

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Les règles du domino Chickenfoot : Comment jouer

Le jeu de domino Chickenfoot, parfois appelé « Dominos Chickie », est un jeu fascinant de dominos qui a été inspiré par Betty et Louis Howsley. L'objectif du jeu est de jouer toutes vos tuiles et d'obtenir le score le plus bas à la fin de la partie. Votre score est déterminé par le nombre de points sur les tuiles restantes dans votre main. Le Chickenfoot est joué en manches, une manche pour chaque domino double du jeu.

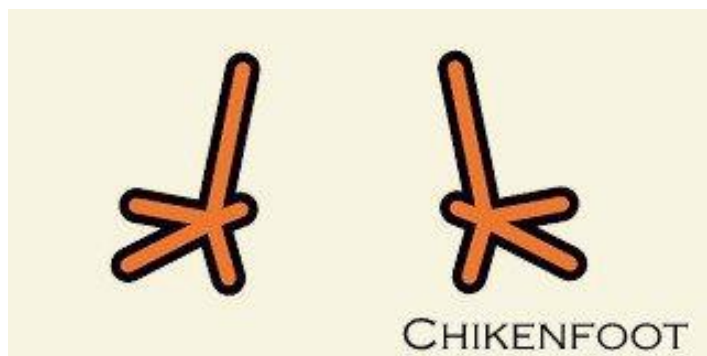
Installation

Pour les dominos double-six, il y a sept manches. La personne qui note les scores écrit des chiffres de 0 à 6 sur le haut de la feuille de points et crée une colonne de scores pour chaque joueur. Tous les dominos sont à face fermée au centre. Chaque joueur prend au hasard 5 dominos pour construire sa main.

La première partie

Le joueur qui détient le double-6, joue au centre de la table de jeu. Si aucun joueur n'a de double-6, alors le joueur avec le plus grand double joue. Le joueur qui se trouve à gauche du premier joueur joue n'importe quel domino contenant un 6 de sa main sur l'un des quatre côtés de la tuile initiale, avec le 6 à l'opposé d'un côté libre du double-6. Le joueur suivant joue un autre 6 sur le côté restant jusqu'à ce que les quatre côtés soient saturés. Si un joueur ne peut pas participer parce qu'il n'a pas un 6, alors ce dernier tire un domino de la pile commune et joue avec ce domino parce qu'il a un 6 ou fait un « PASSE ». Plus aucun jeu ne peut être fait jusqu'à ce que tous les quatre côtés du double soient saturés. Une fois que tous les quatre côtés sont saturés, le joueur se trouvant à la gauche de la dernière personne à placer le 6 pourrait jouer un domino quelconque se trouvant dans sa main ; qui correspond à la fin exposée d'un domino joué. Si un joueur n'est pas en mesure de correspondre les dominos exposés, il doit tirer un domino de la pile et jouer si possible ou faire Passe (Passer son tour). **S'il ne reste plus aucun domino à tirer, alors le joueur Passe tout simplement.**

Le Chickenfoot



Chaque fois qu'un joueur joue le double de n'importe quel nombre sur le domino exposé avec le même numéro que le double, le joueur dit « Chickie + le Nombre ». Par exemple, si un joueur joue un double-4 sur la fin d'un domino 6-4, il doit le poser le long du côté à l'opposé de la fin avec le 4 et dire « Chickie Fours ». Plus aucun domino ne peut être joué jusqu'à ce que trois autres 4 soient joués contre le double 4. Les trois dominos joués contre le double-4 sont placés le

long du côté opposé à celui d'origine. Le résultat final ressemblera à un pied de poulet avec le double-4 ayant un domino étalé perpendiculairement à un côté, et trois autres dominos sur le côté opposé, le milieu étant perpendiculaire et les deux autres perpendiculaire à 45 degrés. Tout joueur qui ne possède pas un 4 doit tirer un domino de la pile et soit jouer si ce dernier dispose d'un 4 ou fait « Passe ». Une fois que les trois 4 sont joués, le joueur suivant peut jouer n'importe quel domino de sa main sur toute extrémité exposée correspondante. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de dominos ou qu' **un joueur ne puisse plus faire un mouvement licite.**

