

MEXICAN TRAIN

Inhoud

91 dominostenen, 8 gekleurde markeertreintjes en 1 centrumstuk. De zwarte trein is een gadget (sleutelhanger) en maakt geen deel uit van het spel.

Doel van het spel

Het doel is om zo snel mogelijk alle dominostenen weg te spelen of zoveel mogelijk stenen met een hoge waarde. De speler met de laagste totaalscore aan het eind van het spel is de winnaar.

Vorbereiding

Plaats de Dubbel-12 dominosteent in het midden van de tafel in het centrumstuk. De Dubbel-12 wordt **de motor** genoemd. Leg de overige stenen op z'n kop en schud ze door elkaar. Iedere speler neemt het aantal stenen zoals aangegeven in het schema hieronder en plaatst deze voor zich, zodat de andere spelers de waarden van de stenen niet kunnen zien. De overige stenen worden in stapeltjes bij elkaar gelegd waaruit tijdens het spel vanaf kan worden gepakt. Voordat het spel begint kiest iedere speler een gekleurd Markeertreintje.

Spelers	2	3	4	5	6	7	8
Aantal stenen	16	16	15	14	12	10	9

Uitleg verschillende Treinen

- **Persoonlijke trein** – een lijn bestaande uit dominostenen die aan het uiteinde aan elkaar passen, beginnend met een steen die evenveel ogen heeft als **de motor**. Zolang bij iedere beurt een steen kan worden aangelegd, is je Persoonlijke trein alleen open voor jou.
- **Treinen van andere spelers** – er kunnen alleen stenen aan treinen van een andere speler worden aangelegd indien deze er zijn eigen Markeertreintje op heeft geplaatst.
- **Mexican Train** - een lijn bestaande uit dominostenen die aan het uiteinde aan elkaar passen, beginnend met een steen die evenveel ogen heeft als **de motor**. Alle spelers mogen stenen aanleggen aan de Mexican Train, die apart en naast de persoonlijke treinen loopt (zie het plaatje).

Het Spel

De oudste speler start. Hierna starten om de beurt de overige spelers één voor één met de wijzers van de klok mee aan het begin van een volgende ronde.

De speler die aan de beurt is begint *ofwel* zijn Persoonlijke trein *danwel* de Mexican Train door een passende steen aan te leggen, waarna de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) aan de beurt is.

Met uitzondering van het leggen van 'Dubbel Domino's' (hieronder beschreven), mag iedere speler per beurt één steen aanleggen. **Als er een mogelijkheid is om aan te leggen, ben je verplicht dit te doen.**

Niet kunnen spelen & de Markeertrein

Als je geen speelbare steen hebt, moet je een steen van een stapeltje pakken en deze steen spelen. Als je ook deze niet kunt spelen, plaats dan je Markeertrein op jouw Persoonlijke trein (of bij het begin van de trein als deze nog niet begonnen was), waarna de beurt naar de volgende speler gaat.

Een Markeertreintje op jouw trein betekent dat de trein door andere spelers gebruikt mag worden om aan te leggen. Als er een Markeertreintje op jouw trein staat, kun je nog wel tijdens je volgende beurten aan elke trein aanleggen. **Je kunt je Markeertreintje van je trein afhaken zodra je tijdens een volgende beurt aan je Persoonlijke trein aanlegt.**

Dubbel Domino

Een Dubbel Domino wordt altijd haaks (dwars) op de trein gelegd. (zie plaatje)

Wanneer je een Dubbel Domino speelt, moet je een extra steen plaatsen die geen dubbel is (tenzij het je laatste steen is in welk geval de ronde is afgelopen). Je kunt de extra steen aan de Dubbel Domino leggen of aan iedere andere open trein. Omdat je beurt pas over is als je deze extra steen hebt gelegd, moet je een nieuwe steen van het stapeltje pakken indien je niet kunt aanleggen. Als je nu nog altijd niet kunt aanleggen moet je je Markeertreintje weer op je Persoonlijke trein plaatsen.

Open Dubbel

Wanneer de Dubbel Domino open is nadat je je beurt hebt beëindigd, mag er door niemand aan een andere trein worden aangelegd totdat een speler aan de Dubbel Domino kan aanleggen. Als de volgende spelers niet kunnen aanleggen aan de Dubbel Domino moeten ze hun Markeertreintje op hun eigen trein plaatsen.

Als het niet mogelijk is om aan een Dubbel Domino aan te leggen omdat alle 12 stenen die aangelegd zouden kunnen worden al gespeeld zijn, dan geldt deze regel niet langer en kan er doorgespeeld worden.

Einde van een ronde

Als er geen stenen meer op de stapels liggen, moet een speler zijn beurt voorbij laten gaan als hij geen speelbare steen meer heeft. Hij moet dan uiteraard ook zijn Markeertreintje op zijn trein plaatsen.

Als een speler nog maar één steen over heeft, moet hij dit kenbaar maken door ermee op tafel te tikken.

Een ronde eindigt wanneer een speler al zijn stenen heeft geplaatst of wanneer de stapeltjes op zijn en geen van de spelers nog kan aanleggen.

De volgende ronde

Een nieuwe ronde begint met de dubbel die één punt lager is dan de motor uit de vorige ronde (Dubbel-11, Dubbel-10, etc). De Dubbel-blank is de motor in de laatste ronde.

Het scoren

Aan het einde van iedere ronde, telt elke speler het totaal aantal punten van zijn overgebleven stenen op en geeft dit door aan degene die de scores bijhoudt (bijvoorbeeld: 5-7 is 12 punten). De winnaar is degene die aan het einde van de laatste ronde de laagste totaalscore heeft.

Variaties

- Voor een sneller spel met 2-4 spelers, kun je alle stenen verwijderen die aan tenminste één uiteinde 10 of meer punten hebben. Twee spelers kiezen dan ieder 15 stenen, 3 spelers ieder 13, 4 spelers ieder 10. In dit geval is de Dubbel-9 de motor.
- Voor een andere spelbeleving kun je ook met de stenen open spelen. De stapeltjes blijven met de waarden naar beneden liggen maar de stenen in het bezit van de spelers zijn zichtbaar voor iedereen.