

MEXICAN TRAIN - TRAIN MEXICAIN

LE
DÉMON
DU
JEU
-
MEXICAIN

Les Doubles

Lorsqu'un joueur place un wagon double, on le place de façon perpendiculaire au train déjà entrepris et le joueur doit alors jouer un autre wagon afin de compléter immédiatement le double (exemple : le wagon 8-8 est placé en travers du "train" et le double est complété avec le wagon 8-3).

Si le joueur qui a joué ce wagon n'a pas d'autre wagon correspondant, il doit alors en tirer un de la réserve (Cour des trains). Si ce wagon ne peut toujours pas être joué, il l'ajoute à sa réserve personnelle de wagons et passe son tour.

L'obligation de compléter la séquence du double est ainsi passée au prochain joueur. Lorsqu'un double est joué, toute séquence de jeu régulière est suspendue jusqu'à ce que ce double ait été complété.

À son tour, si un joueur ne peut compléter le double, il doit tirer lui aussi un nouveau wagon, si toutefois le nouveau wagon ne peut toujours pas être joué, alors le joueur doit placer son marqueur (locomotive) à côté de son train même s'il avait pu jouer sur son train personnel.

Finalement lorsque le double est complété, le jeu régulier reprend avec le joueur suivant celui qui a complété la séquence "du double".

Dernière Tuile

Lorsqu'un joueur dépose son avant dernier wagon, il doit annoncer aux autres joueurs qu'il ne lui reste qu'un seul domino à jouer. L'annonce se fait discrètement en frappant légèrement sa dernière pièce sur la table ou en donnant un petit coup de locomotive sur la dernière pièce avant que le prochain joueur n'ait joué (à convenir entre les joueurs au début de la partie).

Si un joueur est surpris à omettre cette annonce, il se verra dans l'obligation de tirer 2 nouveaux wagons dans la cour de trains, permettant ainsi aux autres joueurs de se départir des wagons portant le plus de points avant la fin de la partie.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur dépose sa dernier wagon ou lorsque le jeu est bloqué parce que la cour de trains est vide.

Dans le premier cas, le joueur qui réussit à se départir de toutes ses dominos est le gagnant, sinon dans la deuxième situation, chaque joueur calcule la valeur de ses dominos restants (points sur les tuiles) et le gagnant est celui dont la valeur totale des dominos restants est la moins élevée. Un domino blanc vaut 25 points et un domino double blanc vaut 50 points.

Variantes de Jeu

13 Rondes de Jeu

Au début de la partie, avant de mélanger les dominos, on prend le wagon double 12 et on le met de côté afin qu'il soit la pièce initiale dans la station de train. Le reste de la partie se déroule de façon identique aux règles précédentes.

À la fin de la manche, on note le score de chaque joueur en calculant la valeur de leurs dominos restants et la prochaine ronde de jeu se poursuit en commençant cette fois-ci avec le domino double 11 et ainsi de suite jusqu'à ce que 13 rondes aient été jouées (incluant le double Blanc).

À la toute fin de la partie, le joueur ayant cumulé le score le plus bas remporte la victoire.

Partie plus rapide

Pour accélérer le jeu lors de la première phase de pose, chaque joueur peut déposer sur son train personnel toutes les pièces "jouables" dont il dispose en une seule fois. Après ce tour, le jeu se poursuivra de la même façon que décrit précédemment.