

רכבת מקסיקנית - הוראות המשחק

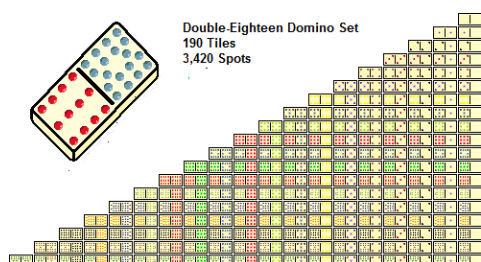


רכבת מקסיקנית, מוכרת גם פשוט כ"רכבות", היא משחק עם אריחי דומינו סטנדרטיים. מטרת המשחק היא להניח את כל האריחים שביד השחקן/ית בשרשרת אחת או יותר, הנקראות "רכבות", היוצאות כולן מאותה רכזת או "תחנה" מרכזית אחת. שמו הפופולארי ביותר של המשחק בא משמה של רכבת מיוחדת, אופציונאלית, השייכת לכל השחקנים. ניתן לשחק את המשחק גם ללא הרכבת המקסיקנית. גרסאות המשחק ללא

הרכבת המקסיקנית נקראות "רכבות פרטיות" או "רכבות דומינו". משחק זה קרוב למשחק "רגל תרנגולת" (Chicken foot) ושניהם שייכים למשפחת המשחקים של רכבות דומינו.

רכיבי המשחק

סט דומינו של שתיים-עשרה-כפול נחשב, על-פי רוב, כסטנדרט של רכבת מקסיקנית ויכולים לשחק בו עד שמונה שחקנים. אולם ניתן לשחק גם בסטים אחרים. הסטים המובאים להלן הם השכיחים ביותר בהתאם למספר השחקנים, אך ניתן לשחק בסטים הגדולים יותר, עם מספר שחקנים קטן יותר:



שש-כפול (2 שחקנים)

תשע-כפול (2-4 שחקנים)

שתיים-עשרה-כפול (5-8 שחקנים)

חמש-עשרה-כפול (9-12 שחקנים)

שמונה-עשרה-כפול (13 שחקנים ומעלה)

בכדי לשחק ברכבת מקסיקנית, בנוסף לסט דומינו יש צורך גם ב:

סמן (לדוגמא: חייל משחק) לכל שחקן (יכולים להיות סמנים זהים)

חוצץ מיוחד המוכר בשם "תחנה מרכזית" או "רכזת", המשמש לחלוקה שווה בין שטחי הרכבות סביב אריח הדומינו המרכזי (אופציונאלי).

עפרון ונייר (או תבנית דיגיטלית) לרישום תוצאות.

סטים רבים של דומינו מכילים "תחנה" וקטרי משחק קטנים בתור סמנים, אולם רכיב התחנה אינו הכרחי ובתור סמנים ניתן להשתמש בכל דבר החל ממטבעות ועד ציפים של קזינו ואפילו בממתקים או בפיסות נייר.

מטרת המשחק

המטרה בכל משחקי הרכבות היא להיות השחקן/ית הראשון/ה המניחה את כל אריחי הדומינו מהיד. אריחי דומינו יכולים להיות מונחים בהמשך לרכבת של השחקן/ית, או בהמשך לרכבת המקסיקנית (במידה וקיימת) או, בתנאים מסוימים, בהמשך לרכבות של שחקנים אחרים.

הכנת המשחק

המשחק מתנהל במספר סיבובים, הנקבע לפי גודל סט הדומינו. בסט של שתיים-עשרה כפול, יהיו שלושה-עשר סיבובים. בסט של תשע-כפול, יהיו עשרה סיבובים וכו'. בתחילת כל סיבוב מניחים את כל אריחי הדומינו כשפניהם מטה, מערבבים אותם והשחקנים מושכים אריחים (בהתאם למספר השחקנים - ראה רשימה להלן). האריחים שכל שחקן משך מכונים "ידיים". בסט דומינו סטנדרטי של שתיים-עשרה-כפול, מושכים בתחילת



המשחק, אל הידיים, אריחים כדלקמן:

☺ 2-4 שחקנים: 15 אריחים לכל שחקן/ית.

☺ 5-6 שחקנים: 12 אריחים לכל שחקן/ית.

☺ 7-8 שחקנים: 10 אריחים לכל שחקן/ית.

כל האריחים שנותרו מונחים בצד ומהווים את הקופה.

