

Spielregeln: Der Mensch ist des Menschen Wolf

eine spannende turbulente russische Dominovariante für zwei bis dreizehn Spieler

Gespielt wird mit einem Doppel-Sechser Spiel.

Je nach Spieleranzahl ziehen die Spieler verdeckt Steine: 2 Spieler = jeder sieben, 3 Spieler = jeder neun, 4 Spieler = jeder sieben, 5 Spieler = jeder fünf, 6 und 7 Spieler = jeder vier, 8 und 9 Spieler = jeder drei, 10-13 Spieler = jeder zwei. Geht die Anzahl der Spielsteine nicht auf, werden die restlichen Steine gezogen, wenn ein Spieler nicht kann, bis er kann. Zwei Steine müssen dabei immer verdeckt bleiben. Sie bleiben aus dem Spiel.

Das allererste Spiel beginnt der Spieler mit dem 1/2er Stein. Ist dieser Stein nicht im Spiel, beginnt der Spieler mit dem höchsten Doppelstein. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der nächste Spieler kann nun anlegen. Der erste gespielte Doppelstein ist der Mutterstein. Er hat zwei zusätzliche Ausgänge und wird quer angelegt, der nächste Stein wird an die lange Seite angelegt. Dann erst können die beiden freien Enden bedient werden. Die anderen Doppelsteine öffnen keine zusätzlichen Ausgänge.

Ziel ist es, seine Steine loszuwerden und möglichst wenige Punkte auf der Hand zu haben. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Enden blockiert sind, oder wenn kein Spieler mehr kann und der Vorrat an Steinen bis auf zwei aufgebraucht ist, oder ein Spieler seinen letzten Stein gelegt hat.

Das Spiel kann auch zu Ende sein, wenn der zweite Spieler nicht kann. Er hat die Möglichkeit, den Eröffnungsstein umzudrehen und damit Schluß zu machen. Der Spieler mit den meisten Punkten erhält alle Punkte der Mitspieler.

Doppelsteine, wie der 6/6er, 5/5er etc. sind in diesem Spiel von großer Bedeutung: Mit dem ersten Doppelstein hat das Spiel drei gleiche Ausgänge, der Spieler kann seinen Trumpf ins Spiel bringen.

Man kann Doppelsteine mit der Rückseite nach oben legen und blockiert damit ein Ende und womöglich das Spiel. Man kann mehrere passende Doppelsteine gleichzeitig legen und Enden blockieren.

Der Beginn eines Spieles mit einem Doppelstein ist riskant, der folgende Spieler könnte das Spiel beenden, wenn er keine Anlegemöglichkeit hat und wenige Punkte auf der Hand.

Jeder Spieler zählt seine auf der Hand behaltenen Punkte. Der Doppelnuller zählt 10 Punkte. Hat man nur den Doppelnuller auf der Hand, ist das ganze Spiel beendet. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten. Hat man nur den Doppelsechser, zählt dieser nicht zwölf, sondern 50 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten bekommt zusätzlich die Punkte der anderen Spieler. Gibt es bei Punktegleichheit keinen eindeutigen Verlierer, werden die Punkte vermerkt und dem Verlierer der nächsten Runde zugeschlagen.

Hat ein Spieler über 100 Punkte, ist er aus dem Spiel.

Die folgenden Spiele können mit jedem Stein begonnen werden. Es beginnt der Gewinner und es mischt der Spieler mit den meisten Minuspunkten.

Am Ende bleiben zwei Spieler übrig, die den Sieger nach der bewährten Methode ermitteln. Die ausgeschiedenen Spieler verhalten sich friedvoll.