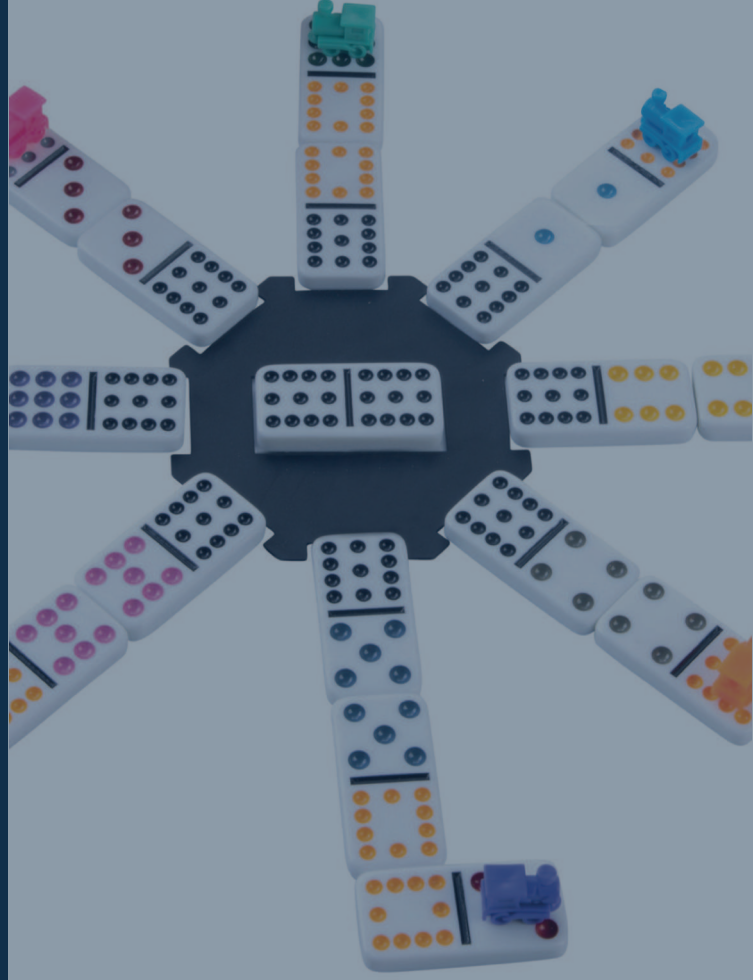




SPELREGELS / RULES OF THE GAME

DOMINOES MEXICAN TRAIN



EN: MEXICAN TRAIN DOMINOES



OBJECTIVE: The goal is to be the first to get rid of all your dominoes or to have the fewest points possible by the end of the game.

Number of Games: Players decide how many games they want to play in a series. For example, they can choose three, five, or ten games. At the end of each game, points are counted. At the end of the series, the player with the fewest total points wins.

SETUP:

All dominoes are placed face down on the table and shuffled. The station is placed in the middle of the table. Each player chooses where to start their "personal train". Decide where the Mexican train will start.

DISTRIBUTION

Double 9
(55 dominoes)

Players	2	3	4
Stones	15	15	13

Double 12
(91 dominoes)

Players	2	3	4	5	6	7	8
Stones	16	16	15	14	12	10	9

STARTING:

The player with the highest double (like double-six, double-five, etc.) places it in the center to start (if multiple games, start preferably with double 12). If nobody has a double, each player draws one until someone has one.

FIRST TURN:

- Play moves clockwise after the player who placed the central domino.
- Each player builds their "personal train" by adding dominoes starting from their first one.
- The first dominoes must match the points of the central double.
- A player is allowed to play multiple dominoes on the first turn if they have the appropriate combinations.
- If a player can't start their "personal train" on the first turn, they place a marker to signal this. They must wait to play before removing the marker.
- If a player finishes all their dominoes on the first turn, other players also finish their first turn. The game ends when all players have finished their first turn, and then the points are counted.

SUBSEQUENT TURNS:

- Each player takes turns placing a domino on one of the available trains or draws one.
- Anyone can start the Mexican Train with the right double.
- If a player can't play, they place a marker on their

train, and others can play on it.

Placing Dominoes: The domino must touch an existing domino and have matching points. Dominoes can be placed in any direction except doubles, which must form a "T". The shape of the domino chain is chosen by the players.

AVAILABLE TRAINS:

- Your "personal train" if it's not marked.
- The unmarked Mexican Train (if not started, a player can start it with the right double).
- Another player's marked train.

Drawing: At each turn, if a player can't play, they draw. After drawing, if they have a match to play on one of the available trains (including their own or the Mexican Train), they can play it immediately.

Doubles: Playing a double allows an extra turn. A player can chain multiple doubles for consecutive turns.

Meeting the Double: When a player plays a double, the next player must counter it immediately. If they can't, they place a marker on their train, and the turn passes to the next player who must also meet the double.

END OF THE GAME:

The game ends when someone has played all their dominoes or if no one can play and all dominoes have been drawn.

Scoring: The winner of the game scores 0 points. Other players score points equal to the total points on the dominoes remaining in their hand. Points for each player are added up at the end of each game and recorded. Once all games in the series are completed, the accumulated points for each player are added up. The player with the fewest points wins the series.

LOCOMOTIVE MARKERS:

When to Use Markers:

- When a player can't start their "personal train".
- When a player can't play a domino.
- When a player can't counter a double.
- When a double remains unanswered.

When to Remove Markers:

- When a player can start their "personal train": The player can remove this marker as soon as they draw or play a domino matching the central domino.
- When playing a double, even if it's not the right one: If a player plays a double, they have the option to remove a marker from their personal train or the Mexican Train, even if the double doesn't match the value of the previous domino.
- When countering a double on the Mexican Train: If the Mexican Train has a marker because a player played a double and no one immediately countered it, the next player can remove the marker by playing a domino matching the double in question.

SPIELZIEL: Das Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Dominosteine loszuwerden oder am Ende des Spiels so wenig wie möglich Punkte zu haben.

Anzahl der Runden: Die Spieler entscheiden, wie viele Runden sie in einer Serie spielen möchten. Zum Beispiel können sie drei, fünf oder zehn Runden wählen. Am Ende jeder Runde werden Punkte gezählt. Am Ende der Serie gewinnt derjenige mit den wenigsten Punkten.

AUFSTELLUNG:

Alle Dominosteine werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Der Bahnhof wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt, wo er seinen "persönlichen Zug" beginnen möchte. Bestimme, wo der mexikanische Zug beginnen wird.

VERTEILUNG

Doppel 9 (55 Dominosteine) **Doppel 12** (91 Dominosteine)

Spieler	2	3	4	Spieler	2	3	4	5	6	7	8
Steine	15	15	13	Steine	16	16	15	14	12	10	9

BEGINN: Die Spieler mit dem höchsten Doppel (wie Doppel-Sechs, Doppel-Fünf usw.) legt es in die Mitte, um zu beginnen (bei mehreren Runden beginne vorzugsweise mit Doppel-12). Wenn niemand ein Doppel hat, zieht jeder Spieler einen, bis jemand eins hat.

