

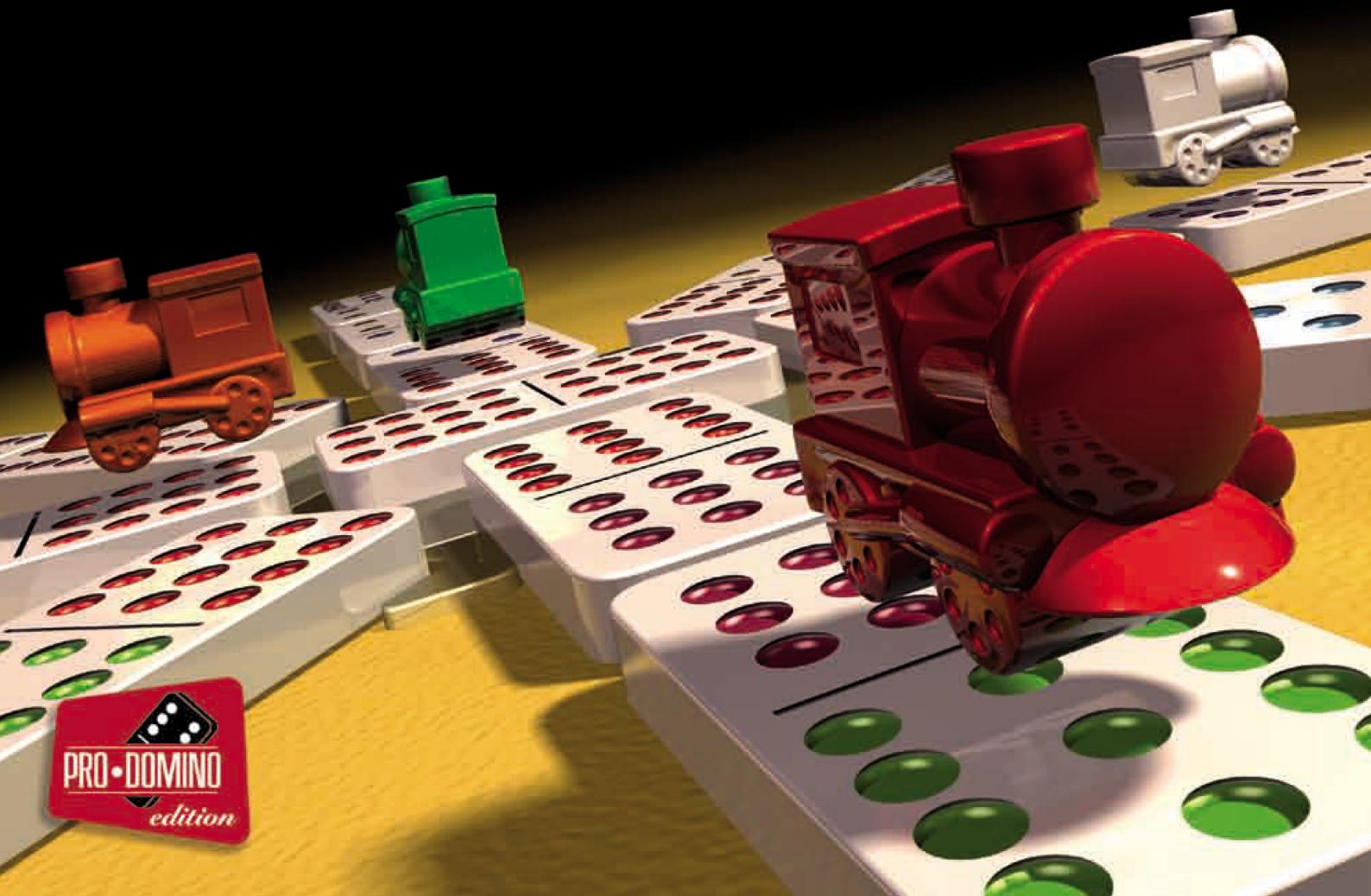
**TACTIC**

**ORIGINAL**

# **MEXICAN TRAIN**

**THE WORLD'S MOST FAMOUS DOMINO GAME**

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



**PRO-DOMINO**  
*edition*

**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 плитки доміно до стартової плитки, яку гравці обрали локомотивом. Звичайно, всі гравці мають право додавати до Мексиканського експресу плитки. Мексиканський експрес починають і продовжують будувати в стороні від персональних експресів.

**Як грата**

Поčinaє 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 можете відповідної для гри плитки, 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 починається 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. макетонок).

**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 плитки, 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, постутивши цією плиткою по столу.

Раунд закінчено, коли гравець зробив хід останньою плиткою (в тому числі 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, і 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, котрий 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 переможцем.

**Варіанти гри**

- Для швидкої гри 2-4 гравців приберіть зі столу всі плитки, у яких кількість крапок на одній половині плитки 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 грата так: гравці не перевертують свої плитки, і кожен може бачити плитки суперника. Але у резервному фонді плитки знаходяться як звичайно, лицевою стороною донизу.

