

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





FR

7 +
ans 2 - 8 30 +
joueurs minutes

MEXICAN TRAIN

ORIGINAL
THE WORLD'S
MOST FAMOUS
DOMINO GAME



CONTENU DU JEU :

91 dominos chiffres double- 12, 8 marqueurs trains et 1 centre de jeu.

BUT DU JEU

Etre le premier à se débarrasser à chaque partie de tous ses dominos ou, au moins des dominos comportant les plus gros chiffres. Le gagnant sera celui qui totalise le moins de points à la fin du jeu.

PRÉPARATION

Placez le domino double-12 au centre de la table ou sur le centre de jeu, si vous souhaitez l'utiliser. Il est spécialement conçu pour recevoir le domino double, « doublet » et pour servir de point de départ aux trains. Ce doublet est appelé la *locomotive*. Etalez les autres dominos chiffres cachés et mélangez-les. Chaque joueur pioche un certain nombre de dominos en fonction des indications portées sur le tableau suivant, puis les range hors de la vue des autres joueurs. Les dominos restants sont rassemblés pour constituer « un talon » tout au long de la partie. Avant de commencer, chaque joueur choisit une locomotive de couleur.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6	7	8
Nombre de dominos à distribuer à chaque joueur	16	16	15	14	12	10	9

TRAINS

Train personnel – Il s'agit de poser des dominos les uns à la suite des autres, en faisant coïncider les extrémités de domino portant le même chiffre, en commençant par un domino qui correspond avec le « doublet » placé sur le centre de jeu.

Vous serez seul à jouer sur votre train personnel tant que vous pourrez faire coïncider des dominos.

Lorsque vous ne pourrez plus placer de domino sur votre train personnel, vous poserez votre marqueur train en queue de votre train personnel permettant ainsi à vos adversaires de jouer dessus. Votre train démarre sur un des emplacements du centre de jeu.

Le Train Mexicain – C'est aussi une chaîne de dominos -correspondant les uns aux autres- dont le premier coïncide avec le doublet du centre de jeu. Sur ce Train Mexicain, tous les joueurs peuvent assembler leurs dominos. Le Train Mexicain peut être installé à proximité des trains personnels.

Les trains des autres joueurs – Vous ne pouvez assembler des dominos sur les trains des autres joueurs que si ces trains sont porteurs d'un marqueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Désignez un joueur pour commencer ; ce joueur changera, dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque nouvelle partie.

Le joueur qui commence peut poser un domino soit sur son *train personnel* soit sur le *Train Mexicain*. Après avoir joué ce domino, le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs suivants procèdent de même. N'importe quel joueur peut commencer à former le Train Mexicain à son tour de jeu. (Si vous ne pouvez pas jouer, voir plus loin).

Vous ne devez assembler qu'un domino à chaque tour de jeu sauf si vous posez un double (voir plus loin). Vous êtes autorisé à jouer soit sur votre train personnel, soit sur le Train Mexicain, soit sur les trains des autres joueurs à la condition qu'ils comportent un marqueur. Si vous ne pouvez pas jouer de domino, piochez-en un et jouez le immédiatement, si possible. *Si vous avez un domino jouable, vous devez impérativement l'assembler.*

BLOCAGE ET MARQUEUR

Si vous ne pouvez toujours pas jouer après avoir pioché un domino, posez votre marqueur locomotive sur le dernier domino de votre train personnel (ou à l'endroit où vous commencerez votre train, s'il n'est pas encore formé). Votre tour prend fin et c'est au tour du joueur suivant. La présence d'un marqueur sur un train signifie que tout joueur peut y poser un domino. Tant qu'il y a un marqueur posé sur votre train, il vous est permis de jouer sur tout autre train : Train Mexicain ou train adverse doté d'un marqueur, lors de vos tours suivants.

RETRAIT D'UN MARQUEUR

Un marqueur présent sur votre train doit y rester jusqu'à ce que vous puissiez assembler un domino lors d'un tour suivant. Dès que vous aurez joué et donc retiré votre marqueur, vos adversaires ne pourront pas jouer dessus.

DOMINOS DOUBLES

Un domino double « doublet » est placé en travers du train, soit perpendiculairement à la chaîne de dominos.

