

A játék célja, elsőnek megszabadulni az összes dominótól.

A játék kezdete

Keverjük össze a dominóelemeket, a pöttyökkel lefelé fordítva, majd minden játékos húzzon ki megfelelő számú lapkát a következők alapján:

- 2 játékos esetén 15 db lapka
- 3 játékos esetén 13 db lapka
- 4 játékos esetén 10 db lapka

Minden játékos vegyen magához egy kicsi mozdony jelölőt.

A kihúzott lapkákat élére állítva helyezzük el úgy, hogy mi lássuk, de a többi játékos ne láthassa őket.

A vonatok típusai:

- saját vonat: a központi elemhez kapcsolódva indul. Mindaddig csak mi illeszthetünk a szerelvényhez, amíg nem kerül fel a vonat jelölőnk az utolsó dominóra. Ekkor már a többi játékos is illeszthet dominót a mi szerelvényünkhöz.

- másik játékos vonata: nem tehetünk dominót a másik játékos szerelvényéhez, csak ha a kis mozdony jelölője fent van az utolsó lapkáján. Amikor ide illesztünk lapkát, akkor a mozdonyát az újonnan letett dominóra áthelyezzük.

- Mexikói vonat: egy külön szerelvény, amely ugyanazzal a dominóval kezdődik, mint amilyen a motor rendelkezik. (ha a motor a dupla 9-es, akkor a Mexikói vonat első dominója is egyik oldalán 9 pöttyös) Ezt a szerelvényt indíthatjuk a központi elemből, de akkor ne mutasson egyik játékos felé sem, de indulhat az asztal szélén is, mindenki által elérhető helyen.

A játék folyamán lapkát 3 helyre tehetünk: a saját vonatunkhoz, a közös vonathoz (Cardinal Mexican Train) vagy más játékosok megjelölt vonatához csatlakoztatva.

Az első játékos nyissa meg a központi állomást a nála levő legmagasabb értékű dupla lapka (olyan lapka, melynek pöttyözött oldalának mindkét felén ugyanannyi pötty van) középen való elhelyezésével (a játékhoz kapott lapos, fekete műanyag kiinduló-elem közepéről van szó, amelynek a szélén körben 8 kiindulási hely található).

Amennyiben egy játékos már az első körében nem tud a motorhoz illeszteni, akkor a vágányának a motorhoz legközelebbi helyére el kell helyeznie a mozdonyát.

Ha a játékosnak nincs dupla lapkája, a következő játékos tegyen egyet; ha neki sincs, a következő, s így tovább... Ha senkinek nincs, felváltva húzzunk a lefordítottak közül, amíg valaki végre húz egy duplát, ekkor ő kezd.

Következő lépésként ugyanez a játékos elindíthatja saját vonatát az állomás számával megegyezően pöttyözött dominólapka lehelyezésével. Ezen saját vonatát a játékos mindaddig folytathatja új, a nála levő lapkáknak a vonat végéhez illesztésével az ott levő külső pöttyszámmal megegyező újabb lapka elhelyezésével, amíg van megfelelő lapkája.

Figyelem! A vonat egy csíkon halad, nem feles eltolással mellé helyezve, ahogy általában szokás a dominójátékokban! Ha az első játékos már nem tud több lapkát letenni a saját vonatához, jön a következő játékos, mindig óramutató járásával megegyező irányban.

Figyelem! Csak az első körben megengedett, hogy egy játékos szabadon választott számú kártyát tehessen. A további körökben már csak egyetlen lapka tehető le a három lehetséges hely valamelyikére.

Ha egy dupla lapka kerül lehelyezésre, az első körben ennek nincs jelentősége, de a következő körökben már igen, méghozzá a következő módon: Ha valaki egy dupla lapkát tesz le, ezután kötelező

egy másik lapkát is letennie, bárhova (tehát nem csak az imént elhelyezett dupla lapkához) a megengedett három lehetőség közül.

1., Ha az új lapka is egy dupla, még egyet kell tennie.

2., Ha sehova sem képes egy másik lapkát letenni, húznia kell a talonból, és megpróbálnia azt letenni.

3., Ha ez sem sikerül, el kell helyeznie a kis jelölőt (a kis mozdonyt) vonatának utolsó elemére, ezzel lehetőséget adva a többi, utána következő játékosnak, hogy az ő vonatához is letehessenek lapkát.

