

EN

MEXICAN TRAIN DOMINOES

2-10 Players • Ages 6+

CONTENTS

- 1 Aluminum Carry Case
- 91 Dominoes
- 9 Trains
- 1 Score Pad
- 1 Starter Piece

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to play all their dominos.

SET UP

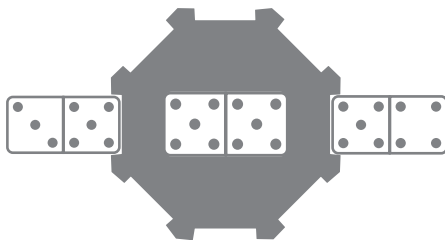
Each player chooses a train as a marker on their track. Place the dominoes face-down on the table and mix them.

- 2-4 players: Each player takes fifteen dominoes.
- 5-6 players: Each player takes eleven dominoes.
- 7-8 players: Each player takes eight dominoes.

Stand the pieces up with the pips facing you, but don't let the other players see your dominoes. The remaining dominoes become the boneyard.

PLAYING THE GAME

Every domino is divided into two ends, each containing a set of dots called "pips." A double domino contains matching ends (9-9, 8-8, etc.). The player who draws the highest double domino places it in the center of the starter piece. If they are able, they can also begin their track by placing a domino that matches the center double in one of the empty stations. For the time being, the players can only place dominoes on their own track.



All players need to build their own track by also placing a domino in an empty station. If they do not have a matching domino, they must pick a domino from the boneyard and play it if possible. Otherwise, they keep the domino in their hand and play moves to the left. Continue like this, playing one domino — or drawing one domino — for each turn.

As the game proceeds, there may be bonus tracks and "free" tracks that can be played on.

BONUS TRACKS

Once a player has started their own track, they may start a bonus track in an empty station. During the game, any player can play off these bonus tracks.

FREE TRACKS

If a player can't play a domino on their track, they will draw a domino. If they cannot play that domino, they place their train on their OWN track. This marks their track as FREE and allows other players to place dominos on this track.

If your train is on your track, you cannot play on it. However, you can place dominoes off other player's trains if their train is present, and off any bonus tracks, for as long as your train is on your track. When you are able to play off your own track again, remove your train to alert other players that they cannot play off yours anymore. This pattern will continue throughout the game.

DOUBLES

During the game, players can place only one domino each turn — except when a double is played. When playing a double, place it perpendicular to the domino just before it. Players who play a double should then place another domino off their double to continue their track. If they can't, they must take a domino from the boneyard. If they can play that one, they have to. If not they must place their train on the double at the end of their track and alert the other players that they "Pass."

The next player must try to play off the double and if they can't, they must draw a domino. If they can't play that domino on the double, they place their train on their OWN track.

The game continues in this 'doubles' phase until the double is finally completed, meaning that the double domino must be played with its matching domino, closing the open end of the double to signal the end of the phase. Then regular play resumes with the player to the left of the player who closed the double.

WINNING THE GAME

When a player has just one domino left, they must alert the other players by double tapping the domino on the table. If a player is caught with one domino and they haven't alerted the other players, they must take a domino from the boneyard.

The first player to place their last domino wins the game. The remaining players add up the number of pips on the dominoes they haven't played to determine the 2nd, 3rd, 4th place, etc.

If the game is at a stalemate and there are no moves to make, players add up the number of pips on the dominoes they haven't played. The player with the lowest score wins.

ROUNDS & SCORING

If the group wants to play in rounds, use the score pad to keep track of the different rounds of Mexican Train.

KEEP PLAYING WITH MORE DOMINOES GAMES!

CLASSIC DOMINOES

(2 TO 7 PLAYERS)

SET UP

Place all the dominoes face-down on the table and mix them.

- Double 6 Dominoes for 2-4 players: Each player takes five dominoes.
- Double 9 Dominoes for 2-6 players: Each player takes seven dominoes.
- Double 12 Dominoes for 2-7 players: Each player takes nine dominoes.

Stand the pieces up with the pips facing you, but don't let the other players see your dominoes. The remaining dominoes become the boneyard.

PLAYING THE GAME

Every domino is divided into two ends, each containing a set of dots (pips). A double domino contains matching ends (9-9, 8-8, etc.). The player who draws the highest double domino places it in the center of the table to begin the game. Play then proceeds to the left.

NOTE: If no doubles are drawn, all dominoes are returned to the boneyard, remixed, and redrawn.

CLASSIC DOMINOES (CONTINUED)

The second player then tries to match one of their dominoes to either end of the double. For example, if the first domino played is a double 5, the second player may add any of their dominoes that have five pips on an end. The next player may play off the double 5, or the second player's domino, and play continues like this.

Only one domino may be played at each turn. Dominoes are lengthwise rather than at right angles, except in the case of a double. Players may play off either end or side of a double domino, which gives four opportunities to begin a chain of dominos. Regular dominos can only be played end to end.

If a player cannot match the pips at any open end of a row, or begin a new chain off the double, they must pick from the boneyard until they are able to play one. If they draw the last domino in the pile and still cannot play, the player passes. A player must play a domino if they are able to do so.

SCORING THE ROUND

Play continues until one player has used all of their dominoes or until no one can play. If no further plays can be made, and all dominoes have been drawn, then the player with no dominoes, or the least number of points (fewest pips on remaining dominoes), wins the round.

If the winner has no dominoes left, other players must add up their points (the pips on their dominoes) and the winner gets those points for the round.

If the winner does have dominoes left, they must first add up their points. Then the other players add up their points, and the winner subtracts their point total from the total of each of the other players before determining their score for the round.

For example: Player A wins the round, but has 5 points (or pips) left. Player B has 19 points, and Player C has 12 points. Player A subtracts their points from each total: $19 - 5 = 14$, and $12 - 5 = 7$. This makes Player A's score for the round $14 + 7$ which is 21 points.

To begin a new round, turn all the dominoes face-down, mix them up, and have each player draw a new hand of dominoes (see **Set Up**). Every round is played the same as the first, beginning with the player who has the highest double domino. Rounds continue until one player has scored at least 100 points total, which wins the game.

WINNING THE GAME

Be the first player to reach 100 points.

MATADOR

(3 TO 8 PLAYERS)

SET UP

Place the dominoes face-down on the table and mix them. If there are 3-6 players, each draws seven dominoes. If there are 6-8 players, each draws five dominoes. The player with the highest double domino goes first (if no one has a double, the player with the highest point value domino). The remaining dominoes form the boneyard, and play proceeds to the left.

PLAYING THE GAME

Instead of playing a matching domino, the object of Matador is to place any domino that when added to the end of an existing domino will total 10. For example, if the opening domino is a double 9, the next player must place a domino with only 1 dot at the end to equal 10 points.

Since no domino can be added to a blank end to equal 10, there are six Matador dominoes that can be played in this case. These are: 9-1, 8-2, 7-3, 6-4, 5-5, and double blank. These six 'Matadors' are the only dominoes that can be played on a blank. However, they can also be played anywhere at any time.

If a player cannot make the required 10 with a domino in their hand (and they do not have a Matador to place) they must pick from the boneyard until they are able to play. If they draw the last domino in the boneyard and still cannot play, the player passes. A player must play a domino if they are able to do so.

The first player to place their last domino scores the total number of points in each player's hand. A double domino left in a player's hand counts as its full value. Then a new round begins.

If no player is able to place their last domino, the round is blocked. The player who has the lowest number of points in their hand scores the difference between their hand and the total of each opponent (see **classic dominoes scoring**). Then a new round begins.

WINNING THE GAME

The first player to score 100 or more points wins the game.

TIDDLE-A-WINK

(6 TO 10 PLAYERS)

SET UP

Place the dominoes face-down on the table and mix them. Each player draws five dominoes. The player who draws the highest double domino places it in the center of the table to begin the game. Play then proceeds to the left.

NOTE: If no doubles are drawn, all dominoes are returned to the boneyard, remixed, and redrawn.

PLAYING THE GAME

Whenever a double domino is played, including the player who starts the game, that player takes another turn. If a player is unable to play a match, they say "G" and pass.

The first player to place their last domino calls "Tiddle-A-Wink" and receives the total number of points from the other players' hands. If no player is able to place their last domino, the round is blocked. The player who has the lowest number of points in their hand scores the difference between their hand and the total of each opponent (see **classic dominoes scoring**). Then a new round begins.

WINNING THE GAME

The first player to score 200 or more points wins the game.



FR

DOMINOS TRAIN MEXICAIN

Nombre de joueurs : 2 à 10 • Âge : 6 ans et +

CONTENU

- 1 mallette de transport en aluminium
- 91 dominos
- 9 trains
- 1 bloc-notes
- 1 pièce de départ

BUT DU JEU

Être le premier joueur à placer tous ses dominos.

MISE EN PLACE

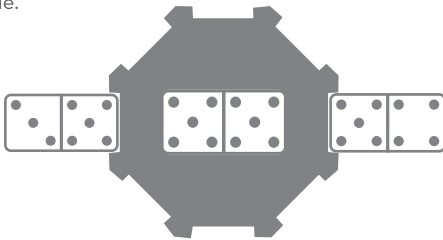
Chaque joueur choisit un train comme pion sur sa voie. Placez les dominos à l'envers sur la table et mélangez-les.

- 2 à 4 joueurs : chaque joueur prend 15 dominos.
- 5 à 6 joueurs : chaque joueur prend 11 dominos.
- 7 à 8 joueurs : chaque joueur prend 8 dominos.

