

## 12-es Domino Mexican Train Mexikói vonat játékszabály 12-es dominóval

A játékot 2-8 ember játszhatja.

A játék kezdete

Keverjük össze a dominóelemeket, a pöttyökkel lefelé fordítva, majd minden játékos húzzon ki megfelelő számú lapkát a következők alapján:

- 2, 3 vagy 4 játékos esetén: fejenként 15 db lapka
- 5 vagy 6 játékos esetén: 12 db lapka
- 7 vagy 8 játékos esetén: 11 db lapka

A kihúzott lapkákat élére állítva helyezzük el úgy, hogy mi lássuk, de a többi játékos ne láthassa őket.

A játék célja: nekünk fogyjon el az összes lapkánk elsőként.

A játék folyamán lapkát 3 helyre tehetünk:

- a saját vonatunkhoz,
- a közös vonathoz (Cardinal Mexican Train) vagy
- más játékosok megjelölt vonatához csatlakoztatva.

Az első játékos nyissa meg a központi állomást a nála levő legmagasabb értékű dupla lapka (olyan lapka, melynek pöttyözött oldalának mindkét felén ugyanannyi pötty van) középen való elhelyezésével (a játékhoz kapott lapos, fekete műanyag kiinduló-elem közepéről van szó, amelynek a szélén körben 8 kiindulási hely található, a max. 8 játékos saját vonatának elindításához).

Ha a játékosnak nincs dupla lapkája, a következő játékos tegyen egyet; ha neki sincs, a következő, s így tovább...

Ha senkinek nincs, felváltva húzzunk a lefordítottak közül, amíg valaki végre húz egy duplát, ekkor ő kezd. (Alternatív kezdés: ha egymás után több játékot is le akarunk játszani, előre kiszedhetjük az egyes játékok elején a keverés előtt a kezdő lapkát (az első játékhoz a legmagasabb (12/12 értékű) duplát, a másodikhoz a 11/11 értékűt, és így tovább...).

Következő lépésként ugyanez a játékos elindíthatja saját vonatát az állomás számával megegyezően pöttyözött dominólapka lehelyezésével (egyes források szerint ez a középre helyezett dupla lapka értéke).

Ezen saját vonatát a játékos mindaddig folytathatja új, a nála levő lapkáknak a vonat végéhez illesztésével az ott levő külső pöttyszámmal megegyező újabb lapka elhelyezésével, amíg van megfelelő lapkája.

Figyelem! A vonat egy csíkon halad, nem feles eltolással mellé helyezve, ahogy általában szokás a dominójátékokban! Ha az első játékos már nem tud több lapkát letenni saját vonatához, jön a következő játékos, mindig óramutató járásával megegyező irányban.

Figyelem! Csak az első körben megengedett, hogy egy játékos szabadon választott számú kártyát tehessen. A további körökben már csak egyetlen lapka tehető le a három lehetséges hely valamelyikére.

Ha egy dupla lapka kerül lehelyezésre, az első körben ennek nincs jelentősége, de a következő körökben már igen, méghozzá a következő módon:

Ha valaki egy dupla lapkát tesz le, ezután kötelező egy másik lapkát is letennie, bárhova (tehát nem csak az imént elhelyezett dupla lapkához) a megengedett három lehetőség közül.

- 1., Ha az új lapka is egy dupla, még egyet kell tennie.
- 2., Ha sehova sem képes egy másik lapkát letenni, húznia kell a talonból, és megpróbálnia azt letenni.

3., Ha ez sem sikerül, el kell helyeznie a kis jelölőt (a kis mozdonyt) vonatának utolsó elemére, ezzel lehetőséget adván a többi, utána következő játékosnak, hogy az ő vonatához is letehessenek lapkát.

