

Ruchy pionków

Gracze/zespoły wykonują ruchy naprzemiennie. W celu wykonania ruchu rzuca się 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.

Chwytywanie 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)

Żrebak: (-2)

Uwaga!

Jeżeli z obliczeń 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 schwytywany 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 kolejną.

Uwaga!

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