Placez les dominos sur la tranche avec les points tournés vers vous, mais ne laissez pas les autres joueurs les voir. Les dominos restants vont former la pioche.

RÈGLE DU JEU

Chaque domino est partagé en deux parties ou extrémités, chacune contient un ensemble de points. Un double domino contient deux moitiés identiques (9-9, 8-8, etc.). Le joueur qui a le domino double le plus élevé le place au centre de la pièce de départ. Si possible, il peut également commencer sa voie en plaçant un domino correspondant au double du centre dans l'une des gares vides. Pour l'instant, les joueurs ne peuvent placer des dominos que sur leur propre voie.



Tous les joueurs doivent construire leur propre voie en plaçant également un domino dans une gare vide. S'il n'a pas de domino correspondant, il doit choisir un domino dans la pioche et si possible le poser dans le jeu. Sinon, ils gardent le domino dans leur main et le jeu se déplace vers la gauche. Continuez ainsi, en posant un domino - ou en tirant un domino - à chaque tour.

Au cours de la partie, il peut y avoir des voies bonus et des voies « libres » sur lesquelles jouer.

VOIES BONUS

Une fois qu'un joueur a commencé sa propre voie, il peut commencer une voie bonus dans une gare vide. Pendant la partie, n'importe quel joueur peut jouer sur ces voies bonus.

VOIES LIBRES

Si un joueur ne peut pas placer un domino sur sa voie, il tire un domino dans la pioche. S'il ne peut pas utiliser ce domino, il place son train sur sa PROPRE voie. Cela marque sa voie comme étant LIBRE et permet aux autres joueurs de placer des dominos sur cette voie.

Si votre train est sur votre voie, vous ne pouvez pas jouer dessus. Cependant, vous pouvez placer des dominos sur les trains des autres joueurs si leur train est présent, ainsi que sur les voies bonus, tant que votre train se trouve sur votre voie. Lorsque vous pouvez à nouveau jouer sur votre propre voie, retirez votre train pour avertir les autres joueurs qu'ils ne peuvent plus jouer sur la vôtre. Cette stratégie se poursuivra tout au long de la partie.

DOUBLES

Pendant la partie, les joueurs ne peuvent placer qu'un seul domino par tour - sauf lorsqu'un double est posé. Lorsque vous placez un double, posez-le perpendiculairement au domino qui le précède. Les joueurs qui posent un double doivent ensuite placer un autre domino à côté de leur double pour continuer leur voie. S'il ne peut pas, il doit prendre un domino dans la pioche. S'il peut le faire, il est obligé de le faire. Si ce n'est pas le cas, il doit placer son train sur le double au bout de sa voie et avertir les autres joueurs qu'il « passe ».

Le joueur suivant doit essayer de poser un domino sur le double et s'il n'y parvient pas, il doit tirer un nouveau domino. S'il ne peut pas poser ce domino sur le double, il place son train sur sa PROPRE voie.

Le jeu se poursuit dans cette phase de « double » jusqu'à ce que le double soit finalement complété, ce qui signifie que la pièce double doit être jouée avec la pièce correspondante, en fermant l'extrémité ouverte du double pour signaler la fin de la phase. La partie revient ensuite à la normale et c'est au tour du joueur situé à la gauche de celui qui a clôturé le double de jouer.

GAGNER LA PARTIE

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un seul domino, il doit alerter les autres joueurs en tapant deux fois le domino sur la table. Si un joueur est surpris avec un seul domino et qu'il n'a pas alerté les autres joueurs, il doit prendre un domino de la pioche.

Le premier joueur à placer son dernier domino remporte la partie. Les joueurs restants additionnent le nombre de points sur les dominos qu'il leur reste à jouer pour déterminer la 2e, 3e, 4e place, etc.

Si le jeu est au point mort et qu'il n'y a plus de coups à jouer, les joueurs additionnent le nombre de points sur les dominos qu'ils n'ont pas placés. Le joueur ayant le score le plus faible gagne.

MANCHES ET SCORES

Si le groupe souhaite jouer plusieurs manches, utilisez un bloc-notes pour noter les différentes manches du Train mexicain.

CONTINUEZ À JOUER AVEC D'AUTRES JEUX DE DOMINOS !

DOMINOS CLASSIQUES

(2 À 7 JOUEURS)

MISE EN PLACE

Placez tous les dominos à l'envers sur la table et mélangez-les.

- Dominos Double 6 pour 2 à 4 joueurs : chaque joueur prend cinq dominos.
- Dominos Double 9 pour 2 à 6 joueurs : chaque joueur prend sept dominos.
- Dominos Double 12 pour 2 à 7 joueurs : chaque joueur prend neuf dominos.

Placez les dominos debout avec les points tournés vers vous, mais ne laissez pas les autres joueurs les voir. Les dominos restants vont former la pioche.

JEU

Chaque domino est partagé en deux extrémités, chacune contient un ensemble de points. Un domino double contient des extrémités identiques (9-9, 8-8, etc.). Le joueur qui tire le domino double le plus haut le place au centre de la table pour commencer la partie. Puis c'est au joueur de gauche de continuer le jeu.

REMARQUE : Si aucun double n'a été pioché, remettre tous les dominos dans la pioche, mélanger et repiocher.

DOMINOS CLASSIQUES (SUITE)

Le second joueur essaie ensuite de faire correspondre un de ses dominos avec l'une des extrémités du double. Par exemple, si le premier domino posé est un double 11, le second joueur peut ajouter un domino ayant cinq points à l'une des extrémités. Le joueur suivant peut utiliser le double 11 ou le domino du deuxième joueur, et ainsi de suite.

Un seul domino peut être joué à chaque tour. Les dominos doivent être placés dans le sens de la longueur, plutôt que perpendiculairement, sauf dans le cas d'un domino double. Les joueurs peuvent placer leur domino de n'importe quel côté ou à n'importe quelle extrémité d'un domino double, ce qui leur donne quatre occasions de commencer une chaîne de dominos. Dans le jeu de dominos classique, les dominos ne peuvent être placés que bout à bout.

Si un joueur ne peut pas faire correspondre les points à une extrémité disponible d'une ligne, ou commencer une nouvelle chaîne à partir d'un double, il doit se servir dans la pioche jusqu'à ce qu'il puisse placer un domino. S'il tire le dernier domino de la pioche et qu'il ne peut toujours pas jouer, le joueur passe son tour. Un joueur doit jouer un domino s'il le peut.

SCORE DE LA MANCHE

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait utilisé tous ses dominos ou bien jusqu'à ce que plus personne ne puisse jouer. Si plus personne ne peut jouer et que tous les dominos ont été piochés, le joueur auquel il ne reste aucun domino ou celui avec le plus petit nombre de points (le moins de points sur les dominos restants) gagne la manche.

Si le gagnant n'a plus de dominos, les autres joueurs doivent additionner leurs points (les points sur leurs dominos) et le gagnant marque ces points pour la manche.

S'il reste des dominos au gagnant, il doit d'abord additionner ses points. Puis les autres joueurs additionnent leurs points et le gagnant soustrait son total de points du total de chacun des autres joueurs avant de déterminer son score pour la manche.

Par exemple, le joueur A gagne la première manche, mais il lui reste cinq points. Le joueur B a 19 points et le joueur C a 12 points. Le joueur A soustrait ses points de chaque total : $19 - 5 = 14$, et $12 - 5 = 7$. Le score du joueur A pour la manche est donc de $14 + 7$, soit 21 points.

Pour commencer une nouvelle manche, retournez tous les dominos face cachée, mélangez-les et demandez à chaque joueur de tirer une nouvelle série de dominos (voir Mise en place). Chaque manche se joue de la même manière que la première, en commençant par le joueur qui possède le domino double le plus élevé. Les manches s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur ait marqué au moins 100 points au total, ce qui lui permet de remporter la partie.

GAGNER LA PARTIE

Être le premier joueur à atteindre 100 points.

MATADOR

(3 À 8 JOUEURS)

MISE EN PLACE

Placez les dominos à l'envers sur la table et mélangez-les. S'il y a 3 à 6 joueurs, chacun tire 7 dominos. S'il y a 6 à 8 joueurs, chacun tire 5 dominos. Le joueur ayant le domino double le plus élevé commence (si personne n'a de domino double, c'est le joueur ayant le domino ayant la valeur de point la plus élevée). Les dominos restants forment la pioche et le jeu se poursuit vers la gauche.

JEU

Au lieu de poser un domino correspondant, le but du Matador est de placer n'importe quel domino qui, ajouté au bout d'un domino existant, totalisera 10. Par exemple, si le domino d'ouverture est un double 9, le joueur suivant doit placer un domino avec seulement 1 point à l'extrémité pour obtenir 10 points.

Comme aucun domino ne peut être ajouté à une extrémité vide pour être égal à 10, il y a 6 dominos Matador qui peuvent être posés dans ce cas. Il s'agit des dominos suivants : 9-1, 8-2, 7-3, 6-4, 5-5 et double blanc. Ces 6 dominos « Matadors » sont les seuls qui peuvent être posés sur un blanc. Cependant, ils peuvent également être posés n'importe où et à n'importe quel moment.

Si un joueur ne peut pas atteindre le nombre requis de 10 avec un domino de sa main (et qu'il n'a pas de Matador à placer), il doit piocher des dominos jusqu'à ce qu'il soit en mesure de jouer. S'il tire le dernier domino de la pioche et qu'il ne peut toujours pas jouer, le joueur passe son tour. Un joueur doit jouer un domino s'il le peut.

