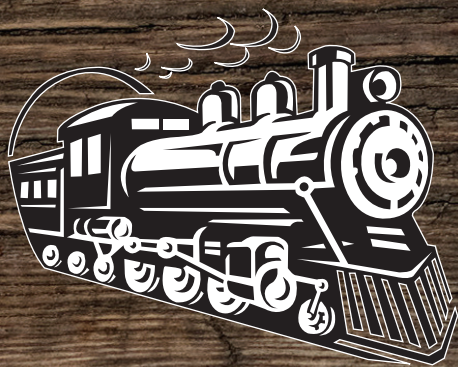




Mexican Train Dominoes





Mexican Train Dominoes

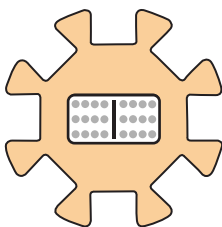
Mexican Train is an extremely popular domino game that's easy to learn and fun to play. Each player is dealt an equal number of dominoes, and the goal is to try to get rid of as many dominoes as possible while achieving the lowest score based on the dominoes remaining.

The Equipment

- **1 Train Hub:** A round centerpiece placed in the middle of the table.
- **8 Train Tokens:** Markers
- **91 Double 12 Dominoes:** A set of double-12 dominoes consisting of all possible pairs of numbers or dots, known as “pips,” from 0 to 12.
- **Scorepad:** Used for tracking points for each round.

Starting Off Rounds

Mexican Train is played in 13 rounds, with each round established by the “engine,” a domino that is placed in the center of the train hub. The engine in the first round is the double-12 domino.



In subsequent rounds, the engine is the next highest double: double-11 for the second round, double-10 for the third, and so on, all the way down to double-0.

Each player draws a set of dominoes from a shuffled, face-down pile to create their “hand,” ensuring that the domino values are concealed from their opponents. The number of dominoes each player draws varies depending on the number of players:

- **2-4 players:** Draw 15 dominoes each.
- **5-6 players:** Draw 12 dominoes each.
- **7-8 players:** Draw 11 dominoes each.

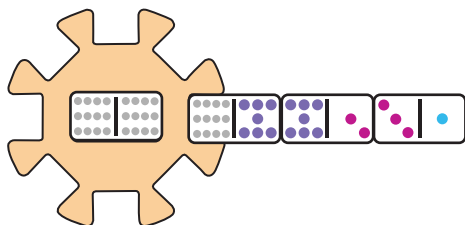
The leftover dominoes are placed to the side and are known as the **“boneyard”**.

The player with the engine for that round places it in the center of the hub and becomes the starting player for that round. If no one has the required engine, each player simultaneously draws a domino from the boneyard until it is found, and the player who draws it becomes the starting player.

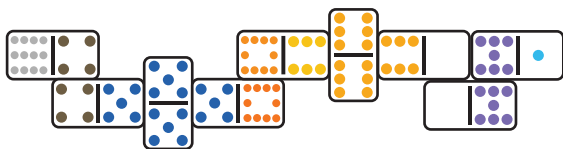
Gameplay

First Turn

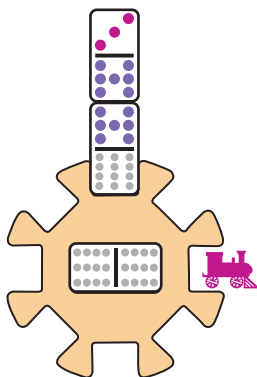
Beginning with the starting player and continuing clockwise, each player builds a “train” that extends out from the train hub towards themselves. This train must have an end that matches the engine in the center of the train hub. For example, if the engine in the train hub is a double-12, the train must begin with a domino that has a 12 on the starting end. The train can consist of any number of dominoes, as long as each domino in the train has a matching end to the adjacent domino.



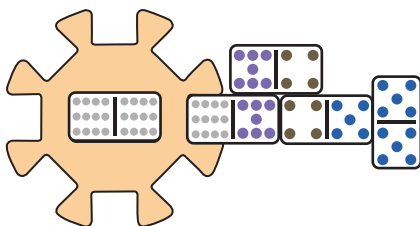
Dominoes with identical ends can be placed parallel to each other to save space, as long as they don't block anyone else's train. This is known as **“bending”** the train and is entirely optional. If there is a **“double”** (a tile with the same number on both ends), it is placed perpendicular to the adjacent domino.



If a player does not have a domino that matches the engine to create a train, they place a train token at the hub to mark where their train would have extended out. This train token marks the spot as a “**public**” train.



Note: If a player ends their train in a double on the first turn, everyone continues finishing their first turn according to the rules. However, on the second turn, players must “satisfy” the double (as explained in the “Playing Doubles” section) before making any other type of play.



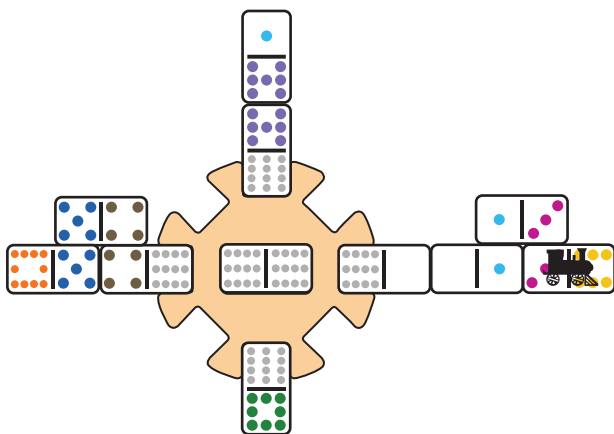
Public Trains

A train that is marked with a train token is public, and any player can add to that train after it is marked, except during the first turn. A train that is not marked is considered “private,” and only the player who started the train can add to it. A player who has marked their train public may later change it back to a private train by removing the marker in subsequent turns, provided they are able to play a matching end.

