

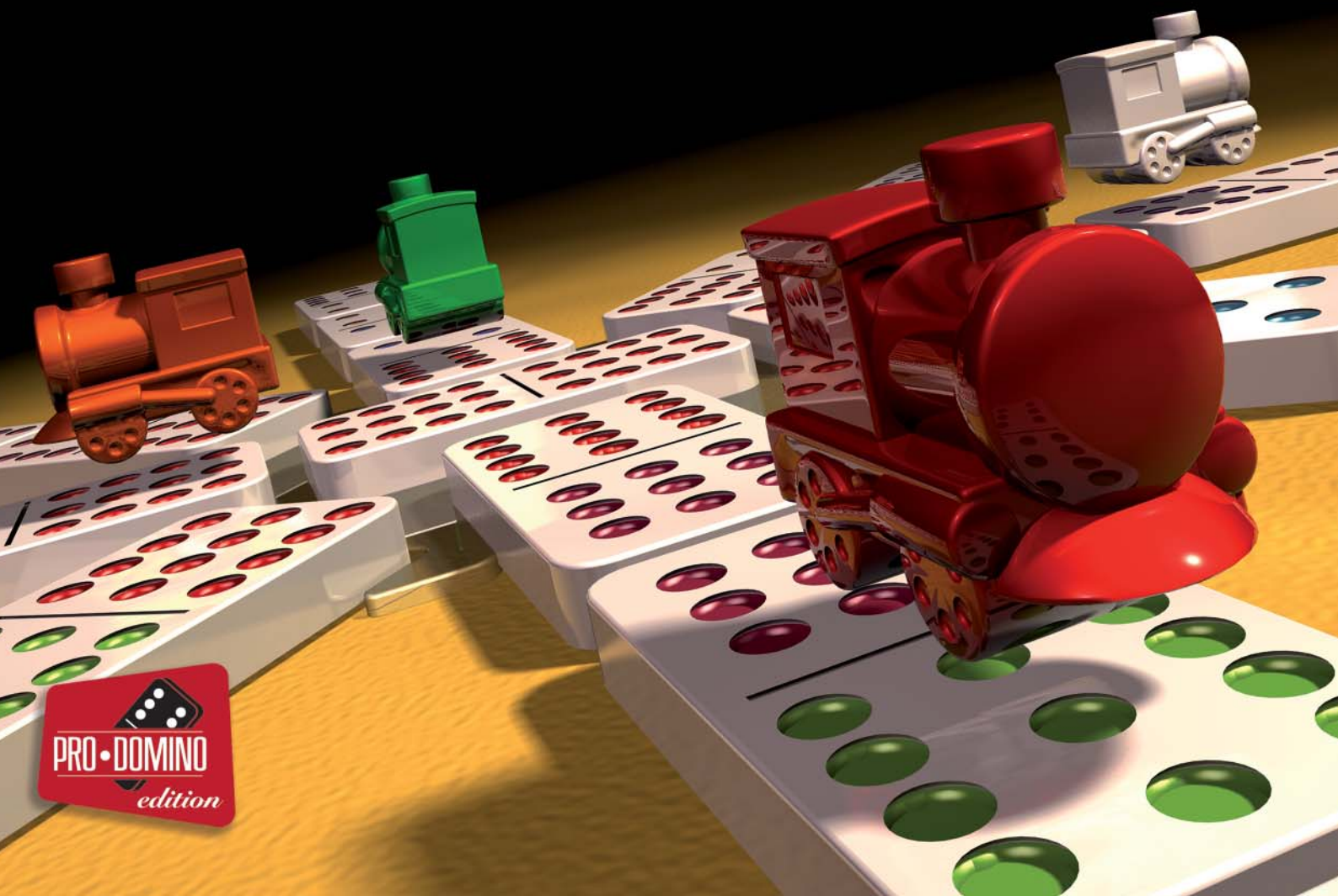


ORIGINAL

MEXICAN TRAIN

THE WORLD'S MOST FAMOUS DOMINO GAME

PROFESSIONAL DOMINOES WITH BRIGHT, COLOUR-CODED, JUMBO-SIZED DOTS



PRO • DOMINO
edition



RU

ORIGINAL MEXICAN TRAIN

THE WORLD'S MOST FAMOUS DOMINO GAME



Комплект игры
91 кость домино, 8 значков «поезда», 1 игровое поле с перекрещенными линиями-путями.

