

# The Original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

## 「魔力橋」數字牌遊戲

適合7歲或以上遊戲者

牌架安裝指示圖：

**Experience/ Classic/ Prime/XP:**

**Mini/ Mini XP:**



**Select:**



如使用 Rummikub XP / Mini XP 請注意：

4位或以下遊戲者：使用106塊遊戲牌（包括8套由1至13的數字牌-4種顏色各2套及2塊百搭牌）。

5或6位遊戲者：使用所有160塊遊戲牌。

**遊戲目標：**

爭取成為第一個將自己牌架上的牌全部依照規則打出。

**兩種有效的牌組：**

每一牌組最少需要有三塊牌，並符合以下其中一種組合。

組牌：由3或4塊相同數字但不同顏色的數字牌組成。同一顏色不能重複出現在同一組牌。例如：黑7、紅7、藍7、黃7就是有效的組牌。



順牌：由最少3塊相同顏色及連續號碼的數字牌組成。數字牌必須由小至大並從左至右順序擺放。例如：藍3、4、5、6就是有效的順牌。

注意：數字1永遠都是最小的數字，所以前面不能擺放任何牌，包括數字13。

**遊戲前準備：**

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），選到數字最大的遊戲者先開始遊戲。將每人所選的牌放回桌上洗牌，然後將牌以每7塊堆成一個牌堆，以方便遊戲的進行。每人從牌堆中拿14塊牌放在自己的牌架上。剩下的牌就放在桌上當作共用牌堆。遊戲者人數決定遊戲需進行的回合次數。四名遊戲者則進行四個回合；三名遊戲者則進行三個回合；兩名遊戲者則進行兩個回合。當有一位遊戲者打出他/她牌架上最後一塊牌，就結束一個回合，然後重新開始另一回合，直到遊戲者完成剛才大家一起定下的遊戲回合次數，遊戲便結束。

**進行遊戲：**

按順時針方向開始進行遊戲。

印在每塊牌上的數字就是其代表的數值。每位遊戲者在第一次出牌時，所出的牌的數值加起來必須最少是30分，這就叫做「破冰行動」。遊戲者要完成「破冰行動」，只能使用自己牌架上的牌（包括百搭牌），絕對不能使用或重組已經打出在桌上的牌。在「破冰行動」所使用的百搭牌的數值等如其代表的數字。當遊戲者完成了「破冰行動」之後，就可以在下一輪開始，不只將自己牌架上有效的牌組打出，還可以利用自己牌架上的牌及桌上已打出的牌，重新組成新的有效組牌或順牌（不限組數）。

在任何時候（包括「破冰行動」），如遊戲者不能從自己的牌架中打出有效的牌或故意不打出（也就是說，有效的牌可保留不打出），就必須從共用牌堆拿一塊牌放到自己牌架上，然後到下一位遊戲者出牌。遊戲者不能馬上使用剛從共用牌堆拿回來的牌，只能等到下一輪出牌才可使用。遊戲持續進行，直到有遊戲者出完他/她牌架上的牌，並喊「魔力橋」結束該回合。遊戲者接著計算自己的分數（見計分說明）。如果共用牌堆的牌已被拿完，而沒有一位遊戲者出完他/她牌架上的牌，遊戲還是繼續進行，直到沒有任何一位遊戲者可以再出牌，才結束該回合的遊戲。

### 牌塊重組：

操作牌塊重組是玩「魔力橋」最刺激的部分。遊戲者除了可以將自己牌架上有效的組牌或順牌打出之外（可任意打出多組），還可以利用自己牌架上的牌及桌上已打出的牌，重新組成新的有效組牌或順牌。這種方法稱之為「牌塊重組」。「牌塊重組」有很多種方法（例子如下），重組後的牌組必須是有效的而且沒有不能配對的牌塊剩下。

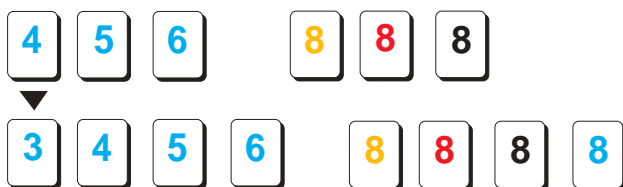
- 將牌架上的牌加到桌上配成新牌組：

牌架上的牌



將藍3加到桌上藍4、5、6組成新的順牌。  
將藍8加到8的組牌裡組成新的組牌。

桌上的牌組



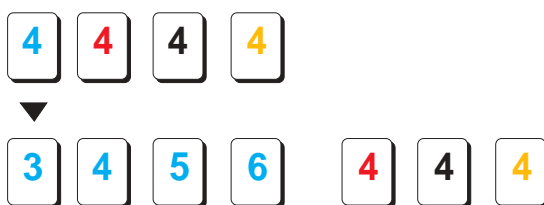
- 拆掉桌上一個牌組，加上牌架上的牌，組成另一個新的有效牌組：

牌架上的牌



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數字牌組成藍色順牌。原來的不同顏色組牌剩下三塊，還是一組有效的組牌。

