

RÈGLES DU JEU

11003603

TRAIN MEXICAIN

DOMINO DOUBLE 12



CONTENU :

91 tuiles, 8 pions locomotives, 1 station et 1 bloc de feuilles de pointage.

BUT DU JEU :

Se débarrasser en premier de tous ses dominos ou au moins de ses dominos comportant plus de points à chaque partie. Le joueur ayant le moins de points à la fin du jeu remporte la partie.

PRÉPARATION :

1. Placez les tuiles de dominos face cachée sur la table et mélangez-les bien. Chaque joueur pige le nombre de tuiles indiqué dans le tableau ci-dessous, puis les place pour que ses adversaires ne les voient pas. La réserve de tuiles restantes servira à piger durant la partie.

2. Placez la tuile double-12 sur la station comme centre de jeu, qui sert de point de départ pour les trains des joueurs.

REMARQUE : Lorsque vous jouez une partie complète, chaque partie commence avec une tuile double qui est un nombre de moins que la partie précédente. La deuxième partie commence avec un double-11 au centre, la troisième avec un double-10 au centre, etc. La tuile blanche est utilisée pour la partie finale, puisqu'une partie complète de train mexicain consiste en 13 parties de suite.

3. Choisissez une locomotive comme pion.

JOUEURS	2	3	4	5	6	7	8
DOMINOS À PIGER	16	16	15	14	12	10	9

DÉROULEMENT :

La personne la plus jeune commence à jouer en plaçant une tuile avec un nombre identique au point de départ. Les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire et chaque joueur commence son train personnel ou un train mexicain.

Durant la partie, chaque joueur peut commencer seulement un train personnel. Le train personnel d'un joueur n'est pas ouvert aux autres joueurs.

Il peut y avoir un seul train mexicain par partie et il peut être démarré par n'importe quel joueur. Le train mexicain ne part pas de la station, mais est plutôt placé séparément sur la table. Contrairement aux trains personnels des joueurs, le train mexicain peut être continué par tous les joueurs.

Si vous ne pouvez pas jouer de tuile, pigez-en une dans la réserve. Si la tuile pigée peut être jouée, vous devez la jouer avant que le prochain joueur joue son tour. Si la tuile pigée ne peut pas être jouée, placez votre pion sur votre train personnel, ce qui indique que le train devient ouvert et tous les joueurs peuvent continuer ce train. Le train demeure ouvert jusqu'à ce que le joueur qui l'a créé soit capable d'y ajouter une tuile.

Lorsqu'il ne vous reste qu'une tuile à jouer, vous devez l'indiquer aux autres joueurs en tapant votre dernière tuile sur la table.

DOUBLET :

Lorsque vous jouez un doublet (une tuile avec le même nombre des deux côtés de la tuile), placez-la perpendiculairement au train. Vous devez ensuite jouer une autre tuile qui n'est pas un doublet, sauf si c'était votre dernière tuile. La tuile peut être placée à la suite du doublet ou dans un autre train ouvert. Si vous ne placez pas de tuile à la suite du doublet, le prochain joueur doit jouer sur ce doublet avant de pouvoir continuer d'autres trains. Si le joueur suivant n'a pas de tuile à jouer en main, il doit piger dans la réserve. Si la tuile pigée correspond au doublet, elle doit être jouée. Sinon, tous les autres joueurs peuvent jouer seulement sur ce doublet jusqu'à ce qu'une autre tuile soit placée pour fermer le doublet. Si vous n'avez pas de tuile à jouer et que la tuile que vous pigez dans la réserve est un autre doublet, vous pouvez la jouer sur un autre train ouvert, puis pigez une autre tuile. S'il y a plus d'un doublet ouvert, les doublets doivent être fermés dans le même ordre qu'ils ont été ouverts.

FIN :

La partie se termine quand un des joueurs joue son dernier domino, ou lorsque la réserve est vide. Chaque joueur doit alors compter le total des points de ses tuiles restantes. Le joueur ayant le moins de points remporte la partie.

VARIANTES :

Pour une partie plus rapide à 2 à 4 joueurs, retirez toutes les tuiles qui ont au moins un côté valant 10 ou plus.

Deux joueurs pigent 15 tuiles, trois joueurs pigent 13 tuiles et quatre joueurs pigent 10 tuiles chaque. Le double 9 sert de point de départ.

Pour une expérience de jeu différente, chaque joueur peut laisser ses tuiles visibles aux autres joueurs et placer les tuiles de la réserve face cachée.

GAME RULES

11003603

MEXICAN TRAIN

DOUBLE 12 DOMINO



CONTENTS:

91 domino tiles, 8 locomotive markers, 1 station and 1 pad of score sheets.

PURPOSE OF THE GAME:

Be the first to play all your dominoes, or as many high-point dominoes as possible during each game. The player with the lowest total score after the final game wins!

PREPARATION:

1. Place the domino tiles on the table face down and shuffle them thoroughly. Each player takes a number of tiles according to the chart below, hiding them from the other players. The rest of the tiles will be used to draw during the game.

2. Place the double-12 tile in the train station hub to serve as the engine, from which the players' trains begin.

NOTE: When playing a full-length game, each following game starts with the double that is a number lower than in the previous game. The second game would start with the double-11 as the engine, the third one with the double-10 as the engine, etc. The engine in the final game is the blank tile, as a full-length game of Mexican train consists of 13 games altogether.

3. Pick a locomotive marker.

PLAYERS	2	3	4	5	6	7	8
DOMINOES TO DRAW	16	16	15	14	12	10	9

GAMEPLAY:

The youngest player will begin the game by placing a tile with a matching number next to the engine. The game continues clockwise as each player starts their own train or a Mexican train.

During the game, each player may start only one train of their own. A player's personal train is only open to that player alone.

There can only be one Mexican train during each round, and it will be started by whoever manages to do it first. The Mexican train doesn't run from the engine but is placed separate from it on the table. Unlike the players' own trains, it may be played by everyone.

If you don't have a suitable tile to play, pick one from the bone pile. If the tile matches, you must play it and the next player can play their turn. If it doesn't, place your train marker on your personal train, which means the train becomes open and can be played by everyone. The train will remain open until the player, to whom it belongs, is able to add a tile to it.

When a player has only one tile left, they must notify the other players about it by tapping the table with their final tile.

DOUBLE:

When you play a double tile (with a matching number on both ends of the tile), place it sideways after the previous tile. Then you must also play another one that is not a double, unless it was your last tile. You can place the tile after the double or any other eligible train. If the double is left open, the following player must close the double before any other trains can be played. If the following player doesn't have a suitable tile, they must pick one up from the bone pile. If this tile matches, it must be played. If not, all the other players can also only play the open double until it is closed. If you don't have a suitable tile to play, and the tile you pick from the bone pile is another double, you may play it on any eligible train and then pick another tile. If there is more than one open double, they must be closed in the order in which they were played.

END:

The game ends when any player has played their last domino, or when there are no more tiles left in the bone piles. At this point, all the players count the total points from their remaining tiles. The one with the lowest total score wins.

VARIATIONS:

For a faster game with 2 to 4 players, remove all tiles that have at least one end value of 10 or more.

Two players draw 15 tiles, three players draw 13 and four players draw 10 tiles each, while the double-9 serves as the engine.

For a different game experience, every player can leave their tiles visible to the other players while the bone piles remain face down.

O2405

NOVELCA, 5355, BOUL. DES GRADINS, QUÉBEC (QUÉBEC) CANADA G2J 1C8