



ASSEMBLY INSTRUCTION FOR MODEL
AND RULES OF THE GAME

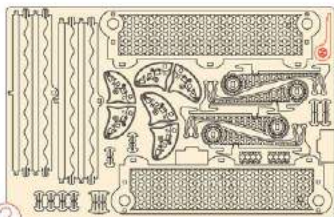


GAME SET

MEXICAN TRAIN

DOMINOES

- EN** The ledge is for the squeezing the small details out of the board
FR La proéminence est conçue pour aider à presser et enlever les petits détails de la feuille
ES La repisa es para apretar los pequeños detalles fuera del tablero
DE Der Vorsprung dient dazu, kleine Teile aus den Platten zu drücken
RU Выступ предназначен для выдавливания из листа мелких деталей
IT Le proiezioni riportate sui fogli di istruzione sono utili anche nella fase di smontaggio per estrarre i pezzi
CZ Použitje k vytlačení malých částí z desky
CN 輔助測量尺可幫助取出或緊接細小零件時使用



- EN** Pay attention
CZ Dávej pozor
FR Prêter attention
ES Prestar atención
DE Achtung
RU Уделить внимание
IT Prestare attenzione
CN 请注意



- EN** Wax it with a candle
CZ Promažte parafinovou svíčkou
FR Graisser avec une bougie de paraffine
ES Engrasar con ayuda de una vela de parafina
DE Mit einer Kerze wachsen
RU Смазать парафиновой свечой
IT Lubrificare con candela di paraffina
CN 用干蜡烛上蜡润滑



- EN** Cut it with a razor blade
CZ Řezané administrativním nožem
FR Couper avec un cutter
ES Cortar con un bisturí
DE Mit Rasierklinge durchschneiden
RU Обрезать канцелярским ножом
IT Tagliare con un coltello da cancelleria
CZ Vyřizněte řezákem
CN 用刀片切断

EN The manufacturer reserves the right to make changes in the design of the product, not worsening its technical characteristics. Information about the changes made may not be present in this manual.

FR Le producteur se réserve le droit d'apporter des modifications dans la construction du produit à condition si elles ne portent atteinte à ses caractéristiques techniques. Les renseignements sur les modifications apportées peuvent ne pas être dans la présente notice.

ES El fabricante se reserva el derecho de introducir modificaciones en la construcción del producto, que no empeoran sus características técnicas. Datos sobre modificaciones introducidas pueden no aparecer en esta instrucción.

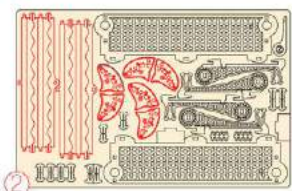
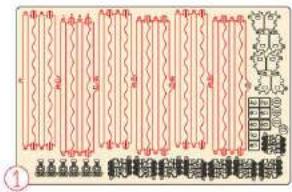
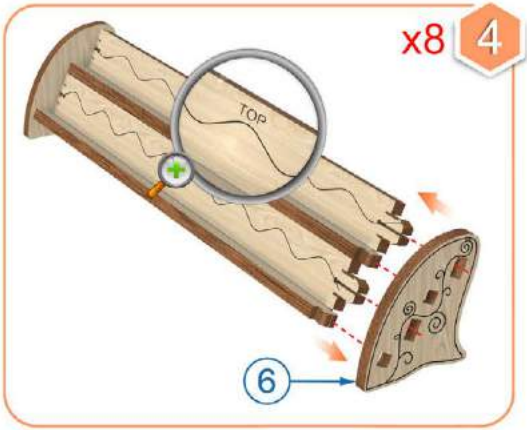
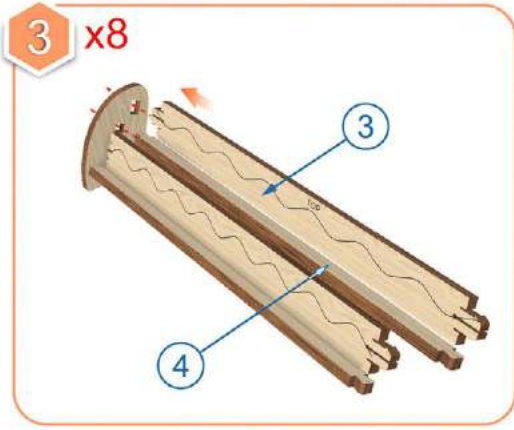
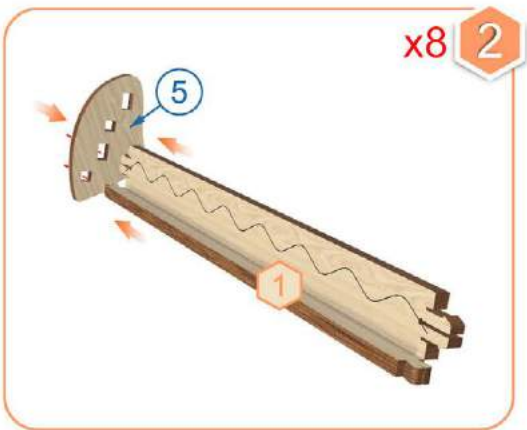
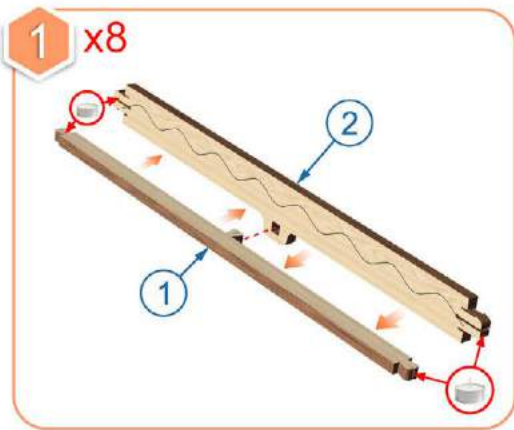
DE Der Hersteller behält sich das Recht auf Designänderungen, die die technischen Merkmale und Funktionen nicht negativ beeinflussen, vor.

RU Производитель оставляет за собой право вносить изменения в конструкцию изделия, не ухудшающие его технические характеристики. Сведения о внесенных изменениях могут отсутствовать в настоящей инструкции.

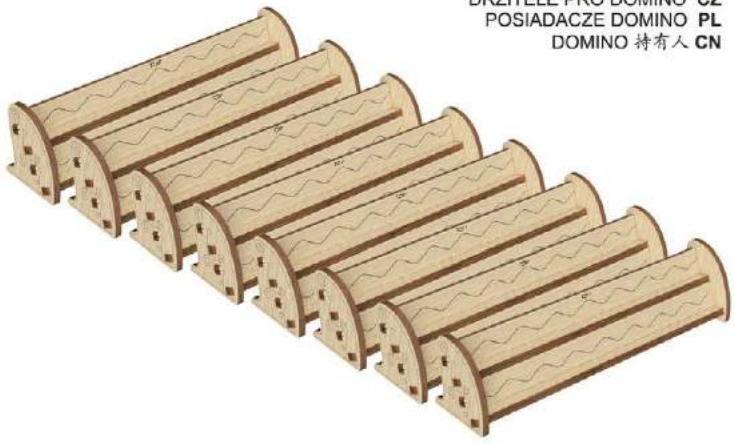
IT Il produttore si riserva il diritto di apportare modifiche al design del prodotto, non peggiorando le sue caratteristiche tecniche. Informazioni sulle modifiche apportate potrebbero non essere presenti in questo manuale.

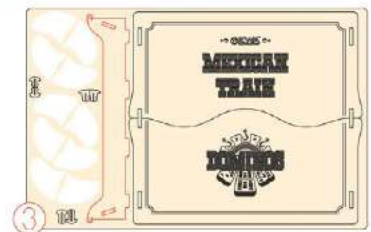
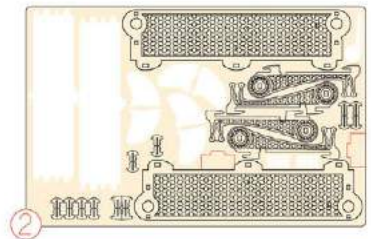
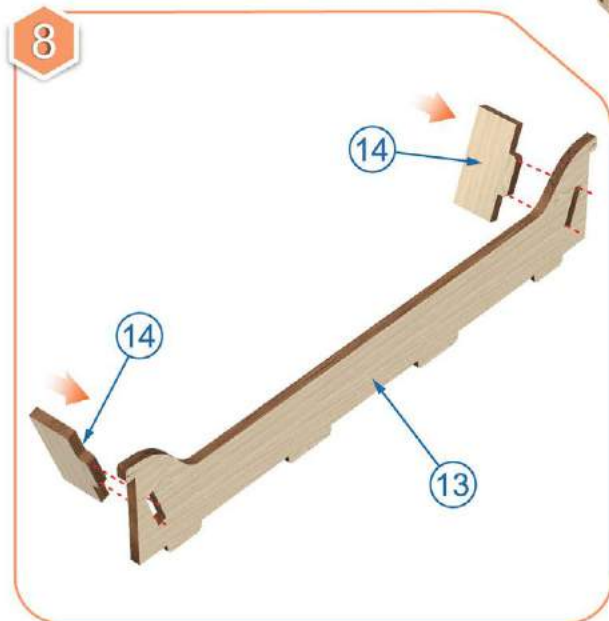
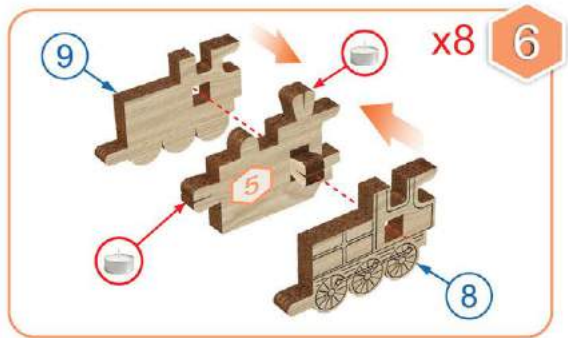
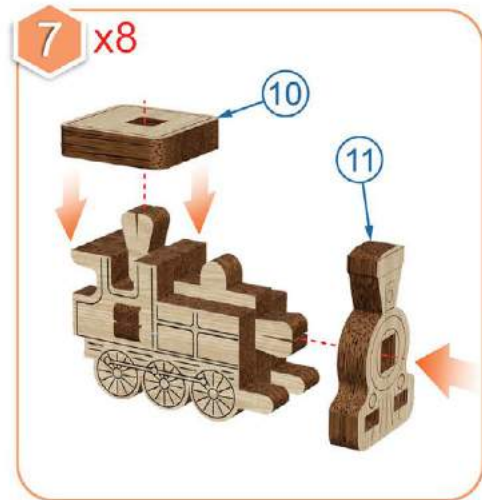
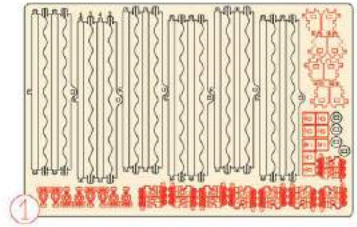
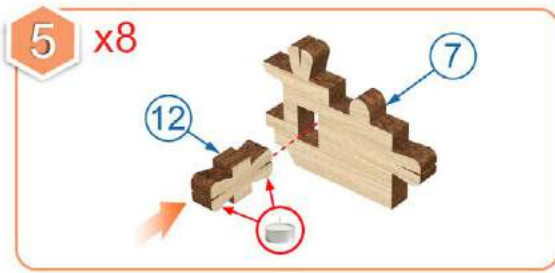
CZ Výrobce si vyhrazuje právo na takové změny v designu produktu, které nebudou mít za následek zhoršení technických vlastností. Informace o změnách nemusí být v návodu uvedeny.

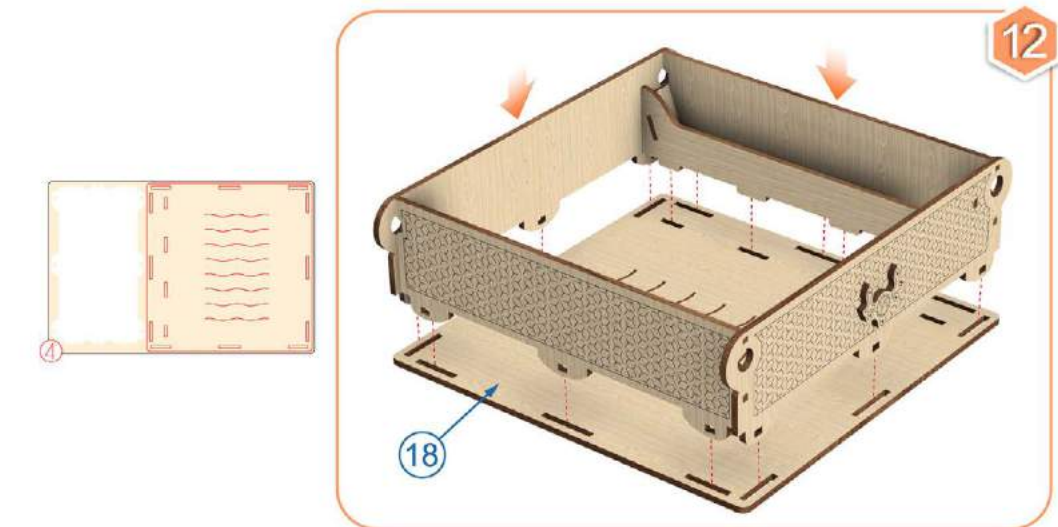
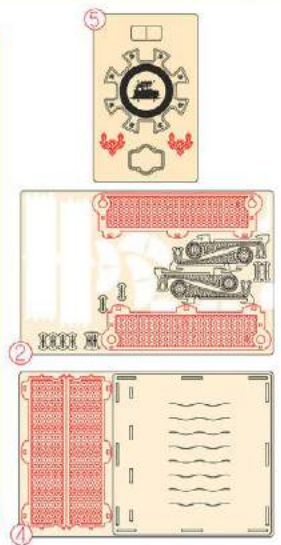
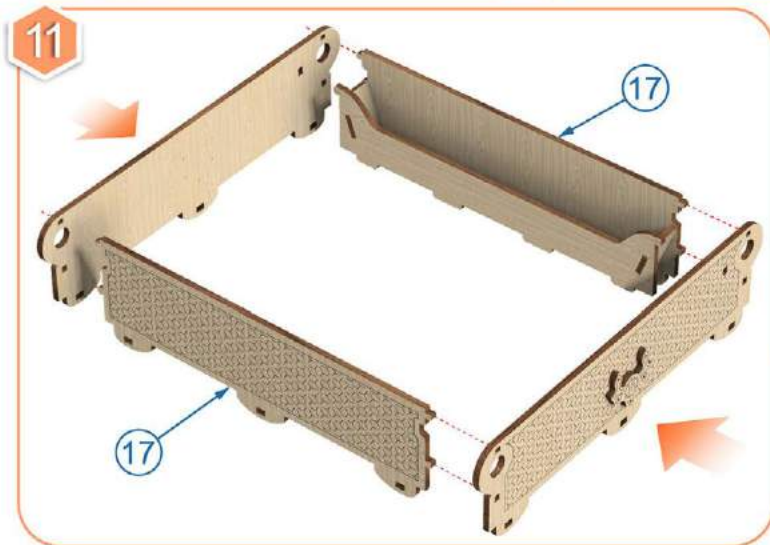
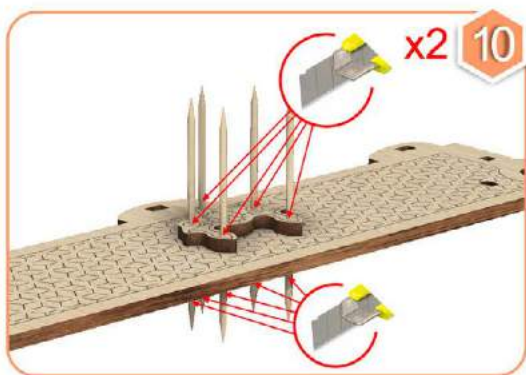
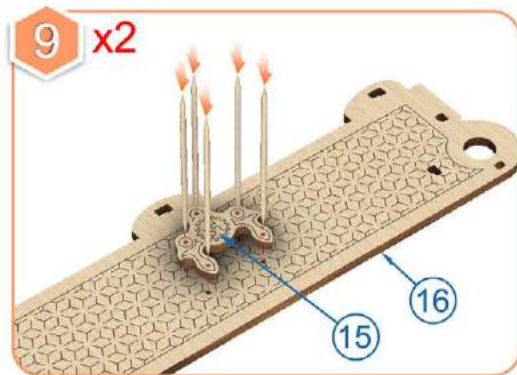
CN 制造商保留对产品设计更改的权利，一切改良旨在增强产品的技术性能。改良处若未出现在手册中，敬请谅解