Le premier joueur à placer son dernier domino marque le nombre total de points dans la main de chaque joueur. Un double domino restant dans la main d'un joueur compte pour sa valeur totale. Puis une nouvelle manche commence.

Si aucun joueur ne peut placer son dernier domino, la manche est bloquée. Le joueur qui a le plus petit nombre de points dans sa main marque la différence entre sa main et le total de chaque adversaire (voir *les scores des dominos classiques*). Puis une nouvelle manche commence.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à marquer 100 points ou plus remporte la partie.

TIDDLE-A-WINK

(6 À 10 JOUEURS)

MISE EN PLACE

Placez les dominos à l'envers sur la table et mélangez-les. Chaque joueur tire 5 dominos. Le joueur qui a le domino double le plus élevé le place au centre de la table pour commencer le jeu. Puis c'est au joueur de gauche de continuer le jeu.

REMARQUE : Si aucun double n'a été pioché, remettre tous les dominos dans la pioche, mélanger et repiocher.

JEU

Chaque fois qu'un domino double est posé, y compris par le joueur qui commence la partie, ce joueur joue un autre tour. Si un joueur n'est pas en mesure de poser un domino correspondant, il passe son tour.

Le premier joueur à placer son dernier domino déclare « Tiddle-A-Wink » et reçoit le nombre total de points des mains des autres joueurs. Si aucun joueur ne peut placer son dernier domino, la manche est bloquée. Le joueur qui a le moins de points dans sa main marque la différence entre sa main et le total de chaque adversaire (voir *les scores des dominos classiques*). Puis une nouvelle manche commence.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à marquer 200 points ou plus remporte la partie.



NL

MEXICAN TRAIN DOMINO

Aantal spelers: 2-10 • Leeftijd: 6+

INHOUD

- 1 aluminium draagkoffer
- 91 dominostenen
- 9 treinen
- 1 scoreblok
- 1 startstuk

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je de eerste speler bent die al zijn dominostenen heeft uitgespeeld.

OPZETTEN

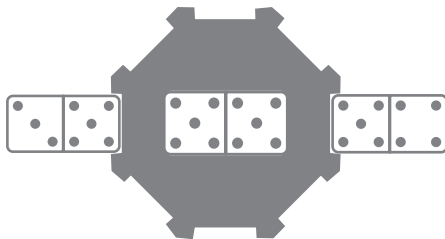
Elke speler kiest een trein als een markeersteen op zijn spoor. Plaats de dominostenen met de ogen naar beneden op de tafel en hussel ze door elkaar.

- 2-4 spelers: elke speler neemt 15 dominostenen.
- 5-6 spelers: elke speler neemt 11 dominostenen.
- 7-8 spelers: elke speler neemt 8 dominostenen.

Zet de stukken rechtop met de ogen naar je toe, maar laat de andere spelers je dominostenen niet zien. De overgebleven dominostenen worden de boneyard.

HET SPEL SPELEN

Elke dominosteentje is verdeeld in twee uiteinden, die elk een set ogen bevatten. Een dubbele dominosteentje bevat bij elkaar passende uiteinden (9-9, 8-8, enz.). De speler die de hoogste dubbele dominosteentje pakt, plaatst deze in het midden van het startstuk. Als ze de mogelijkheid hebben, kunnen ze hun spoor ook beginnen met het plaatsen van een dominosteentje die overeenkomt met de middelste dubbele in een van de lege stations. Voorlopig kunnen de spelers alleen dominostenen op hun eigen spoor plaatsen.



Alle spelers moeten hun eigen spoor bouwen door een dominosteentje in een leeg station te plaatsen. Als ze geen bijpassende dominosteentje hebben, moeten ze een dominosteentje uit de trekstapel pakken en deze spelen als dat mogelijk is. Anders houden ze de dominostenen in hun hand en gaat het spel verder naar links. Ga zo door en speel een dominosteentje - of trek een dominosteentje - voor elke beurt.

Naarmate het spel vordert, kunnen er bonussporen en „vrije” sporen worden gespeeld.

BONUSSPOREN

Zodra een speler zijn eigen spoor heeft gestart, mag hij een bonusspoor starten in een leeg station. Tijdens het spel kan elke speler bij deze bonussporen aanleggen.

VRIJE SPOREN

Als een speler geen dominosteentje op zijn spoor kan spelen, trekt hij een dominosteentje. Als ze die dominosteentje niet kunnen spelen, zetten ze hun trein op hun EIGEN spoor. Dit markeert hun spoor als VRIJ en staat andere spelers toe om dominostenen op dit spoor te plaatsen.

Als je trein op je eigen spoor staat, kun je er niet op spelen. Je kunt echter wel dominostenen plaatsen op de treinen van andere spelers als hun trein aanwezig is, en op eventuele bonussporen, zolang jouw trein op jouw spoor staat. Als je weer van je eigen spoor af kunt spelen, verwijder dan je trein om andere spelers te laten weten dat ze niet meer van jouw spoor af kunnen spelen. Dit patroon blijft het hele spel door bestaan.

DUBBELE

Tijdens het spel kunnen spelers elke beurt slechts één dominosteentje plaatsen – behalve wanneer er een dubbele wordt gespeeld. Als je een dubbele speelt, plaats deze dan loodrecht op de dominosteentje die er net voor staat. Spelers die een dubbele spelen, moeten vervolgens een andere dominosteentje naast hun dubbele plaatsen om hun spoor te vervolgen. Als ze dat niet kunnen, moeten ze een dominosteentje uit de boneyard pakken. Als ze die steen kunnen spelen, moeten ze dat doen. Zo niet, dan moeten ze hun trein op de dubbele aan het einde van hun spoor zetten en de andere spelers laten weten dat ze „Passen”.

De volgende speler moet proberen de dubbele weg te spelen en als dat niet lukt, moet hij een dominosteentje trekken. Als ze die dominosteentje niet aan de dubbele kunnen leggen, zetten ze hun trein op hun EIGEN spoor.

Het spel gaat door in deze ‘dubbelfase’ totdat de dubbele is voltooid, wat betekent dat de dubbeltegels moet worden uitgespeeld met de bijbehorende tegel, waarbij het open uiteinde van de dubbele wordt gesloten om het einde van de fase aan te geven. Daarna wordt het normale spel hervat met de speler links van de speler die de dubbele heeft gesloten.

HET SPEL WINNEN

Als een speler nog maar één dominosteentje over heeft, moet hij de andere spelers waarschuwen door dubbel op de dominostenen op tafel te tikken. Als een speler wordt betrapt met één dominosteentje en hij heeft de andere spelers niet gewaarschuwd, dan moet hij een dominosteentje van de trekstapel nemen.

De eerste speler die zijn laatste dominosteentje plaatst, wint het spel. De resterende spelers tellen het aantal ogen op van de dominostenen die ze niet hebben gespeeld om de 2e, 3e, 4e plaats te bepalen, enz.

Als het spel in een patstelling is en er geen zetten gedaan kunnen worden, tellen de spelers het aantal ogen op de dominostenen op die ze niet hebben gespeeld. De speler met de laagste score wint.

RONDEN EN PUNTVERDELING

Als de groep in rondes wil spelen, gebruik dan een scoreblok om de verschillende rondes van Mexican Train bij te houden.

BLIJF SPELEN MET MEER DOMINOSPELLETJES!

KLASSIEK DOMINO

(2 TOT 7 SPELERS)

OPZETTEN

Leg alle dominostenen met de ogen naar beneden op tafel en hussel ze door elkaar.

- Dubbel 6 dominostenen voor 2-4 spelers: elke speler neemt 5 dominostenen.
- Dubbel 9 dominostenen voor 2-6 spelers: elke speler neemt 7 dominostenen.
- Dubbel 12 dominostenen voor 2-7 spelers: elke speler neemt 9 dominostenen.

Zet de stukken rechtop met de ogen naar je toe, maar laat de andere spelers je dominostenen niet zien. De overgebleven dominostenen worden de boneyard.

SPELEN

Elke dominosteentje is verdeeld in twee uiteinden, die elk een set stippen (ogen) bevatten. Een dubbele dominosteentje bevat bij elkaar passende uiteinden (9-9, 8-8, enz.). De speler die de hoogste dubbele dominosteentje trekt, plaatst deze in het midden van de tafel om het spel te beginnen. Het spel gaat dan verder naar links.

LET OP: als er geen dubbele wordt getrokken, gaan alle dominostenen terug naar de trekstapel, worden ze opnieuw gehusseld en opnieuw getrokken.

KLASSIEK DOMINO (VERVOLG)

De tweede speler probeert vervolgens een van zijn dominostenen aan beide uiteinden van de dubbele te leggen. Als de eerste dominosteent bijvoorbeeld een dubbele 11 is, mag de tweede speler alle dominostenen toevoegen die vijf ogen aan een uiteinde hebben. De volgende speler mag de dubbele 11 wegspeelen, of de dominosteent van de tweede speler, en zo gaat het spel verder.

Per beurt mag maar één dominosteent worden gespeeld.

Dominostenen staan in de lengte in plaats van in een rechte hoek, behalve in het geval van een dubbele. Spelers mogen zowel de uiteinden als de zijanten van een dubbele dominosteent gebruiken, wat vier mogelijkheden biedt om een keten van dominostenen te beginnen. Gewone dominostenen kunnen alleen van eind tot eind worden gespeeld.

Als een speler de ogen op een open eind van een rij niet kan evenaren of geen nieuwe keten kan beginnen met de dubbele, moet hij dominostenen uit de trekstapel pakken totdat hij er een kan spelen. Als hij de laatste dominosteent in de stapel pakt en nog steeds niet kan spelen, past de speler. Een speler moet een dominosteent spelen als hij daartoe in staat is.