מהלך המשחק

השחקן/ית המחזיק/ה באריח הדומינו הכפול הגבוה ביותר מתחיל/ה את המשחק. בסט דומינו סטנדרטי של שתיים-עשרה-כפול, זהו האריח של שתיים-עשרה-כפול. בכל סיבוב נוסף, מתחיל/ה השחקן/ית המחזיק/ה באריח הכפול הנמוך באחד מבסיבוב הקודם (אחד-עשרה-כפול, עשר-כפול וכו'). הסיבוב האחרון מתחיל באריח אפס-כפול. אם האריח שאמור להתחיל את הסיבוב לא נמצא בתחילת הסיבוב בידו/ה של אף שחקן/ית, כל השחקנים מושכים יחד אריח נוסף מן הקופה, עד אשר נמצא האריח המבוקש. השחקן/ית המחזיק/ה באריח המתחיל את הסיבוב פותח/ת את התחנה ע"י הצבת האריח במרכז התחנה, בתור "מנוע". לאחר מכן, אותו/ה שחקן/ית משחק/ת את תורו/ה.

התורות עוברים בניגוד לכיוון השעון. כל שחקן/ית מניח/ה בתורו/ה אריח אחד חוקי, או שניים (אם האריח הראשון שהניח/ה, הוא אריח כפול). אם השחקן/ית לא יכול/ה (או אינו/ה מעוניין/ת) להניח אריח חוקי כלשהו מיידו/ה, עליו/ה למשוך אריח נוסף מן הקופה. אם השחקן/ית יכול/ה ומעוניין/ת להניח את האריח החדש שנמשך מן הקופה, עליו/ה לעשות זאת מיד. אחרת, התור עובר לשחקן/ית הבאה והאריח שנמשך נוסף ליד של השחקן/ית שמשך/ה אותו. כל אחד מן השחקנים מנסה להניח את כל האריחים התואמים שבידו/ה, אחד אחד, קצה אל קצה.

רכבת יכולה להיות בכל אורך בה יוצרת אותה השחקן/ית. היא תסתיים רק כאשר כל הרכיבים שיכולים להתאים לסופה הונחו כבר. כתוצאה מכך, רכבות יכולות להיעשות ארוכות מאוד, במיוחד אם משתמשים בסט דומינו מורחב. מותר "לסובב" רכבת ב 90° ואפילו ב 180° בכדי לשמור אותה על שולחן המשחק, כל עוד אינה מפריעה לרכבות נוספות להמשיך לגדול.

רכבות ציבוריות

כל הרכבות (למעט הרכבת המקסיקנית) מתחילות את הסיבוב כ"פרטיות" ורק השחקן/ית שלו/ה שייכת הרכבת, יכול/ה להניח אריחים בסופה. כאשר שחקן/ית מושך/ת אריח דומינו מן הקופה ואינו/ה יכול/ה (או אינו/ה מעוניין/ת) לשחק אריח זה מיד, השחקן/ית חייב/ת לסמן את הרכבת שלו/ה כ"ציבורית", ע"י הצבת סמן על הרכבת שלו/ה.

בכל תור, השחקן/ית המשחק/ת את התור יכול להציב אריח דומינו חוקי בסוף הרכבת שלו/ה, או בסוף הרכבת המקסיקנית (במידה והיא קיימת) או בסוף כל רכבת אחרת, ההמסומנת באותו תור כ"ציבורית". כאשר שחקן/ית שהרכבת שלו/ה כרגע מסומנת כ"ציבורית", מציב/ה בתורו, אריח דומינו חוקי בסוף הרכבת שלו/ה, רכבת זו חוזרת להיות "פרטית", השחקן/ית מסיר/ה את הסמן מן הרכבת ורק לאותו/ה שחקן/ית שלו/ה שייכת הרכבת הזו מותר להוסיף אריחים בסופה.

הרכבת המקסיקנית

הרכבת המקסיקנית (במידה וקיימת) היא רכבת נוספת שכל שחקן/ית יכול/ה להניח בתורו/ה אריח דומינו חוקי בסופה. כל שחקן/ית יכול/ה להתחיל את הרכבת המקסיקנית (ע"י הנחת אריח בעל צד הזהה למנוע) או להניח אריח תואם בסופה. אולם יש מקסימום רכבת מקסיקנית אחת. לעיתים היא מסומנת (בד"כ ע"י קטר שחור) ולעיתים לא. בד"כ ניתן להבחין ברכבת המקסיקנית משום שתחילתה אינה פונה לצידו של אף אחד מן השחקנים.

