

Être le premier joueur à se débarrasser de tous ses dominos ou obtenir le score le moins élevé à la fin de la manche. Le joueur ayant cumulé le moins de points à l'issue de toutes les manches remporte la partie.

CONTENU

- 91 dominos "double-12"
- 8 locomotives
- 1 gare ferroviaire

MISE EN PLACE

Placez les dominos, faces cachées, sur la table et mélangez-les. Les joueurs piochent ensuite des dominos afin de constituer leur main. Le nombre de dominos varie en fonction du nombre de joueurs :

Nb de Joueurs	Pioche
2-4.....	15
5-6.....	11
7-8.....	8

Disposez vos dominos devant vous, sur la tranche. Vos adversaires ne doivent pas voir leurs valeurs. Les dominos qui restent sur la table une fois que les joueurs ont récupéré leur main de départ forment la « pioche ». Chaque joueur choisit une couleur et place la locomotive correspondante devant lui, à côté de ses dominos. La gare est placée au centre de la table.

DÉBUT DE LA PARTIE

Le joueur possédant, dans son jeu, le domino double le plus fort commence la partie en le plaçant au centre de la gare. Si ce joueur possède également un domino ayant un côté correspondant à ceux du domino double central, il peut immédiatement démarrer son train. Pour commencer son train, le joueur place le domino (les dominos représentent les wagons du train) dans l'emplacement vide le plus proche de lui sur la gare (Fig. 1). Le tour de ce joueur est maintenant terminé et c'est au tour du joueur placé à sa gauche.

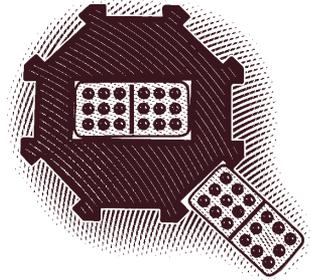


Fig. 1 – La partie commence avec un double, placé au centre de la gare.

Lors de leur premier tour, les joueurs doivent essayer de commencer leur train. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul train. Si le joueur ne possède pas de domino comportant une face commune avec celle du domino central, il doit piocher. S'il a la possibilité de jouer ce domino immédiatement, il peut le faire. Son tour est alors terminé. S'il ne peut pas le jouer immédiatement, il doit ajouter le domino à son jeu et placer sa locomotive dans sa gare de départ. Les joueurs ayant déjà commencé à construire leur propre train peuvent également jouer sur le train de ce joueur en suivant les règles détaillées dans la section Marqueurs de Trains ci-dessous.



Fig. 2 – Comment placer un nouveau domino.

Pour pouvoir jouer un domino, il faut que l'un de ses côtés corresponde au côté ouvert du dernier domino du train sur lequel on souhaite jouer. Le côté correspondant doit être placé de façon à toucher le côté ouvert (Fig. 2). Les joueurs ne peuvent jouer qu'un seul domino par tour, sauf s'ils jouent un domino double.

DOMINOS DOUBLES

Quand un domino double est joué, il doit être placé de façon perpendiculaire au dernier domino du train. Si un joueur joue un domino double, il doit immédiatement « confirmer » celui-ci en jouant un deuxième domino possédant un côté correspondant (Fig. 3).

Si ce joueur ne possède pas de domino correspondant dans son jeu, il doit piocher. S'il ne peut toujours pas confirmer le domino double, il place sa locomotive sur son dernier wagon et son tour est terminé (Fig. 4).

C'est maintenant au tour du joueur suivant d'essayer de confirmer le domino double. S'il ne peut pas le faire à

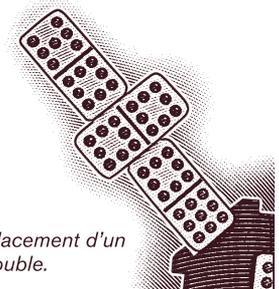


Fig. 3 – Placement d'un domino double.

l'aide de l'un de ses dominos, il doit piocher. S'il peut jouer le domino pioché, il doit le faire. Son tour est alors terminé. Si ce joueur ne peut toujours pas confirmer le domino double, il doit placer sa locomotive sur son train et son tour est terminé.

La partie continue avec cette phase de « double » jusqu'à ce qu'un joueur confirme le domino double. Le jeu normal reprend avec le joueur situé à gauche de celui qui a « confirmé » le double.

MARQUEURS DE TRAINS

Quand un joueur ne peut pas jouer de domino lors de son tour, il doit placer sa locomotive au bout de son train. La locomotive doit être jouée sur le dernier domino du train de ce joueur ou sur sa gare s'il n'a pas encore commencé son train. Le tour de ce joueur est alors terminé.

Tant que la locomotive est présente sur le train d'un joueur, les adversaires peuvent le compléter. Dès que ce joueur peut de nouveau ajouter un domino à son train, il retire son marqueur locomotive et les autres joueurs ne peuvent plus jouer sur ce train.

TRAIN MEXICAIN

Une fois qu'un joueur a commencé son train, il peut choisir de créer un « Train Mexicain » en plaçant un domino dont un des côtés correspond au domino double central là où il le souhaite sur la table (Fig. 5). Un seul Train Mexicain est autorisé par partie. N'importe quel joueur peut commencer le Train Mexicain lors de son tour, à tout moment de la partie. Le Train Mexicain ne doit pas être relié à la gare et ne doit pas gêner les trains des joueurs. N'importe qui peut jouer sur le Train Mexicain.

ACTIONS POSSIBLES

Lors de son tour, un joueur peut choisir l'une des actions suivantes :

Train du joueur

Le joueur peut ajouter un domino à son train ou commencer son train si ce n'est déjà fait.

Train Mexicain

Le joueur peut ajouter un domino au Train Mexicain ou commencer le Train Mexicain si ce n'est déjà fait.

Train marqué

Le joueur peut jouer sur un train adverse si le marqueur locomotive est présent.

GAGNANT ET FIN DE LA PARTIE

Si un joueur joue son dernier domino, il remporte la partie. Si le dernier domino joué est un double, il n'est pas nécessaire de le confirmer. Si un joueur ne peut pas jouer de domino et que la pioche est vide, il doit placer sa locomotive sur son train et passer son tour. Si tous les joueurs sont forcés de passer, la partie est terminée. À la fin de la manche, les joueurs additionnent le nombre de points restants sur leurs dominos non joués.

Le joueur avec le score le moins élevé est déclaré vainqueur.

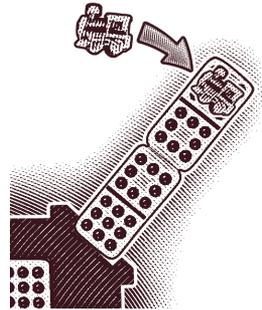


Fig. 4 – Placement de la locomotive.



Fig. 5 – Un Train Mexicain.

