



EINLEITUNG UND STANDARD SPIELREGELN

MEXICAN TRAIN ist ein Dominospiel, das hauptsächlich in den USA gespielt wird.
Am besten eignet es sich für vier oder mehr Spieler.

Dauer des Spiels (je nach Regel) 1 - 3 Std.

Spielmaterial und Vorbereitung

Verwendet wird ein Satz Dominosteine (hier in unserem Beispiel) mit **Zwölfer-Pasch**.
Dieser enthält alle möglichen Paare aus den Zahlen 0 bis 12, was insgesamt 91 Steine ergibt.
Zusätzlich sind einige Marker erforderlich.
Es werden entweder Münzen verwendet, z.B ein 5 Rappen Stück für jeden Spieler, oder in einigen unserer Set's hat es z.B. kleine Lokomotiven.

Die Dominosteine werden, Punkteseite nach unten, gemischt. Danach nimmt jeder Spieler eine bestimmte Anzahl Dominosteine und stellt sie hochkant vor sich auf den Tisch, so dass sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können.

Bei bis zu 4 Spielern nimmt jeder Spieler **15 Dominosteine**,
bei 5 oder 6 Spielern **12 Dominosteine**, bei 7 oder 8 Spielern **10 Dominosteine**
und bei 9 oder 10 Spielern **8 Dominosteine**.
Die restlichen Dominosteine bleiben verdeckt im **Stock**, d.h. mit nach unten gekehrter Punkteseite, links und rechts des Spielfeldes.

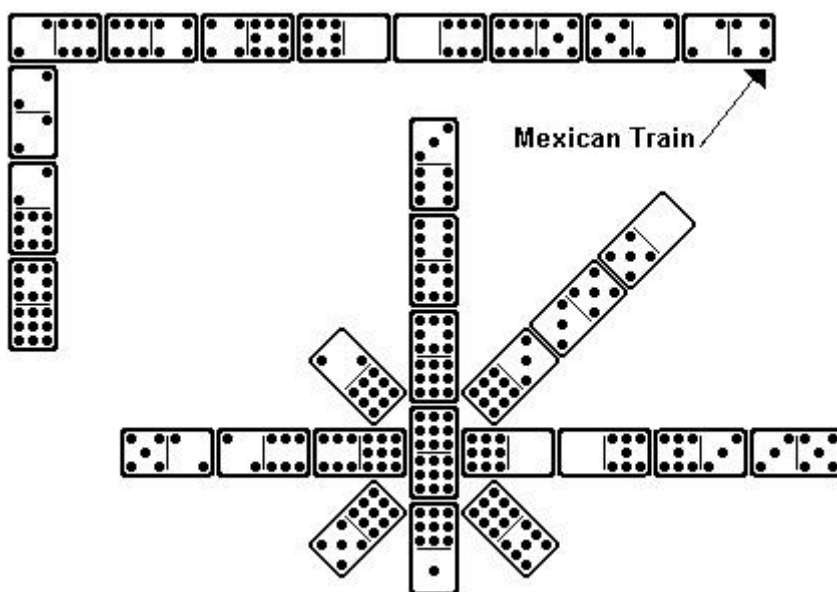
Das Spiel

Der Spieler, der den höchsten Pasch hat (*den Stein 12-12*), beginnt das Spiel, indem er ihn in die Mitte des Tisches legt. (Bei einigen Set's hat es einen sogenannten „Bahnhof“ oder Starterpiece) Das zweite Spiel wird mit dem Stein 11-11 begonnen, u.s.w. Dies setzt sich nach unten bis zum 13. Spiel mit dem Stein 0-0 fort.

Wenn kein Spieler den Pasch hat, mit dem das Spiel begonnen werden muss, ziehen die Spieler im Uhrzeigersinn je einen Stein aus dem Stock, bis ein Spieler ihn hat !

Hinweis: Da es sehr lange dauern kann, bis der erforderliche Pasch gezogen wird, könnten Sie ihn auch bereits vor dem Mischen aufgedeckt auf den Tisch legen. In diesem Fall beginnen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn das Spiel.

Beginnend mit dem Spieler, der den Anfangspasch ausgelegt hat, und nacheinander im Uhrzeigersinn versuchen nun alle Spieler, jeweils einen **Zug** zu bilden. Dies ist eine einfache Schlange aus Dominosteinen, die beim Pasch in der Mitte beginnt und zum jeweiligen Spieler verläuft. Die Zahlen an den Enden benachbarter Dominosteine müssen immer gleich sein. An den Dominostein in der Mitte darf nur ein Dominostein mit dem Ende angelegt werden, auf dem sich der **gleiche** Zahlenwert befindet (im ersten Spiel wird also eine 12 benötigt). Ein einfacher Zug könnte im 9-er Spiel wie folgt aussehen:



Wenn der Spieler seine Runde spielt, muss er den offenen Pasch bedienen (siehe Erläuterung unter Pasch-Steine).

