



The Original 拉近人與人親密的關係

Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

With a **Twist** 突破

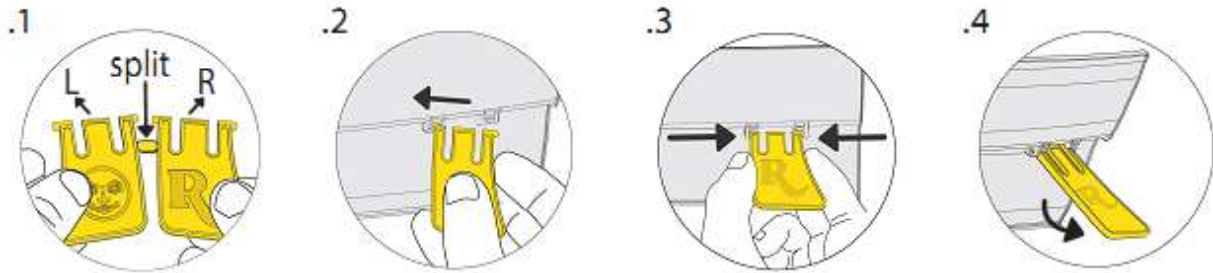


適合2至4人，7歲以上玩家

一些配件：

1 1 2 塊牌（8套數字1-13分四種顏色，和8塊百搭牌），4個排架 + 4個腳架。

排架組裝：



遊戲目標：

爭取第一個將自己的牌，依照規則(合法的牌組)全部出完。

合法的牌組有兩種：

群組：至少需要由3塊牌組成，每塊牌有相同數字，顏色彼此不一樣。
例子：黑7，紅7，藍7，橙7就是群組。

7 7 7 7

順組：也是至少需要由3塊組成，但為連續的號碼，而且顏色一樣。
例子：藍3，4，5，6就是順組。

3 4 5 6

注意：數字1永遠都是最小的數字，後面不能接數字13。

遊戲準備：

將所有的牌放在桌上，牌面向下洗牌。每人選擇一塊牌(百搭牌不算)用來決定遊戲先後次序，選到數字最大的玩家先開始遊戲。每人將所選的牌放回牌桌上洗牌，並將牌以每7塊牌堆成一個牌堆，好方便遊戲的進行。每人從牌桌上拿14塊牌，放在自己的牌架上。剩下的牌就放在桌上當作共同牌堆。

玩家的人數決定一輪所需進行的遊戲次數 - 四名玩家，一輪進行4回合，三名玩家，一輪進行3回合，兩名玩家，一輪進行2回合。當有一位玩家出完他/她的最後一塊牌，就結束一回合，然後重新開始另外一回合，直到玩家進行完一輪所規定的回合數，一輪遊戲才結束。

遊戲進行：

按順時針方向開始進行遊戲。

輪到出牌者，如果有合法的牌組（不限組數），就可將牌出到牌桌上。但第一次出牌，必須所有牌的數目加起來至少30點才可以，這就叫做“破冰行動”。玩家要完成破冰行動，只能單純的出牌到桌上，是不允許操作牌塊重組的（詳下說明）。要完成破冰行動的牌，也可以使用自己排架上的百搭牌。

如果玩家不能完成破冰行動，或故意不要太快破冰，就必須從共用牌堆拿一張牌放到自己的牌架上。也就是說，有合法的牌組，可以保留不出牌；但只要沒有出牌就一定要從公用牌堆拿牌，然後換下一位玩家。

注意：玩家不能馬上使用剛從共用牌堆所拿到的牌，只能等到自己的下一回合才能使用。遊戲持續進行，直到有玩家出完他/她排架的牌，並喊“拉密”結束一次遊戲。玩家接著計算自己的分數（詳下計分說明）。

如果牌堆上的牌已經被拿完，而又沒有一位玩家出完他/她排架的牌，遊戲還是照常進行，直到沒有任何一位玩家可以再出牌，才結束該回合的遊戲。

牌塊重組：

操作牌塊重組是玩拉密最刺激的部分。

玩家除了可以將自己牌架上，已經是合法的群組或順組單獨打出到牌桌上之外(可以打出任意多組)，玩家也可以出不是合法的牌到桌上，只要玩家能利用牌桌上已打出的牌組，重新組成新的合法群組或順組，這種方法稱之為“牌塊重組”。

