

牌架組裝圖示(專業版不需排架):

拉密基本版



拉密迷你版:



拉密豪華版



拉密6人版注意事項:

5位或6位玩家:使用所有160塊牌。

4位或少於4位玩家:建議只使用104塊牌(兩組數字1-13, 4種顏色, 和2塊百搭牌)

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。

遊戲準備:

每人選擇一張牌(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,並按順時針方向開始進行遊戲。

每人從牌桌上拿14張牌,依合法牌組的規則分類(詳下說明),放在自己的牌架上。

剩下的牌就放在桌上當作共同牌堆。

合法的牌組:

"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: 紅3, 藍3, 黑3, 橙3就是群組。

"順組": 也是至少需要由3塊牌組成,但為連續的號碼,而且顏色一樣。

例子: 紅4, 5, 6, 7就是順組。

注意: 數字1永遠都是最小的數字,後面不能接數字13。

遊戲開始:

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"。要完成破冰行動,也可以使用百搭牌。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拿牌,然後換下一位玩家。

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)。

玩家每一輪出牌的時限限制為一分鐘。如果出牌者在一分鐘結束後,沒有成功的將桌面上的牌都重新配成合法牌組,就必須將所有牌放回原來的位置,並且還要從桌上的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放的位置,就將其放回共用牌堆,重新洗牌。

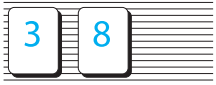
操作牌塊重組：

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桌上之外(可打出任意多組)，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"。

- 將牌架上的牌加到桌上牌組：

牌架上的牌



拿牌架上的藍3，8分別加到牌桌上的順組和群組，而形成兩組合法的新的牌組。

牌桌上的牌



- 拆掉桌上一群組的牌，來組成一新的順組：

牌架上的牌



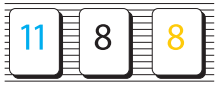
將牌架上的藍3，5，6和牌桌上的藍4組成藍3，4，5，6順組。而牌桌上剩下的三個4，還是一組合法群組。