Subsequent Turns

After everyone has played their first turn, starting with the first player, each player adds to their train or to a public train from their hand. Unlike the first turn, players can add only one domino at a time.

If a player cannot add a domino, they must draw one from the boneyard and play it immediately if possible. If they are unable to play the drawn domino, they must mark their train public. If there are no more tiles left in the boneyard, the player simply marks their train public.



Playing Doubles

If a player plays a “**double**”, the double must be placed perpendicular to the train it is played on. The player must then immediately play another domino from their hand to satisfy the double, either on the double itself or on any public train.

If the player cannot satisfy the double, they must draw from the boneyard and play the drawn domino to satisfy it. If they are still unable to do so, their train becomes public.

If a player draws a second double and is able to play it, they must draw another domino from the boneyard and play that as well. This process continues until the player has drawn and played a non-double or is unable to play a drawn domino. If they fail to satisfy the double, their train becomes public.

If a player finishes their turn without satisfying a double, the next player is obligated to satisfy that double. If the next player cannot satisfy the double from their hand, they must draw from the boneyard. If they are still unable, their own train becomes public, and the obligation to satisfy the double passes to the following player.

If multiple doubles need to be satisfied, they must be satisfied in the order they appeared.

Mexican Train

A special “**Mexican Train**” may be started by any player using a domino from their hand that matches the engine. It extends out from the engine and is always public. It never becomes private and remains separate from all personal trains.

The Mexican Train may be started on any turn except the first turn or on a turn where a double needs to be satisfied.

Only one Mexican Train can be created per round.

Scoring

A round ends when one player has played their last tile or when no one has a playable tile and the boneyard is empty.

Each player’s score is calculated by adding up the pips or numbers on their remaining tiles. A double-blank tile is worth **50 points**.

At the end of the final round, the player with the lowest total score across all rounds is declared the winner. If there is a tie, the winner is the player with the most zero-point rounds. If there is still a tie, the player with the lowest single-round score (other than zero) wins.



Mexikanischer Zug Domino

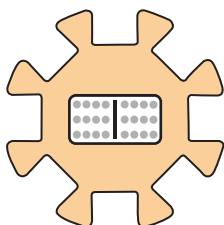
Mexikanischer Zug ist ein äußerst beliebtes Dominospiel, das leicht zu erlernen und unterhaltsam ist. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Dominosteinen. Ziel des Spiels ist es, so viele Dominosteine wie möglich abzulegen und die niedrigste Punktzahl basierend auf den verbleibenden Steinen zu erzielen.

Die Ausrüstung

- **1 Zug-Hub:** Ein rundes Mittelstück, das in der Mitte des Tisches platziert wird.
- **8 Zug-Marker:** Markierungen.
- **91 Doppelt-12-Dominosteine:** Ein Satz von Doppelt-12-Dominosteinen mit allen möglichen Zahlen- oder Punktpaaren, den sogenannten „Pips“, von 0 bis 12.
- **Punkteblock:** Wird verwendet, um die Punkte jeder Runde aufzuzeichnen.

Spielbeginn

Mexikanischer Zug wird in 13 Runden gespielt, wobei jede Runde durch die „Lokomotive“, einen Dominostein, bestimmt wird, der in der Mitte des Zug-Hubs platziert wird. Die Lokomotive in der ersten Runde ist der Doppelt-12-Dominostein.



In den folgenden Runden ist die Lokomotive das nächsthöhere Doppelpaar: Doppelt-11 für die zweite Runde, Doppelt-10 für die dritte Runde und so weiter bis Doppelt-0.

Jeder Spieler zieht Dominosteine aus einem gemischten, verdeckten Stapel, um seine „Hand“ zu bilden, wobei sichergestellt wird, dass die Werte der Dominosteine vor

den Gegnern verborgen bleiben. Die Anzahl der gezogenen Dominosteine hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- **2-4 Spieler:** Ziehen jeweils 15 Dominosteine.
- **5-6 Spieler:** Ziehen jeweils 12 Dominosteine.
- **7-8 Spieler:** Ziehen jeweils 11 Dominosteine.

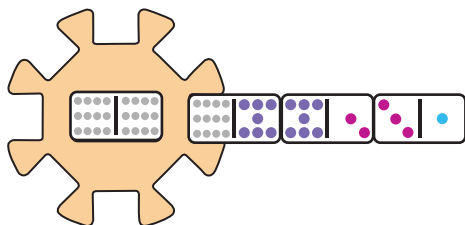
Die übrigen Dominosteine werden zur Seite gelegt und als „**Knochenhof**“ bezeichnet.

Der Spieler mit der Lokomotive für diese Runde platziert sie in der Mitte des Hubs und wird zum Startspieler dieser Runde. Wenn niemand die benötigte Lokomotive hat, zieht jeder Spieler gleichzeitig einen Dominostein aus dem Knochenhof, bis sie gefunden wird, und der Spieler, der sie zieht, wird zum Startspieler.

