

DOMINO MEXICKÝ VLAK

Komponenty:

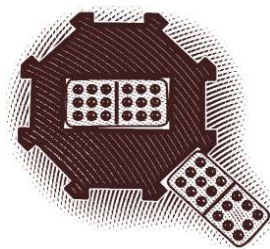
Hru Mexický vlak jde hrát s jakoukoliv sadou Domina, ale většinou se používá tzv. Dvanáctkové domino – tzn. kameny mají nejvyšší kombinaci bodů 12/12.

Dále se používá „nádraží“ - což je plastový díl s výřezy. Jde spíš o dezajnovou věc, ke hře jako takové není potřeba. A také vláčky v různých barvách. Ty se dají nahradit jakýmkoliv žetonem, mincí apod.

Je dobré připravit si také nějaký papír na zapisování bodů z jednotlivých kol hry.

Příprava hry:

Nejprve se připraví základní kámen sehrávky. Jedná se o tzv. „dabl“ - tedy kámen se stejným počtem bodů na obou stranách. V první sehrávce je to kámen 12-12. Ten položte do středu hrací plochy. V dalších sehrávkách to je vždy o jedna menší dabl. Ve druhé sehrávce 11-11, ve třetí 10-10, v poslední 0-0.



Zbylé kameny se zamíchají na stole, lícem dolů a každý hráč si vylosuje jeden kámen. Hráč s nejvyšším součtem bodů na kameni bude začínat hru. Podle počtu hráčů si každý hráč vezme:

2-4 hráčů – 15 kamenů

5-6 hráčů – 11 kamenů

7-8 hráčů - 8 kamenů

Tyto kameny tvoří hráčovu „ruku“. Postaví si je před sebe tak, aby na ně protihráči neviděli.

Zbylé kameny položte lícem dolů stranou hrací plochy - tvoří zásobu (sklad materiálu :))

Průběh hry obecně:

Celá hra se hraje na 12 sehrávek – tedy 12 jednotlivých menších her.

Hráči během hry vykládají kameny ze své ruky na hrací desku. Přikládají kameny do řad. Kameny se přikládají tak, že na sebe musí navazovat stejný počet bodů (např. 3-1, 1 – 5, 5 -12, 12 -4 atd ...)

Každý hráč má svoji řadu, která začíná v jednom z výřezů nádraží. Tato řada se jmenuje „trať“.

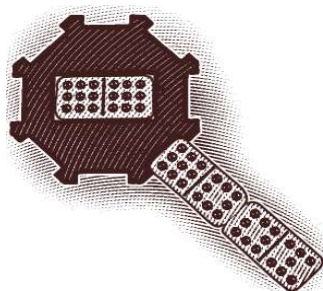
Ideálně by měla směřovat k hráči, který jí vlastní.

Během hry se budou hráči otevírat a zavírat i tratě ostatních hráčů. Navíc může vzniknout univerzální „trať do Mexika“. Hráč který nemůže přiložit, si dobírá kámen ze zásoby. Zbaví-li se hráč všech kamenů z ruky, vyhrál „sehrávku“. Protihráči získávají trestné body.

Nyní si rozebereme podrobněji jednotlivé fáze každé sehrávky:

První kolo (mohou hrát všichni současně) :

V prvním kole (a pouze v prvním) každý hráč vypraví svůj první vlak. To znamená, že vyskládá na sebe navazující řadu kamenů ze své ruky. Musí začít kamenem jehož alespoň jedna polovina má stejný počet bodů jako základní kámen kola. Nemusí využít všechny kameny které může napojit. Délka a skladba prvního vlaku je zcela na jeho uvážení (jen musí navazovat).



Pokud hráč nemá v prvním kole jak zahrát (nemá kámen, kterým by navázal na základní kámen sehrávky položený na dílku nádraží) nebo nechce zahrát, položí do výřezu pro svou trať figurku vlaku. Tím označí že je jeho trať otevřená pro ostatní hráče (viz dále)

Od druhého kola:

Už hrají hráči normálně dokola po směru hodinových ručiček. Každý už nyní pokládá pouze jeden kámen (vyjma speciální situace po položení dablů – viz dále).

Hráč na tahu, pokud může a chce, má tři možnosti jak zahrát kámen ze své ruky.

Kameny na sebe vždy musí navazovat bodovou hodnotou !!