Цель игры

Постарайтесь за каждый кон игры первым избавиться от всех костей домино или же, хотя бы по возможности, от большинства костей домино с наибольшим значением. В игре побеждает тот, у кого после заключительного кона игры меньше всего очков.

Подготовка к игре

Положите на середину стола игровое поле с перекрещивающимися линиями-путями и кость домино, значением дубль 12, в центр перекрестных линий. Поезда будут отправляться начиная с этой кости домино на игровом поле с перекрещенными линиями, которую так и называют - паровозом. Остальные кости домино положите на стол значением вил и перемешайте их. Каждый игрок берет себе столько костей домино, сколько указано в

Игроки	2	3	4	5	6	7	8
Число костей	16	16	15	14	12	10	9

нижеприведенной таблице и располагает их перед собой так, чтобы другие игроки не могли их видеть (смотрите пункт «Стратегия»). Оставшиеся кости домино складывают в стопку, откуда берут новые кости домино во время игры. Перед началом игры каждый игрок выбирает себе цвет значка «поезда». Черный значок «поезда» оставляют в стороне. Он будет обозначать «мексиканский поезд».

Поезда

Свой поезд - Ряд костей домино, конечные значения которых совпадают. Одно из значений первой кости ряда совпадает со значением паровоза - Ваш поезд отправится в путь тогда, когда эту кость положат на свободное место рядом с паровозом на игровом поле с перекрещенными линиями. Свой поезд открыт только для игрока так долго, пока игрок может сам выкладывать кости домино в свою очередь. Когда у игрока нет подходящей кости домино, он кладет значок «поезда» в начало своего состава, который после этого становится открытым для всех игроков.

Мексиканский поезд - Ряд костей домино, конечные значения которых совпадают. Одно из значений первой кости ряда совпадает со значением паровоза, но мексиканский поезд может начинаться и проходить отдельно от игрового поля с перекрещенными линиями и других личных поездов игроков отправляющихся с него. При стандартной игре все игроки могут выкладывать кости домино в мексиканский поезд (об исключениях будет написано ниже). Положите черный значок «поезда» в начало мексиканского состава сразу, когда он введен в игру, чтобы игроки помнили, что они могут класть в него кости домино в течении всей игры.

Поезда других игроков - Можете класть кости домино в поезда других игроков только в том случае, если у состава есть значок «поезда».

Ход игры

Выберите игрока, который начнет игру. Следующий кон игры начнет игрок сидящий слева от первого игрока и т.д.

Начинающий игрок вводит в игру свой поезд или же мексиканский поезд, выложив подходящую по значению кость для продолжения паровоза. Когда он сделал свой ход, очередь переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Каждый игрок начинает свою игру таким же образом. Если мексиканский поезд еще не введен в игру, то любой из игроков может это сделать в свою очередь. (Если нет возможности начать свою игру, посмотрите пункт «Когда нет подходящей кости домино»)

В свою очередь можно выложить одну подходящую кость домино (одно из значений кости совпадает с поездом), если есть такая возможность - единственное исключение в этом правиле выкладывание костей домино со значением дубль (это рассматривается ниже). Поезда, в которые можно класть кости домино - это свой поезд, мексиканский поезд и те поезда других игроков, в начале состава которых находится значок «поезда». Если у Вас нет подходящей кости домино, возьмите из стопки одну кость домино и приставьте ее к поезду, если она подходит к какому-либо из поездов. Если у Вас есть подходящая кость домино, ее необходимо использовать в игре.

Когда нет подходящей кости домино, а также об использовании значка «поезда»

Если у Вас так и не появилась возможность положить кость домино в свой поезд, несмотря на то, что Вы взяли дополнительную кость домино из стопки, положите значок «поезда» в начало состава своего поезда (или же на свободное место рядом с паровозом, откуда Ваш поезд берет начало, если Вы еще не смогли ввести его в игру). Таким образом Вы используете свой ход и очередь перейдет к следующему игроку. Значок «поезда» в начале состава показывает на то, что поезд открыт для всех участников игры. Несмотря на то, что в начале состава Вашего личного поезда находится значок «поезда», Вы можете класть кости домино в любое место другого открытого поезда, когда подходит Ваша очередь делать ход.