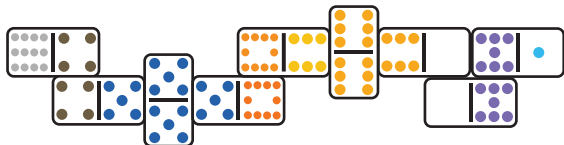
Spielablauf

Erster Zug

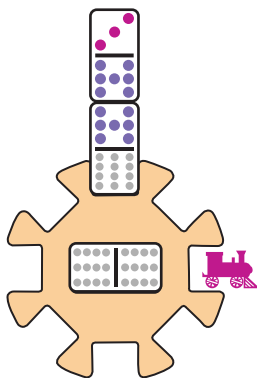
Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn baut jeder Spieler einen „Zug“, der sich vom Zug-Hub in seine Richtung erstreckt. Dieser Zug muss ein Ende haben, das mit der Lokomotive in der Mitte des Zug-Hubs übereinstimmt. Zum Beispiel, wenn die Lokomotive im Zug-Hub ein Doppelt-12 ist, muss der Zug mit einem Dominostein beginnen, der eine 12 auf einer Seite hat. Der Zug kann aus beliebig vielen Dominosteinen bestehen, solange jeder Dominostein mit dem angrenzenden Stein übereinstimmt.



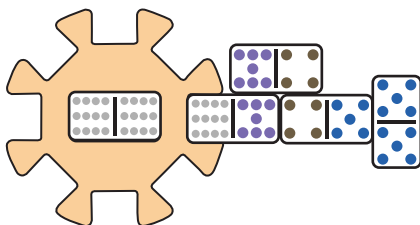
Dominosteine mit identischen Enden können parallel zueinander platziert werden, um Platz zu sparen, solange sie keinen anderen Zug blockieren. Dies wird als „**Biegen**“ des Zuges bezeichnet und ist völlig optional. Wenn es einen „**Doppelstein**“ gibt (eine Kachel mit der gleichen Zahl auf beiden Seiten), wird dieser senkrecht zum angrenzenden Dominostein platziert.



Wenn ein Spieler keinen Dominostein hat, der mit der Lokomotive übereinstimmt, um einen Zug zu bilden, platziert er einen Zug-Marker im Hub, um zu markieren, wo sein Zug hätte verlaufen sollen. Dieser Marker kennzeichnet diesen Platz als „**öffentlichen**“ Zug.



Hinweis: Wenn ein Spieler seinen Zug im ersten Zug mit einem Doppelstein beendet, setzen alle anderen Spieler ihren ersten Zug gemäß den Regeln fort. Im zweiten Zug müssen die Spieler jedoch den Doppelstein „erfüllen“ (wie im Abschnitt „Doppelsteine spielen“ beschrieben), bevor sie eine andere Art von Zug machen können.



Öffentliche Züge

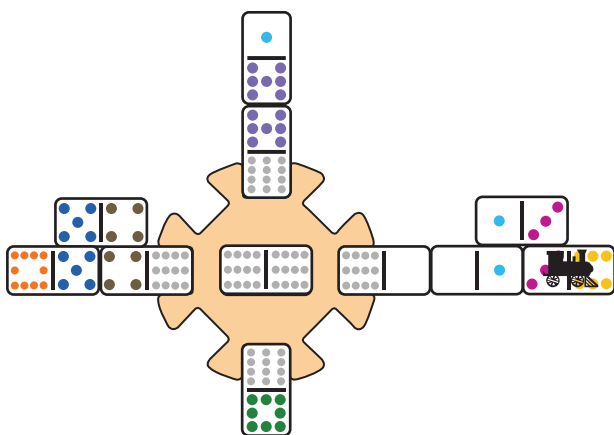
Ein Zug, der mit einem Zug-Marker markiert ist, ist öffentlich, und jeder Spieler kann nach der Markierung zu diesem Zug hinzufügen, außer während des ersten Zuges. Ein Zug, der nicht markiert ist, gilt als „privat“, und nur der Spieler, der den Zug gestartet hat, kann zu ihm hinzufügen. Ein Spieler, der seinen Zug öffentlich gemacht hat, kann ihn später wieder privat machen, indem er den Marker entfernt,

wenn er in den folgenden Zügen ein passendes Ende spielen kann.

Nachfolgende Züge

Nachdem alle ihren ersten Zug gespielt haben, beginnend mit dem Startspieler, fügt jeder Spieler einen Dominostein zu seinem Zug oder einem öffentlichen Zug aus seiner Hand hinzu. Im Gegensatz zum ersten Zug kann jeder Spieler nur einen Dominostein auf einmal hinzufügen.

Wenn ein Spieler keinen Dominostein hinzufügen kann, muss er einen aus dem Knochenhof ziehen und ihn sofort spielen, falls möglich. Wenn der gezogene Dominostein nicht gespielt werden kann, muss der Spieler seinen Zug öffentlich machen. Wenn keine Steine mehr im Knochenhof sind, markiert der Spieler einfach seinen Zug als öffentlich.



