

## 特殊百搭牌

- 特殊百搭牌不能用作换取传统百搭牌或任何其他百搭牌。

- 注意：桌上所有牌组必须由三只或更多只牌组成方为合法。在任何情况下（即使该牌组有双重百搭牌），两只牌也不足以组成牌组。

- 破冰时，特殊百搭牌价值它所代表的数字牌的分数。  
**注意：镜像百搭牌值零分。**

- 换取特殊百搭牌和换取传统百搭牌的规则相同，例如换取后必须在该回合内使用，以它组成新的牌组；即使换了百搭牌，玩家也必须打出至少一只自己牌架上的牌。

## 双重百搭牌

双重百搭牌可以同时代表两个数字。在群组中它代表两个同样的数字；在顺组中它代表两个连续的数字。双重百搭牌只可有以上两个用途。

- 范例：  
**顺组**：2号牌-双重百搭-5号牌。双重百搭牌代表3号牌和4号牌。在破冰的时候，这百搭值它所代表的两只数字牌的分数总和（这范例中，它值7分）。

- 群组**：蓝色3号牌-红色3号牌-双重百搭牌。双重百搭牌代表黄色和黑色3号牌。在破冰的时候，这百搭值它所代表的两只数字牌的分数总和（这范例中，它值6分）。

- 玩家透过打出相应的两只数字牌，或重组牌组，以换取双重百搭牌。

- 玩家可把双重百搭牌放在牌组的任何位置；前、中、后皆可。

- 不可把双重百搭牌放在2号牌前或12号牌后（只可把1号牌放在2号牌前；只可把13号牌放在12号牌后）。

## 变色百搭牌

变色百搭牌只适用于顺组中，用作改变牌组颜色：

- 在顺组中使用变色百搭牌时，变色百搭牌前和后的数字牌的颜色必须不同

- 玩家可把变色百搭牌放在牌组的最后方，但稍后在变色百搭牌后放置的数字牌仍必须为另一颜色。

## 镜像百搭牌

镜像百搭牌适用于顺组或群组中，置于中央，它的左右两边都必须有一只或多只相同的数字牌。

- 范例：



- 在一边放置数字牌时，必须在另一边也放置数字牌。在一边移除数字牌时，必须在另一边也移除数字牌。在任何时候，镜像百搭牌左右两边的数字牌必须相同。

- 镜像百搭牌与其他百搭不同：它不值任何分数；它的价值就是0。它单纯地像镜子一样容让玩家砌出「镜像」。

- 可以重组有镜像百搭牌的牌组，但镜像百搭牌的用途只限于上文所述的镜像功能。与双重百搭一起使用时效用不错。

- 注意：同一牌组中可含有多于一只特殊百搭牌及/或传统百搭牌。



## 时限：

每位玩家每回合限时一分钟。超时的玩家必须从牌库抽一只牌并结束自己的回合。

## 不完整的回合：

在时限内未能完成整个出牌过程的玩家必须把桌上的牌组还原、拿回自己的牌，并且牌库抽三张牌作为惩罚。该玩家的回合亦随之结束。

## 加牌至现有牌组：

玩家可用任何方法把自己的牌加至现有牌组，唯在回合完结时，桌上只可有合法牌组，不可有独立的牌。

## 胜利：

当最后一轮结束后，各轮合计赢得最多局的玩家胜出。若遇平手，分数较高的玩家胜出。

## 计算分数：

当有玩家打光牌架上的牌后及喊出「Rummikub！」后，其他玩家各自把自己牌架上余下的牌值加起来，成为该回合的输掉的分数（负分）。赢家的得分是所有输家的得分总和的正数。因此，在每局和每轮结束时赢家的分数应等于输家分数的总和。你可以就此检查有没有计错分数。

**留意：牌架上的百搭牌（包括所有百搭牌，例如镜像百搭牌）值30分（负分）。**

在一些少见的情况下，牌库已空，但仍未有玩家打光牌架上的牌，喊出「Rummikub！」，也没有玩家能打出牌。这样的话，牌架上的牌总值最低的玩家胜出该局。然后各输家把自己的总牌值减去赢家的总牌值，便是该回合的所输掉的分数（负分）。赢家的得分是所有输家的得分总和的正数。在计分后，所有玩家将牌放回桌上，按照设置的规则开始新一局游戏。除了记下分数，也请记住玩家赢得的局数。

这里有个计分的范例：

计分表范例：	玩家A	玩家B	玩家C	玩家D
第一局	+ 24	- 5	- 16	- 3
第二局	- 6	- 11	+ 22	- 5
第三局	- 32	- 13	- 2	+ 47
第四局	- 10	- 25	+ 41	- 6
总分	- 24	- 54	+ 45	+ 33

## 策略：

Rummikub®开局时的节奏看上去似乎比较慢，但随着桌上的牌组增加，重组的可能性也会增加。

在游戏初段，留着一些牌不打，等到其他玩家增加桌上的牌组，增加重组的机会才打，是个不错的策略。有时候可以留着群组或顺组的第四张牌不打，只打出三只牌，那你下回合就能打出一张牌而不用抽牌。把百搭牌留在自己牌架上也是个好策略；不过你就要承担其他玩家在你手持百搭（30分负分）时喊出「Rummikub！」的风险了。

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 (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to M&M Ventures (2014) Limited. © 1950, 2017 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited. Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited.

