



Mexican Train Dominoes



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORT

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Domino del Treno Messicano

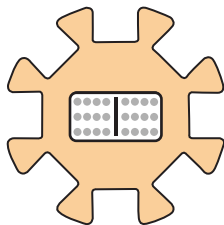
Il Treno Messicano è un gioco di domino estremamente popolare, facile da imparare e divertente da giocare. Ogni giocatore riceve un numero uguale di tessere domino. L'obiettivo è liberarsi del maggior numero possibile di tessere e ottenere il punteggio più basso in base alle tessere rimanenti.

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 include tutte le combinazioni possibili di numeri o punti, chiamati "pips", da 0 a 12.
- **Blocco per i punteggi:** Serve per annotare 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.

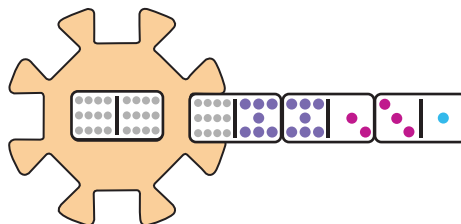
Le tessere rimanenti vengono messe da parte e chiamate "**cimitero**".

Il giocatore con la locomotiva inizia il turno. Se nessuno ha la locomotiva richiesta, i giocatori pescano dal cimitero uno alla volta fino a trovarla. Il giocatore che la pesca diventa il giocatore iniziale di quel turno.

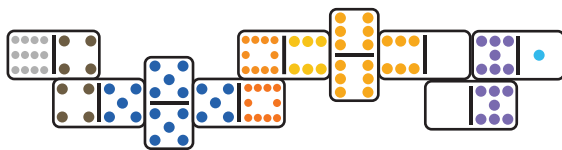
Svolgimento del Gioco

Primo Turno

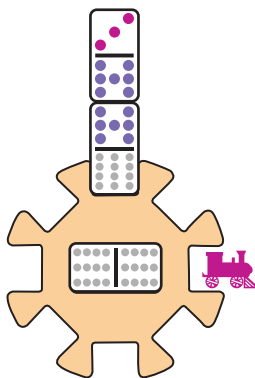
Cominciando con il giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore costruisce un "treno" che si estende dal hub verso se stesso. Questo treno deve avere un'estremità che corrisponda alla locomotiva al centro del hub. Ad esempio, se la locomotiva è una doppia-12, il treno deve iniziare 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.



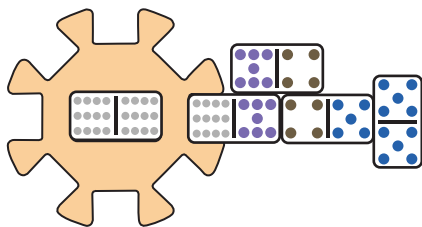
Le tessere con estremità identiche possono essere posizionate in parallelo per risparmiare spazio, purché non blocchino il treno di un altro giocatore. Questo è chiamato "**curvatura**" o "**piegatura**" del treno ed è completamente facoltativo. Se viene giocato un "**doppio**" (una tessera con lo stesso 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 indica che il treno è pubblico, accessibile a tutti i giocatori.



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

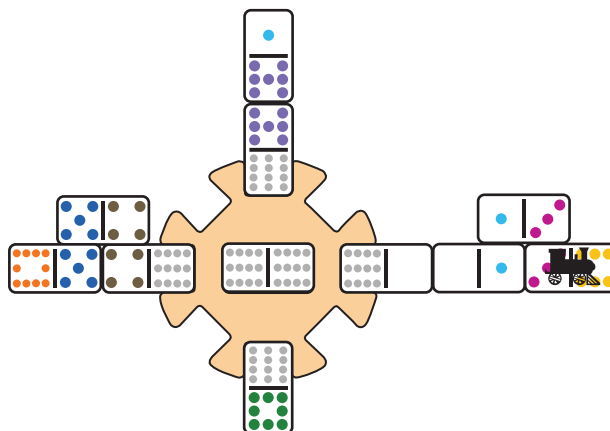
Un treno contrassegnato con un segnalino è pubblico, e qualsiasi giocatore può aggiungere tessere a quel treno dopo che è stato contrassegnato, tranne durante il primo turno. Un treno non contrassegnato è considerato "privato", e solo il giocatore che lo ha iniziato può aggiungervi tessere. Un giocatore 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 dall'hub, è sempre pubblico e rimane separato da tutti i treni personali.

Solo un Treno Messicano può essere avviato 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.



Version 2-9

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.