הנחת אריח כפול

כאשר מונח אריח כפול, הוא מונח בניצב לרכבת. הנחת אריח נוסף בצמוד לאריח הכפול מכונה "סיום" או "סיפוק" האריח הכפול. השחקן/ית שהניח/ה בתורו/ה את האריח הכפול



חייב/ת לשחק תור נוסף. תור נוסף זה הוא תור לכל דבר ועניין וחייב לקיים את כל החוקים של תור במשחק כמו כל תור אחר. השחקן/ית המשחק/ת תור זה יכול להניח אריח דומינו חוקי בכל מקום חוקי ולא חייב/ת "לסיים" את האריח הכפול בתור זה. השחקן/ית יכול להניח אריח במקום אחר ובתנאי ששיחקה מהלך חוקי והאריח הכפול לא הונח ברכבת שלו/ה, אינו/ה חייב/ת לסמן את הרכבת שלו/ה כ"ציבורית". כמו בכל תור,

אם אין ביכולתו/ה של השחקן/ית (או שאינו/ה מעוניין/ת) להניח אריח חוקי כלשהו, עליו/ה למשוך אריח מן הקופה ואם לא שיחקה את אותו אריח, לסמן את הרכבת שלו/ה כ"ציבורית".

אם לא "הסתיים" האריח הכפול, בתום התור של השחקן/ית שהניח/ה אותו, הרכבת שבסופה הונח האריח הכפול מסומנת כ"ציבורית" ולא ניתן להניח אריח דומינו נוסף בסוף אף רכבת אחרת, עד אשר אחד השחקנים "מסיים/ת" את האריח הכפול. התור עובר לשחקן/ית הבאה ואם אינו/ה יכול/ה (או אינו/ה מעוניין/ת) "לסיים" את האריח הכפול, עליו/ה למשוך אריח מן הקופה ואם אינו/ה יכול/ה "לסיים" בעזרת אריח זה את האריח הכפול, עליו/ה לסמן את הרכבת שלו/ה כ"ציבורית" ולהוסיף את האריח שנמשך מן הקופה ליד שלו/ה. המשחק ממשיך כך, עד שאחד/ת השחקנים "מסיים" את האריח הכפול. כל רכבת שסומנה כ"ציבורית" תישאר כזאת עד אשר השחקן/ית שלו/ה שייכת אותה רכבת יניח בתורו/ה אריח דומינו חוקי בסופה.

"סיעוף" רכבות במקום בו מונח אריח דומינו כפול, כמו במשחק "רגל תרנגולת", אסור.

חישוב התוצאה והכרזת המנצח/ת

בתום כל סיבוב, השחקן/ית שסיים את ידו/ה מקבל/ת 0 נקודות, בעוד שכל יתר השחקנים, מקבלים נקודות כמספר הנקודות שעל אריחי הדומינו שנותרו ביד שלהם. בתום הסיבוב האחרון (עם מנוע של אפס-כפול), השחקן/ית שצבר/ה הכי פחות נקודות הוא/היא המנצח/ת. במקרה של שוויון, השחקן/ית שיש לו/ה יותר סיבובים עם 0 נקודות הוא/היא המנצח/ת ובמקרה של שוויון לאחר מכן, השחקן/ית עם ניקוד סיבוב הנמוך ביותר, שאינו 0, הוא/היא המנצח/ת.

שותפויות

אם מספר השחקנים הוא זוגי, ניתן לשחק בזוגות כאשר כל שני שותפים יושבים זה מול זה. החוקים זהים למעט אלה: הרכבת של כל שחקן/ית והרכבת של שותפו/ה נחשבות לרכבת אחת (הן בד"כ תצאנה מנקודות נגדיות בתחנה), ולכן שחקן/ית יכול/ה לשחק בסוף הרכבת שלו/ה או של שותפו/ה בכל תור ואף קצה לא מסומן כ"ציבורי" עד שלאף אחד משני השותפים אין אפשרות למהלך חוקי (כאשר נוצר מצב כזה, שני הקצוות מסומנים כ"ציבוריים" עד שאחד/ת השותפים מניח אריח דומינו חוקי באחד מן הקצוות של אותה רכבת). גם התוצאה מחושבת בזוגות, כאשר השחקן/ית שסיים את כל האריחים שבידו/ה מזכה את השותפות ב 0 נקודות (למרות שלשותפו/ה נותרו אריחי דומינו) בעוד שיתר השותפויות מחברות, כל שותפות, את הנקודות של שני השותפים בה, יחד.