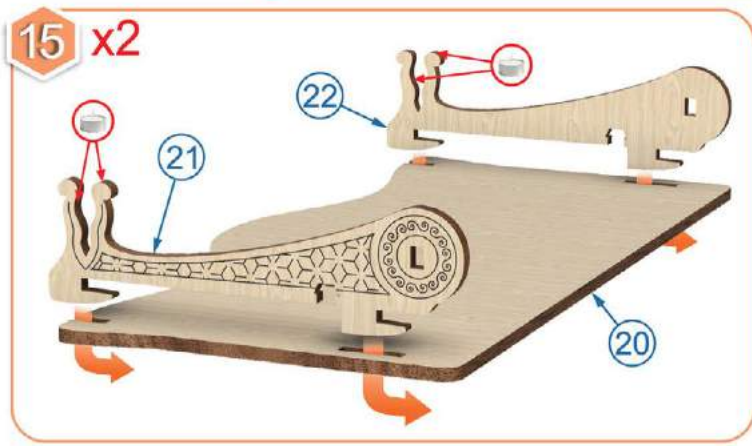
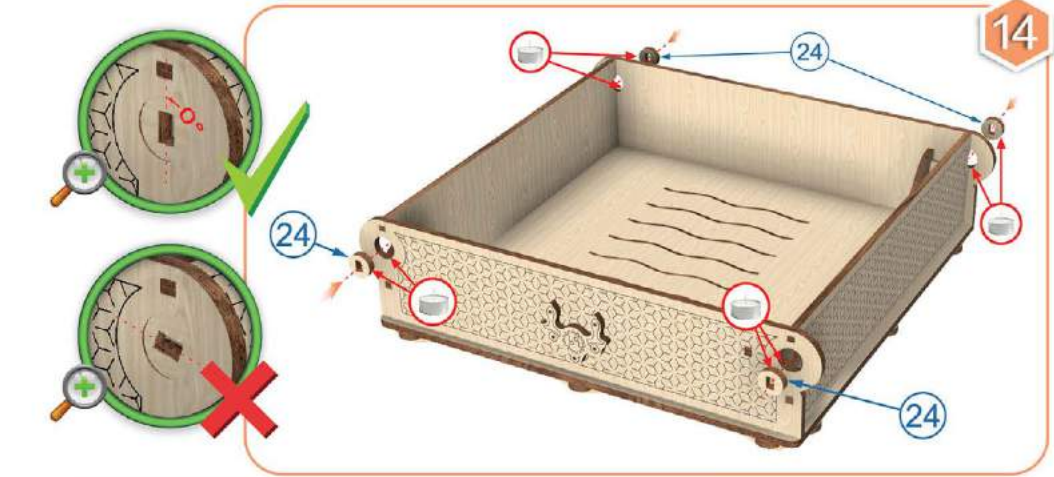
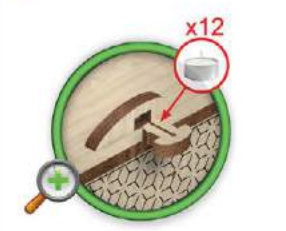
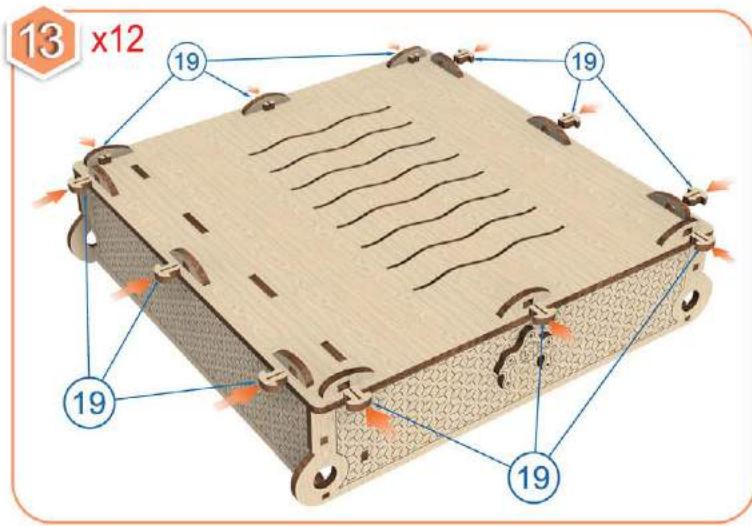


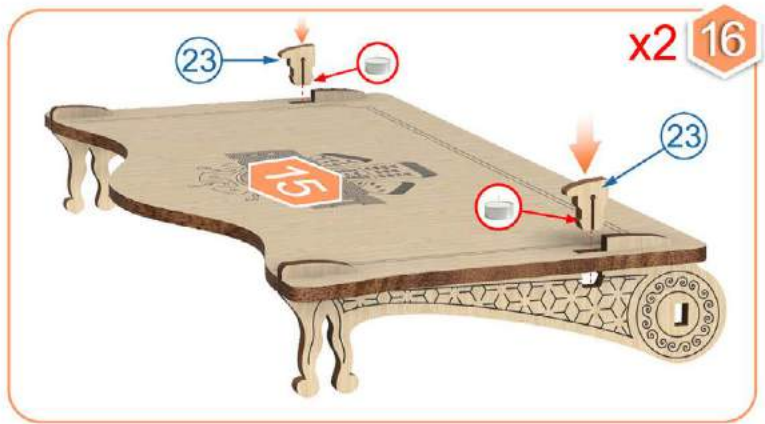
ДЕРЖАТЕЛИ ДЛЯ ДОМИНО **RU**
 DOMINO HOLDERS **EN**
 HALTER FÜR DOMINO **DE**
 TITULAIRES POUR DOMINO **FR**
 TITOLARI PER DOMINO **IT**
 TITULARES DE DOMINO **ES**
 DRŽITELÉ PRO DOMINO **CZ**
 POSIADACZE DOMINO **PL**
 DOMINO 持有人 **CN**





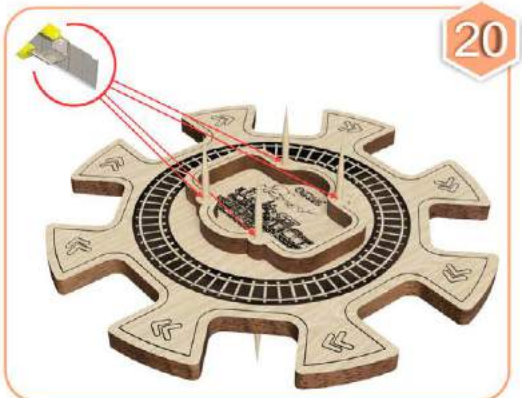
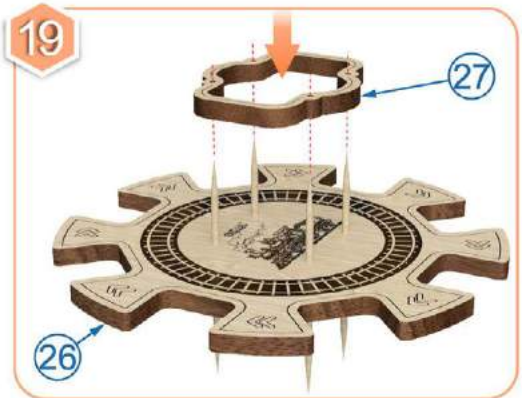




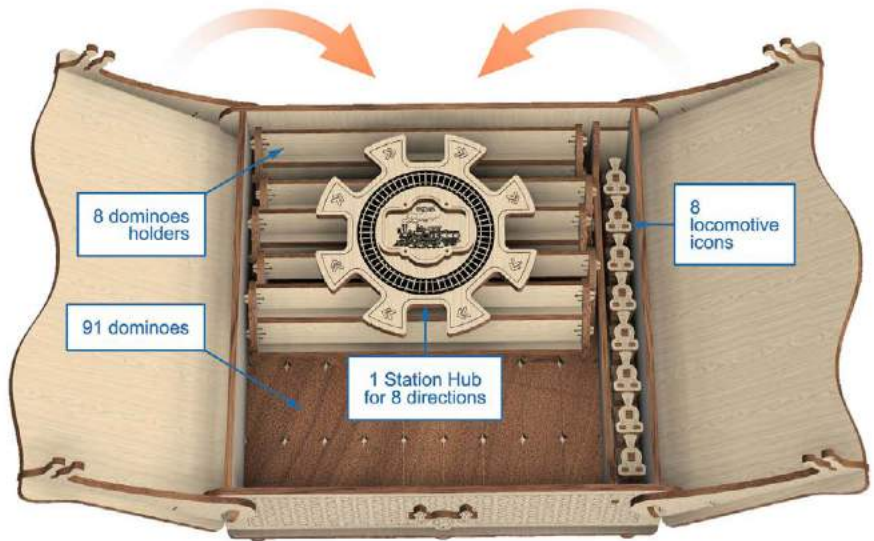


17





- | | | |
|----|---------------|------------|
| RU | КОНЦЕНТРАТОР | (СТАНЦИЯ) |
| EN | KONCENTRATOR | (STATION) |
| DE | KONZENTRATOR | (STATION) |
| FR | CONCENTRATEUR | (STATION) |
| IT | CONCENTRATORE | (STAZIONE) |
| ES | CONCENTRADOR | (ESTACION) |
| CZ | KONCENTRÁTOR | (STANICE) |
| PL | KONCENTRATOR | (STACJA) |
| CN | 集中器 | (站) |



ПРАВИЛА ИГРЫ	RU	10
RULES OF THE GAME	EN	12
SPIELREGELN	DE	15
RÈGLES DU JEU	FR	17
REGOLE DEL GIOCO	IT	20
REGLAS DEL JUEGO	ES	22
PRAVIDLA HRY	CZ	25
游戏规则	CN	27

RU ПРАВИЛА ИГРЫ

Комплект игры:

- 91 кость домино
- 8 значков «локомотив»
- 8 держателей для костей домино
- 1 концентратор «станция» на 8 направлений

Цель игры

Постарайтесь за каждый раунд игры первым избавиться от всех костей домино или же, хотя бы по возможности, от большинства костей домино с наибольшим значением. В игре побеждает тот, у кого после заключительного кона игры меньше всего очков.

Подготовка к игре

Положите на середину стола концентратор «станция». Кости домино положите на стол значением вниз и перемешайте их. Каждый игрок берет себе столько костей домино, сколько указано в ниже находящейся таблице и располагает их перед собой так, чтобы другие игроки не могли их видеть (смотрите пункт «Стратегии»). Оставшиеся кости домино складывают в стопку, откуда берут новые кости домино во время игры. Перед началом игры каждый игрок выбирает себе номер значка «локомотива».

ПОЕЗДА

ИГРОКИ	2	3	4	5	6	7	8
число костей	16	16	15	14	12	10	9

Свой поезд

- Ряд костей домино, конечные значения которых совпадают. Начальное значений первой кости ряда должно совпадать со значением кости на «станции». Свой поезд открыт только для игрока так долго, пока игрок может сам выкладывать кости домино в свою очередь. Когда у игрока нет подходящей кости домино, он берёт одну кость из общей стопки. Если и после этого нет возможности сделать ход, тогда игрок кладет значок «локомотива» в конец своего состава, который после этого становится открытым для всех игроков.

Мексиканский поезд

- Ряд костей домино, конечные значения которых совпадают. Начальное значений первой кости ряда должно совпадать со значением кости на «станции». При стандартной игре все игроки могут выкладывать кости домино в Мексиканский поезд (об исключениях будет написано ниже).

Поезда других игроков

Можете класть кости домино в поезда других игроков только в том случае, если в конце состава стоит значок «локомотива».

