

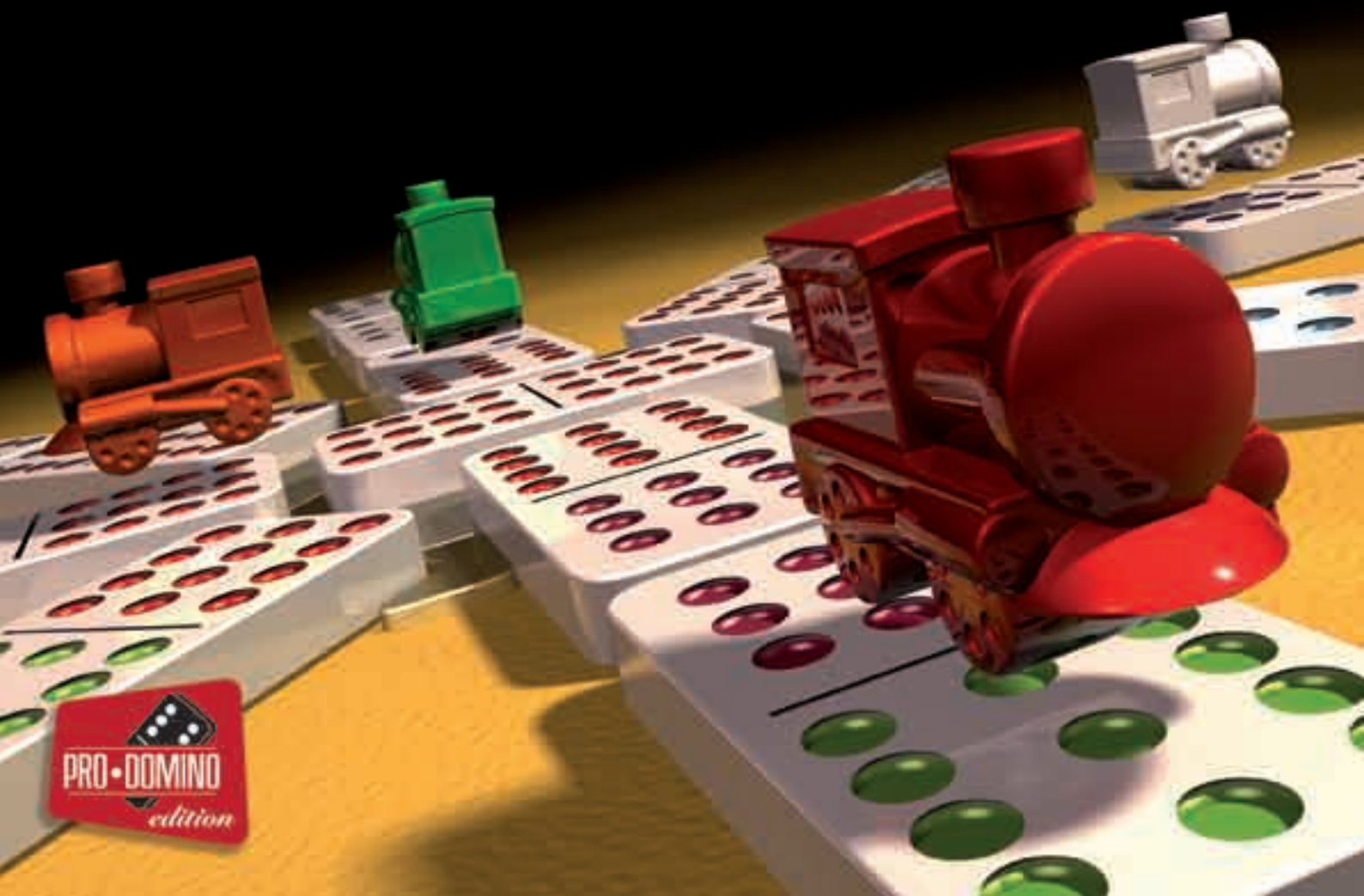
TACTIC

ORIGINAL

MEXICAN TRAIN

THE WORLD'S MOST FAMOUS DOMINO GAME

PROFESSIONAL DOMINOES WITH BRIGHT, COLOUR-CODED, JUMBO-SIZED DOTS



PRO • DOMINO
edition



UA

7+ 2-8 30+

ORIGINAL MEXICAN TRAIN

THE WORLD'S MOST FAMOUS DOMINO GAME



Вміст коробки:

91 плитка доміно, 8 фішок - потягів, центральна пластинка-основа та правила.

Ціль гри

Першим використати всі свої плитки, або хоча б якнайбільше плиток з великою кількістю очок. Той з гравців, у якого після закінчення всіх раундів загальна сума очок на плитках найнижча - переможець.

