

The Original Rummikub®

蘭米數字牌遊戲

遊戲簡介:

Rummikub 適合二至四名遊戲者。該遊戲共使用 106 張牌，其中包括兩張百搭牌。其餘的牌在牌面上均標有不同顏色的數字，數字範圍從 1 至 13，顏色則分為四種，即黑色、紅色、藍色和橙色。遊戲者進行此遊戲的目標就是要爭取第一個把牌架上的牌用完，而對手牌架上的牌則越多越好，因為對手牌架上的牌越多，贏家的得分就越高。

遊戲前的準備:

將牌的正面朝下放在牌桌上洗牌，然後每一名遊戲者從中抽出一張牌（拿到百搭牌無效，應再抽一張），根據每人所抽出的牌的面值的大小，從面值最大者開始，按順時針方向進行遊戲。

注意：遊戲者還可按照第一次抽牌的面值大小順序，決定每人在牌桌上的位置。如果遊戲者希望在此後的每一盤遊戲中都重新調整一下位置，則可在每盤遊戲前進行該步驟。

然後把牌放回桌面，重新洗牌，並以七張牌為一疊牌放在牌桌的一邊。每名遊戲者拿走兩組牌，並把這十四張放在各自牌架上，剩下的牌即作為備用牌，留待遊戲中使用。

遊戲方法:

遊戲者應在各自的牌架上調整牌的順序，盡量把散牌組成具有一定的牌型的牌組。牌型的格式有兩種，即“組牌”和“順牌”。

組牌：由三張或四張數字顏色不同，但面值相同的牌組成的牌型，例如面值為 7，數字顏色分別為紅色、藍色和黑色的三張牌即可構成組牌。

順牌：由數字顏色相同，面值按順序排列，牌數不得少於三張的牌組成的牌型，例如三張紅色的 4、5、6，即可構成順牌。注意應從小到大依次排列每張牌。

在遊戲過程中，如果遊戲者在輪到出牌時，可以排出一個或幾個牌組，而且所有牌組中的牌的面值加起來不小於 30，則該遊戲者可把這些牌組攤放在桌面上。如果遊戲者在輪到出牌時，排不出符合要求的牌組，則必須從備用牌中拿出一張牌放在自己的牌架上。然後輪到下一名遊戲者出牌。

只要遊戲者排出了符合要求的牌組並把它們攤放在桌面上，他可以在同一輪中接着調整已經攤放在桌面上的牌組，他可以按照下頁所述的各種方法往牌組中加牌，或變化現有的牌型結構。

如果遊戲者不能或不想對現有牌組進行調整，那他必須在遊戲轉到下一個人之前，從備用牌中拿出一張牌，放在自己的牌架上。

遊戲者每一輪遊戲的時間限制為一分鐘，如果在這一分鐘內他沒有把桌上攤放的牌型調整好，那他不僅要把桌上不能構成牌組的散牌放回牌架，還要再從備用牌中拿出三張牌作為懲罰。

在遊戲者將遊戲轉到下一個人之前，應說一聲“通過”。

當一名遊戲者把牌架上的牌全出完，並且叫一聲“Rummikub”之後，該盤遊戲便結束了。

此時各人應按下述方法計算所得的分數。

若干盤遊戲之後，遊戲者就可把每盤遊戲中得失的分數全部加起來，計算出總分，然後根據每個人的總分，決定誰是最終的優勝者。

牌型的變化

這是蘭米數字牌遊戲中最精采的部分。它的目的就是通過對原先擺放在桌面上的牌組的結構進行調整，使遊戲者能夠將牌架上的牌盡可能多地擺放到桌面上。遊戲者可根據下述各種方法，或將其組合應用，也可採用任何其它合乎規則的方法對牌型進行重整，所需要注意的只是應保證在每人的遊戲時間用完時，桌面上沒有任何散牌，只有合乎規則的牌組，否則就要受懲罰。