PUNTVERDELING VAN DE RONDE

Het spel gaat door totdat één speler al zijn dominostenen heeft gebruikt of totdat niemand meer kan spelen. Als er niet meer gespeeld kan worden en alle dominostenen zijn getrokken, dan wint de speler zonder dominostenen of met de minste punten (minste ogen op de overgebleven dominostenen) de ronde.

Als de winnaar geen dominostenen meer heeft, moeten de andere spelers hun punten optellen (de ogen op hun dominostenen) en krijgt de winnaar die punten voor de ronde.

Als de winnaar nog dominostenen over heeft, moet hij eerst zijn punten bij elkaar optellen. Vervolgens tellen de andere spelers hun punten op en de winnaar trekt zijn puntentotaal af van het totaal van elk van de andere spelers om zijn score voor de ronde te bepalen.

Bijvoorbeeld: speler A wint de ronde, maar heeft 5 punten (of ogen) over. Speler B heeft 19 punten en speler C heeft 12 punten. Speler A trekt zijn punten van elk totaal af: $19 - 5 = 14$ en $12 - 5 = 7$. Hierdoor is de score van speler A voor deze ronde $14 + 7$, wat 21 punten is.

Om een nieuwe ronde te beginnen, draai je alle dominostenen om, hussel je ze door elkaar en laat je elke speler een nieuwe hand dominostenen trekken (zie Opzetten). Elke ronde wordt hetzelfde gespeeld als de eerste, te beginnen met de speler die de hoogste dubbele dominosteent heeft. De rondes gaan door totdat één speler in totaal minstens 100 punten heeft gescoord, waarmee hij het spel wint.

HET SPEL WINNEN

Zorg dat je de eerste speler bent die 100 punten haalt.

MATADOR

(3 TOT 8 SPELERS)

OPZETTEN

Plaats de dominostenen met de ogen naar beneden op de tafel en hussel ze door elkaar. Als er 3-6 spelers zijn, pakt iedereen 7 dominostenen. Als er 6-8 spelers zijn, pakt iedereen 5 dominostenen. De speler met de hoogste dubbele dominosteent begint (als niemand een dubbele heeft, begint de speler met de dominosteent met de hoogste puntwaarde). De overgebleven dominostenen vormen de boneyard en het spel gaat verder naar links.

SPELEN

In plaats van een bijpassende dominosteent te spelen, is het doel van matador om een dominosteent te plaatsen die, opgeteld bij een bestaande dominosteent, een totaal van 10 oplevert. Als de openingsdominosteent bijvoorbeeld een dubbele 9 is, moet de volgende speler een dominosteent met slechts 1 oog aan het einde plaatsen om 10 punten te krijgen.

Omdat geen enkele dominosteent kan worden toegevoegd aan een blanco uiteinde om gelijk te zijn aan 10, zijn er 6 matador-dominostenen die in dit geval kunnen worden gespeeld. Deze zijn: 9-1, 8-2, 7-3, 6-4, 5-5 en dubbel blanco. Deze 6 'Matadors' zijn de enige dominostenen die aan een blanco kunnen worden gelegd. Ze kunnen echter ook altijd en overal worden gespeeld.

Als een speler de vereiste 10 niet kan halen met een dominosteent in zijn hand (en hij heeft geen matador om te plaatsen) moet hij uit de boneyard pakken totdat hij wel kan spelen. Als hij de laatste dominosteent in de boneyard pakt en nog steeds niet kan spelen, past de speler. Een speler moet een dominosteent spelen als hij daartoe in staat is.

De eerste speler die als laatste zijn dominosteent plaatst, krijgt het totaal aantal punten in de hand van elke speler. Een dubbele dominosteent in de hand van een speler telt als zijn volledige waarde. Vervolgens begint er een nieuwe ronde.

Als geen enkele speler zijn laatste dominosteent kan plaatsen, is de ronde geblokkeerd. De speler met het laagste aantal punten in zijn hand scoort het verschil tussen zijn hand en het totaal van elke tegenstander (zie de puntverdeling van klassiek domino). Vervolgens begint er een nieuwe ronde.

HET SPEL WINNEN

De eerste speler die 100 of meer punten scoort wint het spel.

TIDDLE-A-WINK

(6 TOT 10 SPELERS)

OPZETTEN

Plaats de dominostenen met de ogen naar beneden op de tafel en hussel ze door elkaar. Elke speler pakt 5 dominostenen. De speler die de hoogste dubbele dominosteent pakt, plaatst deze in het midden van de tafel om het spel te beginnen. Het spel gaat dan verder naar links.

LET OP: als er geen dubbele worden getrokken, gaan alle dominostenen terug naar de trekstapel, worden ze opnieuw gehusseld en opnieuw getrokken.

SPELEN

Wanneer een dubbele dominosteent wordt gespeeld, ook door de speler die het spel begint, krijgt deze speler nog een beurt. Als een speler een wedstrijd niet kan spelen, zegt hij „G” en slaat hij de beurt over.

De speler die als eerste zijn laatste dominosteent plaatst, roept „Tiddle-A-Wink” en ontvangt het totaal aantal punten van de handen van de andere spelers. Als geen enkele speler zijn laatste dominosteent kan plaatsen, is de ronde geblokkeerd. De speler met het laagste aantal punten in zijn hand scoort het verschil tussen zijn hand en het totaal van elke tegenstander (zie de puntverdeling van klassiek domino). Vervolgens begint er een nieuwe ronde.

HET SPEL WINNEN

De eerste speler die 200 of meer punten scoort wint het spel.



DE

MEXICAN TRAIN-DOMINO

Anzahl der Spieler: 2-10 • Alter: Ab 6 Jahren

INHALT

- 1 Aluminium-Transportbox
- 91 Dominosteine
- 9 Züge
- 1 Punktaufzeichnungsblock
- 1 Startteil

ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler alle Dominosteine ablegen.

SPIELVORBEREITUNG

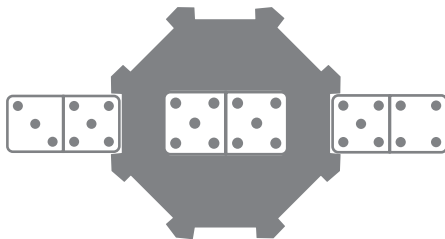
Jeder Spieler wählt einen Zug als Marker auf seinem Gleis. Die Dominosteine werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt.

- 2-4 Spieler: Jeder Spieler nimmt 15 Dominosteine.
- 5-6 Spieler: Jeder Spieler nimmt 11 Dominosteine.
- 7-8 Spieler: Jeder Spieler nimmt 8 Dominosteine.

Stell die Dominosteine mit den Augen zu dir auf, aber lass die anderen Spieler deine Steine nicht sehen. Die übriggebliebenen Dominosteine werden der Talon.

SPIELABLAUF

Jeder Dominostein hat zwei Enden, auf denen sich eine Anzahl Augen befindet. Ein Doppelstein hat zwei gleiche Enden (9-9, 8-8 usw.). Der Spieler mit dem Stein mit der höchsten doppelten Augenzahl legt ihn in die Mitte des Startteils. Wenn es möglich ist, kann ein Spieler sein Gleis auch damit starten, dass er einen Dominostein an einen der leeren Bahnhöfe legt, der an den Doppelstein in der Mitte passt. Im Augenblick können die Spieler nur auf ihrem eigenen Gleis Dominosteine anlegen.



Jeder müssen ihr eigenes Gleis bauen, indem sie ebenfalls einen Dominostein in einen leeren Bahnhof legen. Wenn sie keinen passenden Stein haben, müssen sie einen aus dem Stapel ziehen und diesen ablegen, falls möglich. Sonst behalten sie den Stein bei sich und der Spieler zur Linken ist an der Reihe. Der Ablauf wiederholt sich: Es wird immer ein Dominostein gelegt oder gezogen, wenn ein Spieler an der Reihe ist.

Im weiteren Verlauf des Spiels können Bonusgleise und „freie“ Gleise auftauchen, auf denen gespielt werden kann.

BONUS-GLEISE

Sobald ein Spieler sein eigenes Gleis begonnen hat, kann er ein Bonus-Gleis an einem leeren Bahnhof starten. Während des Spiels darf jeder Spieler diese Bonus-Gleise ablegen.

FREIE GLEISE

Wenn ein Spieler auf seinem Gleis keinen Dominostein anlegen kann, muss er einen weiteren Stein ziehen. Wenn er diesen Stein auch nicht anlegen kann, setzt er seinen Zug auf sein EIGENES Gleis. Damit wird das Gleis als FREI gekennzeichnet und ermöglicht es den anderen Spielern, auf diesem Gleis Dominosteine abzulegen.

Wenn dein Zug auf deinem Gleis ist, kannst du dort selbst keine Steine anlegen. Aber du kannst Dominosteine an einen Zug eines anderen Spielers anlegen, wenn deren Zug dort steht, und auf allen Bonus-Gleisen, solange dein Zug auf deinem Gleis steht. Wenn du wieder auf deinem eigenen Gleis anlegen kannst, musst du deinen Zug wegnehmen, damit die anderen Spieler wissen, dass sie nicht mehr bei dir anlegen können. Dieses Muster wird über das gesamte Spiel fortgesetzt.