Ход игры

Заранее игроки решают сколько раундов будет длиться игра. Максимальное количество – 13. Игру начинает игрок, положивший в центр «станции» кость с дублем 12\12 точек. Следующий раунд начинается с дубля меньшего значения (например: 11\11, потом 10\10, 9\9 и т.д.) Если нужного дубля не окажется в руках ни у одного из игроков, то каждый берёт по одной кости из общей стопки пока не появится возможность начать игру. Начинающий игрок вводит в игру свой поезд или же Мексиканский поезд, выложив подходящую по значению кость для продолжения паровоза. Когда он сделал свой ход, очередь переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Каждый игрок начинает свою игру таким же образом.

Если Мексиканский поезд еще не введен в игру, то любой из игроков может это сделать в свою очередь. В свою очередь можно выложить только одну подходящую кость домино. Единственное исключение в этом правиле выкладывание костей домино со значением дубля (это рассматривается ниже). Поезда, в которые игрок может класть кости домино - это свой поезд, Мексиканский поезд и те поезда других игроков, в конце состава которых находится значок «локомотива». Если у Вас нет подходящей кости домино, возьмите из стопки одну кость домино и приставьте ее к поезду, если она подходит к какому-либо из поездов. Если у Вас есть подходящая кость домино, ее необходимо использовать в игре.

Когда нет подходящей кости домино, а также об использовании значка «локомотива»

Если у Вас так и не появилась возможность положить кость домино в свой поезд, несмотря на то, что Вы взяли дополнительную кость домино из стопки, положите значок «локомотива» в конец состава своего

поезда. Таким образом Вы используете свой ход и очередь перейдет к следующему игроку. Значок «локомотива» в конце состава показывает на то, что Ваш поезд открыт для всех участников игры. Несмотря на то, что в конце состава Вашего личного поезда находится значок «локомотива», Вы можете класть кости домино в другой открытый поезд любого игрока, или в Мексиканский поезд. Если у Вас нет возможности положить кость домино в свой поезд, или Мексиканский поезд или же в открытые поезда других игроков и несмотря на то, что Вы взяли дополнительную кость домино из стопки, в этом случае Вам необходимо установить значок «локомотива» к последней кости домино Вашего личного поезда.

Снятие значка «локомотива»

Знак «локомотива» остается в конце Вашего личного состава до тех пор, пока в один из Ваших ходов Вы не положите кость домино в свой личный поезд. Сразу после этого уберите значок «локомотива» из состава Вашего поезда и тогда снова Ваш поезд закрыт для других игроков.

Дубль-кости домино

Следующие правила касаются введения в игру дубль-костей домино. Всегда, когда Вы кладете дубль-кость домино, Вам необходимо дополнительно положить вторую кость домино, которая не является дублем (кроме тех случаев, когда дубль-кость домино является Вашей последней костью домино, при этом кон игры заканчивается, когда Вы ее выкладываете на стол). Дополнительную кость домино можно положить как в продолжение выложенной дубль-кости домино, так и в другой открытый поезд. Если у Вас нет подходящей дополнительной кости домино, возьмите из стопки одну кость домино и, если она подходит к какому-либо из поездов, выложите ее на стол. Если у вас нет возможности положить дополнительную кость домино, установите значок «локомотива» на свой личный поезд. Очередь переходит к следующему игроку.

Открытая дубль-кость домино

Если по окончании Вашего хода дубль-кость домино остается открытой (ее не закрыли дополнительной костью домино), все остальные поезда сразу становятся закрытыми для всех игроков (и для Вас в том числе), до тех пор, пока кто-либо из игроков не сможет положить кость домино в продолжение открытой дубль-кости домино. То есть дубль-кость домино необходимо всегда закрывать, и только после этого появится возможность выкладывать кости домино в другие поезда - и не имеет значения есть ли у состава значок «локомотива» или его нет. Если следующий игрок не может закрыть дубль-кость домино и в том случае, когда он взял дополнительную кость домино из стопки, ему необходимо установить значок «локомотива» на свой поезд. Когда кто-либо из игроков закроет дубль-кость домино, все игроки могут совершенно свободно, каждый в свою очередь, положить кость домино в любой открытый поезд. Вам нужно закончить свой ход выложив любую другую кость домино кроме дубля-кости домино. Если у Вас нет такой кости домино, возьмите одну кость домино из стопки. Если эта кость домино окажется дублем-костью домино, которая подходит к какому-либо из открытых поездов, выложите ее в игру и возьмите новую кость домино. (Таким образом количество подряд взятых и выложенных дубль-костей домино не ограничено). Ваша очередь закончится, когда Вы достанете кость домино без значения дубля, которую Вы либо сможете выложить на стол, либо не сможете. Если Вы не смогли выложить эту кость домино ни в один из поездов, установите значок «локомотива» на свой личный поезд. Если открытых костей домино со значением дубля две, или более, их нужно закрыть (по одной за ход). Вышеперечисленные правила действуют и в следующем случае: то есть, если следующий по очереди игрок не может закрыть дубль-кости домино, ему необходимо установить значок «локомотива» на свой личный поезд. Если закрыть дубль-кость домино невозможно, так как все 12 подходящих к ней кости домино уже выложены в игру, эта кость домино больше не является препятствием для продолжения игры с другими открытыми поездами. Но если какая-то другая дубль-кость домино еще остается открытой, игра ограничена до тех пор, пока ее не закроют.

Окончание кона игры

Когда в стопке заканчиваются кости домино, игроку необходимо пропустить свой ход, если у него нет подходящей кости домино. Он также устанавливает значок «локомотива» на свой состав. Когда у игрока осталась всего одна кость домино, ему необходимо объявить об этом другим игрокам. Раунд игры заканчивается, когда кто-либо из игроков выложит в игру свою последнюю кость домино (даже если она является дубль-костью домино), или же когда в стопке не осталось ни одной кости домино и никто из игроков не может продолжить игру.

Следующие раунды игры

Каждый следующий раунд игры начинается с кости домино со значением дубля, которая на одну цифру меньше, чем паровоз предыдущей игры (12, потом 11, потом 10 и т.д.) Все поезда, в том числе и Мексиканский поезд, начинаются с кости домино, которая подходит к значению паровоза.

Пустая дубль-кость-домино (дубль 0) становится паровозом последнего кона игры, то есть полный цикл игры из 12 дубль-костей домино состоит из 13 раундов игры.

Подсчитывание очков

Каждый игрок подсчитывает оставшиеся у него кости домино, складывая их значения вместе, и записывает получившуюся сумму. Игру выигрывает тот игрок, у которого меньше всего набрано очков за всю игру. Например: при значении костей домино 5 и 7 — сумма набранных очков равна 12, кости домино 9 и 9 — дают сумму набранных очков равной 18.

Варианты игры

Для более быстрого варианта игры для 2-4 игроков Вы можете убрать из игры все кости домино, у которых хотя бы одно из двух значений равно 10, 11 или 12. В игре, где участвуют 2 игрока, каждый из них берет по 15 костей домино, при 3-х участниках игры каждый берет по 13 костей домино и при 4 участниках игры по 10 костей домино в игре. Паровозом первого кона игры становится дубль-кость домино со значением 9.

Стратегии

- При желании можете организовать свои кости домино в таком порядке, как Вы намереваетесь положить их в свой личный поезд. Для этого используйте держатели из данного комплекта игры.
- Обратите внимание, что иногда нужно спланировать, как избавиться от небольшого количества костей домино, которые имеют наибольшее количество очков - особенно в начале раунда. Если Вы будете придерживать для конца состава кости домино с большим значением, они могут остаться несыгранными, и таким образом у Вас на руках останется большое количество очков.
- Когда это совпадает с Вашей задумкой/стратегией, используйте Мексиканский поезд и другие открытые поезда для того, чтобы избавиться от костей домино с большим значением.
- Когда у Вас есть возможность выбора, какую кость домино выложить и в какой из поездов, подумайте, какую выгоду или препятствия Ваш выбор создает для других игроков, особенно тем, у которых самое лучшее положение по количеству очков. Например, когда Вы кладете дубль-кость домино, Вы можете либо закрыть ее дополнительной костью домино, либо положить дополнительную кость домино в другой открытый поезд. Определите какой вариант принесет Вам большую пользу.
- Попробуйте оценить насколько быстро другие игроки смогут закончить раунд игры, и на основании этого выстраивайте Вашу стратегию. Например, если Вы специально оставите открытой дубль-кость домино, другие игроки будут вынуждены взять новую кость домино и установить значок «локомотива» на свой состав.
- Хотя это здорово заканчивать раунд игры последней костью домино, все-таки помните, что игру выигрывает тот, у кого меньше всех очков за весь период игры. Если Вам придется сильно рисковать для завершения игры, это может привести к поражению.
- При хорошем блефе Вы можете заставить другого игрока совершать неправильные ходы. Даже маленькой улыбки может быть достаточно...

EN RULES OF THE GAME

Mexican Train is a strategy board game that is a complicated version of dominoes.

Game kit:

- 91 dominoes
- 8 locomotive icons
- 8 Dominoes holders
- 1 Station Hub for 8 directions

Purpose of the game

Try to get rid of all the dominoes first, or, if possible, remove most of the dominoes with the highest value in each round of the game. The one with the fewest points after the final round of the game wins the game.

Preparing to play

Place the Station Hub in the middle of the table. Place the dominoes face down on the table and mix them. Each player takes for himself as many dominoes as indicated in the table below and places them in front of him so that other players cannot see them (see paragraph "Strategies"). The remaining dominoes are put in a pile, from where new dominoes are taken during the game. Before the start of the game, each player chooses the number of the "locomotive" icons.

TRAINS

PLAYERS	2	3	4	5	6	7	8
NUMBER OF BONES	16	16	15	14	12	10	9

Own train

- A series of dominoes, the end values of which are the same. The initial value of the first die in the row must match the value of the die at the Station. The own train is open only to the player as long as the player can lay out the dominoes in his turn. When a player does not have a matching domino die, he takes one die from the common pile. If after that it is not possible to make a move, then the player puts the locomotive icon at the end of his lineup, which then becomes open to all players.

Mexican train

- A series of dominoes, the end values of which are the same. The initial value of the first die in the row must match the value of the die at the Station. In standard play, all players can place dominoes on the Mexican Train (see below for exceptions).

Trains of other players

You can only place dominoes on other players' trains if there is a locomotive icon at the end of the train.

Game progress

The players decide in advance how many rounds the game will last. The maximum number is 13. The player starts the game by placing a die with a double of 12/12 dots in the center of the Station. The next round begins with a double of a lower value (for example: 11/11, then 10/10, 9/9, etc.). If the required double is not in any of the players, then each takes one die from the common pile until it becomes possible to start the game. A beginner player enters the game with his train or the Mexican train, laying out the appropriate die for the continuation of the locomotive. When he has made his move, the turn moves clockwise to the next player. Each player starts his game in the same way. If the Mexican Train has not yet been introduced into the game, then any of the players can do it in turn.

In turn, only one matching domino can be played. The only exception to this rule is placing dominoes with a take value (discussed below). Trains on which a player can place dominoes are his own train, the Mexican train, and those trains of other players with a locomotive icon at the end of the train. If you do not have a matching domino die, take one domino die from the pile and place it on the train if it fits on any of the trains. If you have a suitable domino die, you must use it in the game.

When there is no suitable domino die, and also about using a locomotive icon

If you still did not have the opportunity to put a domino die on your train, despite the fact that you took an additional domino die from the pile, put the locomotive icon at the end of your train. Thus, you use your turn and the turn will go to the next player. The locomotive icon at the end of the train indicates that your train is open to all participants in the game. Despite the fact that there is the locomotive icon at the end of your personal train, you can place dominoes on another open train of any player, or on a Mexican train.

If you do not have the opportunity to put a domino die on your train, or the Mexican train, or on the open trains of other players, and despite the fact that you took an additional domino die from the pile, you need to set the locomotive icon to the last domino bone of your personal train.

Removing the locomotive icon

The locomotive icon remains at the end of your set until, in one of your turns, you put a domino die on your personal train. Immediately after that, remove the locomotive icon from your train and then again your train is closed to other players.

Double dominoes

The following rules apply to the introduction of double domino dice.

Whenever you place a double domino die, you need to additionally place a second domino die, which is not a double (except when the double domino die is your last domino die, and the game ends when you place it on the table). An additional domino die can be placed either in the continuation of the laid out double domino die or in another open train. If you do not have a suitable additional domino die, take one domino die from the pile and, if it fits on any of the trains, place it on the table. If you don't have the opportunity to place an additional domino die, set the locomotive icon on your personal train. The queue goes to the next player.

Open double domino die

If at the end of your turn the double domino die remains open (it was not covered with an additional domino die), all other trains immediately become closed to all players (including you), until any of the players can put the dominoes in the continuation of the open double dominoes. That is, the double domino die must always be closed, and only after that it will be possible to put the dominoes on other trains. It does not matter whether the train has a locomotive

die or not. If the next player cannot close the double domino die and in the event that he took an additional domino die from the pile, he needs to set the locomotive icon on his train. When one of the players hits the double domino die, all players are completely free, each in turn, to put a domino die on any open train. You must end your turn by playing any other dominoes other than the double dominoes.

If you do not have such a domino die, take one domino die from the pile. If this domino die turns out to be a double domino die that fits any of the open trains, put it into play and take a new domino die. (Thus, there is no limit to the number of dominoes taken and laid out in a row.) Your turn ends when you take out a domino with no double value, which you can either place on the table or you cannot. If you could not put this domino die on any of the trains, set the locomotive icon on your personal train.

If there are two or more open dominoes with a double value, they must be closed (one per turn). The above rules also apply in the following case: that is, if the next player in turn cannot close the double domino die, he needs to set the locomotive icon on his personal train. If it is not possible to close the double domino die, since all 12 matching domino dice have already been put into play, this domino die is no longer an obstacle to continuing the game with other open trains. But if some other double domino die is still open, the game is limited until it is closed.

End of the game

When the pile runs out of dominoes, the player must skip his turn if he does not have a matching domino die. He also sets a locomotive icon on his train.

When a player has only one domino die left, he needs to announce this to other players. The round of the game ends when one of the players places his last domino die into play (even if it is a double domino die), or when there are no domino dice left in the pile and none of the players can continue the game.

Next rounds of the game

Each next round of the game begins with a domino die with a double value, which is one digit less than the engine of the previous game (12, then 11, then 10, etc.) All trains, including the Mexican train, start with a domino die, which matches the meaning of a locomotive. An empty double domino die (double 0) becomes the engine of the last round of the game, that is, a full cycle of a game of 12 double domino dice consists of 13 game rounds.