· 將牌架上的牌加到“順牌”中：



桌面上的牌為藍色牌 4,5,6; 遊戲者可將牌架上的藍色牌 3,7 加到牌組中。

· 拿出“組牌”中的一張牌，與牌架上的牌組成一幅新牌組：



牌架上有一幅缺張的藍色“順牌”。遊戲者可從桌面上面值為四的“組牌”中拿出藍色牌 4，與牌架上的牌一起在桌面上擺出藍色“順牌”：3,4,5,6。

· 向牌組中加入一張牌，再從中拿走其它的牌與牌架上的牌組成一副新牌組：



遊戲者可向“順牌”中加入藍色牌 11，再從中拿出藍色牌 8 與牌架上的牌組成一幅“組牌”。



遊戲者可將原有的“順牌”分解，再用紅色牌 6 組成兩副新的“順牌”。



遊戲者可將牌架上的藍色牌 1 與桌面上“順牌”中的橙色牌 1 和“組牌”中的紅色牌 1 一起組成一副新的“組牌”。



遊戲者可調整桌面上現有的三副牌的結構並使用牌架上的黑色牌 10 和藍色牌 5, 重新組成三副“組牌”和一副“順牌”。

百搭牌的使用方法：

本遊戲中共有兩張百搭牌，它們可以代替任何面值或顏色的牌。遊戲者可在首次攤放在桌面上的牌組中使用百搭牌，並規定其面值為它所代表的那張牌的面值。

任何一名遊戲者，只要他手中有一張與百搭牌所代表的面值和顏色一樣，那麼無論桌面上的百搭牌是屬於誰的，他都可以在輪到出牌時，用這張牌把百搭牌從桌上的牌組中換回。用來與百搭牌交換的牌必須是放在牌架上的牌，而不能是放在桌面上的牌。如果百搭牌是用於代替共有三張牌的“組牌”中的一張，那麼該“組牌”中其餘兩張不同顏色的牌均可換回百搭牌。

如果遊戲者使用上述方法得到百搭牌，他必須在同一輪中，將這張百搭牌與他的牌架上的牌共同組成一副新牌組而攤放在桌面上。在遊戲者尚未在桌面上擺出牌組之前，他不能以上述成式換得百搭牌。

遊戲者不能調整其包含百搭牌的牌組，即他只能向包含百搭牌的牌組中加牌，但不能將該牌組分離或將某些牌拿走。

如果在遊戲結束時，遊戲者的牌架上還有百搭牌，則該名遊戲者要被罰去三十分。

計分方法：

在遊戲過程中，若有遊戲者將牌架上的牌全部出光，並且叫出蘭米數字牌 "Rummikub"，則其餘的遊戲者即為輸家，他們要把他們各自牌架上的牌的面值加來，作為他們在該盤遊戲中所失的分數（負分）。

而贏家所得的分數是所有輸家失分之和的正數。

每一場遊戲結束後，遊戲者應把他們在每盤遊戲中的得分和失分加起來，算出一個總分。總分最高的遊戲者即為最終的優勝者。

若要檢查分數正確與否，只需比較得、失分數的大小即可，因為在每一盤遊戲，以及在最後的總計中，得分與失分均應相等。

在遊戲中，偶而會出現備用牌全部都完了，但仍沒有一名遊戲者叫出 "Rummikub" 的情況，這時規定牌架上的牌的面值總數最低者為贏家。每一名輸家應將各自牌架上的牌的面值總數算出來，再減去贏家的面值總數，把這個得分作為輸家在遊戲中的失分，而所有輸家的失分加起來取其正數，即是贏家在這一盤中的得失。

計分表舉例：	遊戲者甲	遊戲者乙	遊戲者丙	遊戲者丁
第一盤	+24	-5	-16	-3
第二盤	-6	-11	+22	-5
第三盤	-32	-13	-2	+47
總計	-14	-29	+4	+39

遊戲技巧：

在每一盤蘭米牌遊戲剛剛開始時，節奏會比較慢。但隨着桌面上擺出的牌組越來越多，能夠進行的調整方式也越來越豐富，遊戲也就變得越來越精彩。在遊戲剛開始時，最好不要急於把可以攤放的牌組攤出。這樣可使對手無法參考你的牌組的排列結構，並可為你自己增加更多的調整機會。如果你手中持有四張一“組”或一“順”的牌組，你最好拿住最後一張牌不出，而只出其它三張牌。這也是一種非常有用的技巧，因為這樣出牌後，輪到下一輪出牌時，你總能夠有牌出，而不必從備用牌中拿牌。

儘管在你的對手叫出 "Rummikub" 時，如果你的牌架上還有百搭牌，你會被罰很多分數，但這種在牌架上保留一張百搭牌以備急用的方法並不失為一種很好的技巧。