



MEXICAN TRAIN

DOMINO



Spilleregler

2 - 8 spillere, fra 8 år

Målet med spillet er at have færrest point efter 13 omgange. I hver omgang trækker I nye brikker, disse bruges på ens eget tog, modspillernes tog samt The Mexican Train. En omgang slutter så snart startspilleren løber tør for brikker.

Indhold

91 brikker, med alle talkombinationer fra 0-0 til 12-12.

9 lokomotiver

1 station

Før I begynder

- Stationen lægges midt på bordet.
- De 91 brikker lægges på bordet med forsiden op.
- Find 12-12 brikken frem og læg den på Stationen med forsiden op.
- Brikkerne blandes godt med forsiden skjult.
- Spillerne trækker et antal brikker hver og stiller dem op foran sig så de andre spillerne ikke kan se forsiden.
- Antal brikker som skal trækkes: Ved 2 spillere: 16 brikker hver, 3 spillere: 15, 4 spillere: 14, 5 spillere: 12, 6 spillere: 11, 7 spillere: 10, 8 spillere: 9. De resterende brikker lægges i "bunken".
- Hver spiller tager et valgfrit lokomotiv (ikke det sorte!).

Indledningsvis

Startspiller er den som sidst kørte tog. Når det er din tur, skal du starte dit tog ud fra et af sporene på Stationen, i retning af dig selv. I første runde må du lægge så lang en række af brikker ud, som du kan og vil. Dominobrikkerne skal matche i antal prikker for at kunne lægges mod hinanden. Den første brik lægges ind mod Stationen og skal derfor matche startbrikken. I første runde betyder det at de inderste brikker i toget skal have 12 på den ene side. Et tog kan eksempelvis have disse brikker: 12-5, 5-0, 0-1.

Professionel variant: FIDO-domino, for 3-7 spillere

Dette er en mere krævende variant end Mexican Train, hvis du ønsker at udfordre de små grå yderligere. Reglerne er som følger i henhold til det Internationale dominoforbund (Fédération Internationale de Domino - FIDO):

Mål

At score flest mulig point hver gang du lægger brikker ud, og desuden undgå strafpoint til slut. Du scorer kun point for at lægge brikker ud hvis summen af åbne kortsider på bordet går op i syvtabellen: 7, 14, 21, 28, 35, 42, 49 osv.

Før I begynder

- Læg de 91 brikker på bordet, forsiden ned.
- Spillerne forsyner sig med et antal brikker hver. Ved 3 spillere: 22 brikker hver. Ved 4: 18 brikker, Ved 5: 15 brikker. Ved 6: 13 brikker. Ved 7: 11 brikker.
- Brikkerne der er tilovers udgør bunken.

Spillet gang

Spillet starter med at spilleren som har den mest værdifulde dobbeltbrik lægger denne midt på bordet. Eksempelvis 12-12. Spilleren til venstre må nu lægges sin brik mod startbrikkens LANGSIDE. Eksempelvis 12-11. Der er nu tre åbne kortsider på bordet, og summen af disse er i eksemplet $12+12+11=35$. Dette er et af tallene i syvtabellen, og spilleren der lige har lagt scorer derfor summe delt med syv. Altså $35/7=5$ point. Pointene noteres undervejs.

Du scorer IKKE point hvis summen ikke passer til syvtabellen. Hvis spiller nr. 2 lagde en 12-6, blev summen $12+12+6=30$. Det gir nul point og turen går videre.

Så er det tredjemandens tur. Fremadrettet kan der frit lægges brikker til både langsider og kortsider. Summen af åbne ender (åbne kortsider) vil med andre ord kunne gå både op og ned undervejs.

Dobbeltbrikker lægges altid på tværs, så begge kortsider er åbne. Dette øger altså antal åbne kortsider. En dobbelt-4 øger med andre ord summen med 8 point.

Hvis du ikke kan lægge en brik, må du trække en ny fra bunken. Brikken kan dog ikke lægges ud før næste gang det er din tur.