Если у Вас нет возможности положить кость домино в свой поезд, или мексиканский поезд или же в открытые поезда других игроков, несмотря на то, что Вы взяли дополнительную кость домино из стопки, в этом случае Вам необходимо установить значок «поезда» к последней кости домино Вашего личного поезда.

Снятие значка «поезда»

Значок «поезда» остается в начале Вашего личного состава до тех пор, пока в один из Ваших ходов Вы не положите кость домино в свой личный поезд. Сразу после этого уберите значок «поезда» с начала состава Вашего поезда и тогда снова Ваш поезд открыт для других игроков.

Дубль-кости домино

Следующие правила касаются введения в игру дубль-костей домино

Всегда, когда Вы кладете дубль-кость домино, Вам необходимо дополнительно положить вторую кость домино, которая не является дублем (кроме тех случаев, когда дубль-кость домино является Вашей последней костью домино, при этом кон игры заканчивается, когда Вы ее выкладываете на стол). Дополнительную кость домино можно положить как в продолжение выложенной дубль-кости домино, так и в другой открытый поезд. Если у Вас нет подходящей дополнительной кости домино, возьмите из стопки одну кость домино и, если она подходит к какому-либо из поездов, выложите ее на стол. Если у Вас нет возможности положить дополнительную кость домино, установите значок «поезда» на свой личный поезд. Очередь переходит к следующему игроку.

Открытая дубль-кость домино

Если по окончании Вашего хода дубль-кость домино остается открытой (ее не закрыли дополнительной костью домино), все остальные поезда становятся закрытыми для всех игроков (и для Вас в том числе), до тех пор, пока кто-либо из игроков не сможет положить кость домино в продолжение открытой дубль-кости домино. То есть дубль-кость домино необходимо всегда закрывать, и только после этого появится возможность выкладывать кости домино в другие поезда - и не имеет значения есть ли у состава значок «поезда» или его нет. Если следующий игрок не может закрыть дубль-кость домино и в том случае, когда он взял дополнительную кость домино из стопки, ему необходимо установить значок «поезда» на свой поезд. Когда кто-либо из игроков закроет дубль-кость домино, все игроки могут совершенно свободно, каждый в свою очередь, положить кость домино в любой открытый поезд.

Вам нужно закончить свой ход выложив любую другую кость домино кроме дубль-кости домино. Если у Вас нет такой кости домино, возьмите одну кость домино из стопки. Если эта кость домино окажется дублем-костью домино, которая подходит к какому-либо из открытых поездов, выложите ее в игру и возьмите новую кость домино. (Таким образом

количество подряд взятых и выложенных дубль-костей домино не ограничено) Ваша очередь закончится, когда Вы достаните кость домино без значения дубля, которую Вы либо сможете выложить на стол, либо не сможете. Если Вы не смогли выложить эту кость домино ни в один из поездов, установите значок «поезда» на свой личный поезд.

Если открытые кости домино со значением дубля больше, чем одна, их нужно закрыть (по одной за ход) в том порядке, как они были выложены на стол. Вышеперечисленные правила действуют и в следующем случае: то есть, если следующий по очереди игрок не может закрыть дубль-кости домино, ему необходимо установить значок «поезда» на свой личный поезд. Если закрыть дубль-кость домино невозможно, так как все 12 подходящих к ней костей домино уже выложены в игру, эта кость домино больше не является препятствием для продолжения игры с другими открытыми поездами. Но если какая-то другая дубль-кость домино еще остается открытой, игра ограничена до тех пор, пока ее не закроют.

Окончание кона игры

Когда в стопке заканчиваются кости домино, игроку необходимо пропустить свой ход, если у него нет подходящей кости домино. Он также устанавливает значок «поезда» на свой состав.

Когда у игрока осталась всего одна кость домино, ему необходимо объявить об этом другим игрокам, постучав ею по столу.