**“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. **Developed and Designed in Israel.** Made in China.

Hong Kong Registered Design No. 1501628.OM registered under M&M ventures (2014) Limited  
China Registered Design No. 2015302744064, No. 20153027440862  
All registered under M&M ventures (2014) Limited

中国大陆总代

一刻馆桌游

北京市海淀区科建大厦

联系电话:010-82865118

栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

http://www.broadwaygames.com.hk

domestic@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

© 2017 版权属栢龙玩具有限公司，保留一切权利。



The Original  
**Rummikub®**  
**拉密-豪华版**  
BRINGS PEOPLE TOGETHER



翻译：Choi Tin Wai Esther  
监修：何仲焜  
美术：Laangel, Machai

# The Original Rummikub®

## 拉密 - 豪华版

BRINGS PEOPLE TOGETHER

适合2-4位7岁或以上的玩家

若你不喜欢阅读说明书，  
可到以下网址观看教学影片：  
<http://cloud.longshore.com.hk/index.php/s/MnLZpDgEEA8T7OI>

### 游戏配件：

- 104只 数字牌（四色1-13的牌为1套，共2套）
- 8只 百搭牌
- 4个 牌架

### 游戏目标：

成为第一位把自己牌架上所有牌打光（以合法牌组：顺组或群组）的玩家。

### 牌组：

游戏有两种合法牌组：  
群组由三只或四只同数字但不同颜色的牌组成。



顺组由三只或更多的同色且数字连续的牌组成。



1号永远是最小的数字，不能跟在13号之后。

### 设置：

把所有牌面朝下放在桌上彻底洗匀。每位玩家翻开一只牌，牌上数字最大的玩家成为起始玩家。把刚才的牌放回桌上重新洗匀。（Rummikub® Twist牌的特别设计方便堆叠，我们建议把牌迭成7只一迭放在桌上。）每位玩家拿取14只牌，放到自己的牌架上。

余下的牌是为「牌库」。玩家们决定玩多少轮游戏；每轮游戏由多局游戏组成。玩家人数决定了每轮游戏局数—四人游戏由四局组成，三人游戏由三局组成，两人游戏由两局组成。当有玩家打出牌架上最后一只牌时，一局游戏结束。玩家们开始新一轮游戏直至玩完商量好的轮数／局数为止。



### 游戏流程

每位玩家第一次的出牌称为「破冰」。要破冰的话，玩家必须把价值合计至少30分的一个或多个牌组放在桌面中央。每只牌上的数字就是该牌的分值。这些牌必须来自自己的牌架上：即破冰时，不可利用桌上已有的牌。破冰牌组里的百搭牌价值它所代表的数字牌的分值。若玩家无法打出牌，或刻意不打出牌，该玩家必须从牌库抽一只牌。抽牌后，该玩家的回合就完结了，他／她左侧的玩家开始下一回合（顺时针）。在玩家破冰以后的回合中，该玩家可把自己牌架上的牌加至任何桌上的牌组中。在任何回合中，若回合玩家无法加牌至桌上的牌组或打出一个新牌组，该玩家必须从牌库抽一只牌并结束回合。玩家在抽牌后不可立刻出牌，必须等到自己的下一个回合才能出牌。

一直进行游戏，直至有玩家打光自己牌架上的牌，然后喊出「Rummikub！」，游戏结束。玩家们各自计算总分（见计算分数）。若牌库已空，而未有玩家打光牌架上的牌，继续游戏直至所有玩家皆无法打出牌为止。游戏结束。

### 重组牌组：

策略地重组牌组是Rummikub® Twist的刺激之处。玩家们尝试打出新牌组、重组牌组，或把自己的牌加至现有的牌组，尽量多出牌。当分拆现有牌组时，玩家必须于该回合中使用该牌组的所有牌；新组成的牌组必须遵守群组和顺组的规则（见上文）。重组现有牌组的方法有很多，详见以下范例。

### 重组牌组范例：

#### 把一只或多只你牌架上的牌加至现有牌组：



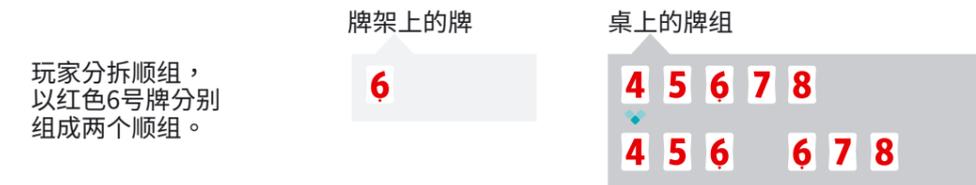
#### 从群组中拿取第四只牌，把它用在新牌组中：



#### 把一只牌加至只有三只牌的牌组中，以取去其中一只牌，用作构成新牌组：



#### 分拆一个顺组：



#### 分拆多个牌组然后合并：



#### 分拆多个牌组：



### 百搭

- 玩家不能在破冰前或破冰的回合换取百搭牌。
- 用作取代百搭牌的牌可来自桌上的牌组或玩家的牌架，但无论如何，玩家必须打出至少一只自己牌架上的牌（一如其他回合）。
- 可以把牌加至含有百搭的牌组，也可以分拆该牌组，或取去部分的牌。
- 换了百搭牌的玩家必须在该回合内使用百搭牌组成新的牌组。



### 传统百搭

- 百搭牌在任何牌组中也可用百搭所代表的数字牌换取它（数字和颜色都必须符合）。
- 若百搭牌所在的群组只有3只牌，你可用任一仍未在该牌组出现的颜色的同数字牌换取百搭牌。
- 游戏结束时，牌架上的百搭牌值30分（负分）。

### 换取传统百搭牌有4种方法：



2 玩家分拆顺组，换取传统百搭牌。



3 玩家把蓝色5加至牌组，换取传统百搭牌。



4 玩家分拆顺组，把黑色1号牌放到1号群组，把黑色2号牌放到2号群组，换取传统百搭牌。