אסטרטגיה מומלצת

- באופן כללי, האינטרס של כל שחקן/ית הוא לשמור את הרכבת שלו/ה "פרטית". בסימונה כ"ציבורית", אמנם מאפשר/ת השחקן/ית לשבור מבוי סתום בסוף הרכבת שלו/ה, אך הוא/היא מאבד/ת את כל האפשרויות האחרות למעט נסיון להניח אריח דומינו בסוף הרכבת שלו/ה עצמו/ה בחזרה.
- בעוד שרכבות "ציבוריות" מציעות אפשרויות נוספות, הרכבת של השחקן/ית עצמו/ה צריכה תמיד לבוא ראשונה. רכבות, בד"כ מוכרזות "ציבוריות" מכיוון שהבעלים שלהן אינו/ה יכול/ה להניח אריח דומינו בסופן. אם האריח שבסופן אינו משתנה, לבעליהן אין אפשרויות נוספות עד אשר ימשוך/תמשוך מן הקופה אריח שהוא/היא יכול/ה להניח בסוף הרכבת שלו/ה.
- שחקן/ית יכול/ה להעמיס אריחים שאינם תואמים לרכבת שלו/ה, על רכבות ציבוריות בתחילה, לפני שהתחילה את הרכבת שלו/ה, בכדי לתת לשחקנים האחרים להניח שאינו/ה יכול/ה להתחיל את הרכבת שלו/ה.
- אם שחקן/ית אחד/ת או יותר שיחקו על רכבת ציבורית והערך של אריח הדומינו שבסופה השתנה, השתדלי לשחק אריח דומינו נוסף על אותה רכבת, שישנה את הערך בסופה חזרה לערך האריח המקורי, או לערך אחר שאת/ה מעריך/ה שאין לבעלי הרכבת.
- לעיתים משתלם להניח אריח כפול בסוף הרכבת שלך ולא "לסיים" אותו. אם הערך הכפול כבר שוחק הרבה במקומות אחרים, הדבר ייקשה על השחקנים האחרים "לסיים" את האריח הכפול, מה שיגרום להרבה שחקנים לסמן את רכבותיהם כ"ציבוריות". זוהי אסטרטגיית הגנה טובה כאשר להרבה שחקנים יש מעט מאוד אריחי דומינו ביד ולך יש

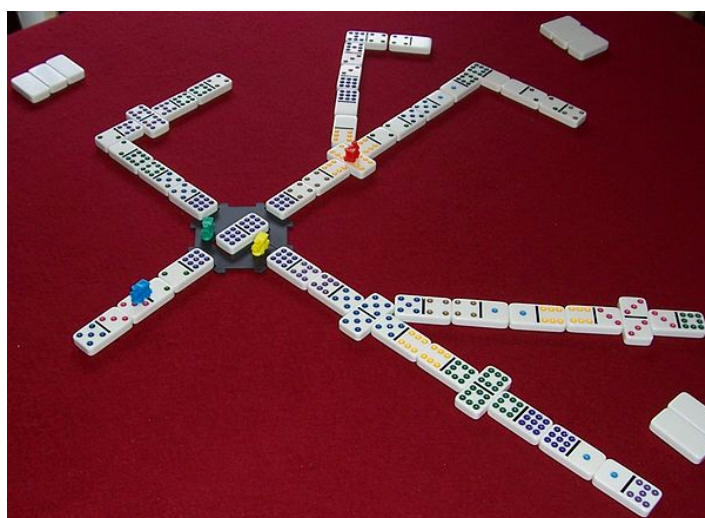
יותר אריחים ביד. במקרה כזה, השחקנים האחרים צריכים למשוך אריחים מן הקופה ולסמן את רכבותיהם כ"ציבוריות" עד אשר מישהו "יסיים" את האריח הכפול. מכיוון ששחקן/ית המשחק/ת אריח כפול שלא "הסתיים" בסוף רכבת אחרת משלו/ה, אינו/ה חייב/ת לסמן את הרכבת שלו/ה כ"ציבורית", מומלץ לשחק אריחים כפולים על רכבות "ציבוריות" כשהדבר אפשרי. לא רק שהדבר מסיר חיסרון בולט שבלשחק אריח כפול שלא "הסתיים", זה גם לא משנה את הערך בסוף הרכבת ה"ציבורית" - מה שאומר שהבעלים של אותה רכבת, קרוב לוודאי שלא יוכל/תוכל לשחק בסופה ושחקנים אחרים יאלצו לסמן את רכבותיהם כ"ציבוריות" אם אינם יכולים "לסיים" את האריח הכפול. אולם, אריח כפול בסוף רכבת של שחקן/ית אחרת, מעניק לאותו/ה שחקן/ית ולכל אחד אחר (בתנאי שהאריח הונח בסוף רכבת "ציבורית") אפשרויות נוספות.