DOPPEL

Während des Spiels dürfen die Spieler jeweils nur einen Stein legen, wenn sie an der Reihe sind – außer wenn ein Doppelstein gespielt wird. Ein Doppelstein wird im rechten Winkel zum unmittelbar davor liegenden Dominostein angelegt. Spieler, die einen Doppelstein gelegt haben, müssen anschließend einen weiteren Stein an den Doppelstein anlegen und das Gleis weiterbauen. Wenn sie nicht anlegen können, müssen sie einen Stein aus dem Talon nehmen. Wenn sie diesen Stein anlegen können, müssen sie das tun. Falls nicht, setzen sie ihren Zug auf den Doppelstein am Ende ihres Gleises und signalisieren den anderen Spielern, dass sie „passen“.

Der nächste Spieler muss versuchen, an den Doppelstein anzulegen, und wenn er nicht kann, muss er einen Dominostein ziehen. Wenn dieser Dominostein auch nicht an den Doppelstein angelegt werden kann, stellt er seinen Zug auf sein EIGENES Gleis.

Das Spiel wird in dieser ‚Doppel‘-Phase fortgesetzt, bis an alle Enden des Doppelsteins angelegt wurde, was bedeutet, dass ein passender Stein an den Doppelstein angelegt wird, wodurch das offene Ende des Doppelsteins geschlossen und das Ende der Phase angezeigt wird. Anschließend geht das Spiel mit dem Spieler zur Linken desjenigen Spielers normal weiter, der das Doppel geschlossen hat.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn ein Spieler nur noch einen Stein übrig hat, muss er die anderen Spieler warnen, indem er zweimal mit dem Stein auf den Tisch klopft. Wenn ein Spieler mit nur einem Dominostein erwischt wird und er hat die anderen nicht gewarnt, muss er einen Dominostein aus dem Stapel ziehen.

Wer zuerst seinen letzten Dominostein gelegt hat, gewinnt das Spiel. Die anderen Spieler zählen die Augen auf den Dominosteinen zusammen, die sie nicht ablegen konnten, und bestimmen so den 2., 3., 4. Platz usw.

Wenn das Spiel in einer Pattsituation ist und keiner mehr anlegen kann, zählen die Spieler die Augen auf den Dominosteinen zusammen, die sie nicht spielen konnten. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

RUNDEN & PUNKTE ZÄHLEN

Wenn die Gruppe in Runden spielen möchte, sollten die verschiedenen Runden der Mexikanischen Eisenbahn auf einem Notizblock aufgeschrieben werden.

SPIEL WEITER MIT ANDEREN DOMINOSPIELEN!

KLASSISCHES DOMINO

(2 BIS 7 SPIELER)

SPIELVORBEREITUNG

Alle Dominosteine mit der Bildseite nach unten auf den Tisch legen und mischen.

- Doppel-6-Domino für 2-4 Spieler: Jeder Spieler nimmt 5 Dominosteine.
- Doppel-9-Domino für 2-6 Spieler: Jeder Spieler nimmt 7 Dominosteine.
- Doppel-12-Domino für 2-7 Spieler: Jeder Spieler nimmt 9 Dominosteine.

Stell die Dominosteine mit den Augen zu dir vor dir auf, aber lass die anderen Spieler deine Dominosteine nicht sehen. Die übriggebliebenen Dominosteine bilden der Talon.

ABLAUF

Jeder Dominostein hat zwei Enden, auf denen sich eine Anzahl von Punkten (Augen) befinden. Ein Doppelstein hat zwei gleiche Enden (9-9, 8-8 usw.) Der Spieler, der den höchsten Doppelstein zieht, legt ihn in die Mitte des Tisches und beginnt damit das Spiel. Danach ist der Spieler zur Linken an der Reihe.

HINWEIS: Wenn keine Doppelsteine gezogen werden, gehen alle Dominosteine zurück in den Stapel, werden neu gemischt und es wird erneut gezogen.

KLASSISCHES DOMINO (FORTSETZUNG)

Der zweite Spieler versucht dann, einen seiner Steine an ein beliebiges Ende des Doppelsteins anzulegen. Wenn zum Beispiel der erste gespielte Stein ein Doppel-5er ist, kann der zweite Spieler einen beliebigen seiner Steine anlegen, der an einem Ende fünf Punkte hat. Der nächste Spieler darf entweder an den Doppel-5er oder an den Stein des zweiten Spielers anlegen, und das Spiel geht so weiter.

Jedes Mal darf nur ein Dominostein angelegt werden. Die Dominosteine werden längs angelegt, nicht im rechten Winkel, außer bei einem Doppelstein. Die Spieler können an jedem Ende oder jeder Seite des Doppelsteins anlegen, woraus sich vier Möglichkeiten entstehen, eine Dominokette zu starten. Normale Dominosteine können nur am Ende angelegt werden.

Wenn ein Spieler keinen Stein mit passender Augenzahl für ein beliebiges offenes Ende einer Reihe hat oder am Doppelstein eine neue Kette anfangen kann, muss er aus dem Stapel so lange Dominosteine ziehen, bis er einen davon spielen kann. Wenn der letzte Dominostein im Stapel gezogen wurde und der Spieler immer noch nicht anlegen kann, muss er eine Runde aussetzen. Ein Spieler muss einen Dominostein spielen, wenn er kann.

RUNDE GEWINNEN

Das Spiel geht solange weiter, bis ein Spieler alle Dominosteine ausgespielt hat oder niemand mehr anlegen kann. Wenn keine Spielzüge mehr ausgeführt werden können und alle Dominosteine gezogen wurden, hat der Spieler die Runde gewonnen, der alle seine Dominosteine abgelegt hat, bzw. die wenigsten Augen hat (die wenigsten Augen auf den verbleibenden Dominosteinen).

Wenn der Gewinner keine Dominosteine mehr hat, müssen die anderen Spieler ihre Punkte zusammenzählen (die Augen auf ihren Dominosteinen), und der Sieger erhält diese Anzahl Punkte für die Runde.

Wenn der Sieger noch Dominosteine hat, muss er zunächst seine Punkte zusammenzählen. Anschließend rechnen die anderen Spieler ihre Punkte zusammen und der Sieger zieht die Summe seiner Punkte von der Punktesumme der anderen Spieler ab, bevor die Punktzahl für die Runde bestimmt wird.

Zum Beispiel: Spieler A gewinnt die Runde, hat aber noch 5 Punkte (oder Augen) übrig. Spieler B hat 19 Punkte, und Spieler C hat 12 Punkte. Spieler A zieht seine Punkte von den einzelnen Summen ab: $19 - 5 = 14$ und $12 - 5 = 7$. Damit beträgt die Punktzahl vom Spieler A für die Runde $14 + 7$, also 21 Punkte.

Um eine neue Runde zu beginnen, werden alle Dominosteine mit der Bildseite nach unten gedreht und jeder Spieler zieht neue Dominosteine (siehe unter Spielvorbereitung). Jede Runde wird genau wie die erste gespielt, es beginnt der Spieler mit dem höchsten Doppelstein. Es werden so lange weitere Runden gespielt, bis ein Spieler mindestens 100 Punkte insgesamt erzielt hat, wodurch das Spiel gewonnen ist.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der erste Spieler mit 100 Punkten hat gewonnen.

MATADOR

(3 BIS 8 SPIELER)

SPIELVORBEREITUNG

Die Dominosteine werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Bei 3-6 Spielern zieht jeder 7 Dominosteine. Bei 6-8 Spielern zieht jeder 5 Dominosteine. Der Spieler mit dem höchsten Doppelstein beginnt das Spiel (wenn keiner einen Doppelstein hat, fängt der Spieler an, der den höchsten Punktwert auf einem Dominostein hat). Die übrigen Dominosteine bilden den Talon, und der Spieler zur Linken ist an der Reihe.

ABLAUF

Anstatt einen übereinstimmenden Dominostein anzulegen ist bei Matador das Ziel, einen beliebigen Stein zu legen, dessen Augenzahl zusammen mit der des vorhandenen Dominosteins 10 ergibt. Wenn zum Beispiel der Startstein eine Doppel-9 ist, muss der nächste Spieler einen Stein mit nur 1 Auge anlegen, um auf 10 Punkte zu kommen.

Da es nicht möglich ist, durch Anlegen an einen Dominostein ohne Augen auf 10 zu kommen, gibt es 6 Matador-Dominosteine, die in diesem Fall gespielt werden können. Das sind: 9-1, 8-2, 7-3, 6-4, 5-5 und die Doppel-Null. Diese 6 ‚Matadore‘ sind die einzigen Dominosteine, die an einen Dominostein mit null Augen angelegt werden können. Sie können aber auch jederzeit überall sonst gespielt werden.

Wenn ein Spieler mit den Dominosteinen in seinem Besitz nicht auf die erforderlichen 10 kommen kann (und keinen Matador zum Anlegen hat), muss er Dominosteine aus dem Talon ziehen, bis er spielen kann. Wenn der letzte Stein im Talon gezogen wurde und der Spieler immer noch nicht anlegen kann, muss er eine Runde aussetzen. Ein Spieler muss einen Dominostein spielen, wenn er kann.

Der erste Spieler, der seinen letzten Dominostein anlegt, erhält die Gesamtzahl der Punkte auf den Dominosteinen aller anderen Spieler gutgeschrieben. Ein Doppelstein, der im Besitz eines Spieler übrig bleibt, zählt mit seinem vollen Punktwert. Dann beginnt eine neue Runde.