Підготовка до гри

Розмістіть центральну пластинку у центрі стола, та вставте в її центральний отвір плитку доміно з подвійною цифрою 12, т. з. „дубль“. Це – початок потяга. Дубль 12 в центрі ігрового поля отримує назву „локомотив“. Інші плитки переверніть униз обличчям та ретельно перемішайте. Кожен з гравців отримує стільки плиток, скільки наведено нижче у таблиці, та складає їх так, щоб інші гравці не бачили плитки. Плитки, які залишилися, складають резервний фонд, гравці зможуть звертатися до нього під час гри. Перед початком гри кожен гравець обирає собі кольоровий потяг-фішку.

Гравці	2	3	4	5	6	7	8
Плитки	16	16	15	14	12	10	9

Експреси

- **Персональний експрес** – Ряд плиток, що з'єднують за принципом доміно. Цей ряд починається плиткою, яка торкається плитки-основи (локомотива). Коли Ви під час свого ходу можете додати до експресу плитку - він відкритий тільки для Вас, тобто тільки Ви маєте право додавати до нього нові плитки.
- **Експреси інших гравців** – Ви можете додавати плитки до експресів інших гравців тільки якщо на них стоять кольорові фішки.
- **Мексиканський експрес** – Потяг починається з приєднання плити доміно до стартової плити, яку гравці обрали локомотивом. Звичайно, всі гравці мають право додавати до Мексиканського експресу плитки. Мексиканський експрес починають і продовжують будувати в сторони від персональних експресів.

Як грати

Починає найстарший гравець. Надалі кожен новий раунд буде починати наступний гравець (за годинниковою стрілкою).

Перший гравець починає будувати свій персональний потяг або Мексиканський потяг, приєднуючи плитку до локомотива. Далі хід переходить до іншого гравця за годинниковою стрілкою. Якщо Мексиканський експрес ще не розпочали будувати, будь-хто з гравців може це зробити під час свого ходу.

Ви маєте право додати **одну** плитку під час кожного ходу, якщо у Вас є відповідна плитка. Запам'ятайте, **якщо у Вас є плитка, якою можна зробити хід, Ви повинні його зробити**. Виключення стосуються плиток-дублів (що описані нижче).

Коли неможливо зробити хід / Фішка - потяг

Якщо Ви не маєте відповідної для гри плити, візьміть одну з резервного фонду та грайте нею, якщо можливо. Якщо ні, поставте фішку-потяг на останню додану до Вашого персонального експресу плитку (або на те місце, з якого почнеться Ваш експрес, якщо до цього часу у вас його ще немає). Після цього хід переходить до іншого гравця. Фішка, що стоїть на експресі, означає, що його можуть доповнювати своїми плитками всі гравці. Коли на Вашому особистому експресі стоїть фішка - потяг, під час наступних ходів Ви маєте змогу додавати плитки до інших доступних експресів. Після того, як Ви зробите хід – можете прибрати фішку - потяг зі свого експреса, він стане недоступним для інших гравців.

Плитки - дублі

Коли до експресу додають плитки - дублі, їх завжди приєднують боком (див. малюнок).

Якщо під час ходу Ви поклали плитку-дубль, то потрібно також покласти і звичайну плитку (окрім того випадку коли плитка-дубль була Вашою останньою, тоді раунд завершується). Ви можете покласти другу

плитку як біля дубля, так і доповнити інший експрес, якщо відкритий для всіх гравців потяг є у даний момент гри.

Якщо Ви не можете додати плитку ні до одного з потягів - поставте на персональний експрес фішку. Ваш хід закінчується, черга переходить до наступного гравця.

Відкрита плитка-дубль

Якщо після закінчення Вашого ходу залишилася відкрита плитка – дубль, всі експреси стають недоступними для всіх гравців, включаючи Вас, до того часу, як один з гравців не зможе перекрити плитку - дубль. Якщо за наступні ходи гравці не можуть закрити плитку – дубль, навіть після того, як візьмуть додаткову плитку з резерву - вони повинні поставити на свої власні експреси фішки. Якщо неможливо закрити дубль через те, що всі 13 фішок з такою кількістю крапок вже зіграли, цей дубль більше не обмежує гравців у додаванні плиток до експресів, які для цього відкриті.

Закінчення раунду

Якщо в резервній купці вже немає плиток, а гравець не має жодної плити, якою він може зіграти, він пропускає хід та ставить кольорову фішку на свій потяг.

Коли у гравця залишилася тільки одна плитка, він має повідомити про це іншим гравцям, постукавши цією плиткою по столу.

Раунд закінчено, коли гравець зробив хід останньою плиткою (в тому числі й дублем), або ж коли резервну купку вичерпано, та ніхто не може зробити жодного ходу, гра повністю зупинилася.

Наступні раунди

Кожен новий раунд починається з дубля, який за номіналом менше на одну одиницю від того, з якого починався попередній раунд (наприклад, 12, потім 11, и т.д.)

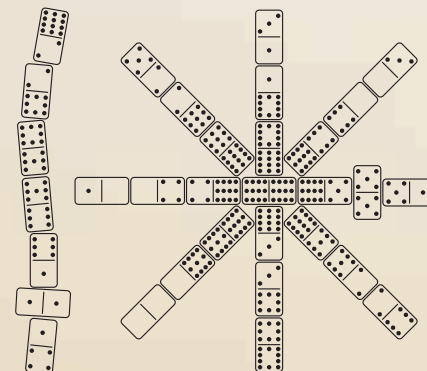
Чиста плитка використовується в якості локомотива в останньому раунді.