ERSTE RUNDE:

- Das Spiel geht im Uhrzeigersinn nach dem Spieler weiter, der den zentralen Dominostein platziert hat.
- Jeder Spieler beginnt seinen "persönlichen Zug", indem er Dominosteine von seinem ersten platzierten Dominostein aus hinzufügt.
- Die ersten Dominosteine müssen die gleiche Anzahl von Punkten wie das zentrale Doppel haben.
- Wenn ein Spieler seinen "persönlichen Zug" in der ersten Runde nicht beginnen kann, legt er einen Marker darauf, um dies anzuzeigen. Er muss warten, bis er spielen kann, bevor er den Marker entfernen kann.
- Wenn ein Spieler in der ersten Runde alle seine Dominosteine ablegt, legen die anderen Spieler auch ihre ersten Steine ab. Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre erste Runde beendet haben, und dann werden die Punkte gezählt.

FOLGENDE RUNDEN:

- Jeder Spieler legt einen Dominostein auf einen der verfügbaren Züge oder zieht einen.
- Jeder kann den mexikanischen Zug mit dem richtigen Doppel beginnen.
- Wenn ein Spieler nicht spielen kann, legt er einen Marker auf seinen Zug, damit andere darauf spielen können.

Platzierung der Dominosteine: Der Dominostein muss einen vorhandenen Dominostein berühren und entsprechende Punkte haben. Dominosteine können

in jede Richtung platziert werden, außer Doppeln, die ein "T" bilden müssen. Die Form der Dominokette wird von den Spielern gewählt.

VERFÜGBARE ZÜGE:

- Der "persönliche Zug" des Spielers, wenn dieser nicht markiert ist.
- Der unmarkierte mexikanische Zug (wenn dieser nicht gestartet wurde, kann ein Spieler ihn mit dem richtigen Doppel starten).
- Der markierte Zug eines anderen Spielers.

Ziehen: In jedem Zug, wenn ein Spieler nicht spielen kann, zieht er einen Dominostein. Nach dem Ziehen, wenn er einen passenden Spielstein für einen der verfügbaren Züge hat (einschließlich seines eigenen oder des mexikanischen Zuges), kann er ihn sofort spielen.

Doppel: Das Spielen eines Doppels gibt einen zusätzlichen Zug. Ein Spieler kann mehrere Doppel hintereinander spielen.

Dem Doppel begegnen: Wenn ein Spieler ein Doppel spielt, muss der nächste Spieler dies sofort beantworten. Wenn er dies nicht kann, legt er einen Marker auf seinen Zug, und der Zug geht zum nächsten Spieler über.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel endet, wenn jemand alle seine Dominosteine gespielt hat oder wenn niemand spielen kann und alle Dominosteine gezogen wurden.

Punkte zählen: Der Gewinner des Spiels erhält 0 Punkte. Andere Spieler erhalten Punkte basierend auf den verbleibenden Dominosteinen in ihrer Hand. Die Punkte werden am Ende jeder Runde gezählt und addiert.

MARKIERUNGEN FÜR LOKOMOTIVEN:

Wann Markierungen verwenden:

- Wenn ein Spieler seinen "persönlichen Zug" nicht beginnen kann.
- Wenn ein Spieler nicht spielen kann.
- Wenn ein Spieler ein Doppel nicht beantworten kann.
- Wenn ein Doppel unbeantwortet bleibt.

Wann Markierungen entfernen:

- Wenn ein Spieler seinen "persönlichen Zug" beginnen kann: Der Spieler kann diese Markierung entfernen, sobald er einen Dominostein zieht oder spielt, der mit dem zentralen Dominostein übereinstimmt.
- Wenn ein Spieler ein Doppel spielt, auch wenn es nicht das richtige ist: Wenn ein Spieler ein Doppel spielt, hat er die Möglichkeit, einen Marker von seinem "persönlichen Zug" oder dem mexikanischen Zug zu entfernen, auch wenn dieses Doppel nicht mit dem Wert des vorherigen Dominosteins übereinstimmt.
- Wenn ein Spieler auf ein Doppel im mexikanischen Zug reagiert: Wenn der mexikanische Zug einen Marker hat, weil ein Spieler ein Doppel gespielt hat und niemand es sofort beantworten konnte, kann der nächste Spieler den Marker entfernen, indem er einen passenden Dominostein auf das betreffende Doppel spielt.

DOEL VAN HET SPEL: Het doel is om als eerste al je dominostenen kwijt te raken of zo min mogelijk punten te hebben aan het einde van het spel.

Aantal rondes: Spelers beslissen hoeveel rondes ze willen spelen in een serie. Bijvoorbeeld, ze kunnen kiezen voor drie, vijf of tien rondes. Aan het einde van elke ronde worden punten geteld. Aan het einde van de serie wint degene met de minste punten.

OPSTELLING:

Leg alle dominostenen met de beeldzijde naar beneden op tafel en meng ze. Plaats het station in het midden van de tafel. Elke speler kiest waar hij zijn "persoonlijke trein" wil beginnen. Beslis waar de Mexicaanse trein zal beginnen.

VERDELING

Dubbel 9

(55 dominostenen)

Spelers	2	3	4
Stenen	15	15	13

Dubbel 12

(91 dominostenen)

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

BEGIN:

De speler met het hoogste dubbel (zoals dubbel-zes, dubbel-vijf, enz.) plaatst dit in het midden om te beginnen (bij meerdere rondes, begin bij voorkeur met dubbel-12). Als niemand een dubbel heeft, trekt elke speler er een totdat iemand er een heeft.

EERSTE RONDE:

- Het spel gaat met de klok mee na de speler die de centrale domino heeft geplaatst.
- Elke speler begint zijn "persoonlijke trein" door dominostenen toe te voegen vanaf zijn eerste geplaatste domino.
- De eerste dominostenen moeten hetzelfde aantal punten hebben als het centrale dubbel.
- Als een speler zijn "persoonlijke trein" niet kan starten in de eerste ronde, plaatst hij een marker om dit aan te geven. Hij moet wachten om te spelen voordat hij de marker kan verwijderen.
- Als een speler in de eerste ronde al zijn dominostenen neerlegt, leggen de andere spelers ook hun eerste stenen neer. Het spel eindigt wanneer alle spelers hun eerste ronde hebben beëindigd, waarna de punten worden geteld.

VOLGENDE RONDES:

- Elke speler legt een domino op een van de beschikbare treinen of trekt er een.
- Iedereen kan de Mexicaanse trein beginnen met het juiste dubbel.
- Als een speler niet kan spelen, plaatst hij een marker op zijn trein zodat anderen erop kunnen spelen.

Plaatsing van de dominostenen: De domino moet

een bestaande domino raken en overeenkomende punten hebben. Dominostenen kunnen in elke richting worden geplaatst, behalve dubbele, die een "T" moeten vormen. De vorm van de domino-keten wordt gekozen door de spelers.

BESCHIKBARE TREINEN:

- De "persoonlijke trein" van de speler als deze niet gemarkeerd is.
- De ongemarkeerde Mexicaanse trein (als deze niet is gestart, kan een speler deze starten met het juiste dubbel).
- De gemarkeerde trein van een andere speler.

Trekken: In elke beurt, als een speler niet kan spelen, trekt hij. Na het trekken, als hij een overeenkomstige speelsteen heeft voor een van de beschikbare treinen (inclusief zijn eigen of de Mexicaanse trein), kan hij deze onmiddellijk spelen.

Dubbele: Het spelen van een dubbel geeft een extra beurt. Een speler kan meerdere doubles achter elkaar spelen.