Wenn kein Spieler seinen letzten Stein anlegen kann, ist die Runde blockiert. Dem Spieler mit der niedrigsten Anzahl Punkte auf den Dominosteinen in seinem Besitz wird die Differenz zwischen seiner Punktzahl und der Gesamtpunktzahl aller Gegenspieler zugeschrieben (siehe die Punktezählung im klassischen Domino). Dann beginnt eine neue Runde.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wer zuerst 100 oder mehr Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

FLOHZIRKUS

(6 BIS 10 SPIELER)

SPIELVORBEREITUNG

Die Dominosteine werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler zieht 5 Dominosteine. Der Spieler mit dem Stein mit der höchsten doppelten Augenzahl legt ihn in die Mitte des Tisches, um das Spiel zu starten. Danach ist der Spieler zur Linken an der Reihe.

HINWEIS: Wenn keine Doppelsteine gezogen werden, gehen alle Dominosteine zurück in den Stapel, werden neu gemischt und es wird erneut gezogen.

ABLAUF

Immer wenn ein Doppelstein gespielt wird, ist der Spieler noch einmal an der Reihe, auch beim Start des Spiels. Wenn ein Spieler nicht anlegen kann, muss er „G“ sagen und passen.

Der erste Spieler, der seinen letzten Stein anlegt, ruft „Flohzirkus“ und erhält die Gesamtpunktzahl der verbliebenen Steine der anderen Spieler gutgeschrieben. Wenn kein Spieler seinen letzten Stein anlegen kann, wird die Runde blockiert. Dem Spieler mit der niedrigsten Anzahl Punkte auf den Dominosteinen in seinem Besitz wird die Differenz zwischen seiner Punktzahl und der Gesamtpunktzahl aller Gegenspieler zugeschrieben (siehe die Punktezählung im klassischen Domino). Dann beginnt eine neue Runde.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wer zuerst 200 oder mehr Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.



IT

DOMINO MEXICAN TRAIN

Numero di giocatori: 2-10 • Età: 6+

CONTENUTO

- 1 custodia in alluminio per il trasporto
- 91 tessere
- 9 trenini
- 1 blocchetto per i punteggi
- 1 pezzo iniziale

SCOPO DEL GIOCO

Essere i primi a collocare sul tavolo tutte le tessere a propria disposizione.

PREPARAZIONE

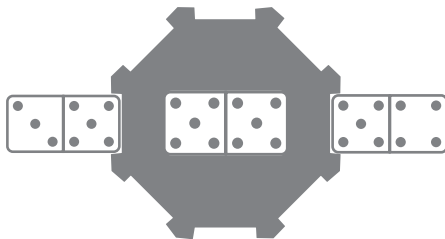
Ogni giocatore sceglie un trenino come segnalino sul proprio binario. Disporre le tessere a faccia in giù sul tavolo e mescolarle.

- 2-4 giocatori: ciascun giocatore prende 15 tessere.
- 5-6 giocatori: ciascun giocatore prende 11 tessere.
- 7-8 giocatori: ciascun giocatore prende 8 tessere.

Il giocatore deve sollevare in posizione verticale le tessere con i pallini rivolti verso se stesso, ma senza permettere agli avversari di vederle. Le tessere restanti formano l'ossario.

COME GIOCARE

Ogni tessera si divide in due sezioni, ognuna contenente una serie di pallini. Una tessera doppia contiene due sezioni con lo stesso numero di pallini (9-9, 8-8, ecc.). Il giocatore che pesca la tessera con il doppio più alto posiziona quest'ultima al centro del pezzo iniziale. Se è possibile, il giocatore può anche avviare il proprio binario, posizionando una tessera corrispondente al doppio centrale in una delle stazioni vuote. Da questo momento in poi, i giocatori possono solo posizionare le tessere sui rispettivi binari.



Tutti i giocatori devono costruire il proprio binario personale collocando inoltre una tessera in una stazione vuota. In assenza di una tessera da posizionare, i giocatori devono pescarne una dalla pila di pesca e porla possibilmente sul tavolo. Diversamente, si trattiene la tessera in mano e il gioco prosegue verso sinistra. Continuare in questo modo, posizionando una tessera oppure pescandone una, a ogni turno.

Durante il corso della partita, potrebbero esserci binari extra e binari "liberi", su cui è possibile posizionare le tessere.

BINARI EXTRA

Dopo aver avviato il proprio binario, un giocatore può avviarne uno extra in una stazione vuota. Nel corso della partita, tutti i giocatori possono posizionare le tessere su tali binari.

BINARI LIBERI

Se un giocatore non è in grado di posizionare una tessera sul proprio binario, ne pesca un'altra. Se non è possibile impiegare neanche quella tessera, il giocatore posiziona il trenino sul PROPRIO binario. Questa mossa indica che il binario è LIBERO ed è consentito agli altri giocatori di posizionarvi le proprie tessere.

Se un giocatore posiziona il trenino sul proprio binario, non può collocarvi le tessere. Tuttavia, il giocatore in questione può posizionare le tessere sui binari dove sono presenti i trenini degli altri giocatori e su qualsiasi binario extra fino a quando il proprio trenino non si trova sul relativo binario. Quando il giocatore sarà in grado di posizionare nuovamente le tessere sul proprio binario, dovrà rimuovere il trenino per segnalare agli altri giocatori il divieto di collocare le loro tessere sui binari di sua proprietà. Questo schema si ripete per tutta la durata della partita.

TESSERE DOPPIE

Nel corso della partita, ai giocatori è consentito posizionare solo una tessera a ogni turno, salvo quando si tratta di una tessera doppia. Nel posizionare una tessera doppia, collocarla perpendicolarmente a quella immediatamente precedente. I giocatori che posizionano una tessera doppia devono successivamente affiancare a quest'ultima un'ulteriore tessera per continuare il proprio binario. Nel caso non fosse possibile farlo, pescare una tessera dall'ossario. È obbligatorio posizionare la tessera appena pescata, se è possibile farlo. In caso contrario, posizionare il proprio trenino sulla tessera doppia all'estremità del binario e avvisare gli altri giocatori che si "passa" al turno del giocatore successivo.

Il giocatore in questione deve tentare di affiancare una tessera alla tessera doppia e se non può farlo, deve pescare una nuova tessera. Se non è possibile affiancare tale tessera a quella doppia, il giocatore deve posizionare il trenino sul PROPRIO binario.

La partita continua con questa fase di 'doppi' fino al completamento della tessera doppia, vale a dire che quest'ultima deve essere affiancata da una tessera corrispondente per chiuderne l'estremità e segnalare, in questo modo, il termine di tale fase di gioco. In seguito, il gioco regolare riprende con il giocatore a sinistra della persona che ha chiuso la tessera doppia.

COME VINCERE

Quando un giocatore ha una sola tessera rimasta in suo possesso, deve avvisare gli altri giocatori battendo quest'ultima per due volte sul tavolo. Se il giocatore con un'ultima tessera rimasta non avvisa gli altri giocatori, deve pescare una tessera dalla pila di pesca.

Il giocatore che per primo posiziona l'ultima tessera in suo possesso vince la partita. Gli altri giocatori sommano i pallini sulle tessere che non hanno posizionato sul tavolo per determinare 2°, 3° e 4° posto, ecc.

Se la partita si trova in una situazione di stallo e non sono possibili ulteriori mosse, i giocatori sommano i pallini sulle tessere che non hanno posizionato sul tavolo. Il giocatore con il punteggio più basso vince.

RIPRESE E PUNTEGGIO

Se il gruppo di giocatori desidera giocare a più riprese, utilizzare il blocchetto per annotare i punteggi delle varie riprese della partita di Mexican Train.

IL DIVERTIMENTO CONTINUA CON ALTRE VARIANTI DI DOMINO!

DOMINO CLASSICO

(DA 2 A 7 GIOCATORI)

PREPARAZIONE

Posizionare tutte le tessere a faccia in giù sul tavolo e mescolarle.

- 2-4 giocatori: ogni giocatore prende 5 tessere.
- 2-6 giocatori: ogni giocatore prende 7 tessere.
- 2-7 giocatori: ogni giocatore prende 9 tessere.

Il giocatore deve sollevare in posizione verticale le tessere con i pallini rivolti verso se stesso, ma senza permettere agli avversari di vederle. Le tessere restanti formano l'ossario.

COME GIOCARE

Ogni tessera si divide in due sezioni, ognuna contenente una serie di puntini (pallini). Una tessera doppia presenta due sezioni con lo stesso numero di pallini (9-9, 8-8, ecc.). Il giocatore che pesca la tessera doppia con il numero più alto la posiziona al centro del tavolo per iniziare la partita. Il gioco quindi procede verso sinistra.

NOTA: se non viene pescato nessun doppio, tutte le tessere vengono riposizionate sulla pila di pesca, rimescolate e ripescate.

DOMINO CLASSICO (CONTINUA)

Il secondo giocatore quindi cerca di utilizzare una tessera che corrisponda a una delle due estremità della tessera doppia presente sul tavolo. Ad esempio, se la prima tessera posizionata sul tavolo è un doppio 5, il secondo giocatore può aggiungere qualsiasi tessera, tra quelle a disposizione, che abbia un'estremità con cinque pallini. Il giocatore successivo può attaccare una tessera al doppio 5, oppure a quella del secondo giocatore e il gioco prosegue in questo modo.

È possibile giocare solo una tessera per turno. Le tessere devono essere collocate longitudinalmente anziché perpendicolarmente, salvo che si tratti di tessere doppie. I giocatori hanno la possibilità di completare l'estremità oppure il lato di una tessera doppia, disponendo di quattro collocazioni differenti per poter iniziare una catena di tessere. Le tessere standard possono essere disposte in modo che solo le estremità siano a contatto.