A játékos felszabadíthatja a vonatát, ha a körében a saját vonatához tud dominót illeszteni, ekkor leveheti a jelölőt, így megint csak ő illeszthet a vonatához.

Ha egy játékos duplával végződő vonatot hagy, amikor átadja a lépést a következő játékosnak, annak kötelező első lapkáját a duplához illeszteni.

Ha ez nem sikerül, húz egy lapkát, és azt próbálja a duplához tenni, ha ez sem sikerül, leteszi a jelzót saját vonata utolsó lapkájára, innentől kezdve ehhez a vonathoz is tehetnek lapkát a soron következő játékosok. (Ha több „kiegészítendő” dupla van az asztalon, azok letevésének sorrendjében kell feltölteni őket.)

Ha a letett dupla az adott játékos utolsó lapkája volt, akkor már nem kötelező újat húznia, ekkor vége a játéknak.

Elszámolás

Amint valakinek elfogy az összes lapkája, vagy egyetlen játékos sem tud több lapkát letenni, vége a játéknak, és mindenki közli a megmaradt lapkáinak számát. Ha több játékot játszunk egymás után, a legvégén az összesítésben legalacsonyabb értékkel bíró játékos nyer.

Ahogy mi játszottuk 1.

Mi nem kezdtünk Mexikói-vonat szerelvényt, csak a saját, vagy a többiek vonatát építhettük mind a négyen, és így is jól működik a játék.

Ebben az esetben csak a saját, vagy a másik játékosok megjelölt vonatát lehet építeni, nincsen egy közös szerelvény.

9 körös játékot játszottunk úgy, hogy minden kör elején a játék motorját kikerestük a dominók közül. Első játszma alakulmányával a 9-9 volt közepén és az 1. számú játékos volt a kezdő. A második körben a 8-8 került középre és a 2. játékos kezdett, harmadik körben a 7-7 volt a motor és a 3. játékos kezdett, és így tovább.

Az első körben minden játékos annyi dominót tehet le, amennyit csak tud, ha valaki nem tudja elkezdni a szerelvényét, húz egy dominót középről, és ha ezt sem tudja letenni, akkor elhelyezi a jelölőjét a motorhoz a vágányának megfelelő helyre, ahová majd a szerelvényét fogja építeni.

Amikor egy játékos az első körben csak úgy tud letenni egy lapkát, hogy azt a közösből húzta, akkor nem tehet már hozzá a saját készletéből többet, ekkor az ő körének vége van.

A második körtől már csak egy dominót tehet mindenki a körében, kivéve, ha dupla lapkát játszik ki. Itt ugyanaz a szabály érvényes, mint a fent leírt szabályban.

A játék addig tart, amíg valaki le nem teszi az utolsó dominóját, vagy ha már senki nem tud rakni.

Minden kör végén megszámoltuk a kezünkben maradt pöttyöket, miután valakinek elfogyott az összes lapja, és azt a pontszámot kaptuk az adott körben. (olvastam már olyan játékvariációt is, hogy a dupla 0 az 50 pontot ér)

A 9 kör lejátszása után az a játékos nyer, akinek a legkevesebb pontja lett.

Ahogy mi játszottuk 2.

A 9 körös játék ugyanolyan kezdést kíván, mint az előző játékmódban. Itt annyi változtatást csináltunk, hogy amikor valamelyik játékos duplát tud illeszteni a saját vonalán, akkor azt a dominót merőlegesen is leteheti, ekkor elágazást hoz létre. Ezt csak a saját vonalon lehet megtenni, másén nem.

Itt is az a szabály, hogy a dupla dominó letétele után kötelező letenni még egy dominót bárhová, ahová a helyzet megengedi. Innentől két irányban is helyezhet a vonalához dominót, de csak egy lapkát egy vonalhoz a körében. Amikor a játékos nem tud dominót kijátszani, húz egyet a közösből, és ha ezt sem tudja letenni sem a saját vonatához, sem valamelyik játékos nyitott vonalához, akkor választhat, hogy az elágazás melyik szárára helyezi le a mozdonyát, és így melyik elágazást teszi nyitottá a többi játékos számára. Akkor távolíthatja el a jelölőt, ha a körében a saját nyitott vonalához tud illeszteni dominót.

A számolás ugyanúgy történik, mint a fent említett játékváltozatokban.