Voldoen aan de Double: Als een speler een dubbel speelt, moet de volgende speler dit onmiddellijk tegengaan. Als hij dit niet kan, plaatst hij een marker op zijn trein en gaat de beurt naar de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt wanneer iemand al zijn dominostenen heeft gespeeld of als niemand kan spelen en alle dominostenen zijn getrokken.

Punten tellen: De winnaar van het spel scoort 0 punten. Andere spelers scoren punten op basis van de resterende dominostenen in hun hand. De punten worden aan het einde van elke ronde geteld en opgeteld.

LOCOMOTIEFMARKERINGEN:

Wanneer Markeringen Gebruiken:

- Wanneer een speler zijn "persoonlijke trein" niet kan beginnen.
- Wanneer een speler niet kan spelen.
- Wanneer een speler een dubbel niet kan tegengaan.
- Wanneer een dubbel onbeantwoord blijft.

Wanneer Markeringen Verwijderen:

- Wanneer een speler zijn "persoonlijke trein" kan beginnen: de speler kan deze marker verwijderen zodra hij een dominostenen trekt of speelt die overeenkomen met de centrale domino.
- Wanneer een speler een dubbel speelt, zelfs als het niet de juiste is: als een speler een dubbel speelt, heeft hij de mogelijkheid om een marker van zijn "persoonlijke trein" of de Mexicaanse trein te verwijderen, zelfs als deze dubbel niet overeenkomt met de waarde van de vorige domino.
- Wanneer een speler tegen een dubbel op de Mexicaanse trein speelt: als de Mexicaanse trein een marker heeft omdat een speler een dubbel

FR : DOMINO MEXICAN TRAIN



BUT DU JEU : Le but est d'être le premier à se débarrasser de tous ses dominos ou à avoir le moins de points possible à la fin du jeu.

Nombre de Parties : Les joueurs décident combien de parties ils veulent jouer dans une série. Par exemple, ils peuvent choisir trois, cinq ou dix parties. À la fin de chaque partie, on compte les points. À la fin de la série, celui qui a le moins de points gagne.

MISE EN PLACE :

On met tous les dominos face cachée sur la table et on les mélange. On place la gare au milieu de la table. Chaque joueur choisit où il veut commencer son "train personnel". On décide où démarrera le Mexican train.

DISTRIBUTION

Double 9
(55 dominos)

Joueurs	2	3	4
Dominos	15	15	13

Double 12
(91 dominos)

Joueurs	2	3	4	5	6	7	8
Dominos	16	16	15	14	12	10	9

DÉPART :

Le joueur avec le plus grand double (comme double-six, double-cinq, etc.) le place au centre pour commencer (si plusieurs parties, commencez de préférence avec le double 12). Si personne n'a de double, chaque joueur en pioche un jusqu'à ce que quelqu'un en ait un.

PREMIER TOUR :

- Le jeu avance dans le sens horaire après le joueur qui a placé le domino central.
- Chaque joueur construit son "train personnel" en ajoutant des dominos à partir de son premier domino.
- Les premiers dominos doivent avoir le même nombre de points que le double central.
- Un joueur peut jouer plusieurs dominos lors du premier tour s'il a les bonnes combinaisons.
- Si un joueur ne peut pas commencer son "train personnel" lors du premier tour, il place un marqueur pour l'indiquer. Il doit attendre de pouvoir jouer avant de retirer le marqueur.
- Si un joueur place tous ses dominos lors du premier tour, les autres joueurs terminent également leur premier tour. Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont terminé leur premier tour, puis les points sont comptés.

TOURS SUIVANTS :

- Chaque joueur pose un domino sur l'un des trains disponibles ou en pioche un.
- N'importe qui peut commencer le Mexican Train avec le bon double.
- Si un joueur ne peut pas jouer, il met un marqueur sur

son train pour que les autres puissent y jouer.

Placement des Dominos : Le domino doit toucher un domino existant et avoir des points correspondants. Les dominos peuvent aller dans n'importe quelle direction, sauf les doubles qui doivent former un "T". La forme de la chaîne de dominos est choisie par les joueurs.

TRAINS DISPONIBLES :

- Le "train personnel" du joueur s'il n'est pas marqué.
- Le Mexican Train non marqué (s'il n'a pas commencé, un joueur peut le commencer avec le bon double).
- Le train d'un autre joueur s'il est marqué.

La Pioche : Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche. S'il peut jouer après avoir pioché, il peut le faire immédiatement.

Les Doubles : Jouer un double permet de jouer un tour supplémentaire. Un joueur peut jouer plusieurs doubles à la suite.

Satisfaire le Double : Si un joueur pose un double, le suivant doit le contrer immédiatement. S'il ne peut pas, il met un marqueur sur son train et le tour passe au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE :

Le jeu se termine lorsque quelqu'un a joué tous ses dominos ou si personne ne peut jouer et que tous les dominos ont été piochés.

Compter les Points : Le gagnant de la partie marque 0 point. Les autres joueurs marquent des points selon les dominos restants dans leur main. Les points sont additionnés à la fin de chaque partie et enregistrés.

LES MARQUEURS LOCOMOTIVES :

Quand Utiliser les Marqueurs :

- Quand un joueur ne peut pas commencer son "train personnel".
- Quand un joueur ne peut pas jouer.
- Quand un joueur ne peut pas contrer un double.
- Quand un double reste sans réponse.

Quand Retirer les Marqueurs :

- Quand un joueur peut commencer son "train personnel" : Le joueur peut retirer ce marqueur dès qu'il pioche ou joue un domino correspondant au domino central.
- Quand un joueur joue un double, même s'il n'est pas le bon : Si un joueur pose un double, il a la possibilité de retirer un marqueur de son train personnel ou du Mexican Train, même si ce double ne correspond pas à la valeur du domino précédent.
- Quand un joueur joue contre un double sur le Mexican Train : Si le Mexican Train a un marqueur parce qu'un joueur a posé un double et que personne n'a immédiatement satisfait ce double, le joueur suivant peut retirer le marqueur en jouant un domino correspondant sur le double en question.

ES: DOMINO TREN MEXICANO



OBJETIVO DEL JUEGO: El objetivo es ser el primero en deshacerse de todos tus dominós o tener la menor cantidad de puntos posible al final del juego.

Número de rondas: Los jugadores deciden cuántas rondas quieren jugar en una serie. Por ejemplo, pueden elegir tres, cinco o diez rondas. Al final de cada ronda, se cuentan los puntos. Al final de la serie, el que tenga menos puntos gana.

CONFIGURACIÓN:

Coloca todos los dominós boca abajo sobre la mesa y mézclalos. Coloca la estación en el centro de la mesa. Cada jugador elige dónde quiere comenzar su "tren personal". Decide dónde comenzará el Tren Mexicano.

DISTRIBUCIÓN

Doble 9
(55 dominós)

Doble 12
(91 dominós)

Jugadores	2	3	4	Jugadores	2	3	4	5	6	7	8
Piedras	15	15	13	Piedras	16	16	15	14	12	10	9

COMIENZO:

El jugador con el doble más alto (como el doble seis, doble cinco, etc.) lo coloca en el centro para comenzar (si hay varias rondas, es preferible comenzar con el doble 12). Si nadie tiene un doble, cada jugador toma uno hasta que alguien lo tenga.