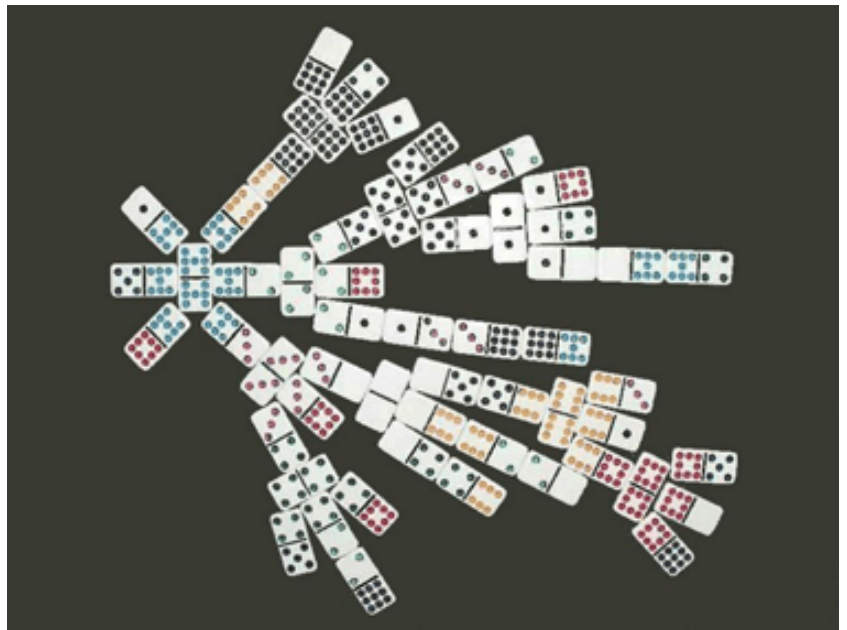
Fin d'une manche

Une manche prend fin lorsque l'un des joueurs joue le dernier domino qu'il a en main ou lorsque plus aucun joueur ne peut faire un déplacement licite. Cette situation peut se produire si quelqu'un fait un « chickie » sur un nombre qui n'a plus trois autres dominos gratuits avec lesquels jouer.

À la fin d'une manche, chaque joueur additionne les points sur les dominos de sa main et l'ajoute à son score. La personne qui note les scores sort le double qui a démarré la manche, et le prochain tour commence avec le double le plus élevé. Lorsque toutes les 7 manches sont jouées, le joueur avec le score le plus bas gagne.

Stratégie

Puisque le but du jeu est d'avoir le score le plus bas, il est dans votre intérêt de vous débarrasser de vos dominos de grande valeur et dans le même temps, d'empêcher vos adversaires de jouer les leurs. Pour cela, une stratégie consiste à essayer de garder les extrémités exposées de grande valeur, ce qui empêche les adversaires de leur faire un « chicking ». Une autre stratégie consiste à rassembler les dominos de faible valeur et d'essayer d'utiliser un nombre particulier dont vous avez le double.



Une fois que vous savez qu'il ne reste plus que trois dominos libres pour compléter « le chickie », vous décidez de lorsque la manche se termine en jouant « le chickie ». Cela est particulièrement une excellente manière de procéder, lorsque vous avez également ce nombre comme dernier domino. C'est aussi une bonne idée de garder un double vide, puisque cela n'ajoute rien à votre score. Comme au poker, surveiller les expressions de désespoir sur le visage de vos adversaires peut vous mener à la personne détenant les grands doubles.

Plus de dominos

Avec un plus grand nombre de jeux de dominos, il est possible d'avoir plus de joueurs. Un ensemble double-neuf est excellent pour 4 à 6 joueurs, et chaque joueur commencera avec 7 dominos dans les mains. Un ensemble double-douze est excellent pour plus de 10 joueurs, chacun ayant 7 dominos. Si vous avez moins de joueurs et beaucoup plus de dominos, commencez avec plus de dominos dans les mains de chaque joueur, mais laissez suffisamment de dominos dans la pile pour en retirer après. Lorsque vous jouez au double-douze, assurez-vous que vous avez un grand espace de jeu, car ce dernier peut s'étendre considérablement.

Avec de plus grands jeux de dominos, une manche commence avec un **double Chickenfoot**, où trois tuiles sont associées entre elles le long de chaque bord du double de départ : deux aux angles droits, et quatre aux diagonales. Vous pouvez vous procurer un dispositif spécial pour Chickenfoot afin de rendre le placement de ces premières tuiles plus facile.

Nombre de manches

Double-6s = 7 manches, Double -9 = 10 manches et Double -12 = 13 manches. Lorsque tous les manches sont joués, le joueur avec le plus petit score remporte la partie.