Ein Spieler, der seinen Zug nicht beginnen kann (*weil er keinen Dominostein hat, der an den Pasch in der Mitte passt*), zieht einen Stein aus dem Stock. Hat er immer noch nicht den richtigen Stein gezogen, muss er einen Marker (*Loki oder Füferli*) an der Stelle platzieren, an der sein Zug beginnen würde. Das bedeutet, dass ab jetzt jeder Spieler an dieser Stelle einen Dominostein als Anfang für den Zug anlegen darf. Beachten Sie jedoch, dass die Spieler weder an den Zug eines anderen Spielers anlegen noch den "Mexican Train" beginnen dürfen, solange sie gesperrt sind.

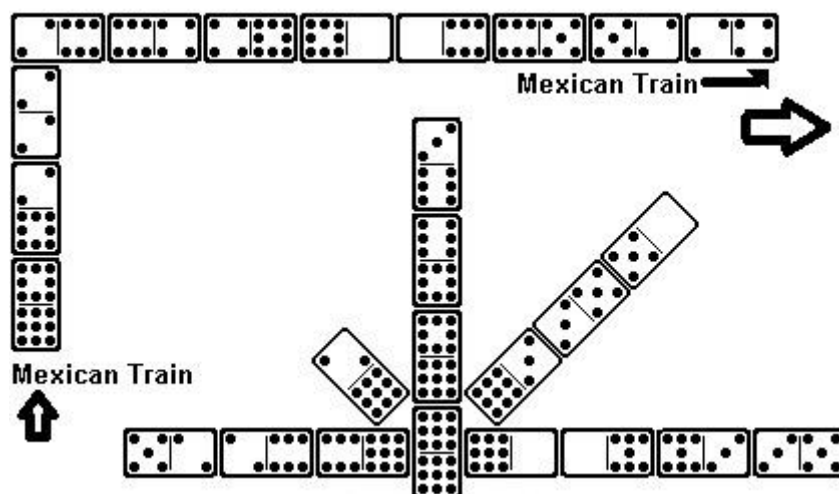
Nachfolgende Runden

Jeder Spieler legt **einen** Dominostein entweder an seinem Zug oder:

1. am Zug eines anderen Spielers, wenn dieser Zug markiert wurde, weil dessen Besitzer dort nicht anlegen konnte, als er zuletzt an der Reihe war, oder
2. an einem "Sonderzug" (dem **Mexican Train** oder **Caboose**), an dem immer alle Spieler anlegen dürfen.

Natürlich muss jeder Dominostein so angelegt werden, dass die Zahl an dem Ende des bereits ausgelegten Dominosteins mit der Zahl an dem offenen Ende des neu angelegten Dominosteins identisch ist.

Der "**Mexican Train**" oder "**Caboose**" kann ab sofort von jedem Spieler begonnen werden, indem an den Anfangspasch ein passender einfacher Dominostein angelegt wird. Einzige Bedingung: z.B. im 9-er Spiel einen Stein, der mit 9 Pkt. anfängt, u.s.w. Die Gesamtstruktur aus den Zügen der vier Spieler und einem Mexican Train könnte wie folgt aussehen:



Wenn Sie an der Reihe sind und feststellen, dass Ihre Dominosteine an keines der offenen Enden, an denen Sie anlegen dürfen, passt, müssen Sie einen Dominostein aus dem Stock ziehen und können diesen gezogenen Dominostein anlegen. Wenn Sie trotzdem nicht anlegen können, müssen Sie aussetzen und einen **Marker** auf Ihren Zug legen. Das bedeutet, dass ab sofort, dann jeder Spieler einen Dominostein an diesen Zug anstatt an den eigenen Zug oder den Mexican Train anlegen darf.

Wenn Sie nicht anlegen können und der Stock leer ist, setzen Sie einfach aus und legen einen Marker auf Ihren Zug. (Wenn bereits ein Marker auf Ihrem Zug liegt, lassen Sie ihn einfach dort.)

Sobald der Besitzer seines Zugs mit Marker einen Stein an seinen Zug anlegt, wird der Marker entfernt. Ab sofort darf nur noch der Besitzer dieses Zugs an seinen Zug anlegen.

