

Mexican Train / American Train

Von was ist denn hier überhaupt die Rede?



Double twelve domino

Damit können einige sehr interessante Spiele gespielt werden.

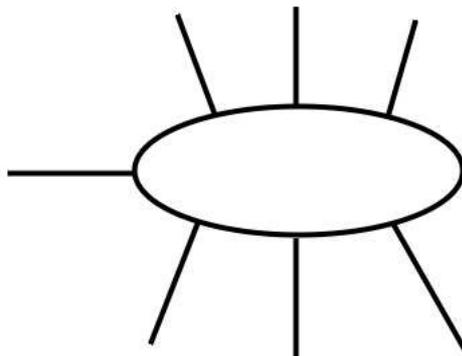
American Train (Mexican Train)
Chicken Foot

Spielanleitung

Du benötigst ein double twelve dominoes (kann auch mit doppel neun oder doppel fünfzehn gespielt werden, nur doppel sechs ist zu wenig)

Jeder Spieler benötigt ein 5, 10 oder 20 Rappen/Cent Stück oder Spielgeld oder sonst ein Symbol. Die Verwendung folgt später.

In der Mitte des Tisches wird die "Station" aufgebaut, welche entweder mit dem Spiel mitgeliefert wird, oder man nehme ein Blatt Papier, male ein Oval mit abgehenden Strichen gemäss folgendem Bild:



Dies ist die Station. Der Strich nach links markiert den Mexican- bzw. den American Train. Die anderen Striche bezeichnen die privaten Züge (privat Train) der Mitspieler. Wenn mehr Mitspieler dabei sind, können entsprechend mehr Striche gemalt werden. Jedem Spieler wird einer der Striche zugewiesen. Der Strich sollte in etwa zum jeweiligen Spieler weisen. Nur der American Train gehört allen Mitspielern, ist also der öffentliche Zug.

In die Mitte der "sogenannten Station" hier also im Oval, wird der Doppelzwölf Stein gelegt. (Gilt für die erste Runde, in der zweiten Runde beginnen wir mit Doppelelf etc.)

Jetzt werden alle Steine auf dem Tisch ausgebreitet, mit der Bildseite nach unten und gemischt.

Jeder Spieler nimmt sich 12 Steine (3 - 5 Spieler) und stellt diese so vor sich auf, dass die anderen Mitspieler die Bilder nicht sehen.

Wenn nur zwei Spieler mitspielen sollten 17 Steine aufgenommen werden, bei mehr als fünf Spielern sollten es 10 Steine sein.

Die übriggebliebenen Steine bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen.

Das Ziel des Spieles ist es, als erster keine Steine mehr zu besitzen. Die übrigen Mitspieler müssen dann die Augen der Steine zählen, welche sie noch nicht spielen konnten.

Nun beginnen wir mit dem Spiel. Wer einen Stein mit einer 12 besitzt, überprüft, welche andere Zahl sich noch auf diesem Stein befindet. Derjenige mit der höchsten Zahl auf einem Stein mit 12 auf der zweiten Hälfte beginnt das Spiel. Er muss diesen Stein als ersten Stein anlegen.

Angelegt werden kann der Stein auf der Linie American Train, also diejenige links heraus oder aber auf dem eigenen Strich dem sogenannten privat Train. Der Stein muss mit der zwölf an die zwölf angelegt werden.

Jetzt wird links drehend (im Uhrzeigersinn) Reiherum gespielt. Es wird jeweils ein Stein entweder an seinem eigenen Train, am öffentlichen Train oder aber auch an einem Train eines anderen Spielers angelegt. Bei einem anderen Spieler anlegen ist nur möglich, wenn dieser seinen Train geöffnet (markiert) hat. Ein Stein muss mit der Zahl angelegt werden, welche als Zugende bereits liegt. Also 12 an 12, 10 an 10 etc.

Wenn ein Spieler keinen Stein anlegen kann, muss er einen von den verdeckten Steinen ziehen. Kann er nun immer noch nicht, muss er seinen Train markieren (öffnen) und der nächste Spieler ist am Zug.

Ein markierter Train bedeutet, dass jeder Spieler an diesen Train anlegen kann. Die Markierung darf nur entfernt werden, wenn der Spieler am Zug ist, und an seinem **eigenen** Train einen Stein anlegen konnte. Für die Markierung verwenden wir nun dieses Geldstück oder Symbol (Floh vom Flohspiel oder so etwas ähnliches).

Eine Markierung des eigenen Train kann auch freiwillig erfolgen. Aber immer nur, wenn der entsprechende Spieler am Zug ist.

Wenn ein Spieler einen Stein mit gleichen Zahlen (einen sogenannten Doppelstein) legt, so muss er diesen decken, das heißt er muss einen zweiten passenden Stein an diesen Doppelstein legen. Kann er das nicht, so muss er einen der verdeckten Steine ziehen. Kann er nun immer noch nicht, so muss er seinen eigenen Train markieren, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Dieser muss nun auch zuerst den Doppelstein decken. Erst wenn der Doppelstein gedeckt wurde, kann wieder an anderen Trains angelegt werden. Jeder Spieler der nicht decken kann muss einen Stein ziehen, und seinen Train markieren (öffnen).

Wer seinen zweitletzten Stein legt, muss klar und deutlich mit diesem 2 x auf den Tisch klopfen, um anzuzeigen, dass er nun nur noch einen Stein besitzt. Wer dies vergisst, muss einen Stein ziehen.

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler seinen letzten Stein anlegen kann. Die übrigen Spieler addieren die Augen auf den Steinen, welche sie noch besitzen und diese Summen werden notiert. Der doppelte Nuller zählt in diesem Fall 50 Punkte.

Für das nächste Spiel wird die Doppellef als Ausgangslage verwendet.

Hier noch ein typischer Spielstand:

Alternative Regel:

Als etwas schwierigere Alternative spielen wir das decken von Doppelsteinen etwas anders:

Wer einen Doppelstein legt, muss nicht diesen decken, sondern kann einen beliebigen anderen Stein an einem anderen Train anlegen. Er muss dann seinen Train nicht markieren. Somit bleibt es den Mitspielern überlassen den Doppelstein zu decken. Nur wenn dies keiner kann oder will, so muss auch der Verursacher bei der nächsten Runde diesen Stein decken. Die Regeln bleiben dieselben, wer den Doppelstein nicht decken kann, muss einen Stein ziehen, sofern er dann noch nicht kann, muss der eigene Train geöffnet (markiert) werden.

Einige Tipps zur Strategie:

- Wenn ich keinen Stein zur Eröffnung meines Train besitze, öffne ich meinen Train gleich zu Beginn des Spieles, und hoffe dass ein anderer mir den Train eröffnet
- Für meinen Train versuche ich möglichst, eine lange Reihe mit meinen Steinen vorzubereiten, und spiele diese immer wenn sich keine anderen Möglichkeiten ergeben
- Sobald ich den letzten Stein dieser Reihe gespielt habe, öffne ich meinen Train freiwillig, in der Hoffnung, dass die anderen mir einen Stein setzen und ich dadurch wieder weiterspielen kann
- Wenn jemand den zweitletzten Stein gespielt hat, sollte man versuchen so wenige Trains als möglich offen zu haben. Hier hilft oft auch die bewusste Verwendung eines Doppelsteines einen Sieg zu verhindern