PRIMERA RONDA:

- El juego avanza en sentido horario después del jugador que colocó el dominó central.
- Cada jugador construye su "tren personal" agregando dominós desde su primer dominó.
- Los primeros dominós deben tener la misma cantidad de puntos que el doble central.
- Un jugador puede jugar varios dominós en la primera jugada si tiene las combinaciones adecuadas.
- Si un jugador no puede comenzar su "tren personal" en la primera ronda, coloca un marcador para indicarlo. Debe esperar para jugar antes de quitar el marcador.
- Si un jugador coloca todos sus dominós en la primera ronda, los demás jugadores también terminan su primera ronda. El juego termina cuando todos los jugadores han terminado su primera ronda, y luego se cuentan los puntos.

RONDAS SIGUIENTES:

- Cada jugador coloca un dominó en uno de los trenes disponibles o toma uno.
- Cualquiera puede comenzar el Tren Mexicano con el doble correcto.
- Si un jugador no puede jugar, coloca un marcador en su tren para que otros puedan jugar en él.

Colocación de los dominós: El dominó debe tocar un dominó existente y tener puntos coincidentes. Los dominós pueden ir en cualquier dirección, excepto los dobles, que deben formar una "T". La forma de la

cadena de dominós es elegida por los jugadores.

TRENES DISPONIBLES:

- El "tren personal" del jugador si no está marcado.
- El Tren Mexicano no marcado (si no se ha iniciado, un jugador puede iniciarlo con el doble correcto).
- El tren marcado de otro jugador.

Robo: En cada turno, si un jugador no puede jugar, roba. Después de robar, si tiene una ficha de juego correspondiente para uno de los trenes disponibles (incluido el suyo propio o el Tren Mexicano), puede jugarla de inmediato.

Dobles: Jugar un doble permite un turno adicional. Un jugador puede encadenar varios dobles para turnos consecutivos.

Cumplir con el doble: Si un jugador coloca un doble, el siguiente jugador debe contrarrestarlo de inmediato. Si no puede, coloca un marcador en su tren y el turno pasa al siguiente jugador, que también debe cumplir con el doble.

FIN DEL JUEGO:

El juego termina cuando alguien ha jugado todos sus dominós o si nadie puede jugar y todos los dominós han sido robados.

Conteo de puntos: El ganador del juego obtiene 0 puntos. Los otros jugadores obtienen puntos según el total de puntos de los dominós restantes en su mano. Los puntos de cada jugador se suman al final de cada juego y se registran. Una vez que todas las partidas de la serie han terminado, se suman los puntos acumulados por cada jugador. El jugador con menos puntos gana la serie.

MARCADORES DE TRENES:

Cuándo Usar los Marcadores:

- Cuando un jugador no puede comenzar su "tren personal".
- Cuando un jugador no puede jugar.
- Cuando un jugador no puede contra un doble.
- Cuando un doble queda sin respuesta.

Cuándo Quitar los Marcadores:

- Cuando un jugador puede comenzar su "tren personal": El jugador puede quitar este marcador tan pronto como robe o juegue un dominó correspondiente al dominó central.
- Cuando un jugador juega un doble, incluso si no es el correcto: Si un jugador juega un doble, tiene la opción de quitar un marcador de su tren personal o del Tren Mexicano, incluso si este doble no corresponde al valor del dominó anterior.
- Cuando un jugador juega contra un doble en el Tren Mexicano: Si el Tren Mexicano tiene un marcador porque un jugador ha jugado un doble y nadie ha satisfecho inmediatamente ese doble, el siguiente jugador puede quitar el marcador jugando un dominó correspondiente al doble en cuestión.

SCOPO DEL GIOCO: Lo scopo è essere il primo a liberarsi di tutti i propri domino o avere il minor numero possibile di punti alla fine del gioco.

Numero di Partite: I giocatori decidono quante partite giocare in una serie. Ad esempio, possono scegliere tre, cinque o dieci partite. Alla fine di ogni partita, vengono conteggiati i punti. Alla fine della serie, chi ha meno punti vince.

PREPARAZIONE:

Si mettono tutti i domino con la faccia nascosta sul tavolo e si mescolano. Si posiziona la stazione al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie dove vuole iniziare il suo "treno personale". Si decide da dove inizia il treno messicano.

DISTRIBUZIONE

Doppio 9
(55 domino)

Doppio 12
(91 domino)

Giocatori	2	3	4	Giocatori	2	3	4	5	6	7	8
Pietres	15	15	13	Pietres	16	16	15	14	12	10	9

INIZIO:

Il giocatore con il doppio più grande (come doppio sei, doppio cinque, ecc.) lo mette al centro per iniziare (se ci sono più partite, inizia preferibilmente con il doppio 12). Se nessuno ha un doppio, ogni giocatore ne pesca uno fino a quando qualcuno non ne ha uno.

PRIMO TURNO:

- Il gioco procede in senso orario dopo il giocatore che ha posizionato il domino centrale.
- Ogni giocatore inizia il suo "treno personale" aggiungendo domino dal suo primo domino.
- I primi domino devono avere lo stesso numero di punti del doppio centrale.
- Se un giocatore non può iniziare il suo "treno personale" nel primo turno, mette un segnalino per indicarlo. Deve aspettare di poter giocare prima di rimuovere il segnalino.
- Se un giocatore finisce tutti i suoi domino nel primo turno, gli altri giocatori finiscono anche il loro primo turno. Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno finito il loro primo turno, poi si conteggiano i punti.

TURNI SUCCESSIVI:

- Ogni giocatore pone un domino su uno dei treni disponibili o ne pesca uno.
- Chiunque può iniziare il treno messicano con il doppio corretto.
- Se un giocatore non può giocare, mette un segnalino sul suo treno in modo che gli altri possano giocarci.

Posizionamento dei Domino: Il domino deve toccare un domino esistente e avere punti corrispondenti. I domino possono andare in qualsiasi direzione, tranne i doppi che devono formare una "T". La forma della catena di domino è scelta dai giocatori.

TRENI DISPONIBILI:

- Il "treno personale" del giocatore se non è segnato.
- Il treno messicano non segnato (se non è iniziato, un giocatore può iniziarlo con il doppio corretto).
- Il treno di un altro giocatore se è segnato.

Pesca: Se un giocatore non può giocare, pesca. Se può giocare dopo aver pescato, può farlo immediatamente.

Doppi: Giocare un doppio permette di fare un turno extra. Un giocatore può giocare più doppi di fila.

Soddisfare il Doppio: Se un giocatore gioca un doppio, il successivo deve contrattaccare immediatamente. Se non può farlo, mette un segnalino sul suo treno e il turno passa al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO:

Il gioco termina quando qualcuno ha giocato tutti i suoi domino o se nessuno può giocare e tutti i domino sono stati pescati.

Conteggio dei Punti: Il vincitore della partita segna 0 punti. Gli altri giocatori segnano punti in base ai domino rimasti nella loro mano. I punti vengono sommati alla fine di ogni partita e registrati.

SEGNALINI LOCOMOTIVA:

Quando Usare i Segnalini:

- Quando un giocatore non può iniziare il suo "treno personale".
- Quando un giocatore non può giocare.
- Quando un giocatore non può contrattaccare un doppio.
- Quando un doppio non viene contrattaccato.