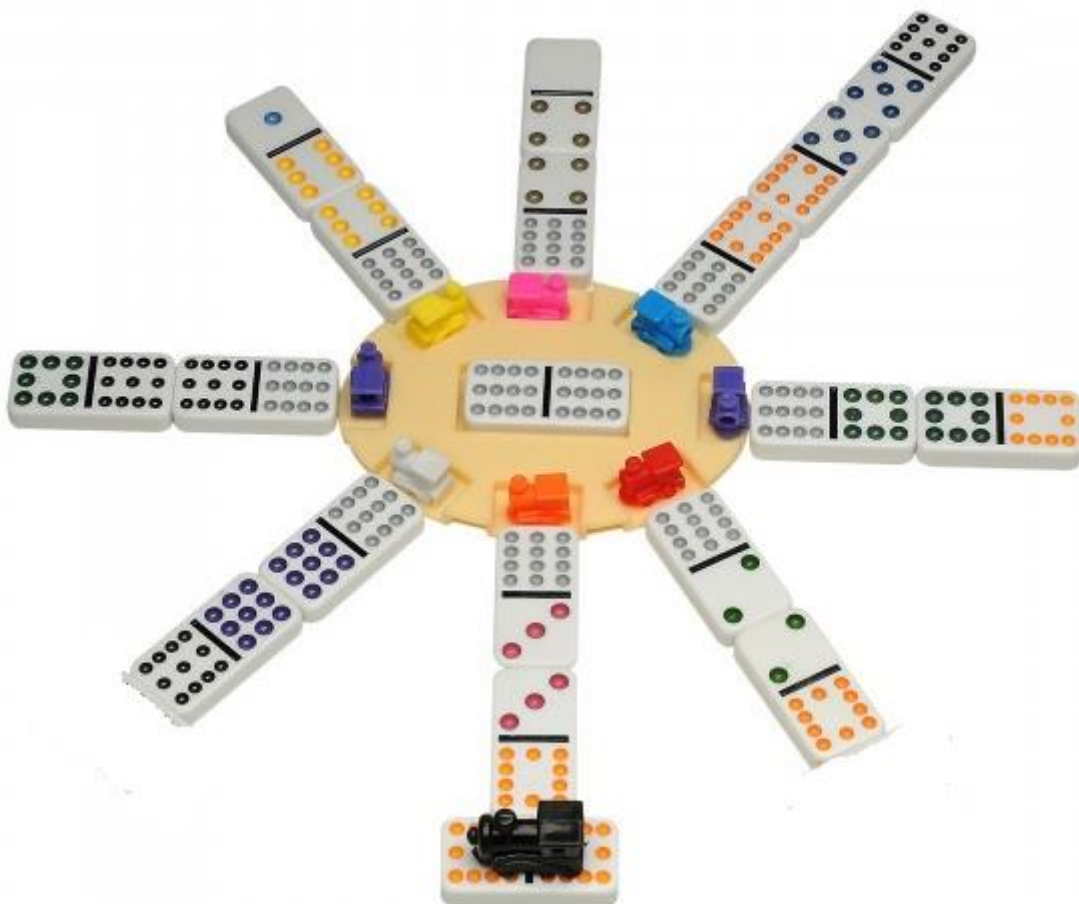
Wenn Sie Ihren Zug nicht in Ihrer ersten Runde beginnen können und erst in einer späteren Runde einen Dominostein ziehen, mit dem Sie Ihren Zug beginnen können (und kein anderer Spieler ihn für Sie begonnen hat), nehmen Sie nur **einen** Dominostein auf. (und entfernen dann den Marker von Ihrem Zug, falls der gezogene / aufgenommene Stein passt). Wenn nicht, bleiben Sie gesperrt und der nachfolgende Spieler darf an Ihren Zug ansetzen.

Pasch-Steine

Wenn Sie einen Pasch auslegen, (*Doppelstein*) müssen Sie **immer** auch einen zusätzlichen Dominostein auslegen. Diesen zusätzlichen Dominostein müssen Sie **unbedingt** am gerade ausgelegten Pasch anzulegen. Wenn Sie keinen Stein anlegen können, müssen Sie einen Stein ziehen (*sofern noch vorhanden*). Wenn der gezogene Stein nicht angelegt werden kann, setzen Sie aus und legen einen Marker auf Ihren Zug. Die einzige Ausnahme hiervon tritt ein, wenn Ihr letzter Dominostein ein Pasch ist: In diesem Fall ist das Spiel **sofort beendet** (falls kein Spieler in der Runde diesen mit einem passenden Stein abdecken kann) und die Punkte werden gezählt.

Wenn ein Pasch ausgelegt wird und der Spieler einen Zug mit einem Pasch abschliesst und trotz aufnehmen eines Steines diesen nicht abdecken kann, **muss** nach diesem Spieler der nächste Dominostein an diesen Pasch angelegt werden !

Dies wird als "Bedienen" des Paschs bezeichnet. Es müssen alle versuchen diesen Pasch abzudecken, weder am eigenen Zug noch am Mexican Train darf weiter angelegt werden, bis dieser Pasch abgedeckt ist !



