

## Rundenende

Eine Runde endet, wenn:

- Ein Spieler alle Steine abgelegt hat.
- Niemand spielen kann und der Nachziehstapel leer ist.

Alle zählen die Punkte auf ihren verbliebenen Steinen.  
Diese Summe bildet die Punktzahl für diese Runde.

**Optional:** Das Doppel-Blanko (0-0) zählt 50 Punkte,  
falls ungespielt.

## Spielende

Nach 10 Runden (von Doppel-9 bis Doppel-0) gewinnt  
der Spieler mit der **niedrigsten Gesamtpunktzahl!**



Version 2-16

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.



# Chickenfoot Dominoes

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.



## Chickenfoot Dominoes (Hühnerfuß-Domino)

**Chickenfoot** (auch bekannt als *Chickie Dominoes*) ist ein unterhaltsames und leicht zu erlernendes Dominospiel. Ziel ist es, so viele Dominosteine wie möglich abzulegen und jede Runde mit der niedrigsten Punktzahl zu beenden. Diese ergibt sich aus der Summe der Augen (Punkte) auf den verbleibenden Steinen in der Hand.

### Ausrüstung

- **1 Mittelstück** – Optionales Startstück für die Mitte des Tisches.
- **55 Doppel-9-Dominosteine** – Vollständiges Set mit allen Kombinationen von 0 bis 9.
- **Wertungsblock** – Zur Notierung der Punkte am Ende jeder Runde.

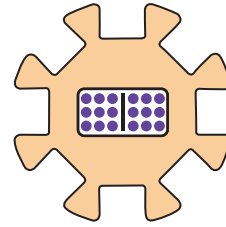
### Rundenbeginn

Jeder Spieler zieht verdeckt eine bestimmte Anzahl Dominosteine aus einem gemischten Stapel:

- 2 Spieler: 21 Steine
- 3 Spieler: 14 Steine
- 4 Spieler: 11 Steine
- 5 Spieler: 8 Steine
- 6 Spieler: 7 Steine
- 7 Spieler: 6 Steine
- 8 Spieler: 5 Steine

Die übrigen Steine bilden den **Nachziehstapel (Chicken Yard)**.

Jede Runde beginnt mit einem Startdoppel – ein Stein mit gleichen Zahlen an beiden Enden – in der Tischmitte. Die erste Runde beginnt mit dem Doppel-9.



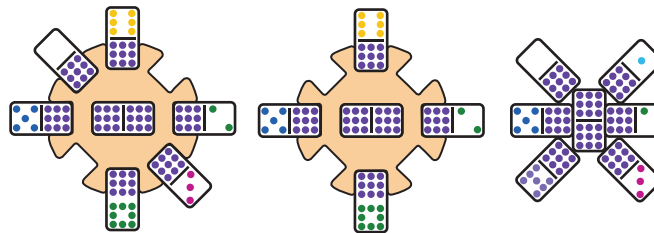
Weitere Runden starten mit dem nächsthöheren Doppel (Doppel-8, Doppel-7 usw.) bis hin zum Doppel-0 – insgesamt 10 Runden.

Wenn niemand den benötigten Doppelstein hat, ziehen alle gleichzeitig vom Nachziehstapel, bis er erscheint. Wer ihn zieht, beginnt.

Im Uhrzeigersinn versuchen Spieler passende Steine anzulegen. Wer nicht kann, zieht und spielt ggf. den gezogenen Stein, sonst sagt er „Pass“.

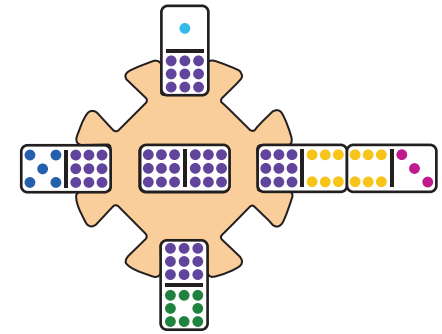
Sobald alle Seiten des Startdoppels belegt sind, geht es normal weiter.

Hinweis: Manche Gruppen spielen mit nur 4 oder 6 belegten Seiten oder ganz ohne Mittelstück – reine Geschmackssache.



### Weitere Züge

Nach dem Auslegen des Startdoppels wird an allen offenen Enden mit passenden Zahlen weitergespielt.

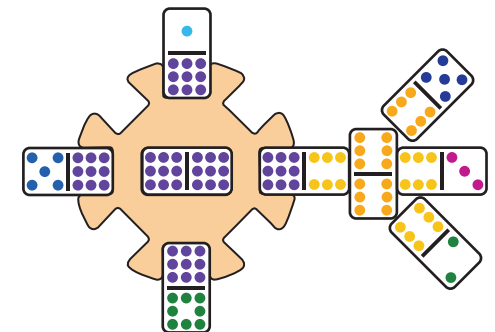


Wer nicht anlegen kann, zieht eine neue Domino aus dem Nachziehstapel und spielt sie sofort – wenn möglich. Sonst: „Pass“. Ist der Stapel leer, ebenfalls einfach passen.

### Der Hühnerfuß

Ein gespielter Doppelstein wird quer gelegt und der Spieler ruft „Chickie [Zahl]“, z.B. „Chickie Fünf“.

Anschließend müssen drei weitere Steine an dieses Doppel angelegt werden, bis der typische „Hühnerfuß“ entsteht.



Kann ein Spieler nicht anlegen, zieht er und spielt ggf. direkt. Wenn nicht, passt er. Sobald drei passende Steine am Doppel liegen, wird normal weitergespielt.