Lorsque vous jouez un doublet, vous devez absolument jouer un second domino qui ne sera pas un doublet (à moins que ce doublet soit votre dernier domino en main, et dans ce seul cas vous le posez, et la partie se termine). Vous pouvez jouer ce second domino soit sur le doublet, soit sur tout autre train admissible. Si vous ne pouvez pas jouer

un second domino, piochez en un et jouez-le, si possible. Si vous ne pouvez pas jouer avec ce nouveau domino, posez votre marqueur sur votre train personnel. Puis le tour passe au joueur suivant.

DOUBLET OUVERT

Si un domino double n'est pas complété, « fermé », le double est toujours ouvert (personne ne l'a joué) ; aucun des joueurs ne pourra jouer sur quelque train que ce soit tant qu'un joueur n'aura pas complété ce doublet ouvert. Ce qui signifie que ce doublet doit être « satisfait » ou « fermé » avant que tout autre joueur ne puisse jouer sur tout autre train. Si les joueurs suivants ne peuvent jouer sur le doublet après avoir pioché un domino, ils doivent poser un marqueur sur leur train personnel. Dès qu'un joueur aura satisfait le doublet, tous les autres joueurs seront alors libres de jouer sur tout train admissible.

Comme vous devez *finir* votre tour de jeu en jouant un domino non double – sauf si c'est votre dernier domino en main – vous devrez piocher si vous ne pouvez pas le jouer. Si vous piochez un doublet, jouez-le et piochez à nouveau (il n'y a pas de limite au nombre de doublets que vous pouvez jouer à la suite). Votre tour se termine lorsque vous piocherez un domino non double que vous pourrez ou ne pourrez pas jouer. Si vous ne pouvez pas le jouer, placez votre marqueur sur votre train

Jeu de deux doublets ou plus – Si après votre tour de jeu un doublet est laissé ouvert « insatisfait », chacun des joueurs suivants (y compris vous) serez obligés de satisfaire ce doublet, si vous le pouvez. S'il y a deux doublets ouverts ou plus, ils doivent être fermés (un par tour) dans l'ordre dans lequel ils ont été joués. La règle énoncée précédemment pour un « Doublet ouvert » s'applique.

Rappel : les joueurs suivants qui ne pourront fermer un doublet, devront placer un marqueur sur leur train personnel.

S'il n'est pas possible de fermer un doublet car les 13 dominos ont été utilisés auparavant, la restriction est levée. Toutefois, si d'autres doubles sont ouverts, l'obligation de les fermer persiste jusqu'à ce que le ou les doublets soient fermés.

FIN D'UNE PARTIE

Quand la pioche est épuisée, un joueur qui ne peut jouer devra passer son tour puis poser son marqueur sur son train personnel.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un seul domino, il doit avertir ses adversaires en frappant la table avec ce dernier domino.

Une partie prend fin lorsqu'un joueur « fait domino » (c'est à dire a joué son dernier domino, même si c'est un doublet), ou lorsque la pioche est épuisée et qu'aucun joueur ne peut jouer, le jeu étant complètement bloqué.

PARTIES SUIVANTES

Chaque nouvelle partie commence avec le doublet inférieur d'un point par rapport à celui de la partie précédente (doublet 12-12, puis doublet 11, puis 10, etc...). Tous les trains ; y compris le Train Mexicain doivent commencer par coïncider avec ce doublet. Le double 0 (domino vierge) est la locomotive finale employée lors de la toute dernière partie.

LES SCORES

Chaque joueur additionne les chiffres présents sur ses dominos non joués et les totalise avec les points marqués lors des parties précédentes. Le joueur qui totalise le moins de points est le vainqueur. Exemple, le domino 5-7 a une valeur de 12, le domino 9-9 a une valeur de 18 points.

VARIANTES

Pour un jeu plus rapide de 2 à 4 joueurs, mettez de côté les dominos qui ont, au moins sur un côté, une valeur de 10 ou plus. Deux joueurs piochent 15 dominos chacun, 3 joueurs en piochent 13, et 4 joueurs piochent 10 dominos. Dans ce cas, placez le double- 9 sur la table avant de mélanger les dominos.

Pour expérimenter une variante, jouez à jeu découvert. Les dominos de la pioche se présentent chiffres cachés mais tous les autres dominos dans les mains des joueurs se présentent chiffres visibles.