Quando rimuovere i segnalini:

- Quando un giocatore può iniziare il suo "treno personale": Il giocatore può rimuovere questo segnalino non appena pesca o gioca un domino corrispondente al domino centrale.
- Quando un giocatore gioca un doppio, anche se non è quello corretto: Se un giocatore gioca un doppio, ha la possibilità di rimuovere un segnalino dal suo treno personale o dal treno messicano, anche se questo doppio non corrisponde al valore del domino precedente.
- Quando un giocatore contrattacca un doppio sul treno messicano: Se il treno messicano ha un segnalino perché un giocatore ha giocato un doppio e nessuno lo ha immediatamente contrattaccato, il giocatore successivo può rimuovere il segnalino giocando un domino corrispondente sul doppio in questione.

SYFTET MED SPELET: Målet är att vara den första att bli av med alla sina dominobrickor eller att ha så få poäng som möjligt i slutet av spelet.

Antal omgångar: Spelarna bestämmer hur många omgångar de vill spela i en serie. Till exempel kan de välja tre, fem eller tio omgångar. I slutet av varje omgång räknas poängen. I slutet av serien vinner den som har minst poäng.

SPELUPPSTÄLLNING:

Alla dominobrickor läggs med baksidan upp på bordet och blandas. Stationen placeras i mitten av bordet. Varje spelare väljer var hen vill börja sin "personliga tåg". Man bestämmer var den mexikanska tåget ska starta.

DISTRIBUTION

Dubbel 9 (55 dominobrickor) **Dubbel 12** (91 dominobrickor)

Spelare	2	3	4	Spelare	2	3	4	5	6	7	8
Stenar	15	15	13	Stenar	16	16	15	14	12	10	9

START:

Spelaren med den högsta dubbeln (som dubbel-sex, dubbel-fem, etc.) placerar den i mitten för att börja (om det finns flera omgångar, börja helst med dubbel-12). Om ingen har en dubbel, drar varje spelare en tills någon har en.

FÖRSTA OMGÅNGEN:

- Spelet går medurs efter spelaren som har lagt den centrala dominobrickan.
- Varje spelare börjar sin "personliga tåg" genom att lägga till dominobrickor från sin första bricka.
- De första dominobrickorna måste ha samma antal poäng som den centrala dubbeln.
- Om en spelare inte kan börja sin "personliga tåg" under den första omgången lägger hen en markör för att ange detta. Spelaren måste vänta på att kunna spela innan hen tar bort markören.
- Om en spelare avslutar alla sina dominobrickor under den första omgången avslutar de andra spelarna också sin första omgång. Spelet avslutas när alla spelare har avslutat sin första omgång och poängen räknas.

FÖLJANDE OMGÅNGAR:

- Varje spelare lägger en dominobricka på ett av de tillgängliga tagen eller drar en bricka.
- Någon kan starta den mexikanska tåget med rätt dubbel.
- Om en spelare inte kan spela, lägger hen en

markör på sin tåg så att andra kan spela på den.

Placering av dominobrickor: Dominobrickan måste röra en befintlig bricka och ha matchande poäng. Dominobrickorna kan placeras i vilken riktning som helst, förutom dubblar som måste bilda en "T". Formen på dominokedjan väljs av spelarna.

TILLGÄNGLIGA TÅG:

- Spelarens "personliga tåg" om det inte är markerat.
- Den omärkta mexikanska tåget (om det inte har startat, kan en spelare starta det med rätt dubbel).
- En annan spelares markerade tåg.

Utdragning: Om en spelare inte kan spela, drar hen en bricka. Om hen kan spela efter att ha dragit, kan hen göra det omedelbart.

Dubblar: Att spela en dubbel ger en extra tur. En spelare kan spela flera dubblar i följd.

Möta dubbeln: Om en spelare lägger en dubbel måste nästa spelare genast möta den. Om hen inte kan det, lägger hen en markör på sin tåg och turen går vidare till nästa spelare.

SPELETS SLUT:

Spelet avslutas när någon har spelat alla sina dominobrickor eller om ingen kan spela och alla dominobrickor har dragits.

Poängräkning: Vinnaren av spelet får 0 poäng. Andra spelare får poäng baserat på de dominobrickor som är kvar i deras hand. Poängen summeras i slutet av varje omgång och registreras.

LOKMARKÖRER:

När man ska använda markörer:

- När en spelare inte kan starta sin "personliga tåg".
- När en spelare inte kan spela.
- När en spelare inte kan möta en dubbel.
- När en dubbel lämnas utan svar.

När man ska ta bort markörer:

- När en spelare kan starta sin "personliga tåg": Spelaren kan ta bort denna markör så snart hen drar eller spelar en bricka som matchar den centrala brickan.
- När en spelare spelar en dubbel, även om den inte är den rätta: Om en spelare lägger en dubbel har hen möjlighet att ta bort en markör från sin "personliga tåg" eller från den mexikanska tåget, även om denna dubbel inte matchar värdet på den föregående brickan.
- När en spelare möter en dubbel på den mexikanska tåget: Om den mexikanska tåget har en markör eftersom en spelare har lagt en dubbel och ingen omedelbart har mött denna dubbel, kan nästa spelare ta bort markören genom att lägga en matchande bricka på den aktuella dubbeln.

CEL GRY: Celem jest być pierwszym, który pozbywa się wszystkich swoich kości do gry lub mieć jak najmniej punktów na końcu gry.

Liczba rund: Gracze decydują, ile rund chcą zagrać w serii. Na przykład mogą wybrać trzy, pięć lub dziesięć rund. Na koniec każdej rundy liczone są punkty. Na koniec serii wygrywa osoba z najmniejszą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE:

- Wszystkie kości do gry kładzie się odwrócone do góry na stole i tasuje.
- Stację umieszcza się na środku stołu.
- Każdy gracz wybiera, gdzie chce rozpocząć swój "osobisty pociąg".
- Decyduje się, gdzie rozpocznie się meksykański pociąg.

ROZDANIE

Podwójne 9
(55 kostek do gry)

Podwójne 12
(91 kostek do gry)

Gracze	2	3	4	Gracze	2	3	4	5	6	7	8
Kamieni	15	15	13	Kamieni	16	16	15	14	12	10	9

ROZPOCZĘCIE:

Gracz mający najwyższy dublet (na przykład dublet szóstek, dublet piątek itp.) umieszcza go w centrum, aby rozpocząć grę (w przypadku wielu rund, zaleca się rozpoczęcie od dubletu 12). Jeśli nikt nie ma dubletu, każdy gracz dobiera tyle kości, aż ktoś go uzyska.

PIERWSZA TURA:

- Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara po graczu, który położył centralną kość.
- Każdy gracz rozpoczyna swój "osobisty pociąg", dodając kości od swojej pierwszej kości.
- Pierwsze kości muszą mieć taką samą liczbę punktów jak centralny dublet.
- Jeśli gracz nie może rozpocząć swojego "osobistego pociągu" w pierwszej turze, umieszcza znacznik, aby to zasygnalizować. Musi poczekać, aż będzie mógł zagrać, zanim usunie znacznik.
- Jeśli gracz skończy wszystkie swoje kości w pierwszej turze, inni gracze również kończą swoją pierwszą turę. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze skończą swoją pierwszą turę, a następnie punkty są liczone.