Hier wurde ein **10-er Pasch** ausgelegt, der vom Besitzer des Zuges nicht abgedeckt werden konnte. Dieser Spieler hat einen Stein aufgenommen, der nicht mit einer 10 versehen war und musste sich mit einem Marker (*hier im Beispiel mit einer schwarzen Loki*) oder -.05 Rappen Stück) blockieren. Der nächste Spieler muss zwingend diese Situation auflösen, indem er einen 10-er Stein an diesem Zug anlegt. Wenn er das nicht kann, weil kein solcher Stein in seiner Sammlung vorhanden, oder nachdem er einen Stein aufgenommen hat und dieser auch nicht passt, muss auch er sich mit einer Loki oder Geldstück markieren / blockieren. Das gleiche gilt für alle nachfolgenden Spieler, bis das Problem gelöst ist !

Der Punktwert

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler keine Dominosteine mehr hat oder das gesamte Spiel blockiert ist, weil kein Spieler mehr anlegen kann.

Jeder Spieler erhält die Augenzahl auf den Dominosteinen, die er dann noch hat, als Strafpunkte (ein Spieler, der keine Dominosteine mehr hat, erhält also keine Strafpunkte für dieses Spiel). Ziel des Mexican – Domino Abend ist: wer am wenigsten Punkte hat, hat gewonnen !

Wie bereits erläutert, besteht eine komplette Sitzung aus 13 Spielen, wobei die einzelnen Spiele nacheinander mit dem Stein 12-12, dem Stein 11-11, dem Stein 10-10 und so weiter bis zum Stein 0-0 begonnen werden. Das Ziel besteht darin, in diesen 13 Spielen so wenige Punkte wie möglich zu sammeln – der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl ist der Gewinner.

Varianten

Von diesem Spiel gibt es mehrere Versionen. Leider sind manche der im InterNet veröffentlichten Beschreibungen nicht sehr klar, so dass es schwierig war, exakt herauszufinden, welche Regeln nun gilt.

Es gibt einige Varianten, die sich darin unterscheiden, unter welchen Bedingungen Marker auf die persönlichen Züge gelegt werden, sodass auch andere Spieler an sie anlegen können:

- Manchmal wird so gespielt, dass der Marker **entfernt** wird, sobald **ein beliebiger** Spieler (nicht notwendigerweise der Besitzer) an diesem Zug anlegt. In dieser Version darf nach dem Platzieren eines Markers **genau ein** Stein von einem Gegner an Ihrem Zug angelegt werden, sodass Sie ihn dann weiterführen können.
- Manchmal wird so gespielt, dass ein Marker von Ihrem Zug **entfernt** wird, sobald Sie **an einer beliebigen Stelle** des Spiels anlegen. Da Ihr Zug aber seit dem Platzieren des Markers nicht verlängert wurde und Sie wahrscheinlich immer noch nicht daran anlegen können, werden Sie in einer späteren Runde wohl wieder Ihren Marker auf den Zug legen müssen, wenn Sie keine andere Möglichkeit haben.




- Manchmal wird so gespielt, dass der Spieler **keinen** Marker auf seinen Zug legt, wenn er nicht an seinem Zug anlegen durfte, weil er einen Pasch bedienen musste. Er wäre also vielleicht in der Lage gewesen, an seinem Zug anzulegen, wenn dies zulässig gewesen wäre. Dann sollte er ihn logischerweise auch nicht in dieser Situation für andere Spieler öffnen müssen.
- Manchmal wird so gespielt, dass die Regel, nach der offene Pasch-Steine vom nächsten Spieler bedient werden müssen, nicht gilt.

In dieser Version kann sich nie mehr als ein unbedienter Pasch auf dem Tisch befinden.

Manchmal wird mit Pluspunkten anstatt mit Strafpunkten gewertet. Der Spieler, der keine Dominosteine mehr hat, oder bei einer Blockade der Spieler mit den wenigsten Punkten erhält als Pluspunkte die Gesamtpunktzahl auf den Dominosteinen, die die anderen Spieler noch haben. Bei einer Blockade mit Unentschieden zwischen den Gewinnern werden die Punkte der anderen Spieler auf die Gewinner aufgeteilt.

www.JassShop.ch hat eine ganze Reihe verschiedener Mexican Train's, sowie Zubehör, Mittelpunkte und Marker im Angebot.

Ausdrücke und Beispiele

Der Bahnhof / Starter Piece	Kommt In die mitte des Tisch. Abb. zeigt Start des 9-er Spiel.	
Der Pasch Stein	ein Stein mit doppelten Punkten	
Der Marker (auch Pfröpfel) genannt. <i>kann auch ein -.05 Röppler sein.</i>	um eigenen Zug (Train) als gesperrt zu markieren.	
Pasch Situation	Ein Doppelstein wurde angelegt und konnte nicht abgedeckt werden. Es gilt nun zwingend dieses Problem zu lösen !	