牌塊重組例子

❖ 將牌架上的牌加到桌上的牌組：

拿牌架上的藍 3，8 分別加到牌桌上的順組和群組，而形成兩組合法新的牌組。

牌架上的牌

3 8

牌桌上的牌



❖ 拆掉桌上一個牌組，加上排架上的合法牌組，組成新的兩個牌組：

拆掉牌桌上的群組，將藍 4 和牌架上的藍 3，5，6 組成藍 3，4，5，6 的順組。而牌桌上剩下的三個 4，還是一組合法的群組。

牌架上的牌

3 5 6

牌桌上的牌



❖ 拆掉桌上一個牌組，分別加上排架上的牌，組成新的兩個牌組：

牌架上的牌

拆掉牌桌上的藍 9，藍 10 加上排架的藍 1 1 組成一順組；剩下的藍 8 和排架的黑 8 和橙 8 組成一群組。

1 1 8 8

牌桌上的牌

8 9 10
9 10 11 8 8 8

❖ 拆掉桌上一個牌組

牌架上的牌

拆掉牌桌上的紅 4，5 和牌架的紅 6 組成一順組；剩下的紅 6，7，8 還是合法的順組。

6

牌桌上的牌

4 5 6 7 8
4 5 6 6 7 8

❖ 拆掉牌桌上兩個牌組：

牌架上的牌

拆掉桌面橙 1 和紅 1，再配上牌架上的藍 1，就可組成一個新的群組。桌上原來的兩組牌組各剩下三張，還是合法的牌組。

1

牌桌上的牌

1 2 3 4 1 1 1 1
1 1 1 2 3 4
1 1 1

❖ 拆掉牌桌上多個牌組：

牌架上的牌

玩家利用牌桌上的三組牌作多次的重新組合，再配上牌架上的黑 10 與藍 5，就可組成三個新的群組和一個新的順組。

10 5

牌桌上的牌

5 6 7 5 6 7
5 6 7 8 9
5 5 5 5 6 6 6
7 7 7 8 9 10

百搭牌

- 已放在牌桌上的百搭牌，可以用其所代表的牌來換取。但不能拿回自己的牌架，必需使用於同一回合中。用來換取百搭牌的牌可以是來自牌桌上的牌，也可以是自己牌架上的牌。
- 玩家要完成破冰行動時，雖然可以打出自己牌架上的百搭牌，但是不能用其它的牌去換桌上的百搭牌來完成破冰行動。

一般百搭牌

- 換取百搭牌時，要依百搭牌在牌組中所代表的顏色和數字來換取。
- 如果一個群組是由 3 塊牌所組成，其中含有一塊百搭牌。那麼這塊百搭牌可以代表任意兩個沒有出現之顏色的牌。也就是說，這兩個顏色中的任意一個牌，都可以用來換取這百搭牌。
- 如果在遊戲結束時，有玩家保留了百搭牌在牌架上，結算分數時每個百搭牌要扣 30 點。

換取一般百搭牌的四種方法：

1

玩家可以用牌架上的其中一塊黑 3，或橙 3，或兩塊牌一起來換取百搭牌。

牌架上的牌

3 3

牌桌上的牌



2

玩家可以拆開順組來換取百搭牌。

牌架上的牌

1 7

牌桌上的牌



3

玩家可以加上藍 5 來換取百搭牌。

牌架上的牌

5

牌桌上的牌



4

玩家將有百搭牌的順組拆開，然後將黑 1 和黑 2 加入 1 的群組和 2 的群組，就可以換取百搭牌。

牌桌上的牌



特殊百搭牌

- 特殊百搭牌不能用來換取一般的百搭牌，也不能用來換取其它種類的特殊百搭牌。
- 注意：任何擺放在牌桌上的牌組，都還是至少要有 3 張牌。雙人牌的功能雖然代表 2 張牌，但實際上也只算 1 張牌。因此雙人牌必須加上另外 2 張牌才是合法的牌組。
- 如同一般百搭牌，特殊百搭牌也可以用來破冰。點數是以其所代表之牌的數字來計算。

雙人百搭

雙人百搭牌用來代表 2 張在牌組中的連續牌。

- 例子：

“橙 2 - 雙人百搭 - 橙 5” 代表一合法的順組。雙人百搭牌代表橙 3 和橙 4 兩塊牌。用來破冰時，這雙人百搭牌的數目是所代表的兩張牌數目的合（此例中就是 $3 + 4 = 7$ ）。



“藍 3 - 紅 3 - 雙人百搭” 代表一合法的群組。雙人百搭代表黃 3 和黑 3 兩塊牌。



- 雙人百搭牌在操作牌塊重組時，要以 2 塊當時它所代表的牌來取代它所在的位置；或將其移動到其它可以擺放的位置。
- 雙人百搭牌可以擺放在牌組的任何位置；也就是可以放在最前面，最後面，或中間。
- 雙人百搭牌不能放在數目 2 之前或數目 1 2 之後（只有 1 可以放在數目 2 之前，也只有 1 3 可以放在數目 1 2 之後）。