桌上的牌組



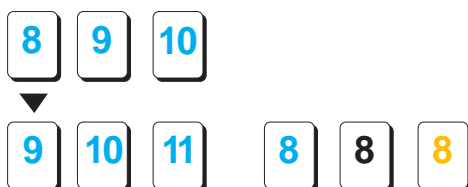
- 拆掉桌上一個牌組，分別加上牌架上的牌，組成兩組新的有效牌組：

牌架上的牌



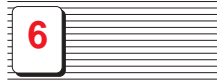
拆掉桌上的藍9及藍10，加上牌架的藍11組成一順牌；桌上剩下的藍8加上牌架的黑8和黃8組成一組牌。

桌上的牌組



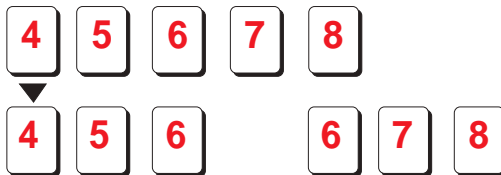
- 分拆桌上的順牌：

牌架上的牌



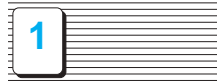
將桌上的紅色順牌拆開再加上牌架上的紅6就可組成兩組新的紅色順牌。

桌上的牌組



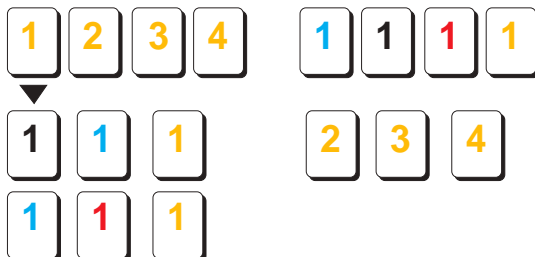
- 拆掉桌上兩個牌組：

牌架上的牌



將黃色順牌的1和組牌的紅1合併，再配上牌架上的藍1，就可組成一個新的組牌。桌上原來的兩組牌組各剩下3塊牌，還是有效的牌組。

桌上的牌組



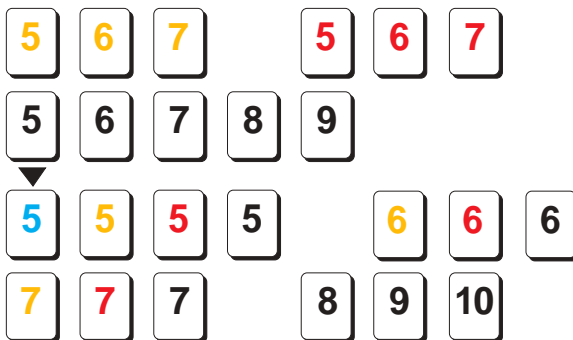
● 拆掉桌上多個牌組：

牌架上的牌



利用桌上的3組牌組和牌架上的黑10與藍5，經過多重分拆後，組成3個新的組牌和一個新的順牌。

桌上的牌組



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牌去組成有效的牌組。而遊戲者也可利用桌上或自己牌架上任何數字牌去換取已被打出放在桌上的百搭牌。百搭牌被換取後，桌上的牌組必須仍然是有效的而且沒有不能配對的牌塊剩下。如果一個組牌是由3塊牌所組成而其中一塊是百搭牌，那麼這塊百搭牌可以代表任何一個沒有出現之顏色的牌。也就是說，這兩個沒有出現的顏色的牌，都可以用來換取這百搭牌。

被換取的百搭牌不能拿回到自己的牌架上，必須立即使用打出在桌上組成其他有效牌組。在還沒有完成「破冰行動」前遊戲者是不能換取桌上的百搭牌。如果在遊戲結束時，有遊戲者仍保留了百搭牌在牌架上，結算分數時每塊百搭牌要扣30分。

