



Mexican Train Dominoes



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORT

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Mexikanischer Zug Domino

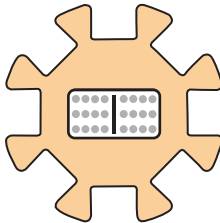
Mexikanischer Zug ist ein äußerst beliebtes Dominospiel, das leicht zu erlernen und unterhaltsam ist. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl an Dominosteinen. Ziel des Spiels ist es, so viele Dominosteine wie möglich abzulegen und die niedrigste Punktzahl basierend auf den verbleibenden Steinen zu erzielen.

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.

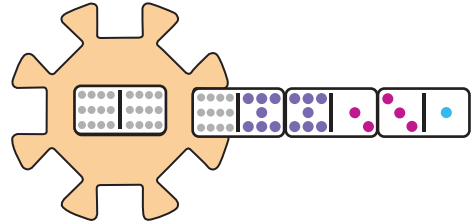
Die übrigen Dominosteine werden zur Seite gelegt und als „**Boneyard**“ (Ablagestapel) bezeichnet.

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 nacheinander einen Dominostein dem Knochenhof, bis sie gefunden wird, und der Spieler, der sie zieht, wird zum Startspieler.

Spielablauf

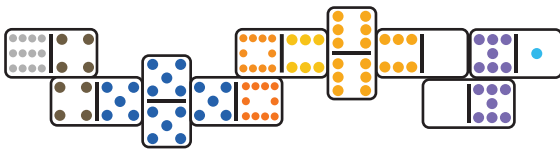
Erster Zug

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.

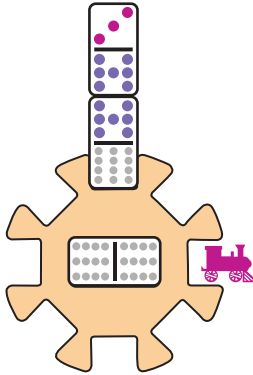


Dominosteine mit identischen Enden können parallel zueinander platziert werden, um Platz zu sparen, solange sie keinen anderen Zug blockieren. Dies wird als „**Biegen**“ des Zuges bezeichnet und ist völlig optional. Wenn es einen „**Doppelstein**“ gibt (eine Kachel mit der gleichen Zahl auf beiden Seiten),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

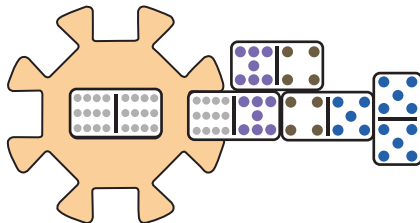
Wenn ein Spieler keinen Dominostein hat, der mit der



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, der für alle Spieler zugänglich ist.



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 „Doppelte Steine spielen“ beschrieben), bevor sie eine andere Art von Zug machen können.



Öffentliche Züge

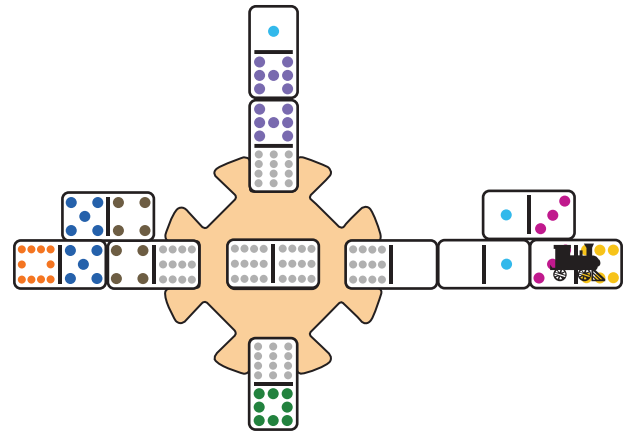
Ein Zug, der mit einem Zug-Marker markiert ist, ist öffentlich, und jeder Spieler kann nach der Markierung zu diesem Zug hinzufügen, außer während des ersten Zuges. Ein Zug, der nicht markiert ist, gilt als „privat“, und nur der Spieler, der den Zug gestartet hat, kann zu ihm hinzufügen. Ein Spieler,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