

- nadie puede jugar y no hay fichas por robar

Cada jugador suma los puntos de sus fichas no jugadas.

Regla opcional: El doble blanco (0-0) puede valer 50 puntos si queda sin jugar.

Fin del juego

Después de 10 rondas (de doble-9 a doble-0), gana el jugador con la puntuación total más baja.



Version 2-16

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.



Dominos Chickenfoot

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Domino Chickenfoot (Pata de Pollo)

Chickenfoot (también llamado *Chickie Dominoes*) es un juego divertido y fácil de aprender. El objetivo es deshacerse de la mayor cantidad de fichas posible y terminar cada ronda con la menor puntuación posible, contando los puntos (pips) en las fichas no jugadas.

Equipamiento

- **1 pieza central** – Pieza inicial opcional en el centro de la mesa
- **55 fichas doble-9** – Conjunto completo con todas las combinaciones del 0 al 9
- **Bloc de puntuación** – Para registrar los puntos al final de cada ronda

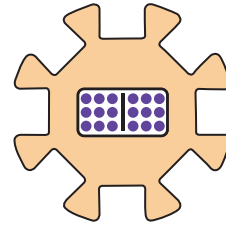
Inicio de la partida

Cada jugador toma fichas al azar según el número de jugadores:

- 2 jugadores: 21 fichas
- 3 jugadores: 14 fichas
- 4 jugadores: 11 fichas
- 5 jugadores: 8 fichas
- 6 jugadores: 7 fichas
- 7 jugadores: 6 fichas
- 8 jugadores: 5 fichas

Las fichas sobrantes forman el **montón de robo** (*chicken yard*).

La primera ronda comienza con el doble-9 en el centro.



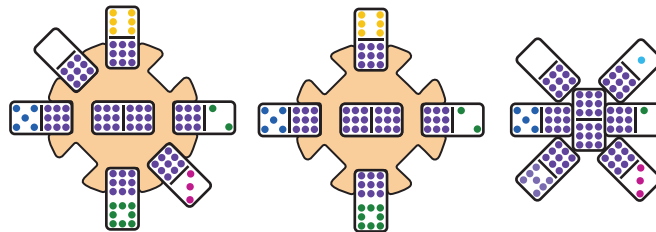
Las siguientes rondas usan el siguiente doble más bajo (8, 7, ... hasta 0), en total 10 rondas.

Si nadie tiene el doble inicial, todos roban hasta encontrarlo. Quien lo saque, empieza.

Los turnos avanzan en sentido horario. Si no se puede jugar, se roba una ficha y se juega si es posible. Si no, dice “Paso”.

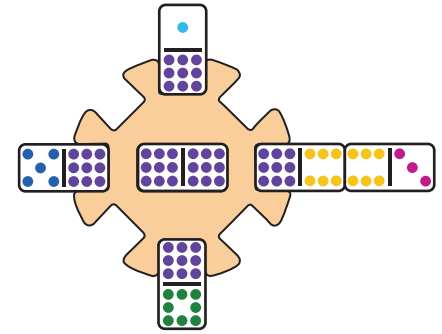
Se juega hasta que el doble central tenga todos los lados llenos.

Nota: Algunos grupos juegan con solo 4 o 6 lados o sin pieza central – a gusto del grupo.



Turnos siguientes

Se juega en cualquier extremo con número coincidente.

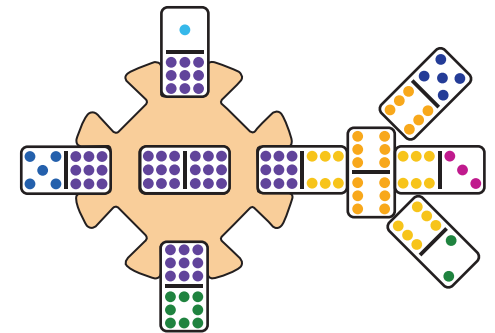


Si no puedes jugar, roba una ficha y juégala si puedes. Si no, pasas. Si el montón está vacío, también pasas.

La Pata de Pollo

Al jugar un doble, se coloca en perpendicular y se dice “Chickie [número]”, por ejemplo: “Chickie Cinco”.

Las siguientes tres jugadas deben hacerse sobre ese doble para formar la pata de pollo.



Si no puedes, roba y juega si puedes. Si no, pasas. Una vez completada, se reanuda el juego normal.

Fin de la ronda

La ronda termina cuando:

- un jugador juega todas sus fichas, o