NASTĘPNE TURY:

- Każdy gracz kładzie kość na jednym z dostępnych pociągów lub dobiera.
- Każdy może rozpocząć meksykański pociąg odpowiednim dubletem.
- Jeśli gracz nie może grać, umieszcza znacznik na

swoim pociągu, aby inni mogli na nim grać.

Położenie kości: Kość musi dotykać istniejącej kości i mieć odpowiednie punkty. Kości można kłaść w dowolnym kierunku, z wyjątkiem dubletów, które muszą tworzyć "T". Gracze wybierają kształt łańcucha kości.

DOSTĘPNE POCIĄGI:

- "Osobisty pociąg" gracza, jeśli nie jest oznaczony.
- Nieoznaczony meksykański pociąg (jeśli nie został jeszcze rozpoczęty, gracz może go rozpocząć odpowiednim dubletem).
- Pociąg innego gracza, jeśli jest oznaczony.

Dobieranie: Jeśli gracz nie może grać, dobiera kość. Jeśli może grać po doborze, może to zrobić natychmiast.

Dublety: Granie dubletu daje dodatkowy ruch. Gracz może zagrać kilka dubletów pod rząd.

Zaspokajanie dubleta: Jeśli gracz zagra dublet, następny gracz musi go natychmiast pokonać. Jeśli nie może tego zrobić, umieszcza znacznik na swoim pociągu, a tura przechodzi do kolejnego gracza.

KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy ktoś zagra wszystkie swoje kości, lub gdy nikt nie może grać, a wszystkie kości zostały dobrane.

Liczenie punktów: Zwycięzca gry zdobywa 0 punktów.

Pozostali gracze zdobywają punkty na podstawie pozostałych kości w swojej ręce. Punkty są sumowane na koniec każdej gry i zapisywane.

MARKERY LOKOMOTYWOWE:

Kiedy używać markerów:

- Gdy gracz nie może rozpocząć swojego "osobistego pociągu".
- Gdy gracz nie może wykonać ruchu.
- Gdy gracz nie może przeciwstawić się dublowi.
- Gdy dubel pozostaje bez odpowiedzi.

Kiedy usuwać markery:

- Gdy gracz może rozpocząć swój "osobisty pociąg": Gracz może usunąć marker, gdy dobierze lub zagra kłosa odpowiadającego kłocowi centralnemu.
- Gdy gracz zagra dubla, nawet jeśli nie jest to odpowiedni dubel: Jeśli gracz zagra dubla, ma możliwość usunięcia markera z własnego pociągu lub z pociągu meksykańskiego, nawet jeśli ten dubel nie pasuje do wartości poprzedniego kłosa.
- Gdy gracz przeciwstawia się dublowi na pociągu meksykańskim: Jeśli pociąg meksykański ma marker, ponieważ gracz zagrał dubla i nikt natychmiast nie zaspokoił tego dubla, następny gracz może usunąć marker, grając kłosa odpowiadającego na ten dubel.

PT: DOMINÓ TREM MEXICANO



OBJETIVO: O objetivo é ser o primeiro a se livrar de todos os seus dominós ou ter a menor pontuação possível no final do jogo.

Número de Jogos:

Os jogadores decidem quantos jogos querem jogar em uma série. Por exemplo, podem escolher três, cinco ou dez jogos. No final de cada jogo, os pontos são contados. No final da série, o jogador com a menor pontuação total ganha.

PREPARAÇÃO:

- Todos os dominós são colocados virados para baixo na mesa e embaralhados.
- A estação é colocada no meio da mesa. Cada jogador escolhe onde começar seu "trem pessoal". Decida onde o trem mexicano irá começar.

Dublê 9
(55 dominós)

Dublê 12
(91 dominós)

Jogadores	2	3	4	Jogadores	2	3	4	5	6	7	8	9
Peças	15	15	13	Peças	16	16	15	14	12	10	9	

INÍCIO:

O jogador com o maior duplo (como duplo-seis, duplo-cinco, etc.) coloca-o no centro para começar (se houver vários jogos, comece preferencialmente com o duplo 12). Se ninguém tiver um duplo, cada jogador pega um até que alguém tenha um.

PRIMEIRA JOGADA:

- A jogada avança no sentido horário após o jogador que colocou o dominó central.
- Cada jogador constrói seu "trem pessoal" adicionando dominós a partir do seu primeiro.
- Os primeiros dominós devem corresponder aos pontos do duplo central.
- Um jogador pode jogar vários dominós na primeira jogada se tiver as combinações apropriadas.
- Se um jogador não puder iniciar seu "trem pessoal" na primeira jogada, coloca um marcador para sinalizar isso. Ele deve esperar para jogar antes de remover o marcador.
- Se um jogador terminar todos os seus dominós na primeira jogada, os outros jogadores também terminam sua primeira jogada. O jogo termina quando todos os jogadores terminam sua primeira jogada e, em seguida, os pontos são contados.

JOGADAS SUBSEQUENTEMENTE:

- Cada jogador se revezará colocando um dominó em um dos trens disponíveis ou pegando um.
- Qualquer um pode iniciar o Trem Mexicano com o duplo correto.
- Se um jogador não puder jogar, ele coloca um marcador em seu trem, e os outros podem jogar sobre ele.

Colocando Dominós: O dominó deve tocar um dominó existente e ter pontos correspondentes. Os dominós

podem ser colocados em qualquer direção, exceto os duplos, que devem formar um "T". A forma da cadeia de dominós é escolhida pelos jogadores.

TRENS DISPONÍVEIS:

- Seu "trem pessoal" se não estiver marcado.
- O Trem Mexicano não marcado (se não iniciado, um jogador pode iniciá-lo com o duplo correto).
- O trem marcado de outro jogador.

Desenhando: Em cada turno, se um jogador não puder jogar, ele desenha. Após desenhar, se tiver uma combinação para jogar em um dos trens disponíveis (incluindo o seu próprio ou o Trem Mexicano), ele pode jogá-lo imediatamente.

Duplos: Jogar um duplo permite um turno extra. Um jogador pode encadear múltiplos duplos para turnos consecutivos.

Enfrentando o Duplo: Quando um jogador joga um duplo, o próximo jogador deve contra-atacá-lo imediatamente. Se não puder, coloca um marcador em seu trem, e a vez passa para o próximo jogador que também deve enfrentar o duplo.

FIM DO JOGO:

O jogo termina quando alguém jogou todos os seus dominós ou se ninguém puder jogar e todos os dominós tiverem sido desenhados.

Pontuação: O vencedor do jogo marca 0 pontos. Os outros jogadores marcam pontos iguais ao total dos pontos nos dominós restantes em suas mãos.

Os pontos para cada jogador são somados no final de cada jogo e registrados. Uma vez que todos os jogos na série estejam completos, os pontos acumulados para cada jogador são somados. O jogador com a menor pontuação ganha a série.

MARCADORES DE LOCOMOTIVA:

Quando Usar Marcadores:

- Quando um jogador não pode iniciar seu "trem pessoal".
- Quando um jogador não pode jogar um dominó.
- Quando um jogador não pode contra-atacar um duplo.
- Quando um duplo permanece sem resposta.

Quando Remover Marcadores:

Quando um jogador pode iniciar seu "trem pessoal": O jogador pode remover este marcador assim que desenhar ou jogar um dominó que corresponda ao dominó central.