Se un giocatore non ha la possibilità di collocare una tessera con un numero di pallini tale da corrispondere a una estremità aperta della fila, oppure di cominciare una nuova catena a partire dalla tessera doppia, deve pescare dalla pila di pesca fino ad avere una tessera da poter collocare. Se il giocatore in questione pesca l'ultima tessera dalla pila e non è in grado di giocarla, salta il turno. Un giocatore deve necessariamente collocare una tessera se ne ha la possibilità.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO DELLA PRIMA RIPRESA

La partita continua fino a quando un giocatore ha impiegato tutte le tessere disponibili, oppure fino a quando nessuno è in grado di collocare delle tessere. Se non è possibile andare avanti nel gioco e tutte le tessere sono state impiegate, il giocatore senza tessere o con il numero minore di punti (il numero più basso di pallini sulle tessere rimanenti) vince la ripresa.

Se il vincitore non ha tessere rimanenti, gli altri giocatori devono sommare i propri punti (i pallini sulle proprie tessere) che vengono attribuiti al vincitore per la ripresa in corso.

Se il vincitore ha ancora delle tessere rimanenti, deve prima sommare i propri punti. Quindi, gli altri giocatori sommano i propri e il vincitore sottrae il totale dei propri punti da quello di ciascuno degli altri giocatori, prima di determinare il punteggio della ripresa in corso.

Esempio: il giocatore A vince la ripresa, ma ha 5 punti (o pallini) rimanenti. Il giocatore B ha 19 punti e il giocatore C ne ha 12. Il giocatore A sottrae i propri punti da ciascuno dei totali: $19 - 5 = 14$ e $12 - 5 = 7$. Questo consente di totalizzare il punteggio del giocatore A per la ripresa in corso: $14 + 7$, che è uguale a 21 punti.

Per dare inizio a una nuova ripresa, posizionare tutte le tessere a faccia in giù, mescolarle e far pescare a ogni giocatore una nuova mano di tessere (vedere Preparazione). Ogni ripresa viene giocata nello stesso modo della prima, cominciando con il giocatore che ha la tessera con il doppio più alto. Le riprese continuano a essere disputate fino a quando un giocatore non totalizza almeno 100 punti, vincendo il gioco.

COME VINCERE

Vince il primo giocatore che totalizza 100 punti.

MATADOR

(DA 3 A 8 PLAYERS)

PREPARAZIONE

Disporre le tessere a faccia in giù sul tavolo e mescolarle. Nel caso di una partita con 3-6 giocatori, ognuno di essi prende 7 tessere. Nel caso di una partita con 6-8 giocatori, ognuno di essi prende 5 tessere. Il giocatore con la tessera contenente il doppio più alto comincia la partita (se nessun giocatore possiede una tessera doppia, inizia la persona con la tessera contenente il numero più alto). Le tessere rimanenti formano l'ossario e il gioco procede verso sinistra.

COME GIOCARE

Invece che cercare di posizionare una tessera con un numero di pallini equivalente, lo scopo della variante Matador è quello di aggiungere alla catena qualsiasi tessera il cui numero di pallini, sommato a quelli dell'estremità da completare, dia come risultato 10. Ad esempio, se la tessera da completare è un doppio 9, il giocatore successivo deve collocarne una all'estremità, contenente 1 solo pallino per ottenere 10 punti.

Dal momento che non è consentito collocare una tessera a un'estremità priva di pallini per raggiungere 10, è possibile, in tal caso, impiegare 6 tessere Matador. Quest'ultime sono: 9-1, 8-2, 7-3, 6-4, 5-5 e il doppio zero. Le 6 tessere 'Matador' sono le uniche che è possibile collocare per completare un'estremità con zero. Tuttavia, tali tessere possono essere impiegate ovunque e in qualunque momento della partita.

Se un giocatore non riesce a totalizzare un 10 utilizzando la tessera in suo possesso (non possedendo una tessera Matador), deve pescare dall'ossario fino a trovarne una da posizionare. Se il giocatore in questione pesca l'ultima tessera dall'ossario e non è in grado di giocarla, salta il turno. Un giocatore deve necessariamente collocare una tessera se ne ha la possibilità.

Il primo giocatore che posiziona l'ultima tessera a sua disposizione acquisisce il totale dei punti ricavati dalle tessere in possesso degli altri giocatori. Una tessera doppia rimasta in possesso di un giocatore ha pieno valore. Successivamente, ha inizio una nuova ripresa.

Se nessun giocatore è in grado di collocare l'ultima tessera a propria disposizione, la ripresa si blocca. Il giocatore con il numero inferiore di punti, ricavati dalle tessere in suo possesso, totalizza la differenza tra i propri punti e il totale di ogni avversario (*vedere il punteggio del domino classico*). Successivamente, ha inizio una nuova ripresa.

COME VINCERE

Il primo giocatore che totalizza 100 o più punti vince la partita.

TIDDLE-A-WINK

(DA 6 A 10 GIOCATORI)

PREPARAZIONE

Disporre le tessere a faccia in giù sul tavolo e mescolarle. Ogni giocatore pesca 5 tessere. Il giocatore che pesca la tessera con il doppio più alto posiziona quest'ultima al centro del tavolo per dare inizio alla partita. Il gioco quindi procede verso sinistra.

NOTA: se non viene pescato nessun doppio, tutte le tessere vengono riposizionate sulla pila di pesca, rimescolate e ripescate.

COME GIOCARE

Ogniquale volta un giocatore colloca una tessera doppia sul tavolo, compreso il primo giocatore, ha diritto a un secondo turno. Se un giocatore non è in grado di trovare una tessera da collocare durante il turno, dice "G" ad alta voce e passa il turno.

Il primo giocatore che posiziona l'ultima tessera in suo possesso dice "Tiddle-A-Wink" e ottiene il totale dei punti ricavati dalle tessere in possesso degli altri giocatori. Se nessun giocatore è in grado di collocare l'ultima tessera a propria disposizione, la ripresa si blocca. Il giocatore con il numero inferiore di punti, ricavati dalle tessere in suo possesso, totalizza la differenza tra i propri punti e il totale di ogni avversario (*vedere il punteggio del domino classico*). Successivamente, ha inizio una nuova ripresa.

COME VINCERE

Il primo giocatore che totalizza 200 o più punti vince la partita.



ES

DOMINÓ DE TREN MEXICANO

Número de jugadores: 2-10 • Edad: 6+

CONTENIDO

- 1 caja de transporte de aluminio
- 91 fichas de dominó
- 9 trenes
- 1 bloc de puntuación
- 1 pieza de inicio

META DEL JUEGO

Sé el primer jugador en jugar todas las fichas de dominó.

PREPARACIÓN

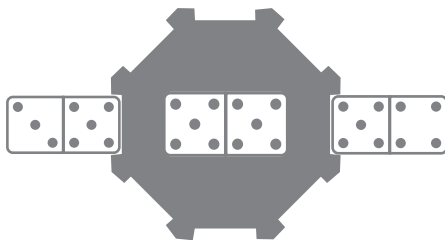
Cada jugador elige un tren como marcador en su carril. Coloca las fichas de dominó boca abajo en la mesa y mézclalas.

- 2-4 jugadores: Cada jugador coge 15 fichas de dominó.
- 5-6 jugadores: Cada jugador coge 11 fichas de dominó.
- 7-8 jugadores: Cada jugador coge 8 fichas de dominó.

Coloca las piezas levantadas con los puntos orientados hacia ti, pero sin que los demás jugadores puedan verlas. El resto de fichas de dominó formarán la pila.

MODO DE JUEGO

Cada ficha de dominó está dividida en dos extremos, y cada uno contiene un conjunto de puntos. Una ficha de dominó doble tiene los extremos iguales (9-9, 8-8, etc.). El jugador que saque la ficha de dominó doble más alta la colocará en el centro de la pieza de inicio. Si pueden, también pueden empezar su pista colocando una ficha de dominó de modo que coincida con el doble centro en una de las estaciones vacías. De momento, los jugadores solamente pueden colocar fichas de dominó en sus carriles.



Todos los jugadores tienen que construir su propio carril colocando también una ficha de dominó en una estación vacía. Si no tienen una ficha coincidente, deberán robar una de la pila de robar y usarla si es posible. De lo contrario, conservarán las fichas que tienen en su mano y la partida continúa hacia la izquierda. La partida continúa de este modo, jugando una ficha de dominó o robando una en cada turno.

A medida que la partida continúa, pueden aparecer carriles de bonificación y carriles "libres" en los que se puede jugar.

CARRILES DE BONIFICACIÓN

Una vez que un jugador haya comenzado su propio carril, puede comenzar un carril de bonificación en una estación vacía. Durante la partida, cualquier jugador puede usar estos carriles de bonificación.

CARRILES LIBRES

Si un jugador no puede jugar una ficha en su carril, robará otra ficha. Si no pueden usar esa ficha, colocarán su tren en su PROPIO carril. Esto hace que su carril quede LIBRE y permitirá a otros jugadores colocar sus fichas de dominó en este carril.

Si tu tren está en tu carril, no podrás jugar en él. Sin embargo, podrás colocar fichas de dominó en los trenes de otros jugadores si su tren está presente y en cualquier carril de bonificación, siempre que tu tren esté en tu carril. Cuando puedas volver a poner fichas en tu tren, retira tu tren para avisar a los demás que no pueden usarlo. Este patrón continúa durante la partida.

