

# The Original Rummikub

BRINGS PEOPLE TOGETHER

適合2至4位遊戲者，年齡8歲或以上

## 遊戲配件：

- 104塊數字牌，包括2套數字從1至13，分別為黑、橙、藍和紅色四種不同顏色的數字牌。
- 2塊百搭牌
- 4個牌架
- 使用說明書

磚塊牌架安裝圖示



## 遊戲的最終目標：

爭取第一個將自己牌架上的數字牌全部依照規則打出。

## 遊戲前準備：

將數字牌的正面朝下放在牌桌上洗牌。首先每人選擇一塊數字牌〈百搭牌除外〉，選到數字最大的遊戲者先開始遊戲，並按順時針方向進行。決定了遊戲先後次序以後，再將每人所選的數字牌放回牌桌上洗勻；然後每一位遊戲者從牌桌上拿14塊數字牌放在自己的牌架上，將其安排成以下所描述的數字牌牌組。剩下的數字牌就放在桌上當作共同備用數字牌。

## 數字牌牌組：

數字牌牌組，每一組最少需要有3塊數字牌，並符合以下兩種組合中的一種。

“組牌”：一串數字相同，但顏色不相同的數字牌。這種不同顏色組牌可有3或4塊數字牌。

例子：黑7、紅7、藍7，橙7為一組組牌

“順牌”：數字牌為連續的號碼，而且顏色一樣。

例子：藍3，藍4，藍5，藍6為一組順牌

注意：1永遠是最小的數字，不能用於接續13。

## 開始遊戲：

每位遊戲者將自己牌架上的數字牌安排成組以後，就可以開始進行遊戲。遊戲的規則是輪到出牌的遊戲者，若擁有數字牌牌組就可以將數字牌牌組放到桌上（可多於一組）。如果當輪遊戲者沒有任何數字牌牌組可出，就必須從桌上共用牌拿一塊數字牌到自己的牌架上。由共用牌所拿到的數字牌必須等到下一輪才能打出。每一個遊戲者第一次將牌組放到牌桌上的條件是，牌組的所有數字牌數目加起來，必須等於或大過30點，稱為「破冰行動」。當遊戲者完成了「破冰行動」之後，就可以在下一輪開始，不只利用自己牌架上的數字牌牌組出牌，也可以藉由重新安排別人已出到桌上的數字牌，和自己牌架上的數字牌配成牌組打出。

遊戲者每一輪出牌的時限為一分鐘（時間長短可事先由大家協定）。如果出牌者在一分鐘結束後，沒有成功地将桌上的數字牌都重新配成牌組，就必須將所有數字牌放回原來的地方，並需從桌上的共用牌拿三塊數字牌作為懲罰。如果有剩下的數字牌不能放回原本位置，可將其隨意混回到桌上的共同數字牌裡。

## 數字牌重組：

重組數字牌牌組是玩「魔力橋」數字牌遊戲最刺激的部分。遊戲者可以任意的重新安排或加入數字牌到桌上的牌組。這種重組數字牌組的操作有很多種方法（例子如下），只要重組後的牌組都是正確的，而且沒有不能配對的數字牌剩下。