牌桌上的牌



- 加一塊牌到桌上，來組成一新的順組，再拆掉一塊牌來組成另外一新的牌組：

牌架上的牌



加一塊藍11到桌上，再拆掉藍8和剩下的兩個8組成一組。

牌桌上的牌



- 拆掉一合法的牌

牌架上的牌



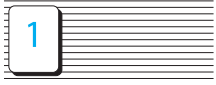
玩家拆掉一順組，然後加上紅6，組成兩組新的順組。

牌桌上的牌



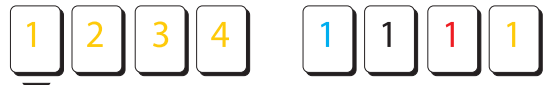
- 合併拆掉的牌組：

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。

牌桌上的牌



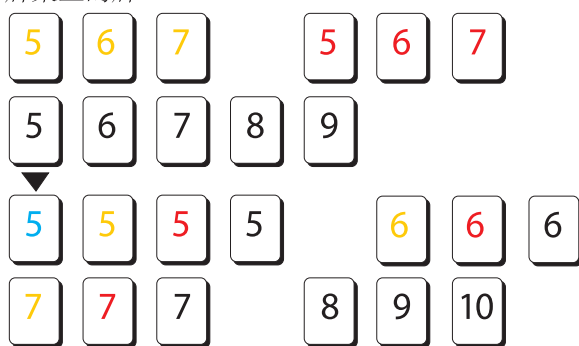
● 拆掉多個合法的牌組：

牌架上的牌



玩家可以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。

牌桌上的牌



百搭牌注意事項：

百搭牌可以代表任意的牌。

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。

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。

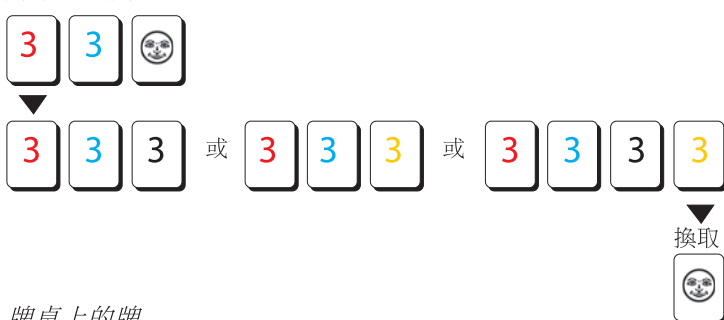
換取百搭牌的四種方法：

1 牌架上的牌

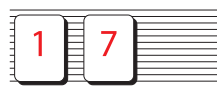


玩家可以用其中一塊黑3，或橙3，或兩塊牌一起來換取百搭牌。

牌桌上的牌

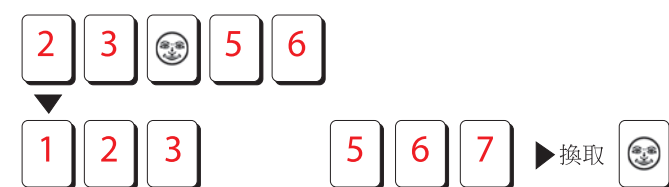


2 牌架上的牌

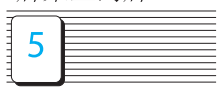


玩家可以拆開順組來換取百搭牌。

牌桌上的牌

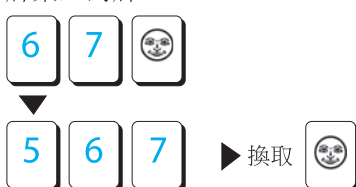


3 牌架上的牌



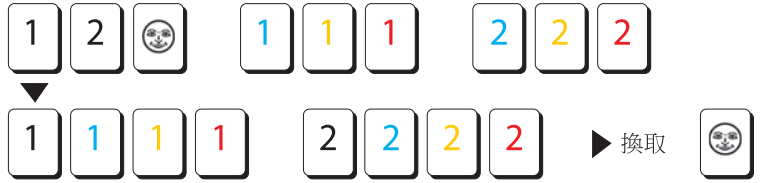
玩家可以加上藍5來換取百搭牌。

牌桌上的牌



玩家将百搭牌的順組拆開，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



優勝者：

當有玩家将他牌架上的牌全部出完時，就喊"Rummikub"表示贏家，遊戲結束。其餘的玩家都是輸家，將各自牌架上的牌數值加起來（詳下計分方法）。如果桌上的共用牌都用完了，卻仍然沒有一人勝出。每位玩家就再進行一輪，只將自己牌架的牌打出。如果有玩家無法出牌，遊戲也就結束。

計分方法：

當有玩家喊"Rummikub"，每位輸家將各自牌架上的牌數值加起來，就是在該局遊戲中所輸掉的分數(負分)。而贏家的得分是所有輸家分數總和的正數。所以每一輪的得分與輸分的總和是一樣的。

玩了幾輪後，最終的分數總計中，得分與失分也應當相等。這樣就可以驗證是不是有算錯分數。

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"Rummikub"。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最低者贏得此輪。其餘輸家將各自牌架上所剩下牌的數值加總起來再減去優勝者的總分就是在此局中的輸分。同樣的，所有輸家分數總和的正數就是贏家在此局中的得分。

計分表例子：

	玩家 甲	玩家 乙	玩家 丙	玩家 丁
第一輪	+ 24	5	- 16	- 3
第二輪	- 6	11	+ 22	- 5
第三輪	- 32	13	- 2	+ 47
總分	14	29	4	39

遊戲策略：

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。

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，這樣在下一輪中，你可以少從共用牌堆拿一張牌，而用所保留的牌再打出。

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！

® Rummikub is a Registered Trade Mark.
 © Copyrights, Hertzano Israel, all rights reserved.
 Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd.,
 27 Betzal el str., Arad 8909355, Israel.
 Made in Israel. 以色列製造

