciwległych stronach planszy. Do każdej rundy, a jest ich minimalnie dwie, losujemy 11 mustangów, które rozkłada się na środku planszy. Co ważne, źrebaki muszą znajdować się wewnątrz stada.

Ruchy pionków

Gracze/zespoły wykonują ruchy naprzemiennie. W celu wykonania ruchu rzucamy obiema kostkami.

"Jeżeli liczba graczy wynosi 2, wtedy:

- każdy z graczy rzuca obiema kostkami jednocześnie
- przesuwa swoje dwa dowolne pionki o liczbę oczek wyrzuconych na kostce w dowolnym kierunku (zobrazowane na rysunku)

Uwaga!

Liczba oczek na danej kostce jest zobowiązująca - to znaczy, że jeżeli na jednej kostce wylosujemy 3, a na drugiej 4, to jeden pionek musi przesunąć się o 3, analogicznie drugi o 4.

Jeżeli liczba graczy wynosi 4, wtedy:

- dwoje graczy z zespołu rzuca swoją kostką
- gracz 1 wybiera pionek i przesuwa go o ilość oczek, które wypadły na kostce
- gracz 2 wybiera pionek z trzech pozostałych i także przesuwa go o ilość oczek, które wypadły na jego kostce

W przypadku gry wewnątrz zespołowej ruchy gracza 1 i 2 można potraktować jako ruchy niezależne, bez narady między sobą.

Rozpoczęcie gry oraz wyjście pionka z obozu

Gracze ustalają, kto rozpoczyna grę. Wybraniec rzuca kostkami (lub kostką gdy jest zespół). Jeżeli liczba oczek będzie wynosiła 1 lub 6, wtedy gracz ma prawo wyjść z obozu i przesunąć swój pionek o 1 lub o 6 pól do przodu.

W przypadku ponownego znalezienia się pionka w obozie w trakcie gry, gracz, aby znów wyprowadzić pionek, musi wyrzucić kostką 1 lub 6 oczek.

Chwytanie mustangów

Dzieje się to w sytuacji gdy ruch pionka kończy się na polu, gdzie stoi mustang; wtedy gracz stawia na nim swój pionek. Od tego momentu może się kierować do swojego obozu wraz ze zdobyczą.

Zasady poruszania się mustangiem

Gracz, który schwytał mustanga, może poruszać się w kierunku swojego obozu wyłącznie o liczbę wylosowanych oczek, która musi zostać pomniejszona o wartość punktową mustanga. Gdy gracz dojdzie do swojego obozu zostawia w nim mustanga, a jego pionek może wrócić na planszę.

Wartości punktowe:

Dorosły mustang: (-1)

Źrebak: (-2)

Uwaga!

Jeżeli z obliczeniach wypadnie liczba ujemna bądź zero, gracz musi ruszyć się innym pionkiem. Wtedy przesuwa się o ilość wylosowanych oczek bez uwzględnienia odejmowania.

Odbijanie mustangów

Dzieje się to w sytuacji, gdy pionek jednego z graczy kończy swój ruch na mustangu, który został już schwytany przez przeciwnika (stoi na nim pionek przeciwnika).

Przeprawa przez rzekę

W sytuacji, w której pionek zakończy swój ruch na rzece, gracz zostaje uwięziony. Z rzeki może się wyswobodzić tylko i wyłącznie wtedy, gdy na kostce wypadnie jedno oczko. W innym wypadku czeka kolejkę.

Uwaga!

Nie można wyswobodzić z rzeki mustanga z jeźdźcem. Zostają one tam do końca gry i nie zalicza się ich do wyników.