Doppelsteine spielen

Wenn ein Spieler einen „**Doppelstein**“ spielt, muss dieser senkrecht zum Zug platziert werden, auf dem er gespielt wird. Der Spieler muss dann sofort einen weiteren Dominostein aus seiner Hand spielen, um den Doppelstein zu „erfüllen“, entweder auf den Doppelstein selbst oder auf einen öffentlichen Zug.

Wenn der Spieler den Doppelstein nicht erfüllen kann, muss er aus dem Knochenhof ziehen und den gezogenen Dominostein verwenden, um den Doppelstein zu erfüllen. Falls er dies nicht kann, wird sein Zug öffentlich gemacht.

Wenn ein Spieler einen zweiten Doppelstein zieht und ihn spielen kann, muss er einen weiteren Dominostein aus dem Knochenhof ziehen und spielen. Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis der Spieler einen nicht-doppelten Stein zieht oder keinen Stein mehr spielen kann. Falls er den Doppelstein nicht erfüllt, wird sein Zug öffentlich gemacht.

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet, ohne den Doppelstein zu erfüllen, ist der nächste Spieler verpflichtet, diesen Doppelstein zu erfüllen. Kann der nächste Spieler den Doppelstein nicht aus seiner Hand erfüllen, muss er aus dem Knochenhof ziehen. Falls er dies ebenfalls nicht kann, wird sein eigener Zug öffentlich gemacht, und die Verpflichtung, den Doppelstein zu erfüllen, geht an den nächsten Spieler weiter.

Wenn mehrere Doppelsteine erfüllt werden müssen, müssen diese in der Reihenfolge erfüllt werden, in der sie ins Spiel gebracht wurden.

Mexikanischer Zug

Ein spezieller „**Mexikanischer Zug**“ kann von jedem Spieler begonnen werden, der einen Dominostein aus seiner Hand hat, der mit der Lokomotive übereinstimmt. Dieser Zug beginnt beim Hub, ist immer öffentlich und bleibt von allen persönlichen Zügen getrennt.

Nur ein Mexikanischer Zug darf pro Runde erstellt werden.

Punktewertung

Eine Runde endet, wenn ein Spieler seine letzten Steine gespielt hat oder wenn keiner mehr spielen kann und der Knochenhof leer ist.

Die Punkte jedes Spielers werden berechnet, indem die Pips oder Zahlen auf den verbleibenden Steinen addiert werden. Ein doppelt-leerer Stein zählt **50 Punkte**.

Am Ende der letzten Runde gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten Null-Punkt-Runden. Besteht weiterhin ein Unentschieden, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Einzelrunde, abgesehen von Null.

Domino Train Mexicain

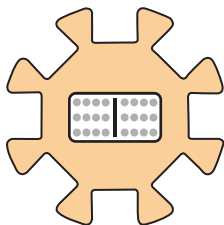
Le Train Mexicain est un jeu de dominos extrêmement populaire, facile à apprendre et amusant à jouer. Chaque joueur reçoit un nombre égal de dominos. L'objectif est de se débarrasser du plus grand nombre de dominos possible et d'obtenir le score le plus bas en fonction des dominos restants.

L'Équipement

- **1 Hub de train** : Une pièce ronde placée au centre de la table.
- **8 Marqueurs de train** : Des marqueurs.
- **91 Dominos double-12** : Un ensemble de dominos double-12 comprenant toutes les paires possibles de chiffres ou de points, appelés « pips », de 0 à 12.
- **Feuille de score** : Utilisée pour suivre les points de chaque manche.

Début des Parties

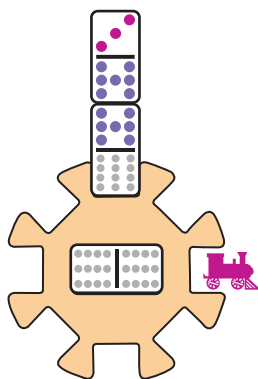
Le Train Mexicain se joue en 13 manches. Chaque manche commence avec une "locomotive", un domino placé au centre du hub. La locomotive de la première manche est le domino double-12.



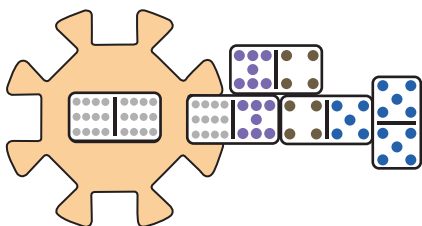
ans les manches suivantes, la locomotive est le double suivant : double-11 pour la deuxième manche, double-10 pour la troisième, et ainsi de suite jusqu'au double-0.

Chaque joueur pioche des dominos dans une pile mélangée et face cachée pour constituer sa "main", tout en s'assurant que les valeurs des dominos restent cachées des adversaires. Le nombre de dominos piochés dépend du nombre de joueurs :

Si un joueur ne peut pas commencer un train car il ne possède pas de domino correspondant à la locomotive, il place un marqueur de train au centre pour indiquer où son train aurait commencé. Ce marqueur désigne cet emplacement comme un train "**public**".



Note: Si un joueur termine son train par un double lors du premier tour, tous les autres joueurs continuent de jouer leur premier tour conformément aux règles. Cependant, lors du deuxième tour, les joueurs doivent "satisfaire" le double (comme expliqué dans la section "Jouer les Doubles") avant de faire tout autre type de jeu.



