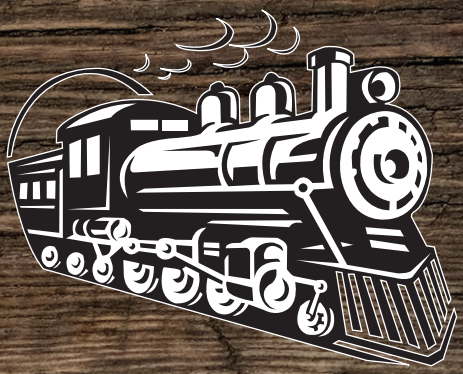


Mexican Train Dominoes

YELLOW MOUNTAIN IMPORT

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Domino Train Mexicain

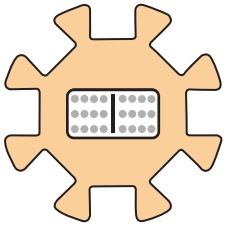
Le Train Mexicain est un jeu de dominos extrêmement populaire, facile à apprendre et amusant à jouer. Chaque joueur reçoit un nombre égal de dominos. L'objectif est de se débarrasser du plus grand nombre de dominos possible et d'obtenir le score le plus bas en fonction des dominos restants.

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 :

- **2-4 joueurs:** Piochent 15 dominos chacun.
- **5-6 joueurs:** Piochent 12 dominos chacun.
- **7-8 joueurs:** Piochent 11 dominos chacun.

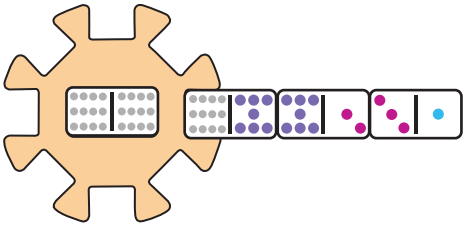
Les dominos restants sont placés sur le côté et appelés cimetière (pioche ou **“boneyard”**).

Le joueur ayant la locomotive pour cette manche la place au centre du hub et devient le premier joueur. Si aucun joueur ne possède la locomotive requise, chaque joueur pioche un domino du cimetière (pioche ou **“boneyard”**) à tour de rôle jusqu’à ce qu’elle soit trouvée. Le joueur qui la pioche devient le premier joueur.

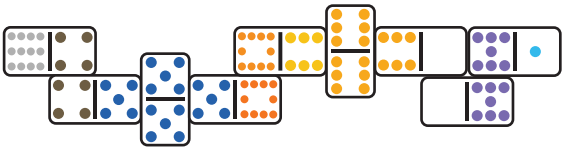
Déroulement du Jeu

Premier Tour

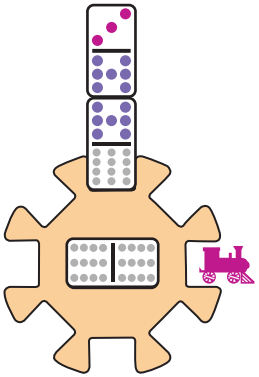
En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur construit un "train" qui s'étend à partir du hub vers lui-même. Ce train doit avoir une extrémité correspondant à la locomotive au centre du hub. Par exemple, si la locomotive est un double-12, le train doit commencer par un domino ayant un 12 sur une extrémité. Le train peut contenir un nombre quelconque de dominos, tant que chaque domino correspond à l'extrémité adjacente.



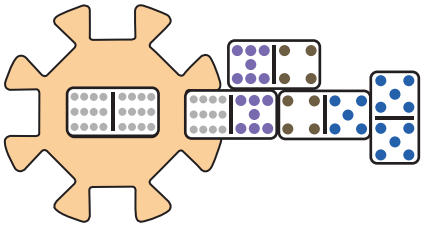
Les dominos avec des extrémités identiques peuvent être placés en parallèle pour économiser de l'espace, tant qu'ils ne bloquent pas le train d'un autre joueur. Cela s’appelle **“courber”** ou **“plier”** le train et est entièrement facultatif. Si un **"double"** (une tuile avec le même nombre à chaque extrémité) est joué, il doit être placé perpendiculairement au domino adjacent.



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, accessible à tous les joueurs.



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.



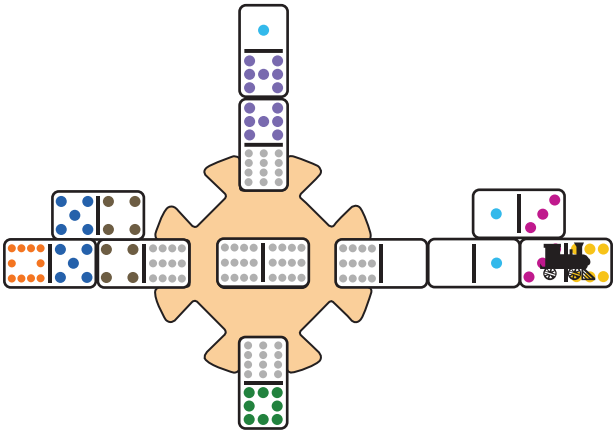
Trains Publics

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 (pioche ou **“boneyard”**) 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 (pioche ou **“boneyard”**), 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 (pioche ou **“boneyard”**) 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 (pioche ou **“boneyard”**) 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 commencé 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 (pioche ou **"boneyard"**) 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.

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com
Version 2-9
© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.