Spillet slutter

Spillet er slut så snart en spiller løber tør for brikker. Som i Mexican Train får man dernæst strafpoint svarende til prikkerne man har tilbage. Har du en 9-7 igen, mister du altså 16 point. I tillæg til at score point undervejs,

gælder det med an
brikker før spillet e

Chicken Foot

Introduksjon

Chicken Foot opst
ud fra startbrikker
ender. Brikkerne s
tværs. Efter noge
op ad dobbeltbrik
slippe af med alle

Før I begynder

Antallet af spiller
start.

4 spillere: 18 brik
5 spillere: 14 " "
6 spillere: 12 " "
7 spillere: 10 " "
8 spillere: 9 " "

Brikkerne som e
gården. Brikker
bondegården.

Startspilleren i f
Startspiller i føl
osv. ned til 0-0.
vendinge startbr
trækker den nø

Spillet gang

Man starter alt
dobbelt i fire ret
Hvis du ikke ka
Du kan spille d
videre til næste
en brik og kylli
Dobbeltbrikker
erklærer du «k
med startbrik

Domino

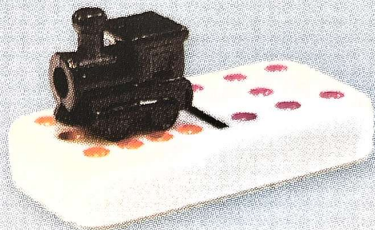




Du må trække brikker fra bunken hvis du ikke kan lægge. Træk én brik af gangen, indtil du træffer en som matcher startbrikken. Alle brikker beholdes og kan benyttes nu eller senere. Spillet er i gang, og turen fortsætter bordet rundt indtil en af spillerne er løbet tør for brikker. I resten af runden kan man kun lægge én brik ud af gangen.

Det mexikanske tog

I stedet for at lægge brikker på dit tog, kan du når som helst vælge at starte The Mexican Train fra et af de ledige spor på Stationen. Dette er et fællestog, som alle kan bygge på når de kan og vil. Det mexikanske tog starter, som alle andre tog, med en brik som matcher startbrikken. Sæt det sorte lokomotiv på denne brik, for at markere at dette er et tog som også de andre spillere kan bygge videre på.



Trække brikker

Du må trække en brik hver gang turen kommer tilbage til dig. Hvis du ikke er i stand til at lægge noget, enten på dit eget eller det mexikanske tog (hvis påbegyndt), skal du i stedet trække en brik. Den nye brik skal spilles hvis du kan. Hvis heller ikke denne kan bruges, skal du sætte dit lokomotivet ud på bagerste vogn i dit tog. Dette markerer for de andre spillere at de nå også kan vælge at bygge på dit tog (i stedet for deres eget, eller The Mexican Train). Dit lokomotiv bliver stående indtil du igen kan lægge en brik på dit eget tog.

Dobbeltbrikker

Brikker med to ens sider - dobbeltbrikker - skal lægges på tværs, uanset hvilket tog du lægger den på. Dernæst må du lægge en ny brik ud (medmindre du er løbet tør for brikker, og dermed har afsluttet spillet). Du har lov til at lægge en dobbeltbrik ud, på det samme eller et andet tog end den første brik, men din tur skal slutte med at du lægger en brik som ikke er en dobbeltbrik.

Kan du ikke lægge en enkeltbrik ud, skal du trække en brik fra bunken, som du lægger ud hvis du kan.

Hvis forrige runde sluttede med at der blev lagt en dobbeltbrik, er den næste spiller låst i sine valg. Hvis et tog har en dobbeltbrik som sin bagerste vogn, så SKAL næste spiller lægge videre fra denne dobbeltbrik. Han eller hun kan altså ikke vælge at bygge på et andet tog. Læg på dobbeltbrikken, eller træk en brik. Det er valget. Hvis heller ikke denne nye brik

kan lægges ud, skal næste spiller trække en brik ud og rundt om bordet, indtil en spiller kan lægge en brik. Hvis der er flere tog som er løbet tør for brikker, så kan man vælge at lægge en ud, så kan man vælge at fortsætte indtil ingen spiller kan lægge en brik. Der er i alt 13 brikker som matcher startbrikken, eksempelvis 7-7 finder. Du slipper for at spille en brik som ikke beviser at alle de 13 gyldige brikker er derfor ikke

Runden slutter

Spillet slutter så snart alle spillere er løbet tør for brikker. Det er umuligt at lægge flere brikker.

