Regras do Dominó Trem Mexicano

De 2 a 8 jogadores, dominó duplo-12 (91 pedras), vence o menor total.

CardAndPuzzle.com
JOGOS E MATERIAIS GRÁTIS



Todo trem começa com uma pedra que combina com a locomotiva. A carroça vai atravessada (o 9-9) e precisa ser coberta.

Preparação

Rodada 1: coloque a **carroça de 12** no centro como **locomotiva**. Embaralhe as outras viradas para baixo e dê a todos o mesmo número de pedras. As que sobram formam o **monte de compra**.

Jogadores	2	3	4	5	6	7	8
Pedras cada	16	15	14	12	11	10	9

Outra tabela comum: 15 pedras para 2–4 jogadores, 12 para 5–6, 10 para 7–8. Qualquer uma é justa se todos pegarem o mesmo número.

Decidam quem começa (por exemplo, cada um compra uma pedra e a maior começa). O jogo segue no sentido horário; quem começa muda a cada rodada.

A sua vez

1. **Jogue uma pedra** numa ponta aberta com o mesmo número: no **seu trem**, no **Trem Mexicano** ou em **qualquer trem marcado**.
2. Se puder jogar, **é obrigatório**. Nada de guardar pedras.
3. Não pode jogar? **Compre uma pedra** e jogue-a se servir. Se não servir, coloque o seu **marcador** no seu trem. Ele fica aberto a todos até você voltar a jogar nele.
4. Monte de compra vazio e sem jogada? Passe a vez e marque o seu trem.

Os trens

- **O seu trem** cresce da locomotiva na sua direção e é só seu até você marcá-lo.
- **O Trem Mexicano** é um trem de todos. Qualquer um pode começá-lo com uma pedra que combine com a locomotiva e qualquer um pode jogar nele. Ele nunca fecha.

Carroças

- Jogue a carroça **atravessada** e depois **mais uma pedra**.
- Carroça descoberta **trava a mesa**: só se joga nela até alguém cobri-la. Não consegue? Compre uma; ainda não? Marque o seu trem.
- Pode jogar carroças em sequência se terminar com uma pedra comum.
- **Carroça morta:** se todas as pedras que combinam já estão na mesa, não precisa mais cobri-la.

Bater e pontuar

- Ficou com uma pedra só? **Dê uma batidinha com ela na mesa** para avisar a todos.
- A rodada termina quando alguém joga a **última pedra** (e marca **0**) ou quando o monte acaba e ninguém consegue jogar.
- Os demais marcam os **pontos (bolinhas) que sobraram na mão**. A carroça de branco vale 0.
- A cada rodada a locomotiva desce uma carroça: 12-12, 11-11 … 0-0. Jogo completo: **13 rodadas**; menos também vale.
- **Vence o menor total.** Empate? Vence quem ganhou mais rodadas.

Combinem antes de distribuir

As regras publicadas divergem aqui. Marque a escolha da sua mesa.

- ☐ **Primeira jogada:** a corrente inicial inteira (e nada mais), ou uma pedra por vez desde o começo?
- ☐ **Depois de uma carroça:** a pedra extra vai em qualquer trem, ou precisa cobri-la?
- ☐ **Carroças abertas:** travam a mesa inteira? (A maioria dos grupos: sim.)
- ☐ **Última pedra é carroça:** dá para bater com ela? (A maioria das regras: sim.)
- ☐ **Carroça de branco na mão:** 0 pontos, ou 50 (regra da casa)?
- ☐ **Esqueceu a batidinha:** compra duas pedras de castigo?

Mãos em conjuntos menores

- **Duplo-9** (55 pedras, 2–4 jogadores): 15 pedras para 2, 13 para 3, 10 para 4. Jogo de 10 rodadas.
- **Duplo-6** (28 pedras, 2–3 jogadores): 5 pedras cada. Jogo de 7 rodadas.