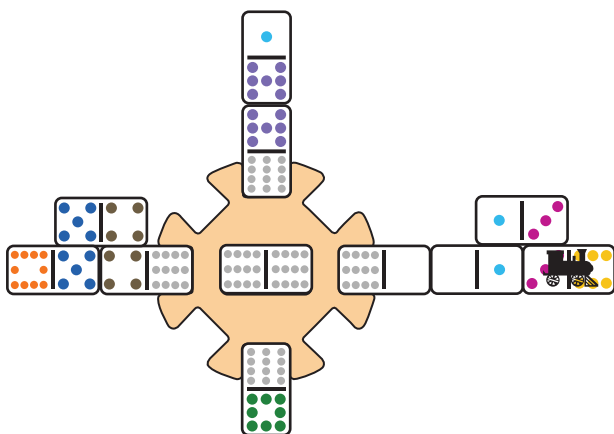
Trains Publics

Un train marqué avec un marqueur de train est public, et tout joueur peut ajouter à ce train après qu'il ait été marqué, sauf pendant le premier tour. Un train qui n'est pas marqué est considéré comme "privé", et seul le joueur qui l'a commencé peut y ajouter des dominos. Un joueur ayant marqué son train comme public peut le rendre privé ultérieurement en enlevant le marqueur lors des tours suivants, s'il peut jouer une extrémité correspondante.

Tours Suivants

Après que chaque joueur ait terminé son premier tour, en commençant par le premier joueur, chaque joueur ajoute un domino à son train ou à un train public. Contrairement au premier tour, chaque joueur ne peut ajouter qu'un seul domino à la fois.

Si un joueur ne peut pas ajouter de domino, il doit piocher un domino du cimetière et le jouer immédiatement, si possible. Si le domino pioché ne peut pas être joué, le joueur doit marquer son train comme public. Si aucun domino ne reste dans le cimetière, le joueur marque simplement son train comme public.



Jouer les Doubles

Lorsqu'un joueur joue un **"double"**, ce dernier doit être placé perpendiculairement au train sur lequel il est joué. Le joueur doit alors immédiatement jouer un autre domino de sa main pour « satisfaire » le double, soit sur le double lui-même, soit sur un train public.

Si le joueur ne peut pas satisfaire le double, il doit piocher un domino dans le cimetière et utiliser ce domino pour satisfaire le double. S'il ne peut toujours pas, son train devient public.

Si un joueur tire un deuxième double et peut le jouer, il doit piocher un autre domino dans le cimetière et le jouer également. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que le joueur tire et joue un domino non double ou ne puisse pas

jouer un domino tiré. Si le joueur ne satisfait pas le double, son train devient public.

Si un joueur termine son tour sans satisfaire un double, le joueur suivant est obligé de satisfaire ce double. Si ce joueur ne peut pas satisfaire le double avec les dominos de sa main, il doit piocher dans le cimetière. S'il ne peut toujours pas, son propre train devient public et l'obligation de satisfaire le double passe au joueur suivant.

Si plusieurs doubles doivent être satisfaits, ils doivent être satisfaits dans l'ordre dans lequel ils ont été joués.

Train Mexicain

Un "**Train Mexicain**" spécial peut être commencé par tout joueur ayant un domino correspondant à la locomotive. Ce train commence au hub, est toujours public et reste séparé de tous les trains personnels.

Un seul Train Mexicain peut être créé par manche.

Décompte des Points

Une manche se termine lorsqu'un joueur a joué son dernier domino ou lorsqu'aucun joueur ne peut jouer et que le cimetière est vide.

Le score de chaque joueur est calculé en additionnant les pips ou les chiffres de ses dominos restants. Une tuile double-blanche vaut **50 points**.

À la fin de la dernière manche, le joueur avec le score total le plus bas est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de manches à zéro point est le vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur avec le score le plus bas sur une manche non nulle remporte la partie.



Domino Tren Mexicano

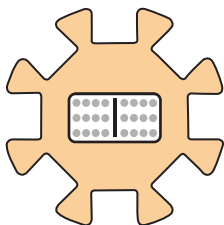
El Tren Mexicano es un juego de dominó extremadamente popular, fácil de aprender y divertido de jugar. Cada jugador recibe una cantidad igual de fichas de dominó. El objetivo es deshacerse de la mayor cantidad de fichas posible y obtener la puntuación más baja según las fichas restantes.

El Equipamiento

- **1 Centro de tren:** Una pieza redonda colocada en el centro de la mesa.
- **8 Fichas de tren:** Marcadores.
- **91 Dominós doble-12:** Un conjunto de dominós doble-12 que incluye todos los pares posibles de números o puntos, conocidos como « pips », del 0 al 12.
- **Bloc de puntuación:** Se utiliza para registrar los puntos de cada ronda.

Inicio del Juego

El Tren Mexicano se juega en 13 rondas. Cada ronda comienza con una "locomotora", una ficha de dominó colocada en el centro del hub. La locomotora de la primera ronda es el dominó doble-12.



En las rondas siguientes, la locomotora es el doble siguiente: doble-11 para la segunda ronda, doble-10 para la tercera, y así sucesivamente hasta el doble-0.

Cada jugador toma fichas de un montón mezclado boca abajo para crear su "mano", asegurándose de que los valores de las fichas permanezcan ocultos a los oponentes. El número de fichas que se toma depende de la cantidad de jugadores:

- **2-4 jugadores:** Toman 15 fichas cada uno.
- **5-6 jugadores:** Toman 12 fichas cada uno.
- **7-8 jugadores:** Toman 11 fichas cada uno.