Så scorer spillerne størrelsen af deres tilbageværende brikker. Husk at notere

Et komplet spil består af 28 runde, er startbrikken på den venstre, og startbrikken på den højre således fortsætter d

Tips & Tricks

- Det særlig vigtige er disse kan give en fordel et fint sted at sætte et eget tog.
- Før spillet starter, så kan du vælge ud fra hvilke brikker du vil sætte ud fra hvilke brikker.
- Brug dine dobbeltbrikker værdifuldt for sig selv. I valget af brikker er det smart ikke at bruge færre brikker ud

Variant: Kortere

Det er selvfølgelig muligt at spille enige om antallet af runde. Den har den højeste d

gælder det med andre ord om at komme af med sine mest værdifulde brikker før spillet er slut.

af bondegården kan du sætte dobbeltbrikken i turen. Som en kvilling

gælder det med andre ord om at komme af med sine mest værdifulde brikker før spillet er slut.

Chicken Foot

Introduksjon

Chicken Foot opstod i Texas eller Mexico. Det spilles i alle fire retninger ud fra startbrikken, som et kors. I udgangspunktet er der altså fire ledige ender. Brikkerne spilles ende mod ende, og med dobbeltbrikkerne på tværs. Efter nogen har lagt en dobbeltbrik, skal de tre næste brikker lægges op ad dobbeltbrikken, så den sprækker som en kyllingefod. Målet er at slippe af med alle sine brikker samt være den som har færrest point til slut.

Før I begynder

Antallet af spillere påvirker hvor mange brikker hver spiller skal trække fra start.

4 spillere: 18 brikker hver

5 spillere: 14 " "

6 spillere: 12 " "

7 spillere: 10 " "

8 spillere: 9 " "

Brikkerne som er i overskud kaldes «The Chicken Yard», eller kyllingegården. Brikkerne som lægges på bordet kaldes «The Barnyard», eller bondegården.

Startspilleren i første runde er den som har den højeste dobbel (12-12). Startspiller i følgende runder er den som har 11-11, tredje runde 10-10 osv. ned til 0-0. Spillet består altså af 13 runder. Hvis ingen har den nødvendige startbrik, trækker alle spillerne en ekstra brik indtil der er en der trækker den nødvendige brik.

Spillets gang

Man starter altså med en 12-12 midt på bordet. Man skal spille til denne dobbel i fire retninger før nogen får lov til at forlænge armene. Hvis du ikke kan spille, så trækker du i stedet en brik fra kyllingegården. Du kan spille den nye brik med det samme hvis den passer. Turen går så videre til næste spiller. Du skal springe din tur over hvis du ikke kan spille en brik og kyllingegården er tom.

Dobbeltbrikker lægges altså på tværs. Når du lægger en dobbeltbrik, erklærer du «kyllingefod», for at vise der nu gælder special regler. Som med startbrikken skal alle tærerne på kyllingefoden spilles før andre dele

af bondegården kan dobbeltbrikken i tre vej. Som en kyllinge

Spillet fortsætter på byggemønster får et diagram.