Ha egy játékos duplával végződő vonatot hagy, amikor átadja a lépést a következő játékosnak, annak kötelező első lapkáját a duplához illeszteni. Ha ez nem sikerül, húz egy lapkát, és azt próbálja a duplához tenni, ha ez sem sikerül, leteszi a jelzőt saját vonata utolsó lapkájára, innentől kezdve ehhez a vonathoz is tehetnek lapkát a soron következő játékosok. (Ha több „kiegészítendő” dupla van az asztalon, azok letevésének sorrendjében kell feltölteni őket.)

Ha a letett dupla az adott játékos utolsó lapkája volt, akkor már nem kötelező újat húznia, ekkor vége a játéknak.

Elszámolás

Amint valakinek elfogy az összes lapkája, vagy egyetlen játékos sem tud több lapkát letenni, vége a játéknak, és mindenki közli a megmaradt lapkáinak számát. Ha több játékot játszunk egymás után, a legvégén az összesítésben legalacsonyabb értékkel bíró játékos nyer.

### Ahogy mi játszottuk 1.

Mi nem kezdtünk Mexikói-vonat szerelvényt, csak a saját, vagy a többiek vonatát építhettük mind a négyen, és így is jól működik a játék. Ebben az esetben csak a saját, vagy a másik játékosok megjelölt vonatát lehet építeni, nincsen egy közös szerelvény.

12 körös játékot játszottunk úgy, hogy minden kör elején a játék motorját kikerestük a dominók közül. Első játszma alakalmával a 12-12 volt középen és az 1. számú játékos volt a kezdő. A második körben a 11-11 került középre és a 2. játékos kezdett, harmadik körben a 10-10 volt a motor és a 3. játékos kezdett, és így tovább.

Az első körben minden játékos annyi dominót tehet le, amennyit csak tud, ha valaki nem tudja elkezdni a szerelvényét, húz egy dominót középről, és ha ezt sem tudja letenni, akkor elhelyezi a jelölőjét a motorhoz a vágányának megfelelő helyre, ahová majd a szerelvényét fogja építeni. Amikor egy játékos az első körben csak úgy tud letenni egy lapkát, hogy azt a közösből húzta, akkor nem tehet már hozzá a saját készletéből többet, ekkor az ő körének vége van. A második körtől már csak egy dominót tehet mindenki a körében, kivéve, ha dupla lapkát játszik ki. Itt ugyanaz a szabály érvényes, mint a fent leírt szabályban. A játék addig tart, amíg valaki le nem teszi az utolsó dominóját, vagy ha már senki nem tud rakni. Minden kör végén megszámloltuk a kezünkben maradt pöttyöket, miután valakinek elfogyott az összes lapja, és azt a pontszámot kaptuk az adott körben. (olvastam már olyan játékvariációt is, hogy a dupla 0 az 50 pontot ér)

A 12 kör lejátszása után az a játékos nyer, akinek a legkevesebb pontja lett.

### Ahogy mi játszottuk 2.

A 12 körös játék ugyanolyan kezdést kíván, mint az előző játékmódban.

Itt annyi változtatást csináltunk, hogy amikor valamelyik játékos duplát tud illeszteni a saját vonalán, akkor azt a dominót merőlegesen is leteheti, ekkor elágazást hoz létre. Ezt csak a saját vonalon lehet megtenni, másén nem. Itt is az a szabály, hogy a dupla dominó letétele után kötelező letenni még egy dominót bárhová, ahová a helyzet megengedi. Innentől két irányban is helyezhet a vonalához dominót, de csak egy lapkát egy vonalhoz a körében. Amikor a játékos nem tud dominót kijátszani, húz egyet a közösből, és ha ezt sem tudja letenni sem a saját vonatához, sem valamelyik játékos nyitott vonalához, akkor választhat, hogy az elágazás melyik szára helyezi le a mozdonyát, és így

melyik elágazást teszi nyitottá a többi játékos számára. Akkor távolíthatja el a jelölőt, ha a körében a saját nyitott vonalához tud illeszteni dominót.

A számolás ugyanúgy történik, mint a fent említett játékváltozatokban.