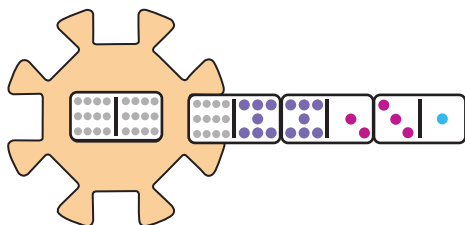
Las fichas restantes se colocan a un lado y se llaman "**cementerio**".

El jugador con la locomotora para esa ronda la coloca en el centro del hub y se convierte en el jugador inicial de esa ronda. Si nadie tiene la locomotora requerida, cada jugador toma una ficha del cementerio hasta que se encuentre, y el jugador que la toma se convierte en el jugador inicial.

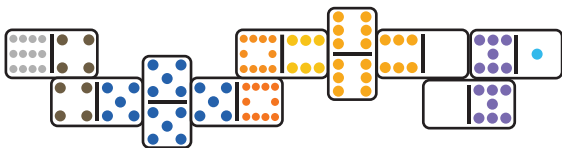
Desarrollo del Juego

Primer Turno

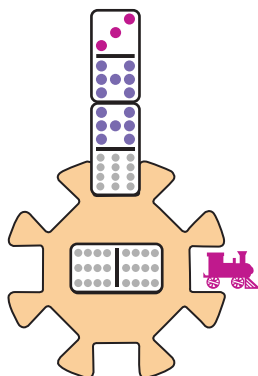
Comenzando con el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador construye un "tren" que se extiende desde el hub hacia sí mismo. Este tren debe tener un extremo que coincida con la locomotora en el centro del hub. Por ejemplo, si la locomotora es un doble-12, el tren debe comenzar con una ficha que tenga un 12 en un extremo. El tren puede consistir en cualquier número de fichas, siempre que cada ficha coincida con el extremo adyacente.



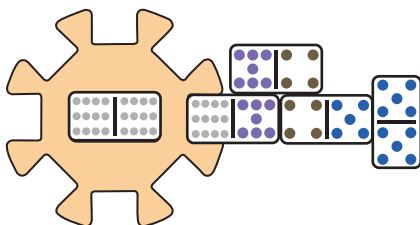
Las fichas con extremos idénticos pueden colocarse en paralelo para ahorrar espacio, siempre que no bloqueen el tren de otro jugador. Esto se llama "**doblar**" el tren y es completamente opcional. Si se juega un "**doble**" (una ficha con el mismo número en ambos extremos), debe colocarse perpendicularmente a la ficha adyacente.



Si un jugador no puede comenzar un tren porque no tiene una ficha que coincida con la locomotora, coloca una ficha de tren en el centro para marcar dónde habría comenzado su tren. Esta ficha marca este lugar como un tren **"público"**.



Nota: Si un jugador termina su tren con un doble en el primer turno, todos los demás jugadores continúan terminando su primer turno según las reglas. Sin embargo, en el segundo turno, los jugadores deben "satisfacer" el doble (como se explica en la sección "Jugar Dobles") antes de hacer cualquier otro tipo de jugada.



Trenes Públicos

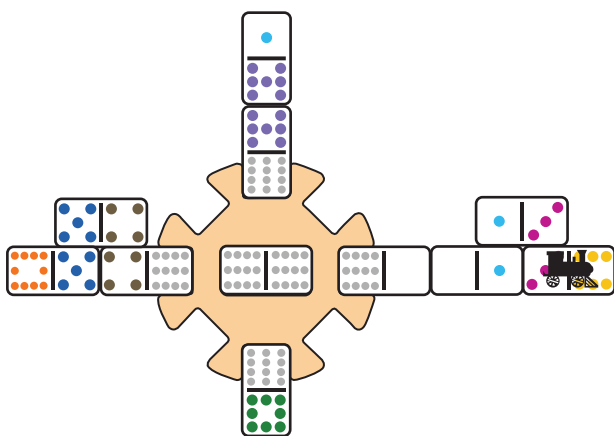
Un tren marcado con una ficha de tren es público, y cualquier jugador puede agregar a ese tren después de que esté marcado, excepto durante el primer turno. Un tren que no está marcado se considera "privado", y solo el jugador que lo comenzó puede agregarle fichas.

Un jugador que haya marcado su tren como público puede volver a hacerlo privado eliminando la ficha en turnos posteriores, siempre que pueda jugar un extremo coincidente.

Turnos Siguientes

Después de que todos hayan jugado su primer turno, comenzando con el jugador inicial, cada jugador agrega una ficha a su tren o a un tren público desde su mano. A diferencia del primer turno, los jugadores solo pueden agregar una ficha a la vez.

Si un jugador no puede agregar una ficha, debe tomar una del cementerio y jugarla inmediatamente si es posible. Si la ficha tomada no se puede jugar, el jugador debe marcar su tren como público. Si no quedan fichas en el cementerio, el jugador simplemente marca su tren como público.



Jugar Dobles

Cuando un jugador juega un **"doble"**, este debe colocarse perpendicularmente al tren en el que se juega. El jugador debe entonces jugar inmediatamente otra ficha de su mano para « satisfacer » el doble, ya sea en el doble mismo o en un tren público.