Scoring

Each player counts his remaining dominoes, adding their values together, and writes down the resulting total. The player who has the least points in the entire game wins the game. For example: if the dominoes are 5 and 7, the total of the points scored is 12, the dominoes 9 and 9 are the sum of the points scored equal to 18.

Game options

For a faster version of the game for 2-4 players, you can remove from the game all dominoes that have at least one of the two values equal to 10, 11 or 12. In a game where 2 players participate, each of them takes 15 dominoes, with 3 participants in the game, each takes 13 dominoes and with 4 participants in the game – 10 dominoes in the game. The locomotive of the first round of the game is the domino double die with a value of 9.

Strategy

- Optionally, you can arrange your domino dice in the order you intend to put them on your personal train. To do this, use the holders from this game kit.
- Please note that sometimes it is necessary to plan how to get rid of the small number of dominoes that have the most points - especially at the beginning of the round. If you hold on to the end of the composition dominoes with a high value, they may remain unplayed, and thus you will have a large number of points in your hands.
- When it matches your idea / strategy, use the Mexican train and other open trains to get rid of dominoes of great value.
- When you have the opportunity to choose which dominoes to play and on which trains, think about what benefits or obstacles your choice creates for other players, especially those who have the best position in terms of the number of points. For example, when you place a double domino, you can either cover it with an additional domino or put an additional domino on another open train. Determine which option will benefit you most.
- Try to estimate how quickly other players will be able to finish a round of the game, and based on this, build your strategy. For example, if you deliberately leave the double domino die open, other players will be forced to take a new domino tile and set the locomotive icon to their composition.
- While it's great to end a round with the last domino, remember that the player with the lowest points in the entire game wins the game. If you have to take a lot of risks to complete the game, it can lead to defeat.
- With a good bluff, you can force the other player to make wrong moves. Even a small smile can be enough...

Mexikanischer Zug ist ein strategisches Brettspiel, das eine komplizierte Version von Domino ist.

Spielset:

- 91 Dominosteine
- 8 Zeichen «Lokomotive»
- 8 Domino-Knochenhalter
- 1 Hub „Station“ für 8 Richtungen

Ziel des Spieles

Versuchen Sie, alle Dominosteine als erst loszuwerden, oder entfernen Sie, wenn es möglich ist, die meisten Dominosteine mit dem höchsten Wert in jeder Runde des Spiels. Das Spiel gewinnt derjenige mit den wenigsten Punkten nach der letzten Runde des Spiels.

Spielvorbereitung

Legen Sie den Hub „Station“ auf die Mitte des Tisches. Legen Sie die Dominosteine verdeckt auf den Tisch und Mischen Sie sie. Jeder Spieler nimmt sich so viele Dominosteine wie in der Tabelle unten angegeben und legt sie so vor sich ab, dass andere Spieler sie nicht sehen können (Sehen Sie Abschnitt „Strategien“). Die restlichen Dominosteine werden auf einen Stapel gelegt, von wo aus neue Dominosteine während des Spiels genommen werden. Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler die Nummer des Zeichens „Lokomotive“.

SPIELER	2	3	4	5	6	7	8
ANZAHL DER KNOCHEN	16	16	15	14	12	10	9

ZÜGE

Sein Zug

- Eine Reihe von Dominosteinen, deren Endwerte gleich sind. Der Anfangswert des ersten Steines in der Reihe muss mit dem Wert des Steines an der „Station“ übereinstimmen. Sein Zug steht nur dem Spieler offen, solange der Spieler in seinem Zug die Dominosteine auslegen kann. Hat ein Spieler kein passender Dominostein, nimmt er sich ein Stein vom gemeinsamen Stapel. Wenn es danach keine Möglichkeit gibt, einen Zug zu machen, setzt der Spieler das Zeichen „Lokomotive“ am Ende seiner Wagensatz, die dann für alle Spieler offen ist.

Mexikanischer Zug

- Eine Reihe von Dominosteinen, deren Endwerte gleich sind. Der Anfangswert des ersten Steines in der Reihe muss mit dem Wert des Steines an der „Station“ übereinstimmen. Im Standardspiel können alle Spieler Dominosteine auf den mexikanischen Zug setzen (Sehen Sie Ausnahmen unten).

Züge der anderen Spieler

Sie können Dominosteinen in die Züge der anderen Spieler legen, wenn am Ende des Wagensatzes das Zeichen „Lokomotive“ steht.

Spielverlauf

Die Spieler entscheiden im Voraus, wieviel Runden das Spiel dauern wird. Die maximalen Runden sind 13. Der Spieler beginnt das Spiel, indem er einen Stein mit einem Doppel von 12/12 Punkten in die Mitte der „Station“ legt. Die nächste Runde beginnt mit einem kleineren Doppelwert (zum Beispiel: 11\11, dann 10\10, 9\9 usw.). Hat keiner der Spieler das nötige Double in der Hand, so nimmt sich jeder einen Stein vom gemeinsamen Stapel, bis das Spiel beginnen kann. Ein Anfänger betritt das Spiel mit seinem Zug oder dem mexikanischen Zug und legt die passenden Steine für die Fortsetzung der Lokomotive aus. Wenn er seinen Zug gemacht hat, geht der Zug im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. Jeder Spieler beginnt sein Spiel auf die gleiche Weise. Wenn der Mexikanische Zug noch nicht ins Spiel eingeführt wurde, kann es jeder der Spieler der Reihe nach tun.

Im Gegenzug kann man nur ein passender Dominostein legen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist das Platzieren von Dominosteinen mit einem Doppelwert (es wird unten gesehen). Züge, auf denen ein Spieler Dominosteine legen kann, sind sein eigener Zug, der mexikanische Zug und die Züge anderer Spieler mit einem „Lokomotive“- Zeichen am Ende des Zuges. Wer kein passender Dominostein hat, nimmt ein Dominostein vom Stapel und legt es auf den Zug, falls es auf einen der Züge passt. Wenn Sie ein passender Dominostein haben, müssen Sie es im Spiel verwenden.

Wenn es kein passender Dominostein gibt und auch über das Zeichen „Lokomotive“

Wenn Sie trotz der Entnahme eines weiteren Dominosteins vom Stapel immer noch keine Möglichkeit hatten, ein Dominostein in Ihren Zug zu legen, legen Sie das Zeichen „Lokomotive“ an das Ende Ihres Zuges. Somit nutzen Sie Ihren Zug und der Zug geht an den nächsten Spieler. Das Zeichen „Lokomotive“ am Ende des Zuges zeigt an, dass Ihr Zug für alle Spieler geöffnet ist. Trotz der Tatsache, dass sich am Ende Ihres persönlichen Zuges ein „Lokomotive“-Zeichen befindet, können Sie Dominosteine auf einen anderen offenen Zug eines beliebigen Spielers oder auf einen mexikanischen Zug legen. Wenn Sie keine Möglichkeit haben, ein Dominostein auf Ihren Zug, den mexikanischen Zug oder auf die offenen Züge anderer Spieler zu legen, und Sie trotz der Tatsache, dass Sie ein zusätzlicher Dominostein vom Stapel genommen haben, in diesem Fall brauchen Sie um das „Lokomotive“-Zeichen auf der letzte Dominostein ihrer persönlichen Zug zu setzen.

Entfernen des Zeichens „Lokomotive“

Das Zeichen „Lokomotive“ bleibt am Ende Ihres Wagensatzes, bis Sie in einem Ihrer Züge einen Dominostein auf Ihren persönlichen Zug legen. Entfernen Sie gleich danach das „Lokomotive“-Zeichen aus deinem Zug und dann ist dein Zug wieder für andere Spieler gesperrt.

Doppelsteinen von Domino

Die folgenden Regeln gelten für die Einführung von Doppeldominosteinen.

Immer wenn Sie ein Doppel-Domino-Steinen legen, müssen Sie zusätzlich ein zweites Dominostein legen, das kein Doppelstein ist (außer wenn das Doppel-Domino-Stein Ihr letzter Dominostein ist und das Spiel endet, wenn Sie es auf den Tisch legen). Ein zusätzlicher Dominostein kann man entweder in die Fortsetzung des ausgelegten Doppeldominosteins oder in einen anderen offenen Zug legen. Haben Sie kein passender Dominostein mehr, nehmen Sie ein Dominostein aus Stapel und legt ihn, falls er auf einen der Züge passt, auf den Tisch. Wenn Sie keine Möglichkeit haben, einen zusätzlichen Dominostein zu platzieren, installieren Sie das Zeichen „Lokomotive“ in Ihrem Zug. Die Warteschlange geht an den nächsten Spieler.

Offener Doppelstein von Domino

Bleibt am Ende ihres Zuges das Doppel-Domino-Stein steht (es wurde nicht mit einem zusätzlichen Dominostein abgeschlossen) offen, werden alle anderen Züge sofort für alle Spieler (einschließlich Sie) geschlossen, bis einer der Spieler einen Dominostein in die Fortsetzung den offenen Doppelstein von Domino. Das heißt, der Doppelstein von Domino muss man immer schließen, und erst danach es wird die Dominosteine in anderen Zügen angebracht - und es spielt keine Rolle, ob der Zug ein „Lokomotive“ - Zeichen hat oder nicht. Kann der nächste Spieler der Doppel-Domino-Stein nicht schließen und nimmt er ein weiterer Dominostein vom Stapel, muss er das „Lokomotive“-Zeichen an seinem Zug setzen. Wenn einer der Spieler der Doppel-Domino-Stein bedeckt, können alle Spieler nacheinander ein Dominostein auf einen offenen Zug legen. Sie müssen Ihren Zug beenden, indem Sie andere Dominosteine als die Doppeldominosteine legen.

Wer kein solcher Dominostein hat, nimmt ein Dominostein vom Stapel. Wenn dieser Domino ein Doppel-Domino-Stein ist, der zu einem der offenen Züge passt, setzen Sie ihn ins Spiel und nehmen Sie einen neuen Dominostein. (Daher gibt es keine Begrenzung für die Anzahl der Doppelsteine von Domino, die Sie nehmen und in einer Reihe auslegen.) Ihre Reihe geendet ist, wenn Sie einen Dominostein ohne Doppelwert herausnehmen, den Sie entweder auf den Tisch legen können oder nicht. Wenn Sie diesen Dominostein in keinem der Züge anbringen konnten, installieren Sie das Zeichen „Lokomotive“ in Ihrem persönlichen Zug.

Wenn es zwei oder mehr offene Dominosteine mit Doppelwert gibt, muss sie geschlossen werden (einer pro Zug). Die obigen Regeln gelten auch in folgendem Fall: das heißt, wenn der nächste Spieler reihum den Doppelstein von Domino nicht schließen kann, muss er das „Lokomotive“-Zeichen an seinem Zug anbringen. Kann das Doppel-Domino-Stein nicht geschlossen werden, da bereits alle 12 passenden Dominosteinen ins Spiel gebracht wurden, ist dieses Dominostein kein Hindernis mehr, das Spiel mit anderen offenen Zügen fortzusetzen. Wenn jedoch noch ein anderer Doppelstein von Domino offen ist, ist das Spiel begrenzt, bis es geschlossen wird.

Ende des Spiels

Wenn der Stapel keine Dominosteine mehr hat, muss der Spieler seinen Zug überspringen, wenn er kein passender Dominostein hat. Außerdem installiert er in seinem Zug ein „Lokomotive“-Zeichen.

Wenn ein Spieler nur noch einen Dominostein übrig hat, muss er dies anderen Spielern mitteilen. Die Spielrunde endet, wenn einer der Spieler seinen letzten Dominostein ins Spiel bringt (auch wenn es ein Doppeldominostein ist) oder wenn keine Dominosteine mehr im Stapel sind und keiner der Spieler das Spiel fortsetzen kann.

Die nächsten Spielrunden

Jede nächste Runde des Spiels beginnt mit einem Dominostein mit einem Doppelwert, der eine Ziffer weniger ist als die Lokomotive des vorherigen Spiels (12, dann 11, dann 10 usw.) Alle Züge, auch der mexikanische Zug, beginnen mit einem Dominostein, der der Wert einer Dampflokomotive entspricht. Ein leerer Doppeldominostein (Doppel 0) wird zum Motor der letzten Runde des Spiels, das heißt ein vollständiger Spielzyklus mit 12 Doppelsteine von Domino besteht aus 13 Spielrunden.

Punktwertung

Jeder Spieler zählt seine verbleibenden Dominosteine, addiert ihre Werte und schreibt die resultierende Summe auf. Das Spiel wird von dem Spieler gewonnen, der im gesamten Spiel die wenigsten Punkte hat. Zum Beispiel: mit dem Wert der Dominosteine 5 und 7 - die Summe der erzielten Punkte beträgt 12, der Dominosteine 9 und 9 - ist die Summe der erzielten Punkte gleich 18.

Spieleinstellungen

Für eine schnellere Version des Spiels für 2-4 Spieler können Sie alle Dominosteine mit mindestens einem der beiden Werte gleich 10, 11 oder 12 aus dem Spiel entfernen. In einem Spiel, an dem 2 Spieler teilnehmen, jeder von ihnen nimmt 15 Dominosteine, bei 3 Spielteilnehmern nimmt jeder 13 Dominosteine und bei 4 Spielteilnehmern 10 Dominosteine im Spiel. Die Lokomotive der ersten Runde des Spiels ist der Domino-Doppelstein mit einem Wert von 9.

