

Instructions Train Mexicain

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Matériel requis: 1 station de train et 9 locomotives, un ensemble de dominos Double 12 (136 tuiles)

But du jeu:

Être le premier à jouer tous ses dominos. Les dominos sont joués sur vos trains, sur les trains des autres joueurs ou sur le train mexicain.

Organisation:

Chaque joueur choisit une locomotive de couleur qui servira de marqueur pendant la partie. La locomotive noire est mise de côté et servira de marqueur au train mexicain.

Placer les dominos face contre table et mélanger. On appelle ce lot la cour à trains. Le nombre de tuiles pigé au début du jeu (les wagons) est déterminé par le nombre de joueurs.

Nombre de joueur	Nombre de Wagon
2 à 4	15
5 à 6	11
7 à 8	8

Après avoir piger les wagons, les joueurs placent leurs tuiles face vers le haut, le joueur qui a la tuile double la plus élevée commence la partie. Cette première tuile sert alors de locomotive à la partie et est placée au centre de la station de trains.

Le jeu

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre et commence par le joueur qui a la tuile double la plus élevée. Celui-ci place sa tuile au centre de la station de train (en tant que locomotive). Sur l'emplacement situé le plus près d'eux sur la station, chaque joueur bârira ensuite son propre train en ajoutant une tuile correspondant à la tuile initiale. (exemple de train: tuile de départ 12-12 en tant que locomotive et ainsi de suite pour les tuiles suivantes : 12-5, 5-7, 7-8, 8-11, 11-1, 1-9). Si un joueur n'a pas de wagon pour commencer son train personnel, il peut piger une tuile de la cour à train. On peut piger une tuile par tour à moins d'avoir joué un double (voir la section "Doubles"). Un joueur ne peut piger de tuile s'il possède déjà une tuile qu'il peut jouer.

Les wagons

Lorsqu'un joueur ne peut jouer aucune de ses tuiles (wagon), il pige un wagon dans la cour à trains. Si le wagon pigé peut être joué, il le joue sinon il l'ajoute à sa réserve personnelle de wagon et le jeu continu avec le joueur suivant.

Les trains des autres joueurs

Si un joueur ne peut jouer sur son propre train, il place son marqueur (locomotive) à côté de la queue de son train indiquant ainsi aux autres joueurs qu'ils peuvent jouer leurs wagons sur le train ainsi identifié. Lorsque le joueur peut à nouveau jouer, il reprend sa locomotive et les autres joueurs ne peuvent plus jouer sur ce train.

Tain Mexicain

Si un joueur a une deuxième tuile qui correspond à la locomotive, il peut l'utiliser pour commencer le Train Mexicain (soit sur un emplacement vacant de la station de train ou ailleurs sur la table). Alors on place à côté de ce train la locomotive noire indiquant que ce train est le "Train Mexicain" sur lequel les joueurs peuvent jouer en tout temps. Il est préférable de commencer le Train Mexicain le plus tôt possible puisqu'il permet plus de possibilités de jeu. À noter: on ne fait qu'un Train Mexicain par partie.

Les Doubles

Lorsqu'un joueur place un wagon double, on le place de façon perpendiculaire au train déjà entrepris et le joueur doit alors jouer un autre wagon afin de compléter le double (exemple : le wagon 9-9 est placé en travers du "train" et le double est complété avec le wagon 9-4). Si le joueur qui a joué ce wagon n'a pas d'autre wagon correspondant, il doit alors en piger un dans la cour à trains, si ce wagon ne peut toujours pas être joué, il l'ajoute à sa réserve personnelle de wagons et il déclare "je passe".

L'obligation de compléter la séquence du double est ainsi passée au prochain joueur. Lorsqu'un double est joué, tout jeu régulier est suspendu jusqu'à ce que le double ait été complété.

À son tour, si un joueur ne peut compléter le double, il doit piger un nouveau wagon, si toutefois le nouveau wagon ne peut toujours pas être joué, alors le joueur doit placer son marqueur (locomotive) à côté de son train même s'il avait put jouer sur son train personnel.

Finalement lorsque le double est complété, le jeu régulier reprend avec le joueur suivant celui qui a complété la séquence "du double".

Dernière Tuile

Lorsqu'un joueur dépose son avant dernier wagon, il doit annoncer aux autres joueurs qu'il ne lui reste qu'une seule tuile à jouer. L'annonce se fait discrètement en frappant légèrement sa dernière pièce sur la table ou en donnant un petit coup de locomotive sur la dernière pièce avant que le prochain joueur n'ait joué (à convenir entre les joueurs au début de la partie). Si un joueur est surpris à omettre cette annonce, il se verra dans l'obligation de piger 2 nouveaux wagons dans la cour à trains, permettant ainsi aux autres joueurs de se départir des wagons portant le plus de points avant la fin de la partie.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur dépose sa dernière tuile ou lorsque le jeu est bloqué parce que la cour à trains est vide. Dans le premier cas, le joueur qui réussit à se départir de toutes ses tuiles est le gagnant, sinon dans la deuxième situation, chaque joueur calcule la valeur de ses tuiles restantes (points sur les tuiles) et le gagnant est celui dont la valeur totale des tuiles restantes est la moins élevée. Une tuile blanche vaut: 25 points et une tuile double blanche vaut 50 points.