Si el jugador no puede satisfacer el doble, debe tomar una ficha del cementerio y usarla para satisfacer el doble. Si no puede hacerlo, su tren se convierte en público.

Si un jugador saca un segundo doble y puede jugarlo, debe tomar otra ficha del cementerio y jugarla también. Este proceso continúa hasta que el jugador saque y juegue una ficha no doble o no pueda jugar una ficha sacada. Si no satisface el doble, su tren se convierte en público.

Si un jugador termina su turno sin satisfacer un doble, el siguiente jugador está obligado a satisfacer ese doble. Si ese jugador no puede satisfacer el doble con las fichas de su mano, debe tomar una ficha del cementerio. Si aún no puede hacerlo, su propio tren se convierte en público, y la obligación de satisfacer el doble pasa al siguiente jugador.

Si hay varios dobles que deben ser satisfechos, deben satisfacerse en el orden en que fueron jugados.

Tren Mexicano

Un "**Tren Mexicano**" especial puede ser iniciado por cualquier jugador que tenga una ficha que coincida con la locomotora. Este tren comienza en el hub, siempre es público y permanece separado de todos los trenes personales.

Solo se puede crear un Tren Mexicano por ronda.

Puntaje

Una ronda termina cuando un jugador ha jugado su última ficha o cuando nadie puede jugar y el cementerio está vacío.

El puntaje de cada jugador se calcula sumando los pips o números de sus fichas restantes. Una ficha doble en blanco vale **50 puntos**.

Al final de la última ronda, el jugador con el puntaje total más bajo es declarado ganador. En caso de empate, gana el jugador con el mayor número de rondas de cero puntos. Si el empate persiste, el jugador con el puntaje más bajo en una ronda no nula gana.

Domino del Treno Messicano

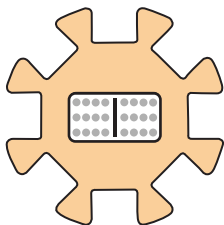
Il Treno Messicano è un gioco di domino estremamente popolare, facile da imparare e divertente da giocare. Ogni giocatore riceve un numero uguale di tessere domino. L'obiettivo è liberarsi del maggior numero possibile di tessere e ottenere il punteggio più basso in base alle tessere rimanenti.

L'Attrezzatura

- **1 Centro del treno:** Un pezzo rotondo posizionato al centro del tavolo.
- **8 Segnalini del treno:** Marcatori.
- **91 Tessere doppie-12:** Un set di tessere doppie-12 che include tutte le combinazioni possibili di numeri o punti, conosciuti come « pips », da 0 a 12.
- **Blocco per i punteggi:** Utilizzato per registrare i punti di ogni turno.

Inizio del Gioco

Il Treno Messicano si gioca in 13 turni. Ogni turno inizia con una "locomotiva", una tessera domino posizionata al centro del hub. La locomotiva del primo turno è la doppia-12.



Nei turni successivi, la locomotiva è la doppia successiva: doppia-11 per il secondo turno, doppia-10 per il terzo turno, e così via fino alla doppia-0.

Ogni giocatore pesca tessere da una pila mescolata a faccia in giù per creare la propria "mano", assicurandosi che i valori delle tessere rimangano nascosti agli avversari. Il numero di tessere pescate dipende dal numero di giocatori:

- **2-4 giocatori:** Pescano 15 tessere ciascuno.
- **5-6 giocatori:** Pescano 12 tessere ciascuno.
- **7-8 giocatori:** Pescano 11 tessere ciascuno.

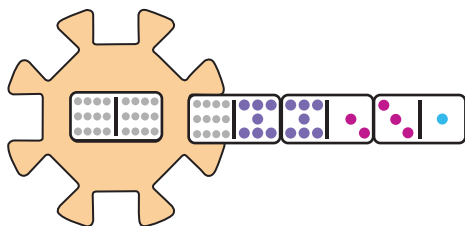
Le tessere rimanenti vengono messe da parte e chiamate "**cimitero**".

Il giocatore con la locomotiva inizia il turno. Se nessuno ha la locomotiva richiesta, i giocatori pescano dal cimitero fino a trovarla. Il giocatore che la pesca inizia il turno.

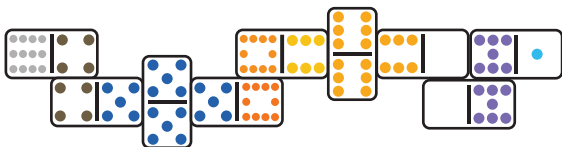
Svolgimento del Gioco

Primo Turno

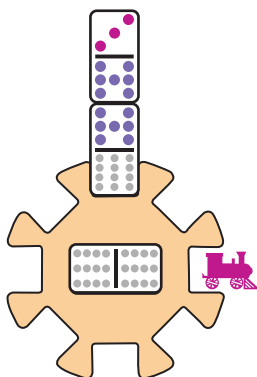
Cominciando con il giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore costruisce un "treno" che si estende dal hub verso se stesso. Questo treno deve avere un'estremità che corrisponda alla locomotiva al centro del hub. Ad esempio, se la locomotiva è una doppia-12, il treno deve iniziare con una tessera che abbia un 12 su un'estremità. Il treno può essere composto da un numero qualsiasi di tessere, purché ogni tessera corrisponda all'estremità adiacente.