Кон игры заканчивается, когда кто-либо из игроков выложит в игру свою последнюю кость домино (даже если она является дубль-костью домино), или же когда в стопке не осталось ни одной кости домино и никто из игроков не может продолжить игру, и тогда игра полностью остановилась.

Следующие коны игры

Каждый следующий кон игры начинается с кости домино со значением дубля, которая на одну цифру меньше, чем паровоз предыдущей игры (12, потом 11, потом 10 и т.д.) Все поезда, в том числе и мексиканский поезд, начинаются с кости домино, которая подходит к значению паровоза. Пустая дубль-кость домино (Дубль 0) становится паровозом последнего кона игры, то есть полный цикл игры из 12 дубль-костей домино состоит из 13 конов игры.

Подсчитывание очков

Каждый игрок подсчитывает оставшиеся у него кости домино, складывая их значения вместе, и объявляет получившуюся сумму участнику игры подсчитывающему баллы, который складывает набранные очки каждого игрока после последнего кона игры. Игру выигрывает тот игрок, у которого меньше всего набрано очков за всю игру. Например: при значении костей домино 5 и 7 - сумма набранных очков равна 12, кости домино 9 и 9 - дают сумму набранных очков равной 18.

Варианты игры

Для более быстрого варианта игры для 2-4 игроков Вы можете убрать из игры все кости домино, у которых хотя бы одно из двух значений равно 10, 11 или 12. В игре, где участвуют 2 игрока, каждый из них берет по 15 костей домино, при 3-х участниках игры каждый берет по 13 костей домино и при 4 участниках игры по 10 костей домино в игре. Паровозом первого кона игры становится дубль-кость домино со значением 9.

Еще один вариант игры - когда значения костей домино открыты для других игроков.

Кости домино, находящиеся в стопке, лежат значением вниз как и в обычной игре, но личные кости домино игроков лежат открытыми для других игроков.

Стратегия

- При желании можете организовать свои кости домино в таком порядке, как Вы намереваетесь положить их в свой личный поезд.

- Когда Вы организуете свои кости домино в определенном порядке, постарайтесь найти оптимальный способ для того, чтобы конечные значения костей домино совпадали друг с другом. Обратите внимание, что иногда нужно спланировать, как избавиться от небольшого количества костей домино, которые имеют наибольшее количество очков - особенно в начале поезда. Если Вы будете придерживаться для конца состава кости домино с большим значением, они могут остаться несмысленными, и таким образом у Вас на руках останется большое количество очков.

- Когда это совпадает с Вашей задумкой/стратегией, используйте мексиканский поезд и другие открытые поезда для того, чтобы избавиться от костей домино с большим значением.

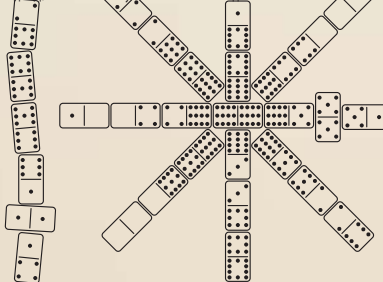
- Когда у Вас есть возможность выбора, какую кость домино выложить и в какой из поездов, подумайте, какую выгоду или препятствия Ваш выбор создаст для других игроков, особенно тем, у которых самое лучшее положение по количеству очков.

Например, когда Вы кладете дубль-кость домино, Вы можете либо закрыть ее дополнительной костью домино, либо положить дополнительную кость домино в другой открытый поезд. Определите какой вариант принесет Вам большую пользу.

- Попробуйте оценить насколько быстро другие игроки смогут закончить кон игры, и на основании этого выстраивайте Вашу стратегию. Например, если Вы специально оставите открытой дубль-кость домино, другие игроки будут вынуждены взять новую кость домино и установить значок «поезда» на свой состав.

- Хотя это здорово заканчивать кон игры последней костью домино, все-таки помните, что игру выигрывает тот, у кого меньше всех очков за весь период игры. Если Вам придется сильно соскочить для завершения кона игры, это может привести к поражению.

- При хорошем блефе Вы можете заставить другого игрока совершать неправильные ходы. Даже маленькой уловки может быть достаточно...



www.tactic.net 02588 A