Alternatives de Jeu

13 Rondes de Jeu

Au début de la partie, avant de mélanger les tuiles, on prend la tuile double 12 et on la met de côté afin qu'elle soit la pièce initiale dans la station de train. Le reste de la partie se déroule de façon identique aux instructions précédentes.

À la fin de la partie, on note le pointage de chaque joueur en calculant la valeur de leurs tuiles restantes et la prochaine ronde de jeu se poursuit en commençant avec la tuile double 11 et ainsi de suite jusqu'à ce que 13 rondes aient été jouées (incluant le double Blanc). À la toute fin, le joueur ayant cumulé le pointage le plus bas remporte la ronde des parties.

Partie plus rapide

Pour accélérer le jeu lors de la première ronde, chaque joueur peut déposer sur son train personnel toutes les pièces "jouables" dont il dispose. Après ce tour, le jeu se poursuit de la même façon que décrit précédemment.

MEXICAN TRAIN - GAME INSTRUCTIONS

PLAYERS: 2 to 8

EQUIPMENT NEEDED: 1 train station hub and 9 mini train engine markers, set of Double Twelve dominoes (136 dominoes)

OBJECT: Be the first player to play all of your dominoes. Dominoes are played on your train, other players' trains, and the Mexican Train.

SET UP

Each player chooses a coloured mini train engine to serve as his marker piece during game play. The black mini train engine marker is set aside to serve as a marker for the Mexican Train.

Shuffle dominoes face down, this is known as the "train yard." The number of "box cars" (dominoes) dealt to each player, is determined by the number of players as follow:

No. of Players	No. of Box Cars	
2 to 4		15
5 to 6		11
7 to 8		8

After the box cars have been dealt, players organize their box cars face up. The player with the highest double begins the game. The highest double serves as the "engine" for the game and is placed in the centre of the train station hub.

PLAY

The player who has the highest double begins the game by placing the double in the centre of the hub (as the 'engine') and starting their own personal train (if they are able). Each player must begin building his personal train by playing a box car with an end that matches the engine. (example: with 12-12 as the engine: 12-5, 5-7, 7-8, 8-11, 11-1, 1-9, and so on). Players build their personal train out from a "track" on the train station hub nearest to them. If a player has no box cars to start his personal train, he may draw in turn from the train yard until he can begin play. Each player plays one tile per turn, the only exception of this rule is when a double is played (see "doubles"). If a player has a tile that is playable, he **MUST** play that tile.

Box Cars

If a player cannot play any of his box cars, he must draw box cars from the train yard to play. Only one box car is drawn per turn. If it is playable, the player must play it. If it is not playable, the player adds the box car to his box car pile and play passes to the next player.

Other Players Trains

If a player can no longer play on his personal train, he takes his mini train engine and places it on the last box car in his personal train. This means that other players may now play their dominoes on this player's train. When the player is able to play on his personal train again, he takes back his mini engine signalling that other players may no longer play on his personal train.

Mexican Train

If a player has another tile whose end matches the engine, he may begin the Mexican Train, on which all players may play (this is usually located on an open track of the train hub or another area convenient to all players). Place the black mini-train engine marker on the end tile of the Mexican Train, to remind players that they may play on it at all times. It is always wise to start the Mexican Train as soon as possible because it gives more play options. There is only one Mexican Train in a game.

Doubles

If a player places a double, it is turned sideways (perpendicular to the domino it was played on) and he must then play a second domino to complete the double. (ex. If a 9-9 is placed, then a 9-4 would "complete the double") If the player cannot complete the double he just placed, then he must draw a box car from the train yard. If this box car is unable to be played, the player places his mini train engine marker on his personal train and says "pass".

The job of completing the double is then transferred to the next player to the left. After a double is played, all regular play is suspended until someone can complete the double.

If players cannot complete the double, they must draw once. If they are still unable to play a box car on the double, they pass and must place their mini train engine marker on their personal train, even if they had a matching tile to play on their train before the double was played.

When the double is finally completed, regular play resumes with the player to the left of the player who completed the double.

Last Tile

When any player plays his second to last box car, he must inform the other players that he has only one remaining box car by tapping his final tile on the table or with his marker. If another player catches the player failing to do so, the faulty player must draw another two box cars from the train yard. This allows other players an opportunity to lower their ending score by ridding themselves of high numbered tiles on their next turn.

WINNING THE GAME

The game is over when one player has played his last tile or when the game is blocked because no player has a playable tile and the train yard is gone. If a player has no remaining tiles, he is the winner. If the game ends and no player has played his last tile, then all players must total the number of pips (dots) on their remaining tiles. Each blank scores 25 points and the double blank domino scores 50 points. The player with the lowest score wins.

ALTERNATE PLAY

Playing in rounds

Before box cars are shuffled, the double twelve domino is set aside. It becomes the engine in the train station hub. Game play is the same.

When the game is over all players record their score (the total of the pips on their remaining tiles). This is Round One.

Round Two begins with the double eleven as the engine and so on, for a total of thirteen rounds.

The last round will use the double blank domino.

When all the rounds are completed, scores are tallied. The player with the lowest score is the overall winner.

Faster Game Play

To make each round go faster, each player may play as many tiles as possible onto his personal train on his first turn. After this first series of box cars are played, players may only lay down one domino for each turn.