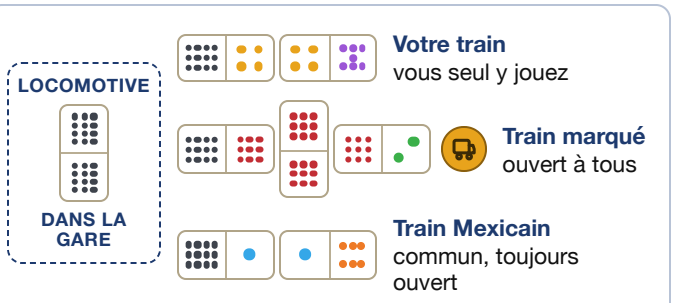
Règles du Train Mexicain

De 2 à 8 joueurs, un jeu double-12 (91 dominos), le total le plus bas gagne.

CardAndPuzzle.com
JEUX ET FICHES GRATUITS



Chaque train commence par un domino qui correspond à la locomotive. Un double se pose en travers (le 9-9) et doit être couvert.

Mise en place

Manche 1 : posez le **double-12** au centre, c'est la **locomotive**. Mélangez les autres faces cachées et distribuez à chacun le même nombre de dominos. Le reste forme la **pioche**.

Joueurs	2	3	4	5	6	7	8
Dominos chacun	16	15	14	12	11	10	9

Autre barème courant : 15 dominos de 2 à 4 joueurs, 12 à 5–6, 10 à 7–8. Les deux sont équitables si chacun en prend autant.

Décidez qui commence (par exemple, chacun pioche un domino et le plus fort commence). On joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; le premier joueur change à chaque manche.

À votre tour

1. **Posez un domino** sur une extrémité ouverte portant le même nombre : sur **votre train**, le **Train Mexicain** ou **n'importe quel train marqué**.
2. Si vous pouvez jouer, **vous devez jouer**. Pas question de garder des dominos.
3. Impossible de jouer ? **Piochez un domino** et posez-le s'il convient. Sinon, mettez votre **marqueur** sur votre train. Il reste ouvert à tous jusqu'à ce que vous y jouiez à nouveau.
4. Pioche vide et rien à jouer ? Passez et marquez votre train.

Les trains

- **Votre train** part de la locomotive vers vous et reste à vous seul jusqu'à ce que vous le marquiez.
- **Le Train Mexicain** est un train commun. Tout le monde peut le commencer avec un domino qui correspond à la locomotive, et tout le monde peut y jouer. Il ne se ferme jamais.

Les doubles

- Posez le double **en travers**, puis **un domino de plus**.
- Un double non couvert **bloque la table** : on ne peut jouer que là jusqu'à ce que quelqu'un le couvre. Impossible de le couvrir ? Piochez-en un ; toujours impossible ? Marquez votre train.
- Vous pouvez enchaîner des doubles si vous finissez par un domino simple.
- **Double mort :** si tous les dominos correspondants sont déjà sur la table, il n'a plus besoin d'être couvert.

Faire domino et compter les points

- Plus qu'un domino ? **Tapez-le sur la table** pour prévenir tout le monde.
- La manche se termine quand quelqu'un pose son **dernier domino** (il marque **0**), ou quand la pioche est vide et que personne ne peut jouer.
- Les autres marquent les **points restés dans leur main**. Le double-blanc compte 0.
- À chaque manche, la locomotive descend d'un double : 12-12, 11-11 … 0-0. Une partie complète compte **13 manches** ; moins, c'est très bien aussi.
- **Le total le plus bas gagne.** Égalité ? Celui qui a gagné le plus de manches l'emporte.

À décider avant de distribuer

Les règles publiées divergent sur ces points. Cochez le choix de votre table.

- ☐ **Premier tour :** toute votre chaîne de départ (et rien d'autre ce tour-là), ou un domino par tour dès le début ?
- ☐ **Après un double :** le domino en plus peut-il aller sur n'importe quel train, ou doit-il couvrir le double ?
- ☐ **Doubles ouverts :** bloquent-ils toute la table ? (La plupart des groupes : oui.)
- ☐ **Dernier domino double :** peut-on faire domino avec ? (La plupart des règles : oui.)
- ☐ **Double-blanc en main :** 0 point, ou 50 (règle maison) ?
- ☐ **Oubli du toc :** piocher deux dominos de pénalité ?

Mains pour les petits jeux

- **Double-9** (55 dominos, 2–4 joueurs) : 15 dominos à 2, 13 à 3, 10 à 4. Partie en 10 manches.
- **Double-6** (28 dominos, 2–3 joueurs) : 5 dominos chacun. Partie en 7 manches.