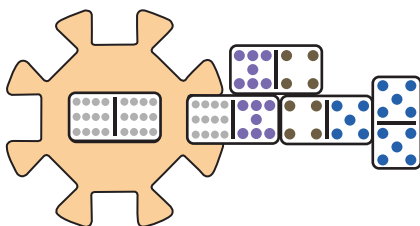
Le tessere con estremità identiche possono essere posizionate in parallelo per risparmiare spazio, purché non blocchino il treno di un altro giocatore. Questo è chiamato "**curvatura**" del treno ed è completamente facoltativo. Se viene giocato un "**doppio**" (una tessera con lo stesso numero su entrambe le estremità), deve essere posizionato perpendicolarmente alla tessera adiacente.



Se un giocatore non può iniziare un treno perché non ha una tessera che corrisponda alla locomotiva, posiziona un segnalino del treno al centro per indicare dove il suo treno sarebbe iniziato. Questo segnalino designa il treno come **"pubblico"**.



Nota: Se un giocatore termina il suo treno con un doppio nel primo turno, tutti gli altri giocatori continuano il primo turno secondo le regole. Tuttavia, nel secondo turno, i giocatori devono "soddisfare" il doppio (come spiegato nella sezione "Giocare i Doppi") prima di fare qualsiasi altro tipo di giocata.



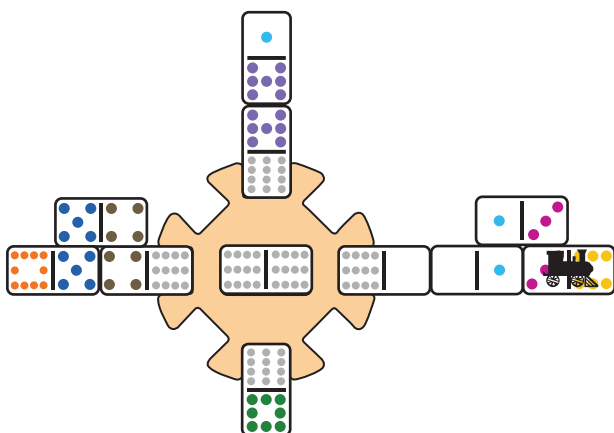
Treni Pubblici

Un treno contrassegnato con un segnalino è pubblico, e qualsiasi giocatore può aggiungere tessere a quel treno dopo che è stato contrassegnato, tranne durante il primo turno. Un treno non contrassegnato è considerato "privato", e solo il giocatore che lo ha iniziato può aggiungervi tessere. Un giocatore che ha reso pubblico il proprio treno può successivamente renderlo privato rimuovendo il segnalino se riesce a giocare un'estremità corrispondente.

Turni Successivi

Dopo che tutti hanno giocato il primo turno, a partire dal giocatore iniziale, ogni giocatore aggiunge una tessera al proprio treno o a un treno pubblico. A differenza del primo turno, i giocatori possono aggiungere solo una tessera alla volta.

Se un giocatore non può aggiungere una tessera, deve pescare una dal cimitero e giocarla immediatamente, se possibile. Se la tessera pescata non può essere giocata, il giocatore deve rendere pubblico il proprio treno. Se non ci sono più tessere nel cimitero, il giocatore segna semplicemente il proprio treno come pubblico.



Giocare i Doppi

Quando un giocatore gioca un **"doppio"**, questo deve essere posizionato perpendicolarmente al treno su cui viene giocato. Il giocatore deve quindi immediatamente giocare un'altra tessera dalla sua mano per « soddisfare » il doppio, sia sul doppio stesso che su un treno pubblico.

Se il giocatore non può soddisfare il doppio, deve pescare una tessera dal cimitero e utilizzarla per soddisfare il doppio. Se non può farlo, il suo treno diventa pubblico.

Se un giocatore pesca un secondo doppio e può giocarlo, deve pescare un'altra tessera dal cimitero e giocarla. Questo processo continua finché il giocatore non pesca e gioca una tessera non doppia o non può giocare una tessera pescata.

Se il giocatore non soddisfa il doppio, il suo treno diventa pubblico.

Se un giocatore termina il suo turno senza soddisfare un doppio, il prossimo giocatore è obbligato a soddisfare quel doppio. Se quel giocatore non può soddisfare il doppio con le tessere della sua mano, deve pescare dal cimitero. Se ancora non può farlo, il suo treno diventa pubblico e l'obbligo di soddisfare il doppio passa al giocatore successivo.

Se ci sono più doppi che devono essere soddisfatti, devono essere soddisfatti nell'ordine in cui sono stati giocati.

Treno Messicano

Un "**Treno Messicano**" speciale può essere iniziato da qualsiasi giocatore che abbia una tessera corrispondente alla locomotiva. Questo treno parte dal hub, è sempre pubblico e rimane separato da tutti i treni personali.

Solo un Treno Messicano può essere creato per turno.

Punteggio

Un turno termina quando un giocatore ha giocato tutte le sue tessere o quando nessuno può giocare e il cimitero è vuoto.

Il punteggio di ogni giocatore si calcola sommando i pips o i numeri delle sue tessere rimanenti. Una tessera doppia vuota vale **50 punti**.

Alla fine dell'ultimo turno, il giocatore con il punteggio totale più basso è dichiarato vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di turni a zero punti. Se la parità persiste, vince il giocatore con il punteggio più basso in un turno diverso da zero.



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORT

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.