



Mexican Train Dominoes



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORT

www.ymimports.com

Domino Tren Mexicano

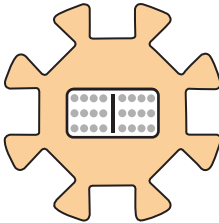
El Tren Mexicano es un juego de dominó extremadamente popular, fácil de aprender y divertido de jugar. Cada jugador recibe una cantidad igual de fichas de dominó. El objetivo es deshacerse de la mayor cantidad de fichas posible y obtener la puntuación más baja según las fichas restantes.

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.

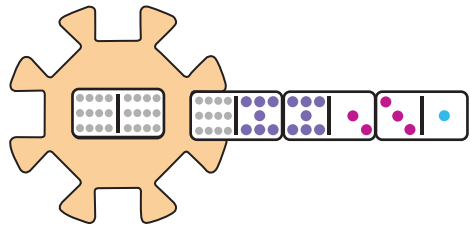
Las fichas restantes se colocan a un lado y se llaman cementerio (reserva de fichas o “**boneyard**”).

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 fichas del cementerio (reserva de fichas o “boneyard”) una por una hasta que se encuentre, y el jugador que la toma se convierte en el jugador inicial.

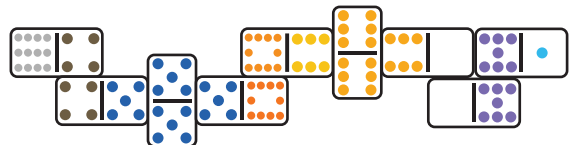
Desarrollo del Juego

Primer Turno

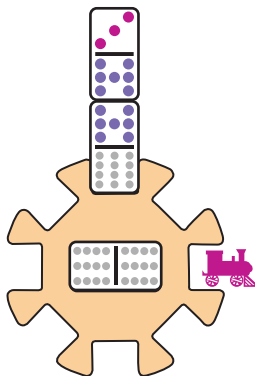
Comenzando con el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador construye un "tren" que se extiende desde el hub hacia sí mismo. Este tren debe tener un extremo que coincida con la locomotora en el centro del hub. Por ejemplo, si la locomotora es un doble-12, el tren 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.



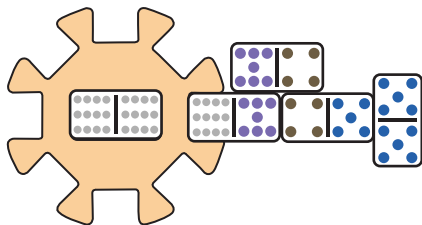
Las fichas con extremos idénticos pueden colocarse en paralelo para ahorrar espacio, siempre que no bloqueen el tren de otro jugador. Esto se llama **“curvar”** o **“doblar”** el tren y es completamente opcional. Si se juega un **“doble”** (una ficha con el mismo número en ambos extremos), debe colocarse 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 el inicio de su tren como público, accesible para todos los jugadores. 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 deben completar 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

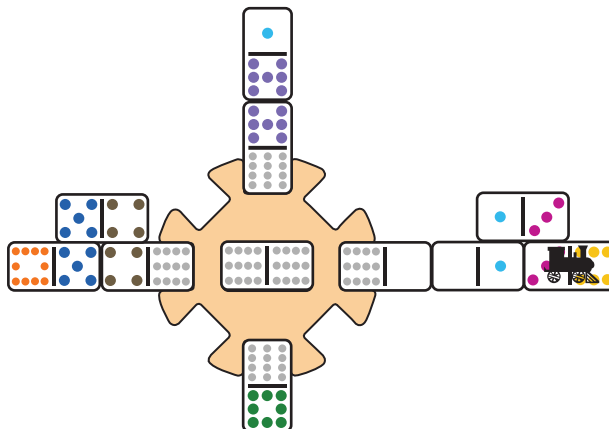
Un tren marcado con una ficha de tren es público, y cualquier jugador puede agregar a ese tren después de que esté marcado, excepto durante el primer turno. Un tren que no está marcado se considera "privado", y solo el jugador que lo comenzó puede agregarle fichas.

n 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 (reserva de fichas o "**boneyard**") 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 (reserva de fichas o "**boneyard**"), 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 (reserva de fichas o "**boneyard**") 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 (reserva de fichas o "**boneyard**") 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 (reserva de fichas o **“boneyard”**). 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 (reserva de fichas o **“boneyard”**) está vacío.

El puntaje de cada jugador se calcula sumando los pips o números de sus fichas restantes. Una ficha doble blanca (doble 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.



Version 2-9

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.