Pointudregning

Runden slutter så snart er blokeret, dvs. når spilles. Alle får så på hånden. 0-0 giver 5

I kan enten spille 13 om at spille til et vis den som har færrest

Regler: Asger Sam
Les mer om domin
www.dominospiel
Domino (FIDO) og

Udgivet af Venner
Telefon: +47 9700

Grafisk design og
Epizoom Multime

Advarsel: Kvelnings
inneholder små del

kan lægges ud, skal næste spiller forsøge sig. Sådan fortsætter det rundt og rundt om bordet, indtil dobbeltbrikken ikke længere er bagerste vogn. Hvis der er flere tog som har dobbeltbrik som bagerste vogn, som følge af at spilleren som lagde den første dobbeltbrik ud også lagde endnu en ud, så kan man vælge hvilket togene man vil bygge på. Men låsen fortsætter indtil ingen tog har en dobbeltbrik som bagerste vogn. Der er i alt 13 brikker som kan lægges på en given dobbeltbrik. Ved eksempelvis 7-7 findes der 13 andre brikker med 7 prikker i den ene ende. Du slipper for at spille på dobbeltbrikken hvis du - når det er din tur - kan bevise at alle de 13 gyldige brikker allerede er lagt. Toget med dobbeltbrikken er derfor ikke længere mulig at bygge på.

Runden slutter

Spillet slutter så snart en af spillerne løber tør for brikker, eller det er umuligt at lægge flere brikker.

Så scorer spillerne strafpoint svarende til det antal prikker de har på deres tilbageværende brikker. Du scorer altså nul point hvis du er løbet tør for brikker. Husk at notere pointene på et ark.

Et komplet spil består af 13 runder. Det som ændrer sig fra runde til runde, er startbrikken og startspilleren. Turen som startspiller går mod venstre, og startbrikken i omgang 2 er 11-11. I omgang 3 er det 10-10, og således fortsætter det helt ned til 0-0 i sidste runde.

Tips & Tricks

- Det særlig vigtigt at komme af med brikker der har mange prikker, da disse kan give en grusom mængde strafpoint til slut. The Mexican Train er et fint sted at komme af med brikker som du ikke kan lægge på dit eget tog.
- Før spillet starter er det smart at sortere brikker i rækkefølge foran dig, ud fra hvilke brikker som passer sammen.
- Brug dine dobbeltbrikker til at blokere modstanderne. De kan give dig en værdifuldt forspring hvis du ikke bruger dem i den første udlægning af brikker. I valget mellem flere mulige star udlægninger kan det altså være smart ikke at bruge dobbeltbrikkerne, selv om det indebærer at du får færre brikker ud i første runde.

Variant: Kortere spilletid

Det er selvfølgelig muligt at spille færre runder end 13. Men I bør blive enige om antallet før I begynder. Startspilleren i hver runde er den som har den højeste dobbeltbrik. Denne brik bliver startbrikken.

er altså fire ledige
eltbrikkerne på
næste brikker lægges
efod. Målet er at
færrest point til slut.

spiller skal trække fra

», eller kyllinge-
Barnyard», eller

te dobbel (12-12).
edje runde 10-10
ingen har den nød-
indtil der er en der

skal spille til denne
armene.
ra kyllingegården.
asser. Turen går så
is du ikke kan spille

en dobbeltbrik,
pecial regler. Som
illes før andre dele

Pointudregning

Runden slutter så snart en spiller løber tør for brikker eller bondegården er blokeret, dvs. når kyllingegården er tom og ingen har en brik som kan spilles. Alle får så point svarende til det antal prikker de har tilbage på hånden. 0-0 giver 50 point.

I kan enten spille 13 runder som beskrevet i indledningen, eller blive enige om at spille til et vist antal point (for eksempel 100 point). Vinderen er den som har færrest point sammenlagt.

Regler: Asger Sams Granerud. Tak til Nils Håkon Nordberg.
Les mer om dominospillenes verden her:
www.dominospiel.de (hjemmesiden til Fédération Internationale de Domino (FIDO) og www.domino-games.com

Udgivet af Vennerød Forlag AS © 2019.
Telefon: +47 9700 8822. www.Vennerød.no

Grafisk design og illustrationer:
Epizoom Multimedia Design.

Advarsel: Kvelningsfare! Passer ikke for barn under 3 år:
inneholder små deler som kan svelges.