גרסאות משחק נוספות

ישנן כמה גרסאות חוקים נוספות לרכבת מקסיקנית המשתנות במספר אריחי הדומינו שכל שחקן/ית מושך/ת בתחילת כל סיבוב, בכללים להנחת אריחים כפולים, או במספר האריחים שניתן לשחק בכל תור. לדגומא:

גרסאת משחק מהיר: לאחר הנחת המנוע, מתעלמים מהתורות וכל שחקן/ית מתרכז/ת בהארכת הרכבת שלו/ה כמה שיותר. לאחר שכל שחקן/ית יצר את הרכבת הכי ארוכה שהוא/היא יכול/ה, מתחילים לשחק בתורות, לפי כל הכללים הרגילים. מהלך זה מזרז כל סיבוב אך מונע חלק מן האסטרטגיות של הנחת אריחים כפולים.

גרסאת תור ראשון דחוי: כמו בגרסאת המשחק המהיר, אך במקום יחדיו, בתור הראשון בכל סיבוב, כל שחקן/ית מניח בתורו כמה שיותר אריחים ברכבת שלו/ה. שחקן/ית שלא יכול/ה לשחק בתור הראשון, מושך/ת אריח דומינו מן הקופה ויכול/ה לשחק אריח זה ואת כל האריחים שיכולים ליצור את הרכבת הארוכה ביותר, או לוותר על התור. כאשר שחקן/ית שוויתר/ה על תורו/ה מתחיל/ה, בסופו של דבר, את הרכבת שלו/ה הוא/היא יכול/ה להניח כמה שיותר אריחים ברכבת שלו/ה. החל מהתור שלאחר התחלת הרכבת של כל שחקן/ית, השחקן/ית ממשיך את המשחק לפי החוקים הרגילים. גרסא זו מאפשרת לכל שחקן/ית לדחות את הנחת מחרוזת אריחי הדומינו של "התור הראשון" שלו/ה לזמן הכי מתאים, במקום להיות תקוע/ה עם כל אריחי הדומינו מההתחלה.



גרסאת כפולים מפוצלים:

לאחר שאריח כפול "הסתיים", שחקנים יכולים לפצל רכבות לשני כיוונים נוספים מכל אריח כפול, כלומר שלכל אריח כפול יוצמדו ארבעה אריחים תואמים. לעיתים, שחקנים נוהגים להטות פיצולים אלה ב 45° בכדי לאפשר יותר מקום למשחק. גרסא זו נותנת לשחקנים יותר בחירה ומזרזת את המשחק.

גרסאת הנעת ברבור:

המשחק/ת בסוף הרכבת שלו/ה יכול/ה לשחק אריח דומינו אחד בסוף כל רכבת

"ציבורית" לפי סדר השעון. ניתן להניח אריח אחד על כל רכבת ציבורית בתורה (אלא אם יש צורך "לסיים" אריח כפול). אם השחקן/ית אינו יכול לשחק בסוף הרכבת ה"ציבורית" הבאה או שהגיע/ה חזרה לרכבת שלו/ה, התור מסתיים. מכיוון שהרכבת המקסיקנית תמיד "ציבורית", בגרסא זו מיקומה הופך לאסטרטגי במידה מסוימת. גרסא זו מזרזת את המשחק באופן ניכר.

תורגם מאנגלית ע"י רונן גיל מערך הויקיפדיה האנגלית Mexican Train

חומרים למשחק רכבת מקסיקנית (לא מיובאים עדיין לישראל בצורה מסודרת):

☺ סטים מורחבים (וגם סטים של שש-כפול) סטנדרטיים ועזרים נוספים:

<http://www.chh-inc.com/d12.htm>

☺ סטים סטנדרטיים ומורחבים של אריחי דומינו ועזרים לרכבת מקסיקנית:

<http://www.domino-games.com/domino-products/mexicantrain-dominoes.html>

☺ אתר (באנגלית) המוקדש כולו לרכבת המקסיקנית, כולל ציוד ואביזרים ואפילו מוצרים נלווים כגון תיקים, שמיכות וכד' - כולם מוקדשים לדומינו (רגיל ומורחב) ולמשחק הרכבת

המקסיקנית: <http://www.mexicantrainfun.com>