

特殊百搭牌

◆ 特殊百搭牌不能用來換取一般百搭牌，也不能用來換取其他種類的特殊百搭牌。

◆ 注意：任何放在桌上的牌組，都至少要有 3 塊牌。雙人百搭牌的功能雖然代表兩塊牌，但實際上是一塊牌。因此雙人百搭牌必須加上另外兩塊牌才是有效的牌組。

◆ 如同一般百搭牌，特殊百搭牌也可以用來破冰。數值是以其所代表之牌的數字來計算（除了鏡射百搭牌，它的數值是零，只是一塊鏡子，提供鏡射功能）。

雙人百搭牌

雙人百搭牌是用來代表在牌組中兩塊連續牌。

◆ 例子：

「黃2- 雙人百搭牌 - 黃5」是一組有效的順牌。雙人百搭牌代表黃3和黃4。用來破冰時，這雙人百搭牌的數值是其代表的兩塊牌的數字的總和（此例子中就是3 + 4 = 7）。



「藍3- 紅3- 雙人百搭牌」是一組有效的組牌。雙人百搭牌代表黃3和黑3兩塊牌。



◆ 雙人百搭牌在操作牌塊重組時，要以當時它所代表的兩塊牌來取代它所在的位置；或將其移動到其他可以擺放的牌組中。

◆ 雙人百搭牌可以擺放的牌組中的任何位置，即是可以在最前，最後或中間。

◆ 雙人百搭牌不能放在數字2之前或數字12之後（只有1可以放在數字2之前，也只有13可以放在12之後）。

變色百搭牌

變色百搭牌只能用在順牌，可以讓一組順牌有兩種不同顏色。

◆ 當變色百搭牌用在順牌時，在變色百搭牌前的牌是一種顏色，而在變色百搭牌後的牌是另一種顏色。



◆ 變色百搭牌可放在一組順牌的最前或最後，但接著這變色百搭牌必須是不同顏色的牌。



鏡射百搭牌

鏡射百搭牌可以使用在順牌和組牌，用來讓一牌組的牌左右兩邊產生對稱。

例如：



◆ 在鏡射百搭牌一邊加任何牌，也必須在另一邊加相同的牌。在鏡射百搭牌一邊拆掉任何牌，也必須在另一邊拆掉相同的牌。

◆ 與其他百搭牌不同，鏡射百搭牌的數值是零（鏡射=0）。鏡射百搭牌是一塊鏡子。在所有時候，出現在鏡射百搭牌一邊的任何牌，也必須對稱地出現在另一邊。

◆ 操作牌塊重組時，含有鏡射百搭牌的牌組一定要永遠維持左右兩邊對稱。

◆ 使用鏡射百搭牌可以讓遊戲者輕鬆地打出兩塊同樣的牌。

◆ 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對稱即可（也就是說，如果鏡射百搭牌的一邊是數字牌，另一邊是代表該數字的百搭牌也算左右對稱）。



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（任何百搭牌，包括鏡射百搭牌），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比賽結果。記錄完分數後，遊戲者將牌放回桌上，進行下一回合的比賽。


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

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牌塊重組的機會。

保留百搭牌也是很好的策略，但要小心遊戲結束時，如果別人贏了，擁有百搭牌會被扣30分。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。

www.rummikub.com

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.

© 2015 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited

Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited

Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel 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.



香港及澳門總代理：

BABYBOOM

PLAY IS FUN, LEARNING, CREATING...

BABYBOOM LEARNING CO. LTD.

香港新界荃灣荃景圍30-38號匯利工業中心15樓D室

電話：+852 24989101 傳真：+852 24989182

網址：www.babyboom.com.hk



The Original **Rummikub**® **With a Twist**
BRINGS PEOPLE TOGETHER



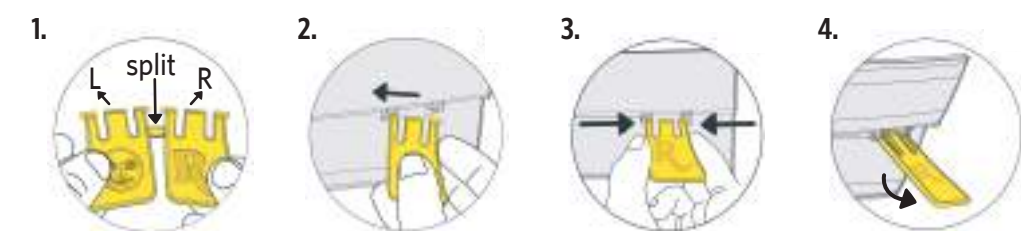
D-8600/8601-1236-0402 010517

適合2至4人，7歲或以上遊戲者

遊戲配件：

112 塊牌 (包括 8 套由 1 至 13 的數字牌 - 分別為黑、黃、藍和紅 4 種顏色各兩套、8 塊百搭牌)、4 個牌架、8 個牌架腳、使用說明書。

牌架組裝：



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：

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組牌。例如：黑 7、紅 7、藍 7、黃 7 就是有效的組牌。