變色百搭

變色百搭牌只能用在順組，可以讓一順組有兩種不同的顏色。

- 當變色百搭牌用在順組時，在變色百搭牌之前的牌是一種顏色，而在變色百搭牌之後的牌是另外一種顏色。
- 變色百搭牌可以放在一順組的最前面或最後面，但是接著這變色百搭的牌必須是不同的顏色。



鏡射百搭

鏡射百搭牌可以使用在順組和群組，用來讓一牌組的牌左右兩邊產生對稱。

例子：

• 用在順組



• 用在群組



• 出現在鏡射百搭牌一邊的任何牌，也必須出現在另外一邊。

• 鏡射百搭牌所代表的數字由其兩邊之牌的數字而定，
例如右圖：鏡射百搭牌數字為 5。



• 使用鏡射百搭牌可以讓玩家輕鬆的打出兩塊同樣的牌。但是並非每次都要同時左右兩邊加上對稱的兩塊牌。例如藍 4 - 鏡射 - 藍 4，是一合法的牌組；一位玩家可以先加一塊藍 3 在右側，成為藍 4 - 鏡射 - 藍 4 - 藍 3，也是合法的牌組。但是這牌組在接下來必須要先加一塊藍 3 在左側以符合鏡射的要求。

• 注意：一個牌組可以使用多於一個特殊百搭牌或一般百搭牌。任何時候在鏡射百搭牌左右的牌只要數字對稱即可（也就是說，如果鏡射百搭牌的一邊是數字牌，另外一邊是代表該數字的百搭牌也算左右對稱）。

例 1：



例 2：



時間限制：

玩家每次出牌的時間限制為一分鐘。如果玩家在一分鐘內，沒有出牌就要從共用牌堆拿一塊牌。

不完整牌組：

如果玩家在 1 分鐘內沒有成功將桌面上的牌都重新配成合法牌組；玩家就要拿回自己出的牌，再將所有的牌擺回原來的位置，並且還要從共用牌堆拿三張牌作為懲罰。如果有剩下的牌已經不記得原初擺放的位置，就將其放回共用牌堆（比賽加嚴規則：玩家可以規定剩下多少塊牌，就要再拿一樣多的牌作為懲罰）。

操作牌塊次數：

玩家操作牌塊重組時的次數沒有任何限制，只要最後牌桌上沒有出現任何非法的牌組。

贏家：

遊戲結束後，贏得最多次勝利的為最後贏家。如果平手，以得分最高的玩家獲勝！

計分：

當有玩家出清牌架上的牌，就喊“拉密”，成為該回合的贏家。每位輸家將各自牌架上的牌數值加起來，就是各人在該回合遊戲所輸掉的分數。再將所有輸家的分數加總起來，所得的加總分數就是贏家的得分。所以每一回合的得分與輸分的總合是一樣的。

注意：每次遊戲結束時，如果玩家的排架還有百搭牌（任何種類百搭牌），每一塊百搭牌要扣30分。

在很少的情況下，有可能桌上的共用牌都用完了，卻仍然沒有一個人喊出“拉密”。發生這種情況時，就以每人牌架上所剩下的牌數值加總起來，加總分數最低者贏得此回合。其餘輸家將各自的加總分數減去優勝者的加總分數，就是在此局中的輸分。同樣的，所有輸家分數的總合就是贏家在此回合中的得分。

玩家用一張如下所示的計分表，來記錄每一回合的比賽結果。記錄完分數後，玩家將牌放回牌桌上，進行下一輪的比賽。

計分表例子：

	玩家 甲	玩家 乙	玩家 丙	玩家 丁
第 1 回合	+ 24	5	- 16	- 3
第 2 回合	- 6	11	+ 22	- 5
第 3 回合	- 32	13	- 2	+ 47
第 4 回合	- 10	25	+ 41	- 6
總 分	24	54	45	33

策略：

在遊戲剛開始的階段，不急於打出牌，也許是一個好主意。因為這可增加自己未來可操作磚塊牌重組的機會。

保留百搭牌也是很好的策略，但要小心遊戲結束時，如果別人贏得比賽，擁有百搭牌會被扣分！

如果你順組或群組有4張，你可以只打出3張牌而保留一張牌，這樣在下一回合中，你可以避免從共用牌堆拿一張牌，而打出上次所保留的牌。

www.Rummikub.com

Rummikub® is a Registered Trade Mark.

© Copyrights, Micha & Mariana Hertzano, All Rights Reserved.

Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalet st., Arad 8909355, Israel.

WARNING! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts.

Choking Hazard! Colors and components may differ from that shown.

Picture is for reference only. Made in Israel.

以色列製造

台灣壽帶企業股份有限公司總代理

PLAY **Rummikub** ONLINE
www.rummikub.com