DOBLES

Durante la partida, los jugadores solamente pueden colocar una sola ficha de dominó en cada turno, excepto al jugar una doble. Al jugar una doble, colócala perpendicular a la ficha de dominó justo antes de ella. Los jugadores que jueguen una doble deben colocar otra ficha de dominó sobre su doble para continuar su carril. Si no pueden, deberán robar una ficha de dominó de la pila. Si pueden, deben jugarla. De lo contrario, deben colocar su tren en la doble al final de su carril y avisar al resto de los jugadores de que "Pasan".

El siguiente jugador debe intentar colocar en la doble y, si no puede, deberá robar una ficha. Si tampoco pueden usar esta ficha en la doble, deberán colocar su tren en su PROPIO carril.

La partida continúa en esta fase de 'dobles' hasta que se complete el doble, lo que significa que la ficha doble debe jugarse con su ficha coincidente, cerrando el extremo abierto de la doble para señalar el final de la fase. A continuación, continuará la partida normal con el jugador a la izquierda de aquél que haya cerrado el doble.

CÓMO GANAR

Cuando a un jugador solamente le queda una ficha de dominó, deberá anunciarlo a los demás golpeando dos veces la mesa con ella. Si a un jugador solamente le queda una ficha de dominó pero se le olvidó anunciarlo a los demás, deberá robar una ficha de la pila.

El primer jugador en colocar su última ficha de dominó gana la partida. El resto de jugadores sumarán el número de puntos de las fichas que tenga sin jugar y determinarán así quién es el 2.º, 3.º, 4.º, etc.

Si la partida queda en tablas y no se pueden realizar más movimientos, los jugadores sumarán el número de puntos de las fichas de dominó que no hayan jugado. Gana el jugador con la puntuación más baja.

RONDAS Y PUNTUACIÓN

Si el grupo quiere jugar rondas, usa el bloc de notas para mantener un registro de las diferentes rondas del Tren mexicano.

¡CONTINÚA JUGANDO MÁS PARTIDAS DE DOMINÓ!

DOMINÓ CLÁSICO

(DE 2 A 7 JUGADORES)

PREPARACIÓN

Coloca boca abajo todas las fichas de dominó en la mesa y mézclalas.

- Dominó 6 doble para 2-4 jugadores: Cada jugador coge 5 fichas de dominó.
- Dominó 9 doble para 2-6 jugadores: Cada jugador coge 7 fichas de dominó.
- Dominó 12 doble para 2-7 jugadores: Cada jugador coge 9 fichas de dominó.

Coloca las piezas levantadas con los puntos orientados hacia ti, pero sin que los demás jugadores puedan verlas. El resto de fichas de dominó formarán la pila.

JUEGO

Cada ficha de dominó está dividida en dos extremos, y cada uno contiene un conjunto de puntos. Una ficha de dominó doble tiene los extremos iguales (9-9, 8-8, etc.). El jugador que saque la ficha de dominó doble más alta la colocará en el centro de la mesa, comenzando así la partida. A continuación, es el turno del jugador a su izquierda.

NOTA: Si nadie tiene una ficha doble, todas las fichas de dominó serán devueltas a la pila y los jugadores deberán volver a coger nuevas fichas.

DOMINÓ CLÁSICO (CONTINUACIÓN)

A continuación, el siguiente jugador tiene que intentar hacer coincidir una de sus fichas de dominó con cualquiera de los extremos de la ficha doble. Por ejemplo, si la primera ficha de dominó jugada es el 11 doble, el segundo jugador deberá añadir cualquiera de sus fichas que tenga cinco puntos en uno de los extremos. El siguiente jugador puede colocar su ficha en el otro extremo del 11 doble o en la segunda ficha de dominó, y así sucesivamente.

Solamente puede jugarse una ficha de dominó por turno. Las fichas de dominó están a lo largo en lugar de en ángulos rectos, excepto en el caso de una doble. Los jugadores pueden optar por cualquiera de los extremos o lados de una ficha doble, teniendo así cuatro oportunidades de comenzar una cadena de dominó. Las fichas de dominó normales solamente pueden colocarse de extremo a extremo.

Si un jugador no tiene ninguna ficha que coincida con los puntos de los extremos abiertos de una fila, ni comenzar una cadena a partir de la ficha doble, deberán coger fichas de la pila de robar hasta que puedan poner una. Si después de coger la última ficha de la pila siguen sin poder jugar, perderán un turno. Si un jugador tiene una ficha de dominó que jugar, debe usarla.

PUNTUACIÓN DE LA RONDA

La partida continúa hasta que un jugador haya usado todas sus fichas de dominó o hasta que nadie pueda jugar. Si no se pueden realizar más movimientos, y no quedan fichas en la pila, el jugador sin fichas de dominó o con el número más bajo de puntos (menos puntos totales en las fichas restantes) gana la ronda.

Si el ganador no tiene fichas, el resto de jugadores deberán sumar todos sus puntos (el número total de puntos de sus fichas) y el ganador obtendrá dichos puntos en la ronda.

Si al ganador le quedan fichas, deberá sumar primero sus puntos. El resto de jugadores sumará sus puntos y el ganador restará sus puntos del total de puntos del resto de jugadores antes de determinar la puntuación de la ronda.

Por ejemplo: El jugador A gana la ronda, pero tiene 5 puntos en sus fichas. El jugador B tiene 19 puntos, y el jugador C 12. El jugador A restará sus puntos del total de cada uno: $19 - 5 = 14$, y $12 - 5 = 7$. De este modo, la puntuación del jugador A de la ronda es de $14 + 7 = 21$ puntos.

Para empezar una nueva ronda, dale la vuelta a todas las fichas, mézclalas y pide a cada jugador que robe una nueva mano de fichas de dominó (consulta Preparación). Cada ronda se juega del mismo modo, empezando por el jugador que tenga la ficha doble más alta. Las rondas continúan hasta que un jugador alcance 100 puntos, acabando así la partida.

GANAR LA PARTIDA

Sé el primer jugador que logre 100 puntos.

MATADOR

(DE 3 A 8 JUGADORES)

PREPARACIÓN

Coloca las fichas de dominó boca abajo en la mesa y mézclalas. Si hay de 3 a 6 jugadores, cada uno coge 7 fichas de dominó. Si hay de 6 a 8 jugadores, cada uno coge 5 fichas de dominó. El jugador con la ficha de dominó doble más alta comienza la partida (si ninguno tiene una ficha doble, el jugador con la ficha de dominó de valor más alto empieza). Las fichas de dominó restantes forman la pila y la partida continúa hacia la izquierda.

JUEGO

En lugar de jugar una ficha de dominó coincidente, el objetivo de Matador es colocar cualquier ficha que cuando sea añadida al extremo de una ficha existente sume un total de 10. Por ejemplo, si la ficha de dominó de apertura es un 9 doble, el siguiente jugador debe colocar una ficha que solamente tenga 1 punto en el extremo para equivaler a 10 puntos.

Puesto que no se puede añadir ninguna ficha de dominó a una ficha blanca para lograr 10, hay 6 fichas de dominó Matador que pueden jugarse en este caso. Son: 9-1, 8-2, 7-3, 6-4, 5-5, y la blanca doble. Estos 6 'Matadores' son las únicas fichas que pueden jugarse con una blanca. Sin embargo, también pueden usarse en otras partes del juego.

Si un jugador no puede lograr la suma de 10 necesaria con una de las fichas de su mano (y si no tienen un matador que jugar), deben robar de la pila hasta que pueda jugar. Si después de coger la última ficha de la pila sigue sin poder jugar, perderá su turno. Si un jugador tiene una ficha de dominó que jugar, debe usarla.

El primer jugador en colocar su última ficha de dominó logrará el número total de puntos de cada una de las manos de los demás jugadores. Una ficha de dominó doble restante en la mano de un jugador cuenta como su valor completo. A continuación, comienza una nueva ronda.

Si ningún jugador puede colocar su última pieza de dominó, la ronda queda bloqueada. El jugador con el número más bajo de puntos en su mano gana la diferencia entre su mano y el total de cada oponente (consulta la puntuación clásica de dominó). A continuación, comienza una nueva ronda.

CÓMO GANAR

El primer jugador en lograr 100 o más puntos gana.

TIDDLE-A-WINK

(DE 6 A 10 JUGADORES)

PREPARACIÓN

Coloca las fichas de dominó boca abajo en la mesa y mézclalas. Cada jugador coge 5 fichas de dominó. El jugador que tenga la ficha de dominó doble más alta la colocará en el centro de la mesa, comenzando así la partida. A continuación, es el turno del jugador a su izquierda.

NOTA: Si nadie tiene una ficha doble, todas las fichas de dominó serán devueltas a la pila y los jugadores deberán volver a coger nuevas fichas.

JUEGO

Al jugarse una ficha de dominó doble, incluyendo al jugador que comenzó la partida, dicho jugador tendrá otro turno. Si un jugador es incapaz de colocar una ficha, debe decir "G" y pasar.

El primer jugador en colocar la última ficha de dominó cantará "Tiddle-A-Wink" y recibirá el número total de puntos de las manos del resto de jugadores. Si ningún jugador puede colocar su última pieza de dominó, la ronda queda bloqueada. El jugador con el número más bajo de puntos en su mano gana la diferencia entre su mano y el total de cada oponente (consulta la puntuación clásica de dominó). A continuación, comienza una nueva ronda.

CÓMO GANAR

El primer jugador en lograr 200 o más puntos gana.

EN Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. FR Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. DE Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr. IT Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. ES Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.

EN Colours and content may vary. FR Les couleurs et les détails peuvent varier. NL Kleuren en inhoud kunnen afwijken. DE Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. IT I colori ed i particolari possono variare. ES Los colores y detalles pueden variar.

© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

www.goliathgames.com



933408.0



933408-0-10_V02_Z411