Ao jogar um duplo, mesmo que não seja o correto: Se um jogador jogar um duplo, ele tem a opção de remover um marcador de seu trem pessoal ou do Trem Mexicano, mesmo que o duplo não corresponda ao valor do dominó anterior.

Ao contra-atacar um duplo no Trem Mexicano: Se o Trem Mexicano tiver um marcador porque um jogador jogou um duplo e ninguém o contra-atacou imediatamente, o próximo jogador pode remover o marcador jogando um dominó que corresponda ao duplo em questão.

AMAÇ: Amaç, tüm domino taşlarınızı ilk önce elden çıkarmak veya oyunun sonunda mümkün olan en az puana sahip olmaktır.

Oyun Sayısı: Oyuncular, bir dizi içinde oynamak istedikleri oyun sayısını belirler. Örneğin, üç, beş veya on oyun seçebilirler. Her oyunun sonunda puanlar sayılır. Seri sonunda, en az toplam puana sahip olan oyuncu kazanır.

KURULUM:

- Tüm domino taşları yüzü aşağı gelecek şekilde masaya konur ve karıştırılır.
- İstasyon masanın ortasına yerleştirilir. Her oyuncu kendi "kişisel treni" için başlangıç yerini seçer.
- Meksika treninin nereden başlayacağına karar verin.

DAĞITIM:

Çift 9 (55 domino) **Çift 12** (91 domino)

Oyuncular	2	3	4	Oyuncular	2	3	4	5	6	7	8
Taşlar	15	15	13	Taşlar	16	16	15	14	12	10	9

BAŞLANGIÇ:

En yüksek çift (çift altı, çift beş vb.) olan oyuncu, masanın ortasına yerleştirir (birden fazla oyun varsa, tercih edilirse çift 12 ile başlanır). Hiçbir oyuncunun çifti yoksa, her oyuncu sırayla bir domino çeker; birinin çifti olduğu zaman oyun başlar.

İLK TUR:

- Oyun, merkezi dominoyu yerleştiren oyuncudan saat yönünde döner.
- Her oyuncu, ilk taşından başlayarak kendi "kişisel trenini" oluşturarak domino taşlarını ekler.
- İlk domino taşları, merkezi çifti eşleştirmelidir.
- Bir oyuncu, uygun kombinasyonlara sahipse, ilk turda birden fazla domino oynayabilir.
- Bir oyuncu ilk turda "kişisel trenini" başlatamazsa, bunu belirtmek için bir işaretçi koyar. İşaretçiyi kaldırmadan önce oynamak için beklemelidir.
- Bir oyuncu ilk turda tüm domino taşlarını bitirirse, diğer oyuncular da ilk turlarını tamamlar. Oyun, tüm oyuncular ilk turlarını tamamladıktan sonra sona erer ve puanlar sayılır.

SONRAKİ TURLAR:

- Her oyuncu, sırayla mevcut trenlerden birine domino yerleştirir veya bir domino çeker.
- Doğru çift ile Meksika Treni'ni kimse başlatabilir.
- Eğer bir oyuncu oynayamıyorsa, kendi trenine bir işaretçi koyar ve diğerleri bu trende oynayabilir.

Domino Yerleştirme: Domino, mevcut bir domino ile

temas etmeli ve puanları eşleştirmelidir. Domino taşları, çiftler hariç her yöne yerleştirilebilir; çiftler "T" oluşturmamalıdır. Domino zincirinin şekli oyuncular tarafından seçilir.

MEVCUT TRENERLER:

- Eğer işaretlenmemişse, kendi "kişisel treniniz".
- İşaretlenmemiş Meksika Treni (başlatılmamışsa, bir oyuncu doğru çift ile onu başlatabilir).
- Başka bir oyuncunun işaretlenmiş treni.

Çekme: Her turda, eğer bir oyuncu oynayamıyorsa, bir domino çeker. Çektikten sonra, eğer mevcut trenlerden birinde (kendi trenini veya Meksika Treni dahil) oynatabileceği bir eşleşme varsa, hemen oynayabilir.

Çiftler: Bir çift oynandığında ekstra bir tur hakkı kazanılır. Bir oyuncu, ardışık turlar için birden fazla çifti zincirleyebilir.

Çifti Karşılama: Bir oyuncu bir çift oynadığında, sonraki oyuncu bunu hemen karşılamak zorundadır. Eğer karşılayamazsa, kendi trenine bir işaretçi koyar ve sıra, çifti karşılamak zorunda olan sonraki oyuncuya geçer.

OYUNUN SONU:

Oyun, birinin tüm domino taşlarını oynadığı veya hiç kimsenin oynayamadığı ve tüm taşların çekildiği zaman sona erer.

Puanlama: Oyunun kazananı 0 puan alır. Diğer oyuncular, ellerinde kalan domino taşlarının toplam puanı kadar puan alır. Her oyuncunun puanları her oyunun sonunda toplanır ve kaydedilir. Seri tamamlandığında, her oyuncunun biriken puanları toplanır. En az puana sahip olan oyuncu seriyi kazanır.

LOKOMOTİF İŞARETÇİLERİ:

Ne Zaman İşaretçi Kullanılır:

- Bir oyuncu kendi "kişisel trenini" başlatamazsa.
- Bir oyuncu bir domino oynayamıyorsa.
- Bir oyuncu bir çifti karşılayamazsa.
- Cevapsız kalan bir çift varsa.

Ne Zaman İşaretçi Kaldırılır:

- Bir oyuncu "kişisel trenini" başlatabiliyorsa:** Oyuncu, merkezi domino ile eşleşen bir domino çektiği veya oynadığı anda işaretçiyi kaldırabilir.
- Çift oynandığında, doğru olmasa bile:** Bir oyuncu çift oynadığında, kendi treninden veya Meksika Treni'nden bir işaretçiyi kaldırma seçeneğine sahiptir, çift, önceki domino ile eşleşmese bile.
- Meksika Treni'ndeki bir çifti karşılayarak:** Eğer Meksika Treni'nde bir işaretçi varsa çünkü bir oyuncu bir çift oynadı ve hemen kimse karşılamadıysa, sonraki oyuncu, söz konusu çifti eşleştiren bir domino oynayarak işaretçiyi kaldırabilir.

CÍL HRY: Cílem je být prvním, kdo se zbaví všech svých domino, nebo mít na konci hry co nejméně bodů.

Počet her:

Hráči se dohodnou, kolik her chtějí hrát v sérii. Například si mohou vybrat tři, pět nebo deset her. Na konci každé hry se body počítají. Na konci série vyhrává hráč s nejnižším celkovým počtem bodů.

PŘÍPRAVA:

- Všechny domino se položí lícem dolů na stůl a zamíchají se.
- Stanice se umístí do středu stolu. Každý hráč si vybere, kde začít svůj "osobní vlak". Rozhodněte, kde začne mexický vlak.

Dubl 9
(55 domina)

Hráči	2	3	4
Kameny	15	15	13

Dubl 12
(91 domina)

Hráči	2	3	4	5	6	7	8
Kameny	16	16	15	14	12	10	9

ZAHÁJENÍ:

Hráč s nejvyšším dubl (například dubl 6, dubl 5 atd.) ho umístí do středu, aby začal (pokud se hraje více her, začněte nejlépe s dubl 12). Pokud nikdo nemá dubl, každý hráč si vezme jeden, dokud někdo nezíská dubl.