4種方法換取百搭牌：

1. 牌架上的牌



遊戲者可用牌架上的黑3或／及黃3去換取桌上的百搭牌。

桌上的牌組

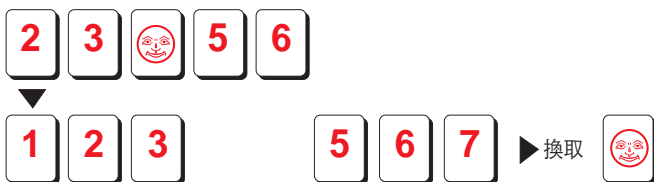


2. 牌架上的牌



拆開桌上的順牌，加上牌架上的紅1及紅7重新組成兩組順牌和換取百搭牌。

桌上的牌組



3. 牌架上的牌



遊戲者利用牌架上的藍5去換取百搭牌。

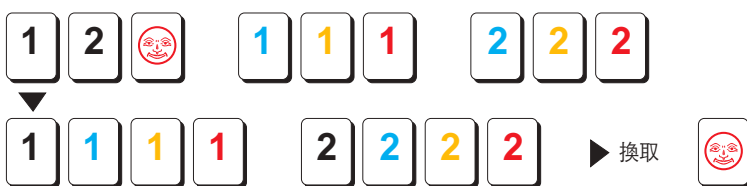
桌上的牌組



4.

將含有百搭牌的順牌拆開，然後將黑1和黑2分別加入1的組牌和2的組牌，就可以換取百搭牌。

桌上的牌組



#### 時間限制：

遊戲者每一次出牌的時間限制為一分鐘。如果遊戲者在一分鐘結束後還沒有出牌，就要從共用牌堆拿一塊牌。

#### 不完整的牌組：

如果遊戲者在一分鐘內沒有成功將桌上的牌重組成有效的牌組，遊戲者就要拿回自己打出的牌，再將所有的牌擺回原本位置，並且還要從共用牌堆拿三塊牌作為懲罰。如果有剩下的牌已經不記得原來擺放的位置，就將其放回共用牌堆（比賽加嚴規則：遊戲者可以規定剩下多少塊牌，就要從共用牌堆拿一樣數目的牌作為懲罰）。

#### 操作牌塊重組次數：

遊戲者操作牌塊重組時的次數是沒有任何限制，只要最後桌上沒有出現任何違規的牌組就可以。

#### 贏家：

遊戲結束後，贏得最多回合的為贏家。如果平手，以得分最高的遊戲者為最終贏家。

#### 計分：

當有遊戲者打出牌架上所有的牌，就喊「魔力橋」，成為該回合的贏家。每位輸家將各自牌架上的牌的數值加起來，就是各人在該回合所輸掉的分數。再將所有輸家的分數加起來，所得的總分就是贏家在該回合的得分。所以每一回合贏家的得分與輸家的輸分總和是一樣的。注意：每次遊戲結束時，如果遊戲者的牌架上還有百搭牌，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而沒有任何一位遊戲者可以再出牌，但仍然沒有一個人喊出「魔力橋」。發生這種情況時，每人就將自己牌架上所剩的牌數值加起來，分數最低者贏得此回合。其餘輸家將各自的分數減去贏家的分數，就是此回合的輸分。而所有輸家的輸分總和就是贏家在此回合的得分。

遊戲者用一張如下所示的計分表來記錄每一回合的遊戲結果。記錄完分數後，遊戲者將牌放回桌上，進行下一回合的遊戲。

計分表例子：	遊戲者 甲	遊戲者 乙	遊戲者 丙	遊戲者 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

#### 遊戲策略：


每一回合「魔力橋」數字牌遊戲剛開始時，節奏可能會比較慢。但隨著桌上擺出的牌愈來愈多，遊戲者就有更多機會去重組牌塊。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牌塊重組的機會。如果你的順牌或組牌有4塊，你可以只打出3塊牌而保留一塊牌，這樣在下一輪出牌時，你可以避免從共用牌堆拿一塊牌，而打出之前保留下來的牌。保留百搭牌也是很好的策略，但要小心如果別人喊「魔力橋」，牌架上每塊百搭牌會被扣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...

香港新界荃灣荃景圍30-38號匯利工業大廈15樓D室  
電話：+852 2498 9101 傳真：+852 2498 9182  
網址：www.babyboom.com.hk

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved.  
© 2002 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited  
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.

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



4

D-2600-4236-0402 140917