Strategie

- Optional können Sie Ihre Dominosteine in der Reihenfolge anordnen, in der Sie sie in Ihren persönlichen Zug legen möchten. Benutzen Sie dazu die Halter aus diesem Spielset.
- Bitte beachten Sie, dass Sie manchmal planen müssen, wie Sie die wenigen Dominosteine mit den meisten Punkten loswerden können - insbesondere zu Beginn der Runde. Wenn Sie Dominosteine mit einem hohen Wert am Ende der Komposition festhalten, können diese ungespielt bleiben und Sie haben somit eine große Anzahl von Punkten auf Ihren Händen.
- Wenn es Ihrer Idee / Strategie entspricht, verwenden Sie den mexikanischen Zug und andere offene Züge, um Dominosteine von großem Wert loszuwerfen.
- Wenn Sie die Möglichkeit haben, zu wählen, welche Dominosteine Sie spielen und auf welchen Zügen, überlegen Sie, welche Vorteile oder Hindernisse Ihre Wahl für andere Spieler schafft, insbesondere für diejenigen, die in Bezug auf die Anzahl der Punkte die beste Position haben. Wenn Sie beispielsweise einen Doppeldominostein platzieren, können Sie ihn entweder mit einem zusätzlichen Dominostein bedecken oder einen zusätzlichen Dominostein auf einen anderen offenen Zug legen. Bestimmen Sie, welche Variante Sie am meisten profitieren wird.
- Versuchen Sie abzuschätzen, wie schnell andere Spieler eine Runde des Spiels beenden können, und planen Sie auf dieser Grundlage Ihre Strategie. Wenn Sie beispielsweise das Doppel-Domino-Stein absichtlich offen lassen, sind andere Spieler gezwungen, ein neuer Dominostein zu nehmen und das Zeichen „Lokomotive“ auf ihre Zusammensetzung zu setzen.
- Es ist zwar toll, eine Runde mit dem letzten Dominostein zu beenden, aber denken Sie daran, dass das Spiel von dem Spieler mit den niedrigsten Punkten über die gesamte Spieldauer gewonnen wird. Wenn Sie viele Risiken eingehen müssen, um das Spiel zu beenden, kann dies zu einer Niederlage führen.
- Mit einem guten Bluff können Sie den anderen Spieler zu falschen Zügen zwingen. Auch ein kleines Lächeln kann genügen...

RÈGLES DU JEU

FR

Le Train mexicain est un jeu de plateau stratégique qui est une version compliquée de dominos

Ensemble de jeu

91 dominos, 8 jetons « locomotive », 8 porte-domino, 1 hub « station » pour 8 directions

But du jeu

Pour chaque tour du jeu, essayez d'être le premier à se débarrasser de tous les dominos ou, si possible, de la plupart des dominos avec la plus haute valeur. Le jeu est gagné par celui qui a le moins de points après le dernier tour du jeu.

Préparation du jeu

Placez le concentrateur « station » au milieu de la table. Placez les dominos face cachée sur la table et mélangez-les. Chaque joueur prend autant de dominos comme indiqué dans le tableau ci-dessous et les place devant lui afin que les autres joueurs ne puissent pas les voir (voir rubrique « Stratégie »). Les dominos restants sont empilés en tas d'où les nouveaux dés sont pris pendant le jeu. Avant de commencer le jeu, chaque joueur sélectionne son numéro du jeton « locomotive ».

JOUEURS	2	3	4	5	6	7	8
NOMBRE D'OS	16	16	15	14	12	10	9

TRAINS

Propre train du joueur

- Série de dominos dont les valeurs à bout coïncident. Les valeurs initiales du premier dé de la série doivent correspondre à la valeur du dé à la « station ». Son propre train n'est ouvert qu'au joueur tant que celui-ci peut disposer les dominos à son tour. Lorsqu'un joueur n'a pas d'un dé de domino correspondant, il prend un dé de la pile commune. S'il n'est pas possible de jouer un coup après cela, le joueur place le jeton « locomotive » au bout de son train qui devient alors ouvert à tous les joueurs.

Train mexicain

- Série de dominos dont les valeurs à bout coïncident. Les valeurs initiales du premier dé de la série doivent correspondre à la valeur du dé à la « station ». Dans le jeu standard, tous les joueurs peuvent placer les dominos dans le Train mexicain (voir ci-dessous pour les exceptions).

Trains des autres joueurs

Vous ne pouvez mettre les dominos dans les trains des autres joueurs que s'il y a un jeton « locomotive » au bout du train.

Déroulement du jeu

Les joueurs décident à l'avance combien de tours le jeu durera. Nombre maximum – 13. Le jeu est lancé par le joueur qui place un dé avec double de 12/12 points au centre de la « station ». Le tour suivant est commencé avec un dé avec double de valeur inférieure (par exemple: 11\11, puis 10 \ 10, 9 \ 9, etc.). Si le dé avec double requis n'est entre les mains d'aucun des joueurs, chacun prend un dé de la pile commune jusqu'à ce qu'il devienne possible de commencer la partie. Le joueur qui commence introduit dans le jeu avec son train ou le Train mexicain en disposant un dé approprié pour continuer la locomotive. Lorsqu'il a joué, le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur commence son jeu de la même manière. Si le train mexicain n'est pas en jeu, n'importe quel joueur peut le faire à son tour.

À son tour, un seul domino correspondant peut-être joué. La seule exception dans cette règle est la disposition des dés de domino avec une valeur de double (ceci est examiné ci-dessous). Les trains sur lesquels un joueur peut placer des dominos sont son propre train, le Train mexicain et les trains des autres joueurs au bout desquels se trouve un jeton « locomotive ». Si vous n'avez pas de dé de domino approprié, prenez un dé de la pile et placez-le sur le train si elle convient à l'un des trains. Si vous avez un dé de domino approprié, vous devez l'utiliser dans le jeu.

Lorsqu'il n'y a pas de domino approprié, et aussi sur l'utilisation du jeton « locomotive »

Si vous n'avez jamais eu l'occasion de mettre un domino dans votre train, même si vous avez pris un dé supplémentaire de la pile, mettez le jeton « locomotive » au bout de votre train. Ainsi, vous utilisez votre coup et le tour ira au joueur suivant. Le jeton « locomotive » au bout du train indique que votre train est ouvert à tous les participants au jeu. Malgré le fait qu'au bout de votre propre train il y a un jeton « locomotive », vous pouvez mettre des dominos dans un autre train ouvert de n'importe quel joueur ou dans le Train mexicain.

Si vous n'avez pas la possibilité de mettre un dé de domino dans votre train ou dans le Train mexicain ou dans les trains ouverts d'autres joueurs et même si vous avez pris un domino supplémentaire de la pile, dans ce cas, vous devez placer le jeton « locomotive » près du dernier dé de votre propre train.

Retrait du jeton « locomotive »

Le jeton « locomotive » reste au bout de votre propre train jusqu'à ce que vous placiez un domino dans votre propre train pendant de l'un de vos coups. Immédiatement après cela, retirez le jeton « locomotive » de votre train et votre train est de nouveau fermé aux autres joueurs.

Dés du domino avec double

Les règles suivantes concernent l'introduction de dominos avec double.

Chaque fois que vous placez un domino avec double, vous devez en plus placer un deuxième domino, qui n'est pas un dé avec double (à moins que le domino avec double soit votre dernier dé et que le jeu soit fini quand vous le mettez sur la table). Le domino supplémentaire peut être placé à la fois comme la suite du dé avec double et dans un autre train ouvert. Si vous n'avez pas de dé supplémentaire approprié, en prenez un de la pile et s'il convient à l'un des trains, placez-le sur la table. Si vous n'avez pas la possibilité de placer un domino supplémentaire, installez le jeton « locomotive » sur votre propre train. Le tour passe au joueur suivant.

Dé du domino avec double ouvert

Si après votre tour le domino avec double reste ouverte (il n'était pas recouverte par un dé supplémentaire), tous les autres trains deviennent immédiatement fermés à tous les joueurs (vous y compris), jusqu'à ce que l'un des joueurs puisse mettre les dominos comme la suite des dominos avec double ouverts. Autrement dit, le domino avec double doit toujours être fermé, et ce n'est qu'alors qu'il sera possible de placer des dés dans d'autres trains – et peu importe si le train a un jeton « locomotive » ou non. Si le prochain joueur ne peut pas fermer le domino avec double et quand il a pris le dé supplémentaire de la pile, il doit installer le jeton « locomotive » sur son train. Quand n'importe quel joueur ferme le domino avec double, tous les joueurs sont libres de mettre leurs dés sur n'importe quel train ouvert. Vous devez terminer votre tour en mettant n'importe quel autre domino sauf le dé avec double.

Si vous n'avez pas un tel domino, prenez un dé de la pile. Si ce domino s'avère être un dé du domino avec double qui convient à l'un des trains ouverts, mettez-le en jeu et prenez un nouvel dé. (Ainsi, le nombre de dominos pris et disposés à la suite n'est pas limité.) Votre tour se terminera quand vous obtiendrez un dé de domino sans double

que vous pouvez soit mettre sur la table ou non. Si vous ne parvenez pas à placer ce dé dans l'un des trains, installez le jeton « locomotive » sur votre propre train.

S'il y a deux ou plusieurs dominos avec double ouverts, ils doivent être fermés (un par tour). Les règles ci-dessus s'appliquent également dans les cas suivants : c'est-à-dire que si le joueur suivant ne peut pas fermer les dominos avec double, il doit mettre le jeton « locomotive » sur son propre train. S'il n'est pas possible de fermer le domino avec double car les 12 dominos qui le correspondent ont déjà été mis en jeu, ce dé n'est plus un obstacle à jouer avec d'autres trains ouverts. Mais si un autre domino est toujours ouvert, le jeu est limité jusqu'à ce que ce dernier soit fermé.

in du jeu

Lorsque la pile est à court de dominos, le joueur doit sauter son tour s'il n'a pas de dé approprié. Il installe également le jeton « locomotive » sur son train.

Quand un joueur n'a plus qu'un seul domino, il doit l'annoncer aux autres joueurs. La partie se termine lorsqu'un joueur met en jeu son dernier (même s'il s'agit d'un dé avec double), ou lorsqu'aucun domino ne reste dans la pile et qu'aucun joueur ne peut continuer le jeu.

Prochains tours de jeu

Chaque tour suivant du jeu commence avec un domino avec une valeur de double qui est un chiffre de moins que la locomotive du jeu précédent (12, puis 11, puis 10, etc.). Tous les trains, y compris le Train mexicain, commencent par un domino qui correspond à la valeur de la locomotive. Le dé avec double vide (double 0) devient la locomotive du dernier tour du jeu, c'est-à-dire que le cycle complet du jeu de 12 dés avec double se compose de 13 tours de jeu.

Notation

Chaque joueur compte les dominos restants en additionnant leurs valeurs et enregistre le montant résultant. Le jeu est remporté par le joueur qui a le moins de points marqués pour l'ensemble du jeu. Par exemple : avec la valeur des dominos 5 et 7 – la somme des points marqués est de 12, les dominos 9 et 9 – la somme des points marqués est égale à 18.

Variante de jeu

Pour une version plus rapide du jeu pour 2-4 joueurs, vous pouvez supprimer tous les dominos avec au moins une des deux valeurs 10, 11 ou 12. Dans le jeu où 2 joueurs participent, chacun d'eux prend 15 dominos, avec 3 participants au jeu, chacun prend 13 dés et, avec 4 participants au jeu, les 10 dés sont dans le jeu. La locomotive du premier tour de jeu devient un domino avec double d'une valeur de 9.

Stratégies

- En option, vous pouvez organiser vos dominos dans l'ordre dans lequel vous comptez les mettre dans votre propre train. Pour ce faire, utilisez les portes-domino de l'ensemble de ce jeu.

- Remarquez que parfois vous devez planifier comment se débarrasser d'un petit nombre de dominos qui ont le plus de points – surtout au début du tour. Si vous détenez des dominos de grande valeur pour les utiliser au bout du train, il se peut qu'ils ne soient pas joués, et de cette façon vous aurez beaucoup de points sur vos bras.

- Lorsque cela coïncide avec votre conception / stratégie, utilisez le train mexicain et d'autres trains ouverts pour se débarrasser des dominos à haute valeur.

- Lorsque vous avez la possibilité de choisir quel dé placer et dans lequel des trains, réfléchissez aux avantages ou aux obstacles que votre choix crée pour les autres joueurs, en particulier pour ceux qui ont la meilleure position en termes de points. Par exemple, lorsque vous mettez un domino avec double, vous pouvez soit le fermer avec un dé supplémentaire ou mettre un dé supplémentaire dans un autre train ouvert. Déterminez quelle option vous sera plus utile.

- Essayez d'estimer à quelle vitesse les autres joueurs seront capables de terminer la partie du jeu, et, sur cette base, créez votre stratégie. Par exemple, si vous laissez délibérément un domino ouvert, d'autres joueurs seront obligés de prendre des nouveaux dés et d'installer les jetons « locomotive » sur leurs trains.

- S'il est bon de terminer un tour avec le dernier domino, n'oubliez pas que la partie est gagnée par le joueur avec le moins de points sur toute la durée de la partie. Si vous devez prendre beaucoup de risques pour terminer le jeu, cela peut mener à la défaite.

- Avec un bon bluff, vous pouvez faire un autre joueur faire le mauvais mouvement. Même un petit sourire peut être suffisant.

IT REGOLE DEL GIOCO

Treno messicano è un gioco da tavolo strategico che rappresenta una versione avanzata del domino.

Set del gioco:

91 tessere del domino, 8 segnalini "motore", 8 contenitori porta tessere, 1 centralino "stazione" a 8 direzioni

Scopo del gioco

In ogni round del gioco cerca di essere il primo a liberarsi di tutte le tessere del domino o almeno della maggior parte delle tessere con il valore più alto, se possibile. Nel gioco vince chi ha il punteggio più basso dopo il round finale.

Preparazione al gioco

Posizionate la "stazione" al centro del tavolo. Mettete sul tavolo le tessere a faccia in giù e mescolatele. Ogni giocatore pesca tante tessere quanto è il numero di tessere riportato nella tabella sottostante e le posiziona davanti a sé in modo che gli altri giocatori non le vedano (vedi il paragrafo Strategie). Le tessere restanti vengono posizionate formando una pila per pescare nuove tessere durante il gioco. Prima di iniziare il gioco ogni giocatore sceglie il numero del segnalino "motore".

TRENI

GIOCATORI	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO DI OSSA	16	16	15	14	12	10	9

Treno personale

È una catena delle tessere le cui estremità coincidono. Il valore iniziale della prima tessera nella catena deve corrispondere al valore della tessera nella "stazione". Il treno personale rimane aperto solamente per il proprietario finché sia in grado di piazzare le tessere al suo turno da solo. Quando il giocatore non ha la tessera giocabile, pesca una tessera dalla pila comune. Se anche in questo caso il giocatore non riesce a fare una mossa, deve posizionare il segnalino "motore" alla fine del suo treno, dopodiché quest'ultimo diventa aperto a tutti i giocatori.