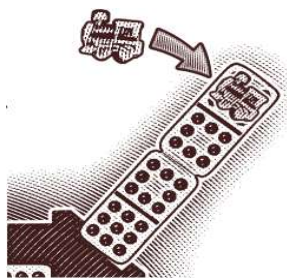
- 1) přiloží kámen k poslednímu kameni svojí trati.
- 2) Přiloží kámen k „otevřené trati“ soupeře (viz dále)
- 3) přiloží kámen k trati do Mexika

Pokud hráč nemůže nikam přiložit, musí si dobrat kámen ze zásoby. Pokud ani tento kámen nemůže nebo nechce přiložit, končí jeho tah. A navíc musí tzv. „otevřít“ svojí osobní trať ostatním hráčům.

To provede tak, že na poslední kámen své trati položí figurku vláčku své barvy. Tím označí trať za otevřenou a protihráči k ní od této chvíle mohou přikládat své kameny.

Pokud hráč zahraje kámen k vlastní trati která je otevřená, znovu jí pro ostatní uzavře – na znamení opětného uzavření odstraní svůj vláček. Nyní na svou trať může hrát zase jen on sám.

Otevírání a zavírání tratí je jeden ze základních pilířů strategie v této variantě Domina.



Trať do Mexika:

Kdokoliv může jako svůj tah zahrát otevření této „veřejné“ trati. Oznámi že zahajuje trať do Mexika a vyloží svůj kámen někde stranou tratí, které se rozjíždějí z centrálního nádraží.

Jakmile je trať do Mexika otevřena, funguje jako stále přístupná veřejná trať a může k ní ve svém tahu přiložit kdokoliv. Během hry může být otevřená jen jedna trať do Mexika.



Hraní Dablů:

Pokud hráč zahraje dabl (tedy kámen který má na obou částech stejný počet bodů), položí ho napříč tratě ke které přikládá . V prvním kole ho ovšem pokládá normálně (aby zapasoval do výřezu v nádraží)

Jakmile hráč zahraje dabl , musí ho tzv. „nakrmit“. To znamená že musí zahrát ještě jednou a přiložit kámen ze své ruky k právě položenému dablů. Pokud nemůže, musí si dobrat kámen ze zásoby a pokud opět nemůže nakrmit dabl, musí otevřít svou trať (položit na ní vlak) a jeho tah končí.

Nyní však **musí** nakrmit nenakrmený dabl další hráč v radě. Opět pokud nemůže, dobere si kámen a pokud ani potom nemůže musí také otevřít svou trať pro ostatní. Dokud není posledně položený dabl nakrmený nemůže žádný hráč hrát na jiné tratě. Hra se tak může tzv. „zablokovat“ (ale moc se to nestává).

Hraní a využívání dablů je další ze základních pilířů strategie této varianty Domina.

Nemůže-li hráč zahrát, ale v zásobě už není žádný kámen, musí pasovat. Pokud odpasují všichni hráči a nikdo již nemůže zahrát, sehrávka končí.

Konec sehrávky:

Každá jednotlivá hra (sehrávka) končí, pokud někdo „zavře“ nebo pokud všichni odpasují.

Hráč zavře tím že se zbaví svého posledního kamene z ruky. Pokud je to dabl, není potřeba ho již krmit.

Pokud skončila hra zablokováním (tedy všichni odpasovali), vyhrává sehrávku hráč který má celkově nejmenší součet bodů na zbylých kamenech ve své ruce.

Nyní se počítají body.

Existují dvě varianty jak body počítat.

V první získá hráč který zavřel (nebo vyhrál po zablokování) plusové body – a to součet všech bodů na dominech ostatních hráčů (které nestihly vyložit a zůstaly jim na ruce). Kámen 0-0 se počítá za 50 bodů.

Např. Hráč A zavřel. Hráč B má kameny 6-5 a 4-2. Hráč C kameny 2-1, 3-3 a 9-11.

Hráč A si tak připíše za tuto sehrávku 46 bodů.

V druhé variantě si každý hráč připisuje sám sobě trestné body za kameny co mu zůstaly na ruce.

Hráč A zavřel (nebo vyhrál po zablokování) – má tedy 0 trestných bodů. Hráč B má 17 trestných bodů.

Hráč C má 29 trestných bodů.

Příprava na další sehrávku:

Do nádraží se položí další základní kámen (o jedna nižší dabl než minulé kolo).

Zbylé kameny se zamíchají. Rozdá se hráčům (podle počtu). Zbylé kameny utvoří novou zásobu.

A začíná další sehrávka.

Konec hry:

Hra končí po poslední sehrávce – tedy se základním kamenem 0-0.

Nyní vyhrává hráč který má pokud počítáte podle první varianty nejvíc bodů (kumulativně) za všechny sehrávky.

Nebo pokud počítáte podle druhé varianty, tak hráč který má nejméně trestných bodů.