PRVNÍ TAH:

- Hra se posouvá ve směru hodinových ručiček po hráči, který umístil centrální domino.
- Každý hráč buduje svůj "osobní vlak" přidáváním domino od svého prvního.
- První domino musí odpovídat bodům centrálního dubla.
- Hráč může v prvním tahu hrát více domino, pokud má vhodné kombinace.
- Pokud hráč nemůže začít svůj "osobní vlak" v prvním tahu, umístí marker, aby to označil. Musí počkat, než hraje, než marker odstraní.
- Pokud hráč ve svém prvním tahu dokončí všechna svá domino, ostatní hráči také dokončí svůj první tah. Hra končí, když všichni hráči dokončí svůj první tah a poté se body počítají.

NÁSLEDNÉ TAHY:

- Každý hráč se střídá v umísťování domino na jeden z dostupných vlaků nebo si vezme další.
- Kdokoli může zahájit mexický vlak s odpovídajícím dubl.
- Pokud hráč nemůže hrát, umístí marker na svůj vlak a ostatní mohou hrát na něj.

Umístění domin:

Dominó musí dotýkat existujícího dominó a mít

odpovídající body. Dominó může být umístěno jakýmkoliv směrem, kromě dublů, které musí tvořit "T". Tvar řetězce domin si vybírají hráči.

DOSTUPNÉ VLAKY:

- Váš "osobní vlak", pokud není označen.
- Neoznačený mexický vlak (pokud nebyl zahájen, může jej hráč zahájit s odpovídajícím dubl).
- Označený vlak jiného hráče.

Tahání: Při každém tahu, pokud hráč nemůže hrát, táhne. Po táhnutí, pokud má kombinaci, kterou může hrát na jednom z dostupných vlaků (včetně svého vlastního nebo mexického vlaku), může jej ihned hrát.

Dubly: Hraní dubla umožňuje další tah. Hráč může řetězit více dublů za sebou.

Odpovězení na dubl: Když hráč hraje dubl, další hráč ho musí okamžitě counterovat. Pokud nemůže, umístí marker na svůj vlak, a tah přechází na dalšího hráče, který musí také odpovědět na dubl.

KONEC HRY:

Hra končí, když někdo hraje všechna svá domino, nebo pokud nikdo nemůže hrát a všechna domino byla táhnuta.

Skórování: Vítěz hry získává 0 bodů. Ostatní hráči získávají body rovné celkovému počtu bodů na dominových kusech, které jim zůstaly v ruce.

Body pro každého hráče se na konci každé hry sečtou a zaznamenají. Jakmile jsou dokončeny všechny hry v sérii, sečtou se nahromaděné body pro každého hráče. Hráč s nejnižším počtem bodů vyhrává sérii.

UKAZATELE LOKOMOTIVY:

Kdy používat ukazatele:

- Když hráč nemůže začít svůj "osobní vlak".
- Když hráč nemůže hrát domino.
- Když hráč nemůže odpovědět na dubl.
- Když dubl zůstává bez odpovědi.

Kdy odstranit ukazatele:

Když hráč může začít svůj "osobní vlak": Hráč může odstranit tento marker, jakmile táhne nebo hraje domino, které odpovídá centrálnímu dominó.

Při hraní dubla, i když není správný: Pokud hráč hraje dubl, má možnost odstranit marker ze svého osobního vlaku nebo z mexického vlaku, i když dubl neodpovídá hodnotě předchozího dominó.

Při odpovědnosti na dubl v mexickém vlaku: Pokud má mexický vlak marker, protože hráč hrál dubl a nikdo na něj okamžitě neodpověděl, další hráč může marker odstranit tím, že hraje domino, které odpovídá dublu v otázce.

EN **MEXICAN TRAIN DOMINOES**
 NL **MEXICAANSE TREIN DOMINO**
 DE **MEXICAN TRAIN DOMINO**
 FR **DOMINO MEXICAN TRAIN**
 ES **DOMINO TREN MEXICANO**
 IT **DOMINO TRENO MESSICANO**
 SV **DOMINOS MEXIKANSKA TÅGET**
 PL **DOMINO MEKSYKAŃSKI POCIĄG**
 PT **DOMINÓ TREM MEXICANO**
 TR **MEKSIKA TRENI DOMINO**
 CZ **MEXICKÝ VLAK DOMINO**

- EN** **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small parts, choking hazard. Please read and follow all instructions before use. These instructions must be kept with the user. **SAVE THESE INSTRUCTIONS.**
- NL** **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen, verstik kingsgevaar. Lees en volg de instructies voor gebruik. Deze instructies moeten bij de gebruiker bewaard worden. **BEWAAR DEZE INSTRUCTIES.**
- DE** **WARNUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Bitte lesen und befolgen Sie die Anweisungen vor der Verwendung. Diese Anweisungen müssen beim Benutzer aufbewahrt werden. **BEWAHREN SIE DIESE ANWEISUNGEN AUF.**
- FR** **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments, risque d'étouffement. Lire les instructions avant utilisation et les conserver pour consultation.
- ES** **¡ADVERTENCIA!** No apto para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas, peligro de asfixia. Lea y siga las instrucciones antes de su uso. Estas instrucciones deben mantenerse con el usuario.
- IT** **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Parti piccole, rischio di soffocamento. Si prega di leggere e seguire le istruzioni prima dell'uso. Queste istruzioni devono essere conservate insieme al prodotto. **CONSERVARE QUESTE ISTRUZIONI.**
- SV** **WARNING!** Ej lämplig för barn under 36 månader. Små delar, kvävningsrisk. Vänligen läs och följ instruktionerna innan användning. Dessa instruktioner måste förvaras hos användaren. **SPARA DESSA INSTRUKTIONER.**
- PL** **OSTRZEŻENIE!** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesiąca życia. Małe elementy, ryzyko zadławienia. Proszę przeczytać i stosować się do instrukcji przed użyciem. Instrukcje te muszą być przechowywane u użytkownika. **ZACHOWAJ TE INSTRUKCJE.**
- PT** **AVISO!** Não adequado para crianças menores de 36 meses. Peças pequenas, risco de asfixia. Leia e siga as instruções antes de usar. Estas instruções devem ser mantidas com o utilizador. **CONSERVE ESTAS INSTRUÇÕES.**
- TR** **UYARI!** 36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar, boğulma tehlikesi. Lütfen kullanmadan önce talimatları okuyun ve uygulayın. Bu talimatlar kullanıcıyla birlikte saklanmalıdır. **BU TALİMATLARI SAKLAYIN.**
- CZ** **UPOZORNĚNÍ!** Není vhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které představují riziko udušení. Před použitím si prosím přečtěte a dodržujte pokyny. Tyto pokyny musí být uchovány u uživatele. **ULOŽTE TYTO POKYNY.**



ENGELHART®

SPORTS • GAMES • TOYS

IMPORTED BY
ENGELHART BV
 Rheestraat 40- 5047 TL Tilburg - NEDERLAND
 Info@engelhart.nl
 www.engelhart.nl

IMPORTED TO UK BY:
ENGELHART HO. B.V.
 5 Brayford Square
 London, E1 0SG
 UK



UK
CA