Treno messicano

È una catena delle tessere le cui estremità coincidono. Il valore iniziale della prima tessera nella catena deve corrispondere al valore della tessera nella "stazione". Nel gioco standard tutti i giocatori possono piazzare le tessere sul treno messicano (le eccezioni sono riportate di seguito).

Treni degli altri giocatori

Si può piazzare le tessere sui treni degli altri giocatori solo se alla fine del treno c'è un segnalino "motore".

Svolgimento del gioco

I giocatori definiscono preventivamente il numero dei round. Il numero massimo è 13. Il gioco inizia con il giocatore che ha posizionato il doppio 12 al centro della "stazione". Il round successivo inizia con il doppio più basso (ad esempio: 11, poi 10, 9 e così via). Se nessun giocatore ha il doppio, ciascuno di essi pesca una tessera dalla pila comune fino a quando sarà possibile iniziare il gioco. Il primo giocatore mette in gioco il suo treno o il treno messicano, posizionando una tessera con il valore adatto per continuare il motore. Una volta fatta la mossa, il gioco passa al giocatore successivo in senso orario. Ogni giocatore inizia il suo gioco nello stesso modo. Nel caso in cui il treno messicano non sia stato ancora iniziato qualsiasi giocatore può farlo al suo turno.

Al proprio turno si può piazzare solo una tessera adatta. L'unica eccezione a questa regola è quando vengono posizionate le tessere doppie (vedi sotto). I treni sui quali il giocatore può piazzare le tessere sono il proprio treno e il treno messicano, nonché i treni degli altri giocatori con il segnalino "motore" alla fine del treno. Se la tessera adatta non è disponibile, si deve pescare una tessera dalla pila e affiancarla a un treno nel caso in cui sia adatta a uno dei treni. Se la tessera adatta è disponibile, si deve giocarla.

Assenza della tessera giocabile e uso del segnalino "motore"

Se non è diventato possibile per te piazzare una tessera sul tuo treno neanche nel caso in cui tu abbia pescato una tessera addizionale dalla pila, posiziona il segnalino "motore" alla fine del tuo treno. In questo modo farai la tua mossa e il gioco passerà al giocatore successivo. Il segnalino "motore" alla fine del treno indica che il tuo treno è aperto per tutti i giocatori. Nonostante il segnalino "motore" alla fine del tuo treno personale, hai la possibilità di piazzare le tessere sul treno aperto di qualsiasi giocatore o sul treno messicano.

Se non hai la possibilità di piazzare una tessera sul treno personale o sul treno messicano o sui treni aperti degli altri giocatori neanche nel caso in cui tu abbia pescato una tessera addizionale dalla pila, devi affiancare il segnalino "motore" all'ultima tessera del tuo treno personale.

Rimozione del segnalino "motore"

Il segnalino "motore" rimane alla fine del treno personale fino a quando piazzerai una tessera sul treno personale facendo la propria mossa. Devi rimuovere il segnalino "motore" dal tuo treno subito dopo aver piazzato la tessera e il tuo treno diventerà di nuovo chiuso per gli altri giocatori.

Tessere doppie

Le seguenti regole riguardano la messa in gioco delle tessere doppie.

Ogni volta che piazzhi un doppio devi piazzare anche un'altra tessera che non è doppia (eccetto quando il doppio è la tua ultima tessera, in questo caso il round termina dopo che hai messo il doppio sul tavolo). Si può piazzare la tessera addizionale affiancandola sia al doppio piazzato sia a qualche altro treno aperto. Se non hai a disposizione una tessera addizionale adatta, pesca una tessera dalla pila e se neanche questa tessera è adatta a uno qualsiasi dei treni, mettila sul tavolo. Se non hai la possibilità di piazzare una tessera addizionale, posiziona il segnalino "motore" sul tuo treno personale. Il gioco passerà al giocatore successivo.

Doppio aperto

Se la tua mossa finisce con un doppio aperto (non è stato chiuso con una tessera addizionale), tutti gli altri treni subito diventano chiusi per tutti i giocatori (anche per te) fino a quando uno qualsiasi dei giocatori sarà in grado di piazzare una tessera vicino al doppio aperto. Ciò significa che un doppio deve essere sempre chiuso, solo allora ci sarà la possibilità di piazzare le tessere sugli altri treni e non importa se il treno ha il segnalino "motore" o no. Se il giocatore successivo non è in grado di chiudere il doppio e nel caso in cui abbia pescato una tessera addizionale dalla pila, deve posizionare il segnalino "motore" sul proprio treno. Quando uno dei giocatori chiude il doppio, tutti i giocatori possono liberamente piazzare, ognuno al suo turno, una tessera su qualsiasi treno aperto. Bisogna terminare la propria mossa posizionando qualsiasi altra tessera, eccetto un doppio.

Se non hai tale tessera, pesca una tessera dalla pila. Nel caso in cui questa tessera sia il doppio adatto a uno qualsiasi dei treni aperti, mettila in gioco e pesca un'altra tessera. Quindi, è illimitato il numero delle tessere doppie pescate e piazzate consecutivamente. Il tuo turno finisce quando peschi una tessera senza numeri doppi che potrai mettere sul tavolo o meno. Se non sei riuscito a piazzare questa tessera su qualche treno, posiziona il segnalino "motore" sul tuo treno personale.

In caso di due o più tessere doppie aperte si deve chiuderle (una alla mossa). Le regole summenzionate valgono anche nel seguente caso: se il giocatore successivo non riesce a chiudere le tessere doppie, deve posizionare il segnalino "motore" sul suo treno personale. In caso di impossibilità di chiudere il doppio perché tutte le 12 tessere adatte a questo doppio sono già state giocate, il suddetto doppio non è più un ostacolo per continuare il gioco con altri treni aperti. Ma se qualche altro doppio rimane ancora aperto, il gioco sarà limitato fino alla sua chiusura.

Fine del round

Quando nella pila non ci sono più tessere, il giocatore deve saltare la sua mossa se non ha a disposizione una tessera giocabile. Deve anche posizionare il segnalino "motore" sul suo treno.

Qualora il giocatore sia rimasto con una sola tessera in mano, deve darne comunicazione agli altri giocatori. Il round finisce quando uno dei giocatori gioca la sua ultima tessera (anche se questa è un doppio) o quando non ci sono più tessere nella pila e nessuno dei giocatori può continuare il gioco.

Round successivi

Ogni round successivo inizia con il doppio che ha il valore più basso di una cifra rispetto al motore del round precedente (12, poi 11, 10 e così via). Tutti i treni, compreso il treno messicano, iniziano con la

tessera che corrisponde al valore del motore. Il doppio bianco (doppio 0) diventa motore dell'ultimo round del gioco, cioè la sessione completa del gioco con 12 tessere doppie consiste di 13 round.

Calcolo dei punteggi

Ogni giocatore conta le tessere che gli sono rimaste in mano, sommando tra loro i corrispondenti valori, e scrive la somma ottenuta. Vince il giocatore col punteggio più basso ottenuto durante tutto il gioco. Ad esempio: se le tessere hanno i valori 5 e 7 la somma dei punteggi ottenuti è pari a 12, con i valori delle tessere 9 e 9 la somma dei punteggi ottenuti è pari a 18.

Varianti del gioco

Per la variante del gioco più veloce per 2-4 giocatori potete rimuovere dal gioco tutte le tessere che hanno almeno uno dei due valori pari a 10, 11 o 12. Nel gioco al quale partecipano 2 giocatori ognuno di essi pesca 15 tessere, in caso di 3 partecipanti al gioco ognuno di essi pesca 13 tessere e in caso di 4 partecipanti al gioco - 10 tessere. Nel primo round del gioco il doppio 9 diventa motore.

Strategie

- Se lo desideri, puoi organizzare le tue tessere nell'ordine in cui intendi piazzarle sul tuo treno personale. Per farlo usa i contenitori porta tessere presenti in questo set del gioco.
- Fai attenzione che a volte bisogna programmare come liberarti della piccola quantità delle tessere con il valore più alto, specialmente all'inizio del round. Se vuoi conservare le tessere con il valore alto per la fine del treno, esse possono rimanere mai giocate e così avrai in mano un grande numero di punti.
- Quando è la tua idea/strategia, usa il treno messicano e altri treni aperti per liberarti delle tessere con il valore alto.
- Quando hai la possibilità di scegliere quale tessera posizionare e su quale treno, pensa a quali sono i vantaggi o gli ostacoli create dalla tua scelta per gli altri giocatori, soprattutto per coloro che si trovano in una posizione migliore per quanto riguarda il punteggio. Ad esempio, quando piazzati un doppio puoi chiuderlo con la tessera addizionale o piazzare la tessera addizionale su qualche altro treno aperto. Decidi quale variante sarà più vantaggiosa per te.
- Prova a valutare quanto tempo ci vuole per gli altri giocatori per terminare il round e, basandosi su di esso, elabora la strategia. Ad esempio, se scegli apposta di lasciare aperto il doppio, gli altri giocatori saranno costretti a pescare una nuova tessera e posizionare il segnalino "motore" sui propri treni.
- Anche se è bene terminare il round con la tua ultima tessera, ricordati che vince il giocatore col punteggio più basso ottenuto per tutto il periodo del gioco. Se dovrai correre un grosso rischio per terminare il gioco, ciò può portare alla sconfitta.
- Un buon bluff da parte tua potrebbe costringere un avversario a fare mosse sbagliate. Potrebbe bastare anche un sorrisetto...

ES REGLAS DEL JUEGO

Tren Mexicano es un juego de mesa de estrategia que es una versión complicada del dominó.

Componentes del juego:

91 fichas de dominó, 8 piezas de la "locomotora", 8 soportes para fichas de dominó, 1 pieza de la "estación" para 8 direcciones

Objetivo del juego

Intente deshacerse de todas las fichas de dominó primero o, al ser posible, elimine la mayoría de las fichas de dominó con los puntos más altos en cada ronda del juego. El juego lo gana el que tiene menos puntos después de la ronda final.

Preparación del juego

Coloque la pieza de la "estación" en el centro de la mesa. Coloque las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y mézclelas. Cada jugador toma tantas fichas de dominó como se indica en la tabla y las coloca frente a sí mismo de un modo que otros jugadores no puedan verlas (véase la sección "Estrategias"). Las fichas de dominó restantes se colocan en una pila, de donde se toman nuevas fichas de dominó durante el juego. Antes del inicio del juego, cada jugador escoge una pieza de la "locomotora".

TRENES

JUGADORES	2	3	4	5	6	7	8
NÚMERO DE HUESOS	16	16	15	14	12	10	9

Su tren

- Una fila de fichas de dominó cuya puntuación final es la misma. Los puntos iniciales de la primera ficha de dominó de la fila deben coincidir con los puntos de la ficha de la pieza de la "estación". La estación está abierta para el jugador siempre y cuando el jugador pueda colocar las fichas de dominó en su turno. Cuando el jugador no tiene una ficha de dominó requerida, toma una ficha de dominó de la pila común. Si después de eso no es posible hacer un paso, entonces el jugador coloca su pieza de la "locomotora" al final de su fila de fichas, que luego se abre a todos los jugadores.

Tren Mexicano

- Una fila de fichas de dominó cuya puntuación final es la misma. Los puntos iniciales de la primera ficha de la fila deben coincidir con los puntos de la ficha en la "estación". En el juego estándar, todos los jugadores pueden colocar fichas de dominó en el Tren Mexicano (consulte las excepciones a continuación).

Trenes de otros jugadores

Solo puede colocar fichas de dominó en los trenes de otros jugadores si hay una pieza de la "locomotora" al final de esta fila de fichas.

Juego

Los jugadores deciden de antemano cuántas rondas durará el juego. La puntuación máxima es 13. El jugador comienza el juego colocando una ficha doble de 12/12 puntos en el centro de la "estación". La siguiente ronda comienza con una ficha doble de un valor menor (por ejemplo: 11/11, luego 10/10, 9/9, etc.) Si la ficha doble necesaria no está en manos de ninguno de los jugadores, cada uno toma una ficha de la pila común hasta que sea posible comenzar el juego. El primer jugador entra al juego con su tren o el Tren Mexicano, colocando las fichas requeridas para la continuación de la fila de fichas. Al terminar su paso, cede el turno al otro jugador en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador comienza su juego de la misma manera. Si el Tren Mexicano aún no se ha introducido en el juego, entonces cualquiera de los jugadores puede hacerlo en su turno.

A su vez, se puede colocar solo una ficha de dominó requerida. La única excepción a esta regla es colocar fichas de dominó con un valor de ficha doble (se describe a continuación). Las filas de fichas a las que el jugador puede colocar fichas de dominó son su propio tren, el Tren Mexicano y los trenes de otros jugadores son los que al final tienen una pieza de la "locomotora" del jugador. Si no tiene una ficha de dominó requerida, tome una ficha de dominó de la pila y colóquela al cualquier tren donde se le permita el juego. Si tiene una ficha de dominó requerida, debe usarla en el juego.

Cuando no hay ficha de dominó requerida, y también sobre el uso de la pieza de la "locomotora"

Si nunca ha tenido la oportunidad de poner una ficha en su tren, aunque ha tomado una ficha adicional de la pila, coloque su pieza de la "locomotora" al final de la fila de fichas. De este modo, usa su turno y el turno pasará al siguiente jugador. La pieza de "locomotora" al final de la fila de fichas indica que su tren está abierto a todos los jugadores. A pesar de que hay una pieza de la "locomotora" al final de su tren personal, puede colocar ficha de dominó en otro tren abierto de cualquier jugador o en el Tren Mexicano.

Si no tiene la oportunidad de poner una ficha de dominó en su tren, o en el Tren Mexicano, o en los trenes abiertos de otros jugadores, y a pesar de que ha tomado una ficha de dominó adicional de la pila, en este caso debe poner su pieza de la "locomotora" en la última ficha de dominó de su tren personal.

Quitar la pieza de la "locomotora"

La pieza de la "locomotora" permanece al final de su tren personal hasta que, en uno de sus turnos, ponga una ficha de dominó en su tren personal. Inmediatamente después de eso, quite la pieza de la "locomotora" de su tren y luego su tren se cierra para otros jugadores.

Fichas dobles de dominó

Las siguientes reglas se aplican a la introducción de las fichas dobles de dominó.