順牌：由至少 3 塊相同顏色但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。每人將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所需進行的遊戲回合次數。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，然後重新開始另外一回合，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。輪到每位出牌者，如果有有效的牌組 (不限組數)，就可將牌打出放在桌上。但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。



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組，重新組成新的有效組牌或順牌。這種方法稱之為「牌塊重組」。

牌塊重組例子

◆ 將牌架上的牌加到桌上的牌組：



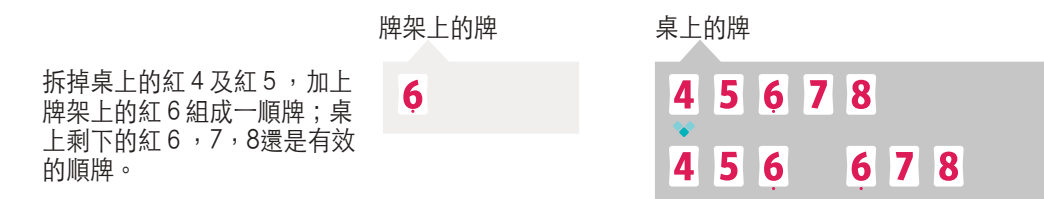
◆ 拆掉桌上一個牌組，加上牌架上的牌，組成另一個新的有效牌組：



◆ 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：



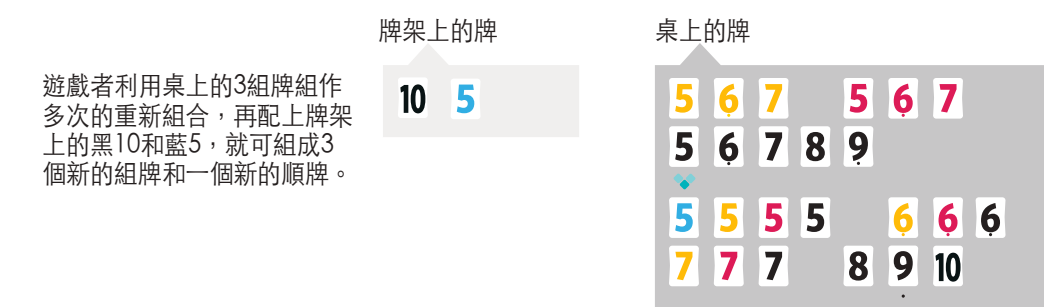
◆ 拆掉桌上一個順牌



◆ 拆掉桌上兩個牌組：



◆ 拆掉桌上多個牌組：



百搭牌

- ◆ 已放在桌上的百搭牌，可以用其代表的牌來換取。但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。
- ◆ 用來換取百搭牌的牌可以是來自桌上的牌，也可以是自己牌架上的牌。
- ◆ 遊戲者可對已放在桌上含有百搭牌的牌組進行任何一種有效的牌塊重組。
- ◆ 在「破冰行動」完成前及進行中，雖然可以打出自己牌架上的百搭牌，但是不能換取已經在桌上的百搭牌來完成「破冰行動」。



一般百搭牌



- ◆ 換取百搭牌時，要依照百搭牌在牌組中所代表的顏色和數字來換取。
- ◆ 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。
- ◆ 如果在遊戲結束時，有遊戲者仍然有百搭牌在牌架上，結算分數時每塊百搭牌要扣 30 分。

換取一般百搭牌的 4 種方法

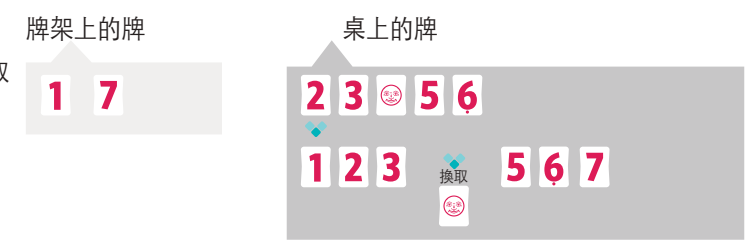
◆ 1

遊戲者可以用牌架上的其中一塊黑 3 或黃 3，或兩塊牌一起換取百搭牌。



◆ 2

遊戲者可以拆開順牌來換取百搭牌。



◆ 3

遊戲者可以加上藍 5 來換取百搭牌。



◆ 4

遊戲者將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。