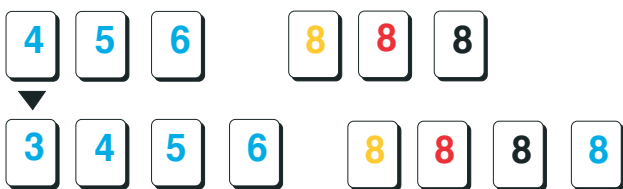
### ● 從牌架加一或多塊數字牌到桌上配成新牌組：

牌架上的數字牌



將藍3加到桌上藍4、5、6成為新的順牌；將藍8加到8的組牌裡成為新的組牌。

桌上的數字牌牌組



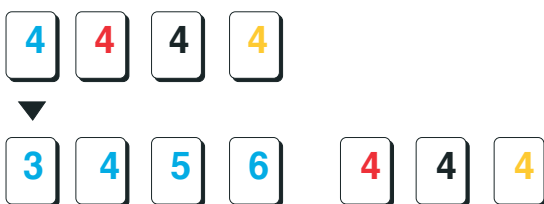
### ● 從桌上的牌組拿用數字牌以組成新的牌組

牌架上的數字牌



牌架上尚欠一塊藍4以組成藍色順牌。遊戲者可以拿桌上的藍4數字牌以形成藍色順牌。原來的不同色組牌剩下三塊，成為一組新的正確組牌。

桌上的數字牌牌組



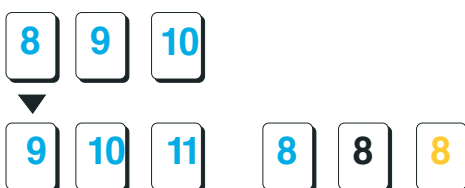
### ● 用牌架上的數字牌和桌上的牌組混合配組

牌架上的數字牌



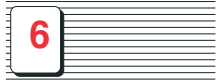
將藍11和桌面的藍9、10配成新的順牌，再將黑8橙8和桌面上剩下的藍8組成8的組牌。

桌上的數字牌牌組



### ● 分拆數字牌牌組

牌架上的數字牌



將桌上的紅色順牌拆開再配合牌架上的紅6就可形成兩組新的紅色順牌。

桌上的數字牌牌組



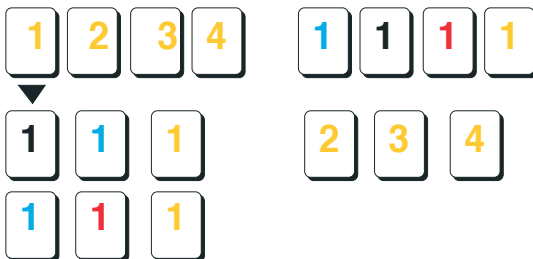
### ● 合併數字牌牌組

牌架上的數字牌



將橙色順牌的1和紅色組牌的1合併，再配上牌架上的藍1，就可組成一個新的組牌。

桌上的數字牌牌組



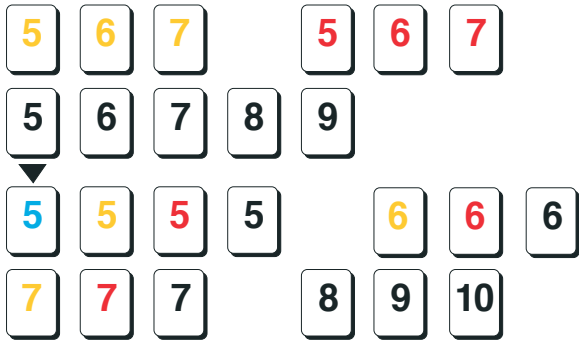
## ● 多重分拆

### 牌架上的數字牌



如圖所示，利用桌上的三個牌組和牌架上的黑10與藍5，經過多重分拆後，組成三個新的組牌和一個新的順牌。

### 桌上的數字牌牌組



## 百搭牌：

遊戲中的兩塊百搭牌，可用來代表任何數字或顏色的數字牌來打出，而被打出放在牌桌上的百搭牌也可以用其所代表的數字牌來取回。用來取回百搭牌的數字牌可以來自桌上或自己的牌架。例如在一組3的組牌裡，百搭牌可加入成為欠缺的顏色數字牌3。

百搭牌被取代了以後，換牌的遊戲者必須在當輪中將百搭牌用在一新的數字牌牌組裡。在還沒有完成「破冰行動」前遊戲者是不能換取百搭牌的。如果在遊戲結束時，有遊戲者仍保留了百搭牌在牌架上，結算分數時需要被扣30個點數。

