

Way Out West

Variante

Questa variante è stata pensata con l'intento di bilanciare maggiormente il gioco evitando che un giocatore sfortunato nelle Sparatorie non abbia più la possibilità di recuperare. Inoltre questa variante attribuisce una funzione più appropriata alla Prigione, rendendo possibile la cattura dei Cowboys fuorilegge autori di una Sparatoria.

1. Lo Sceriffo, essendo il rappresentante della Legge in una città, non può prendere parte ad una Sparatoria come attaccante, può solo difendere.
2. **Se in una Sparatoria vince l'attaccante** (perché ha ucciso tutti i Cowboys all'avversario o perché questi si è arreso ed è fuggito dalla città), e se nella stessa città è presente la Prigione (che non sia stata oggetto dell'attacco), la metà, arrotondata per difetto, dei Cowboys dell'attaccante sopravvissuti alla Sparatoria verrà arrestata ed imprigionata. Questi segnalini vengono messi accanto o sotto il segnalino Prigione. I Cowboys arrestati rimangono in Prigione fin quando il giocatore proprietario non deciderà di liberarli. Fin quando i Cowboys sono in Prigione non possono essere utilizzati. Per liberarli bisogna pagare al proprietario della Prigione un riscatto di 1 \$ per Cowboy liberato (se il proprietario della Prigione è anche proprietario dei Cowboys, pagherà mettendo il denaro nella riserva). I Cowboys così liberati ritornano nella propria riserva e possono essere normalmente acquistati con la relativa azione. Se durante il gioco la Prigione viene attaccata con successo, i Cowboys imprigionati ritornano in libertà senza pagare alcun riscatto (i segnalini dei Cowboys e della Prigione sono rimessi nelle rispettive riserve).
3. **Il difensore sconfitto nella Sparatoria** non può essere più attaccato nello stesso Turno di gioco (per ricordarsi di ciò, spostare l'indicatore colorato del giocatore sconfitto fuori della casella del Turn Order). Quindi un giocatore può essere derubato soltanto una volta per turno di gioco.
4. Quando viene svaligiata con successo una Banca, il bottino è pari alla rendita corrente della Banca (2 \$ per ogni tessera Edificio/Trasporto di colore diverso nella città della Banca). Se nella stessa città c'è una Prigione appartenente ad un altro giocatore, si applica in ogni caso la regola di cui al punto 2, ma se rimangono altri Cowboys, questi devono lasciare tutti la città.