Підрахунок балів та переможець

Кожен гравець підраховує кількість крапок на плитках доміно, які не зіграли в раунді та залишилися у гравця, та повідомляє про підсумок обліковця гри, який підраховує загальну кількість балів кожного гравця по закінченні фінального раунду. Наприклад, плитка з крапками 5/7, дорівнює 12 балам, плитка з крапками 9/9, дорівнює 18 балам. Гравець з найменшою сумою стає переможець.

Варіанти гри

- Для швидкої гри 2-4 гравців приберіть зі столу всі плитки, сума крапок на одній половині плити складає 10 або більше балів. Два гравці - кожен тягне по 15 плиток; 3 гравці – по 13 плиток; 4 гравці – по 10 плиток кожен. В цьому випадку дубль з 9 крапками буде першим локомотивом.
- Також можна спробувати грати так: гравці не перевертають свої плитки, і кожен може бачити плитки суперника. Але у резервному фонді плитки знаходяться як звичайно, лицевою стороною донизу.





UK

ORIGINAL MEXICAN TRAIN

THE WORLD'S MOST FAMOUS DOMINO GAME



7+ years 2-8 players 30+ minutes

Contents

91 domino tiles, 8 train markers and 1 centrepiece.

Object of the game

Be the first to play all your dominoes, or at least as many high-point dominoes as possible, in each round. The lowest total score after all rounds wins.

Set up

Place the double-12 domino in the centrepiece on the table. This is the *engine* where the trains begin.

Turn the other dominoes face down and shuffle them. Each player draws tiles according to the chart below and arranges them so that the other players cannot see them. The remaining tiles are gathered into a *bone pile* that is used for draws during play. Each player chooses a coloured train marker.

Players	2	3	4	5	6	7	8
Draw	16	16	15	14	12	10	9

Explanations of Different Trains

- **Personal train** – A line of end-matching dominoes starting from an empty slot in the centrepiece with a tile matching the engine. As long as you are able to place a tile on your turn, your personal train is only open for you.
- **Other players' trains** – You can only play tiles onto other players' trains if they have markers on them.
- **Mexican Train** – A line of end-matching dominoes starting with a tile matching the engine. All players are allowed to play tiles onto the Mexican Train, which starts and runs beside the personal trains (see picture).

How to Play

The oldest player starts. Thereafter, rotate the starter of each round in clockwise order.

The starting player either starts his *personal train* or the *Mexican Train* by matching a tile from his hand to the engine, after which the turn passes clockwise to the next player. Any player can start the Mexican Train on their turn if it hasn't been started yet.

With the exception of playing doubles (see *Double Dominoes*), you can play **one** tile during each turn, if possible. **If you have a playable tile, you must play.**

Unable to Play & the Marker

If you do not have a playable tile, draw a tile from the bone pile and play it if possible. If not, place your marker on your personal train (or where the train will begin, if it hasn't been started yet), after which the turn goes to the next player.

A marker on a train means that the train is open to the other players. While there is a marker on your train, you can still play on any available train on your turns. **You may remove the marker from your personal train after playing on it.**

Double Dominoes

A double tile is placed sideways on the train (see picture).

When you play a double, you must play an additional tile that is not a double (unless the double is your last domino, in which case the round

ends). You can play the additional tile on the double or on any open train.

Because you are required to end your turn by playing a non-double, you must draw if you don't have one. If you still can't play, place your marker on your train.

Open Double: If the double is left open (not played on) when your turn ends, the next tile to be played has to be played on the open double, ie. the double must be *closed* before any other trains can be played on. If the subsequent players cannot close the double even after drawing, they must place a marker on their personal train.

If it is impossible to close a double because all 12 tiles that would match it have already been played, that open double does not restrict play.

Ending a Round

When there are no more tiles in the bone pile, a player must pass if he does not hold a playable tile, and place a marker on his train.

When a player has only one tile left, he should announce this by tapping it on the table.

A round ends when a player has "dominoed" (played his last tile), or when the bone pile is depleted and no one can play anymore.

Subsequent Rounds

Each new round begins with the double that is one number lower than the engine in the last round (12, then 11, etc.). The blank double is the engine in the last round.

Scoring & the Winner

At the end of each round, each player adds up the value of his unplayed tiles and gives the number to the scorekeeper (for example: 5-7 has a value of 12, 9-9 has a value of 18). The player with the lowest total score at the end of the final round wins.

Variations

- For a faster game with 2 to 4 players, remove all tiles that have at least 1 end with a value of 10 or more. Two players draw 15 tiles each; 3 players draw 13 each; 4 players draw 10 tiles each. In this case the double-9 domino is the engine.
- For a different kind of game experience, play with open tiles. The bone yard is face down, but all the players' tiles are visible to all players.