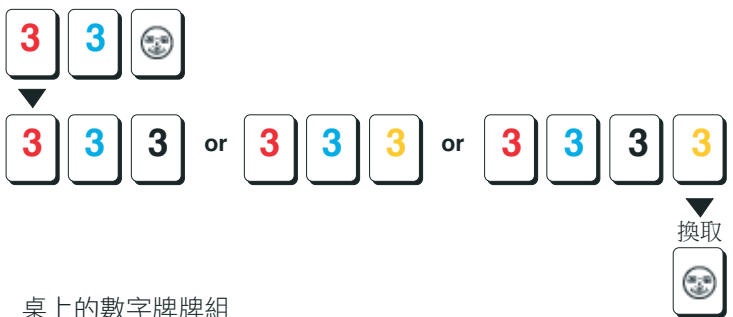
## 4種方法換取百搭牌

### 1. 牌架上的數字牌



遊戲者可用牌架上的黑3或黃3去換取桌上的百搭牌。

### 桌上的數字牌牌組

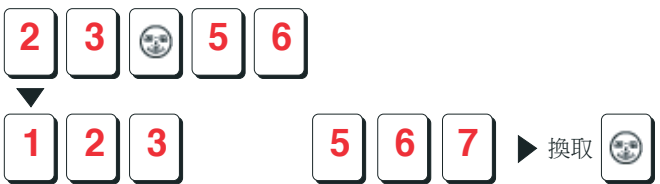


### 2. 牌架上的數字牌



利用牌架上的紅1及紅7放在桌上的牌組重新組成兩組順牌和換取百搭牌。

### 桌上的數字牌牌組



### 3. 牌架上的數字牌



遊戲者利用牌架上的藍5去換取百搭牌。

### 桌上的數字牌牌組



## 4.

移動桌上的順牌中的黑1和黑2，放置在組牌1及2中便可換取百搭牌。

## 牌桌上的數字牌組



## 優勝者與計分方法：

當有遊戲者將其牌架上的數字牌全部打出時，就要喊出“Rummikub”（「魔力橋」），並勝出當輪遊戲。其餘每位遊戲者須將各自牌架上的數字值加起來，成為在該輪遊戲中所輸掉的分數（負分）。贏家的得分是所有負分數總合的正值。每一輪的得分與負分的總值是一樣的。在數輪遊戲後，最終的分數總計中，得分與失分也應當相等，如此就可以檢查分數的計算正確與否。如下面表格中所示，每位遊戲者將每輪中的得失分數加總起來得出一個總分。總分最高的遊戲者就是最終的優勝者。

在少數情況下，桌上的共用牌都用完了，卻仍然沒有遊戲者喊出“Rummikub”（「魔力橋」）。這時就以每人牌架上所剩數字牌數值加起來最低者贏得此局，其餘輸家將各自牌架上所剩數字牌的數值加起來，再減去勝出者的總值就是在此輪中的負分。同樣地，所有輸家分數總和的正值，就是贏家在此輪中的得分。

## 計分表例子：

	遊戲者 甲	遊戲者 乙	遊戲者 丙	遊戲者 丁
第 1 輪	+ 24	- 5	- 16	- 3
第 2 輪	- 6	- 11	+ 22	- 5
第 3 輪	- 32	- 13	- 2	+ 47
總分	- 14	- 29	+ 4	+ 39

## 遊戲策略：

每一輪「魔力橋」數字牌遊戲剛開始時，節奏可能會比較慢。但隨著桌上擺出的數字牌愈來愈多，遊戲者就有更多機會去重組數字牌。在遊戲剛開始的階段，如果能儘量不急於打出可組成牌組的數字牌，也許是一個好主意。因為這會增加自己未來可重組牌組的機會。

如果你有4塊順牌或組牌，但你只打出3塊而保留一塊數字牌，也許在下一輪時，你可以少從共用牌中拿一塊牌，而打出所保留的數字牌。

保留百搭牌也是好策略之一，但是小心若有人喊“Rummikub”（「魔力橋」）時，就反而會輸掉30分。

若有任何查詢請與我們聯絡：

香港及澳門總代理：

**BABYBOOM**  
PLAY IS FUN, LEARNING, CREATING...

**BABYBOOM LEARNING CO. LTD.**

香港新界荃灣青山道388號中國染廠大廈12樓F室  
電話：+852 24989101 傳真：+852 24989182  
網址：www.babyboom.com.hk

PLAY **Rummikub** ONLINE  
WWW.RUMMIKUB.COM

©Rummikub是已註冊商標  
©1950, 2003 Hertzano 版權所有  
©已註冊設計  
www.rummikub.com