Siempre que coloque una ficha doble de dominó, debe colocar adicionalmente una segunda ficha de dominó, que no es una doble (excepto cuando la ficha doble de dominó es su última ficha de dominó y el juego termina cuando la coloca sobre la mesa). Se puede colocar una ficha de dominó adicional tanto en la continuación de la ficha doble de dominó colocada como en otro tren abierto. Si no tiene una ficha de dominó adicional requerida, tome una ficha de dominó de la pila y colóquela en cualquier lugar donde se le permita el juego. Si no tiene la oportunidad de colocar una ficha de dominó adicional, ponga su pieza de la "locomotora" en su tren personal. El turno pasa al siguiente jugador.

Ficha doble de dominó abierta

Si al final de su turno la ficha doble de dominó permanece abierta (no se cubrió con una ficha de dominó adicional), todos los demás trenes se cerrarán inmediatamente para todos los jugadores (incluido para Ud.), hasta que cualquiera de los jugadores pueda poner una ficha de dominó en la continuación de la ficha doble abierta. Es decir, la ficha doble de dominó siempre debe estar cerrada, y solo después de eso será posible colocar las fichas de dominó en otros trenes, y no importa si el tren tiene una pieza de la "locomotora" o no. Si el siguiente jugador no puede cerrar la ficha doble de dominó y en el caso de que haya tomado una ficha de dominó adicional de la pila,

debe poner la pieza de la "locomotora" en su tren. Cuando uno de los jugadores cierra la ficha doble de dominó, todos los jugadores pueden poner libremente, cada uno por turno, una ficha de dominó en cualquier tren abierto. Debe terminar su turno colocando cualquier otra ficha de dominó excepto una ficha doble de dominó.

Si no tiene tal ficha de dominó, tome una ficha de dominó de la pila. Si esta ficha de dominó resulta ser ficha doble que se adapta a cualquiera de los trenes abiertos, póngala en juego y tome una ficha nueva de dominó. (Por lo tanto, no hay límite para el número de fichas de dominó tomadas y colocadas en una fila). Su turno termina cuando saca una ficha de dominó sin una puntuación doble, que puede colocar sobre la mesa o no. Si no puede poner esta ficha de dominó en ninguno de los trenes, coloque la pieza de la "locomotora" en su tren personal.

Si hay dos o más fichas de dominó abiertas con un valor doble, deben cerrarse (una a la vez). Las reglas anteriores también se aplican en el siguiente caso: es decir, si el siguiente jugador en turno no puede cerrar las fichas dobles de dominó, debe poner su pieza de la "locomotora" en su tren personal. Si no es posible cerrar la ficha doble de dominó, ya que las 12 fichas de dominó requeridas ya se han puesto en juego, esta ficha de dominó ya no es un obstáculo para continuar el juego con otros trenes abiertos. Pero si alguna otra ficha doble de dominó todavía está abierta, el juego está limitado hasta que se cierre.

Fin del juego

Cuando la pila se queda sin fichas de dominó, el jugador debe saltarse su turno si no tiene fichas de dominó requeridas. También pone la pieza de la "locomotora" en su tren.

Cuando al jugador le queda sola una ficha de dominó, debe anunciarlo a los demás jugadores. La ronda de juego termina cuando uno de los jugadores pone en juego su última ficha de dominó (incluso si es una ficha doble de dominó), o cuando no se queda ni una sola ficha de dominó en la pila y ninguno de los jugadores puede continuar el juego.

Siguientes rondas del juego

Cada siguiente ronda del juego comienza con una ficha doble de dominó, que es un dígito menos que la locomotora del juego anterior (12, luego 11, luego 10, etc.) Todos los trenes, incluido el Tren Mexicano, comienzan con una ficha de dominó que coincide con los puntos de la locomotora. Una ficha doble vacías de dominó (doble 0) se convierte en la locomotora de la última ronda del juego, es decir, el ciclo completo del juego de 12 fichas dobles de dominó consta de 13 rondas de juego.

Puntuación

Cada jugador cuenta las fichas de dominó restantes, suma sus puntos y anota la cantidad resultante. El juego lo gana el jugador que tenga la menor cantidad de puntos en todo el juego. Por ejemplo: si los puntos de las fichas de dominó son 5 y 7, el total de los puntos anotados será 12, las fichas de dominó 9 y 9 dan la suma de los puntos anotados igual a 18.

Variaciones del juego

Para una versión más rápida del juego para 2-4 jugadores, puede eliminar del juego todas las fichas de dominó que tengan al menos uno de los dos valores igual a 10, 11 o 12. En un juego en el que participan 2 jugadores, cada uno de los ellos toman 15 fichas de dominó, si hay 3 jugadores en el juego cada uno toma 13 fichas de dominó y si hay 4 jugadores en el juego - 10 fichas de dominó. La locomotora de la primera ronda del juego es la ficha doble de dominó con un valor de 9.

Estrategia

- Opcionalmente, puede organizar sus fichas de dominó en el orden en que desea colocarlas en su tren personal. Para hacerlo, use los soportes de este kit de juego.

- Tenga en cuenta que a veces es necesario planificar cómo deshacerse del pequeño número de fichas de dominó que tienen la puntuación máxima, especialmente al comienzo de la ronda. Si va a guardar las fichas de dominó de puntuación máxima para la parte final de su tren, es posible que queden sin jugar y, por lo tanto, tendrá una gran cantidad de puntos en sus manos.

- Cuando coincida con su idea/estrategia, use el Tren Mexicano y otros trenes abiertos para deshacerse de las fichas de dominó de puntuación máxima.

- Cuando pueda elegir qué ficha de dominó colocar y en qué trenes, piense en los beneficios u obstáculos que crea su elección para otros jugadores, especialmente para aquellos que tienen la mejor posición en términos de cantidad de puntos. Por ejemplo, cuando coloca una ficha doble de dominó, puede cubrirla con una ficha adicional o poner una ficha adicional en otro tren abierto. Determine qué opción le beneficiará más.

- Intente estimar la rapidez con la que otros jugadores podrán terminar una ronda del juego y, en base a esto, construya su estrategia. Por ejemplo, si deje deliberadamente abierta la ficha doble de dominó, otros jugadores se verán obligados a tomar una ficha de dominó nueva y poner su pieza de la "locomotora" en su tren.

- Si bien es genial terminar la ronda con la última ficha de dominó, recuerde que el juego lo gana el jugador con los puntos más bajos durante todo el juego. Si tiene que correr muchos riesgos para completar el juego, puede llevarle a la derrota.

- A veces un buen farol puede obligar al otro jugador a realizar pasos incorrectos. Incluso una pequeña sonrisa puede ser suficiente ...

Mexican Train je strategická desková hra, která je zkomplikovanou verzí domina.

Herní sada:

91 kostek domina, 8 odznaků «lokomotiv», 8 držáků kostek domina, 1 koncentrátor «stanice» pro 8 směrů

Účel hry

Pokuste se v každém kole hrz nejdříve zbavit všech kostek domina, nebo pokud je to možné, odstraňte většinu kostek domina s nejvyšší hodnotou. Hru vyhrává ten, kdo má po posledním kole hry nejméně bodů.

Příprava ke hře

Umístěte koncentrátor «stanice» doprostřed stolu. Položte kostky domina lícem dolů na stůl a zamíchejte je. Každý hráč si vezme tolik kostek domina, kolik je uvedeno v tabulce níže, a položí je před sebe, aby je ostatní hráči neviděli (viz část „Strategie“). Zbývající kostky domina se uloží do hromádky, odkud se během hry berou nové kostky domina. Před začátkem hry si každý zvolí číslo odznaku „lokomotiv“.

HŘÁČI	2	3	4	5	6	7	8
POČET KOSTEK	16	16	15	14	12	10	9

VLAKY

Svůj vlak

- Řada kostek domina, jejichž koncové hodnoty jsou stejné. Počáteční hodnota první kostky v řadě se musí shodovat s hodnotou kosti na „stanici“. Svůj vlak je otevřen pouze pro hráče, pokud hráč může ve svém tahu sám rozložit domino. Když hráč nemá odpovídající kostku domina, vezme si jednu kostku ze společné hromádky. Pokud poté stejně není možné provést tah, pak hráč umístí odznak „lokomotiv“ na konec své sestavy, která se pak otevře všem hráčům.

Mexický vlak

- Řada kostek domina, jejichž koncové hodnoty jsou stejné. Počáteční hodnota první kostky v řadě se musí shodovat s hodnotou kostky na „stanici“. Ve standardní hře mohou všichni hráče umístit kostkydomina do Mexického vlaku (výjimky viz níže).

Vlaky ostatních hráčů

Kostky domina můžete umístit na vlaky ostatních hráčů, pouze pokud je na konci vlaku odznak «lokomotiv».

Průběh hry

Hráči se předem rozhodnou, kolik kol hra potrvá. Maximální počet je 13. Hráč začíná hru položením kostky s dvojnásobkem 12/12 teček do středu „stanice“. Další kolo začíná dvojnásobkem nižší hodnoty (například: 11/11, poté 10/10, 9/9 atd.). Pokud potřebný dvojnásobek se neobjeví u žádného hráče, pak každý hráč táhne po jedné kosti ze společné hromádky, až se neobjeví možnost začít hru. nebudete moci začít hru. Začínající hráč vstupuje do hry se svým vlakem nebo Mexickým vlakem a klade vhodné kostky pro pokračování lokomotivy. Když provedl svůj tah, tah se přesune po směru hodinových ručiček na dalšího hráče. Každý hráč začíná svou hru stejným způsobem. Pokud Mexican Train ještě nebyl zaveden do hry, může to udělat každý z hráčů ve své řadě.

Ve své řadě lze uložit pouze jednu odpovídající kostku domina. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je umísťování kostek domina s hodnotou dvojnásobka (viz níže). Vlaky, na které může hráč umístit kostky domina, jsou jeho vlastní vlak, Mexický vlak a vlaky ostatních hráčů s odznakem „lokomotiv“ na konci vlaku. Pokud nemáte odpovídající kostku domina, vezměte si jednu kostku domina z hromádky a položte jej ke vlaku, pokud se hodí na některý z vlaků. Pokud máte vhodnou kostku domina, musíte ji ve hře použít.

Když není vhodná kostka domina, a také o použití odznaku "lokomotiva".

Pokud stále nemáte možnost položit kostku domina na svůj vlak, přestože jste z hromádky vzali další kostku domina, umístěte na konec vlaku odznak „lokomotiva“. Využijete tedy svůj tah, a tah přejde na dalšího hráče. Odznak „lokomotiva“ na konci vlaku označuje, že váš vlak je otevřen všem účastníkům hry. Navzdory skutečnosti, že na konci vašeho osobního vlaku je odznak „lokomotiva“, můžete kostky domina ukládat na jiný otevřený vlak libovolného hráče nebo na Mexický vlak. Pokud nemáte možnost položit kostku domina na svůj vlak, Mexický vlak, nebo na otevřené vlaky jiných hráčů, a přestože jste si z hromádky vzali další kostku domina, v tomto případě potřebujete uložit odznak "lokomotiv" k poslední kostce domina svého osobního vlaku.

Odebrání odznaku "lokomotiva".

Nápis "lokomotiva" zůstává na konci vašeho vlaku, dokud v jednom ze svých tahů nevložíte do svého osobního vlaku kostku domina. Ihned poté odstraňte ze svého vlaku odznak „lokomotiv“ a poté se váš vlak opět uzavře pro ostatní hráče.

Kostky s dvojnásobkem teček (dvojnásobní kostka)

Následující pravidla platí pro zavádění dvojnásobních kostek domina.

Kdykoli položíte dvojnásobní kostku domina, musíte dodatečně položit druhou kostku domina, která neobsahuje dvojnásobek teček (kromě případů, kdy je dvojnásobní kostka vaší poslední kostkou domina, a hra končí, když ji položíte na stůl). Další kostku domina lze umístit buď do pokračování položené dvojnásobní kostky domina, nebo do jiného otevřeného vlaku. Pokud nemáte vhodnou dodatečnou kostku domina, vezměte si jednu kostku domina z hromádky a pokud se hodí na některý z vlaků, položte ji na stůl. Pokud nemáte možnost umístit další kostku domina, nainstalujte si na svůj osobní vlak odznak „lokomotiva“. Pořadí přechází k dalšímu hráči.

Otevřená dvojnásobní kostka domina

Pokud na konci vašeho tahu zůstane dvojnásobní kostka domina otevřená (nebyla zakryta další kostkou domina), všechny ostatní vlaky se okamžitě uzavřou pro všechny hráče (včetně vás), dokud některý z hráčů nebude moci umístit kostku domina do pokračování otevřené dvojnásobní kostky domina. To znamená, že dvojnásobní kostka domina musí být vždy uzavřena a teprve poté bude možné kostku domina nasadit do dalších vlaků - a nezáleží na tom, zda má vlak odznak „lokomotiva“ nebo ne. Pokud další hráč nemůže zavřít dvojnásobní kostku domina a v případě, že si z hromádky vzal další kostku domina, musí na svůj vlak nainstalovat odznak „lokomotivy“. Když jeden z hráčů zakryje dvojnásobní kostku domina, všichni hráči mohou ve svém pořadí zcela volně položit kostku domina na libovolný otevřený vlak. Svůj tah musíte ukončit zahráním jakéhokoli jiné kostky domina kromě dvojnásobní kostky domina.

Pokud takovou kostku domina nemáte, vezměte si jednu kostku domina z hromádky. Pokud se ukáže, že tato kostka domina je dvojnásobní kostkou domina, která se hodí k některému z otevřených vlaků, pusťte ji do hry a vezměte si novou kostku domina. (Neexistuje tedy žádný limit na počet odebraných a položených kostek domina v řadě.) Váš tah končí, když vyjmete kostku domina, jež není dvojnásobní kostkou, kterou můžete položit na stůl, nebo nemůžete. Pokud jste tuto kostku domina nemohli umístit do žádného z vlaků, nainstalujte si na svůj osobní vlak odznak „lokomotivy“.

Pokud jsou dvě nebo více otevřených kostek domina s dvojnásobnou hodnotou, musí být zavřené (po jedné na tah). Výše uvedená pravidla platí i v následujícím případě: to znamená, že pokud další hráč v pořadí nemůže zavřít dvojnásobní kostku domina, musí si na svůj osobní vlak nainstalovat odznak „lokomotivy“. Pokud není možné zavřít dvojnásobní kostku domina, protože všechny 12 odpovídajících kostek domina již byly umístěny do hry, pak tato kostka domina již není překážkou pro pokračování hry s jinými otevřenými vlaky. Pokud je však stále otevřená nějaká další dvojnásobní kostka domina, je hra omezena, dokud není uzavřena.

