Regole di Mexican Train (domino)

Da 2 a 8 giocatori, un set doppio 12 (91 tessere), vince il totale più basso.

CardAndPuzzle.com
STAMPABILI E GIOCHI GRATIS



Ogni treno parte con una tessera che combacia con la locomotiva. Il doppio va di traverso (il 9-9) e va coperto.

Preparazione

Round 1: metti il **doppio 12** al centro come **locomotiva**. Mescola le altre a faccia in giù e dai a tutti lo stesso numero di tessere. Le rimanenti formano il **pozzo** (la pila da cui si pesca).

Giocatori	2	3	4	5	6	7	8
Tessere a testa	16	15	14	12	11	10	9

Un'altra tabella comune: 15 tessere per 2–4 giocatori, 12 per 5–6, 10 per 7–8. Vanno bene entrambe, purché tutti ne prendano lo stesso numero.

Decidete chi inizia (per esempio, ognuno pesca una tessera e inizia chi ha la più alta). Si gioca in senso orario; chi inizia cambia a ogni round.

Il tuo turno

1. **Gioca una tessera** su un'estremità aperta con lo stesso numero: sul **tuo treno**, sul **treno messicano** o su **qualsiasi treno contrassegnato**.
2. Se puoi giocare, **devi farlo**. Niente tessere tenute da parte.
3. Non puoi giocare? **Pesca una tessera** e giocala se va bene. Altrimenti metti il tuo **segnalino** sul tuo treno: resta aperto a tutti finché non ci giochi di nuovo.
4. Pozzo vuoto e nessuna mossa? Passa e contrassegna il tuo treno.

I treni

- **Il tuo treno** cresce dalla locomotiva verso di te ed è solo tuo finché non lo contrassegni.
- **Il treno messicano** è un treno comune. Chiunque può avviarlo con una tessera che combacia con la locomotiva e chiunque può aggiungerci tessere. Non si chiude mai.

I doppi

- Gioca il doppio **di traverso**, poi **un'altra tessera**.
- Un doppio scoperto **blocca il tavolo**: finché qualcuno non lo copre, si gioca solo lì. Non riesci a coprirlo? Pescane una; ancora niente? Contrassegna il tuo treno.
- Puoi giocare più doppi di fila se finisci con una tessera non doppia.
- **Doppio morto:** se tutte le tessere che combaciano sono già sul tavolo, non serve più coprirlo.

Chiudere e segnare i punti

- Ti resta una sola tessera? **Battila sul tavolo** per avvisare tutti.
- Il round finisce quando qualcuno gioca la sua **ultima tessera** (segna **0**) o quando il pozzo è vuoto e nessuno può giocare.
- Gli altri segnano i **pallini rimasti in mano**. Il doppio zero vale 0.
- A ogni round la locomotiva scende di un doppio: 12-12, 11-11 … 0-0. Una partita completa dura **13 round**; anche meno va bene.
- **Vince il totale più basso.** Pareggio? Vince chi ha vinto più round.

Da decidere prima di distribuire

Su questi punti i regolamenti non sono d'accordo. Spunta la scelta del tuo tavolo.

- ☐ **Primo turno:** tutta la fila iniziale (e nient'altro in quel turno), o una tessera per turno fin dall'inizio?
- ☐ **Dopo un doppio:** la tessera in più può andare su qualsiasi treno, o deve coprire il doppio?
- ☐ **Doppi aperti:** bloccano tutto il tavolo? (Quasi tutti i gruppi: sì.)
- ☐ **Ultima tessera doppia:** puoi chiudere con quella? (Quasi tutti i regolamenti: sì.)
- ☐ **Doppio zero in mano:** 0 punti, o 50 (regola della casa)?
- ☐ **Dimenticato di battere la tessera:** due tessere di penalità?

Mani per set più piccoli

- **Doppio 9** (55 tessere, 2–4 giocatori): 15 tessere in 2, 13 in 3, 10 in 4. Partita da 10 round.
- **Doppio 6** (28 tessere, 2–3 giocatori): 5 tessere a testa. Partita da 7 round.