Konec hry

Když v hromádce dojdou kostky domina, musí hráč svůj tah přeskočít, pokud nemá odpovídající kostku domina. Na vlak také instaluje odznak „lokomotivy“.

Když hráči zbývá pouze jedna kostka domina, musí to oznámit ostatním hráčům. Kolo hry končí, když jeden z hráčů umístí do hry svou poslední kostku domina (i když se jedná o dvojnásobní kostku domina), nebo když v hromádce nezůstanou žádné kostky domina a žádný z hráčů nemůže pokračovat ve hře.

Další kola hry

Každé další kolo hry začíná kostkou domina s dvojnásobnou hodnotou, což je o jednu číslici méně než parní lokomotiva předchozí hry (12, pak 11, pak 10 atd.) Všechny vlaky, včetně Mexického vlaku, začínají kostkou domina, která odpovídá významu parní lokomotivy. Prázdná dvojnásobní kostka domina (dvojitá 0) se stává parní lokomotivou posledního kola hry, to znamená, že celý cyklus hry z 12 dvojnásobních kostek domina se skládá z 13 herních kol.

Bodování

Každý hráč spočítá své zbývající kostky domina, sečte jejich hodnoty a запиše výsledný součet. Hru vyhrává hráč, který má v celé hře nejméně bodů. Například: při hodnotě kostek domina 5 a 7 - součet získaných bodů je 12, kostky domina 9 a 9 - součet získaných bodů je roven 18.

Verze hry

Pro rychlejší verzi hry pro 2-4 hráče můžete ze hry odstranit všechny kostky domina s alespoň jednou ze dvou hodnot rovnou 10, 11 nebo 12. Ve hře, kde se účastní 2 hráči, každý z nich vezme 15 kostek domina, se 3 účastníky hry, každý vezme 13 kostek domina a se 4 účastníky hry - 10 kostek domina ve hře. Parní lokomotivu prvního kola hry je kosrka domina s dvojnásobnou kostkou s hodnotou 9.

Strategie

- Podle přání můžete své kostky domina uspořádat v pořadí, v jakém je zamýšlíte umístit do svého osobního vlaku. K tomu použijte držáky z této herní sady.
- Upozorňujeme, že někdy je nutné naplánovat, jak se zbavit malého počtu kostek domina, které mají nejvíce bodů - zejména na začátku kola. Pokud se budete držet na konec vlaku kostky domina s vysokou hodnotou, mohou zůstat neodehrané a tak budete mít ve svých rukou velký počet bodů.
- Když to odpovídá vašemu nápadu / strategii, použijte Mexický vlak a další otevřené vlaky, abyste se zbavili kostek domina velké hodnoty.
- Až budete mít možnost si vybrat, jakou kostku domina vyložit a na jakých vlcích, zamyslete se nad tím, jaké

výhody či překážky vaše volba vytváří pro ostatní hráče, zejména ty, kteří mají nejlepší pozici z hlediska počtu bodů. Když například umístíte dvojnásobní kostku domina, můžete ji buď zakrýt další kostkou domina, nebo položit další kostku domina na jiný otevřený viak. Rozhodněte se, která možnost vám bude nejvíce prospěšná.

- Pokuste se odhadnout, jak rychle budou ostatní hráči schopni dokončit kolo hry, a na základě toho sestavte svou strategii. Pokud například úmyslně necháte dvojnásobní kostku domina otevřenou, ostatní hráči budou nuceni vzít novou kostku domina a nainstalovat odznak lokomotivy do své sestavy.
- I když je skvělé ukončit kolo poslední kostkou domina, pamatujte, že hru vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů v celé hře. Pokud musíte pro dokončení hry hodně riskovat, může to vést k porážce.
- Dobrým blafováním můžete druhého hráče donutit k nesprávným tahům. I malý úsměv může stačit...

游戏规则 CN

墨西哥火车- 策略棋盘游戏，它是多米诺骨牌的复杂版本。

游戏套件:

91个多米诺牌 8个“车头”徽章
8个多米诺牌持有人 8个方向的1个枢纽“站”

游戏目标

尽量在每一轮游戏中首先去掉所有的多米诺牌，或者至少尽可能从多数多米诺牌中去掉具有最高点数的。最后一轮比赛结束后，积分最少的一方获胜。

准备游戏

将枢纽“站”放在桌子中间。将多米诺牌面朝下放在桌子上并洗牌。每个玩家自己取下表中所示的多米诺牌，并将它们放在自己面前，这样其他玩家就无法看到它们（见“策略”部分）。剩余的多米诺牌堆成一堆，在游戏过程中从中取出新的多米诺牌。游戏开始前，每位玩家选择“车头”徽章的编号。

球員	2	3	4	5	6	7	8
骨頭數量	16	16	15	14	12	10	9

火车

自己的火车

— 一排多米诺牌，其最终点数相同。排中第一个牌的初始点数应与“站台”处牌的点数相同。只有玩家在自己的回合放置多米诺牌，自己的火车才对玩家开放。当玩家没有匹配的多米诺牌时，他从公共牌堆中取出一张牌。如果之后无法移动，则玩家将“车头”徽章放在其队列末尾，然后对所有玩家开放。

墨西哥火车

— 一排多米诺牌，其最终点数相同。排中第一个牌的初始点数应与“站台”处牌的点数相同。在标准玩法中，所有玩家都可以在墨西哥火车上放置多米诺牌（例外情况见下文）。

其他玩家的火车

如果在队列末尾有“车头”徽章，您只能在其他玩家的火车上放置多米诺牌。

游戏回合

玩家提前决定游戏将持续多少回合。最大数量 - 13。在“站”的中心放置了一个双 12/12 点牌的玩家先开始游戏。下一轮以双倍的较低值开始（例如：11/11，然后是10/10、9/9等），如果所需的双倍不在任何玩家手中，则每个玩家从公共堆中取出一张牌，直到可以开始游戏。开始的玩家带着自己的火车或墨西哥火车进入游戏，为机车的延续放置适当点数的牌。当他结束自己的回合时，回合顺时针移动到下一个玩家。每个玩家都以相同的方式开始自己的游戏。如果墨西哥火车还没有被引入游戏，那么任何玩家都可以轮流进行。反过来，只能放置一个适当的多米诺牌。这条规则的唯一例外是放置带双倍值的多米诺牌（下面讨论）。玩家可以放置多米诺牌的火车是自己的火车、墨西哥火车，以及火车末端

带有“车头”徽章的其他玩家的火车。如果您没有合适的多米诺牌，请从牌堆中取出一张多米诺牌，如果它适合任何火车，则将其放在火车上。如果您有合适的多米诺牌，则必须在游戏中使用它。

当没有合适的多米诺牌时，还有关于使用“车头”徽章

如果您仍然没有机会在火车上放置多米诺牌，尽管您从多米诺牌堆中取出了一块多米诺牌，请将“车头”徽章放在火车末端。因此，您使用自己的回合，回合将转到下一个玩家。火车末端的“车头”徽章表示您的火车对游戏中的所有参与者开放。尽管在您的个人火车的末尾有“车头”徽章，但您可以将多米诺牌放在任何玩家的另一辆开放式火车上，或者放在墨西哥火车上。

如果您没有机会在自己的火车、墨西哥火车或其他玩家的开放式火车上放置多米诺牌，并且尽管您从堆中取出了额外的多米诺牌，在这种情况下，您需要将“车头”徽章设置为您个人火车的最后一块多米诺牌。

移除“车头”徽章

“车头”徽章保留在您的个人牌组的末端，直到您在一个回合中将多米诺牌放在您的个人火车上。紧接着，从您的火车上移除“车头”徽章，然后您的火车再次对其他玩家关闭。

双倍多米诺牌

以下规则适用于双倍多米诺牌的引入游戏。

每当您放置一个双倍多米诺牌时，您必须额外放置第二个多米诺牌，这个不是双倍牌（除非双倍多米诺牌是您的最后一张牌，当您把它放在桌子上时游戏结束）。可以将额外的多米诺牌放置在已放置的双倍多米诺牌的延续部分或另一个开放的火车中。如果您没有合适的额外多米诺牌，请从牌堆中取出一张多米诺牌，如果它适合任何一辆火车，则将其放在桌子上。如果您没有机会放置额外的多米诺牌，请在您的个人火车上放置“车头”徽章。回合转到下一个玩家。

开放的双倍多米诺牌

如果在您的回合结束时双倍多米诺牌仍然开放（它没有被额外的多米诺牌覆盖），所有其他火车立即对所有玩家（包括您）关闭，直到任何玩家可以将其放入延续开放的双倍多米诺牌。即，双倍多米诺牌必须始终关闭，只有在此之后，才能将多米诺牌放在其他火车上 - 火车是否有“车头”徽章并不重要。如果下一个玩家无法关闭双倍多米诺牌，并且如果他从牌堆中取出了额外的多米诺牌，他需要在自己的火车上放置“车头”徽章。当其中一名玩家关闭双倍多米诺牌时，所有玩家都可以完全自由地依次将多米诺牌放在任何开放的火车上。您必须通过放置除双倍多米诺牌以外的任何其他多米诺牌来结束自己的回合。如果您没有这样的多米诺牌，请从牌堆中取出一张多米诺牌。如果该多米诺牌是适合任何开放火车的双倍多米诺牌，则将其放入游戏中并拿取新的多米诺牌。（因此，对连续取出和放置的多米诺牌的数量没有限制）。当您取出没有点数的多米诺牌时，您的回合将结束，您可以将其放在桌子上，也可以不放。如果您无法将这块多米诺牌放在任何一辆火车上，请在您的个人火车上放置“车头”徽章。

如果有两个或更多具有双倍点数的开放多米诺牌，则它们必须关闭（每回合一个）。上述规则也适用于以下情况：即如果下一个玩家不能关闭双倍多米诺牌，则需要在他的个人火车上放置“车头”徽章。如果无法关闭双倍多米诺牌，因为所有12张匹配的多米诺牌都已经放入游戏中，这块多米诺牌不再是与其他开放火车继续游戏的障碍。但是，如果其他一些双倍多米诺牌仍然打开，则游戏在其关闭之前会受到限制。

游戏一局的结束

当多米诺牌堆用完时，如果玩家没有合适的多米诺牌，则他必须跳过自己的回合。他还在自己的牌组放置“车头”徽章。

当玩家只剩下一张多米诺牌时，他必须向其他玩家宣布这一点。当其中一名玩家将他的最后一张多米诺牌投入游戏时（即使它是双倍多米诺牌），或者当该牌堆中没有多米诺牌并且没有玩家可以继续游戏时，游戏一轮结束。

下一轮游戏

下一轮游戏以一个双倍点数的多米诺牌开始，比上一场游戏的机车少一点数（12，然后是11，然后是10等）。包括墨西哥火车在内的所有火车都以适合机车点数的多米诺牌开始。空的双倍多米诺牌（双0）成为游戏最后一局的机车，即12个双倍多米诺骰子的游戏的一个完整循环由13轮游戏组成。

得分点

每个玩家计算其剩余的多米诺牌，将它们的值加在一起，并记下结果总数。游戏由整场比赛中得分最少的玩家获胜。例如：如果多米诺牌点数是5和7，得分的总和是12，多米诺牌9和9 - 得分的总和等于18。

游戏选项

对于 2-4 名玩家的更快版本的游戏，您可以从游戏中移除所有两个值中至少有一个等于 10、11 或 12 的多米诺牌。在 2 名玩家参与的游戏，每人拿 15 张多米诺牌，3 名参与者每人拿 13 张多米诺牌，4 名参与者每人拿 10 张多米诺牌。游戏第一局的机车是双倍多米诺牌，点数为 9。

策略

- 如果您愿意，可以按照自己打算把它们放在您的个人火车上的顺序排列自己的多米诺牌。为此，请使用此游戏套件中的支架。

- 请注意，有时需要计划如何摆脱少数点数最大的多米诺牌 - 特别是在回合开始时。如果您一直握着高点数的多米诺牌组的末端，它们可能会一直没有放置，因此您手上会有大量的点数。

- 当它符合您的想法/策略时，使用墨西哥火车和其他开放式火车摆脱巨大点数的多米诺牌。

- 当您有机会选择放置哪个多米诺牌和哪辆火车时，请考虑您的选择会给其他玩家带来哪些好处或障碍，尤其是那些在分数方面处于最佳位置的人。例如，当您放置一个双倍多米诺牌时，您可以用额外的多米诺牌覆盖它或将额外的多米诺牌放在另一辆开放式火车上。确定哪个选项对您最有利。

- 尝试估计其他玩家完成一轮游戏的速度，并基于此构建您的策略。例如，如果您故意将双倍多米诺牌保持打开状态，其他玩家将被迫拿起新的多米诺牌并在他们的牌组中放置“车头”徽章。

- 虽然用最后一张多米诺牌结束一轮很棒，但请记住，整场比赛中得分最低的玩家将赢得比赛。如果您必须冒很大风险才能完成游戏，则可能会导致失败。

- 凭借良好的虚张声势，可以迫使其他玩家做出错误的举动。甚至是一个小小的微笑也许

EN DOWNLOAD AND PRINT DOMINOES SCORE SHEET
RU СКАЧАЙТЕ И РАСПЕЧАТАЙТЕ ТАБЛИЦУ УЧЁТА ОЧКОВ
DE DOMINOES-PUNKTEBLATT HERUNTERLADEN UND AUSDRUCKEN
FR TÉLÉCHARGEZ ET IMPRIMEZ LA FICHE DE SCORE DOMINOS
IT SCARICA E STAMPA LA SCHEDA DEI PUNTI DEI DOMINO
ES DESCARGAR E IMPRIMIR LA HOJA DE PUNTUACIÓN DE DOMINÓ
CZ STÁHNOUT A VYTISKNOUT VÝHODNÝ LIST DOMINOES
CN 下载并打印多米诺骨牌分数表



<https://drive.google.com/file/d/1hSyLJTTI8cgM2qeCodVdGrHCQT6uYfvc>

OTHER GAME SETS BY ECO WOOD ART



