附件

# Rummikub 比賽規則

## 1. 比賽前的準備

- 在比賽開始時，參加者應從評審員手中抽出一隻號碼牌，而持有最大號碼的參加者將為比賽之開始者，並由開始者以順時針的方向決定參加者出牌之次序。
- 確定比賽次序後，參加者可將牌重新洗勻，並把 7 隻為一疊的牌疊好。(最後一疊 8 隻)
- 在評審員指示下參加者可順次序地拿取共 2 疊牌 (共 14 隻)，參加者應聽從評審員的示意後才整理自己的牌，而餘下的牌將留待比賽中備用。
- 在整理牌後，假如參加者發現持有 3 對同顏色及數字一樣的數字牌時，參加者可以向評審員要求重新洗牌再開始。
- 如在派牌時，參加者若不小心翻開了他人的牌，他人有權提出拿取另一隻備用牌，而翻開的牌可以隨意放回抽牌區中備用。

## 2. 比賽規則

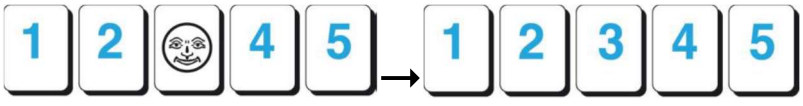
### 2.1 出牌要求：

- 參加者第一次出牌時，須排出一個或多個「順組」及「群組」的組合，才可出牌，而所出牌的數字總和必須是 30 或以上，這稱為「破冰行動」。
- 完成「破冰行動」後，比賽者可於下一輪比賽時，在不影響「順組」及「群組」下，可運用已出到桌面上的牌，和自己牌架上的牌配合成新組合。
- 如沒有牌出，參加者要在後備牌中拿取一隻牌。

### 2.2 百搭牌的運用：

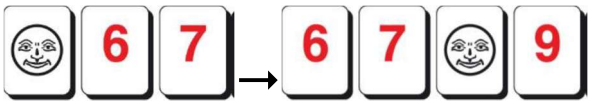
- 數字牌中有**2隻百搭牌**可代表任何數字和顏色之數字牌，可利用百搭牌增加出牌的機會。
- 同時放在桌面上的百搭牌，可以用自己牌架上或桌面所持有代表「同等數值及同等顏色」的牌來換取，並在同一輪比賽中使用。(而百搭牌**不能收回於自己牌架中**)
- 若玩家欲想轉換桌面上的百搭牌，該名玩家必需於自己的牌架上最少拿出一隻牌來組成新的牌組。否則不能轉換桌面上的百搭牌。
- 而百搭牌亦可在「破冰行動」時作「組牌」及「順牌」組合之用。

**例子 1：**



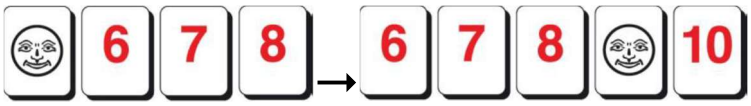
假設枱面上有一組合為藍色 1・2・百搭牌・藍色 4 和 5，若玩家牌架上有藍色的 3・黑色的 11 和 13，玩家可以直接將百搭換走，再配合黑色的 11 和 13 組成新的排組。注意：百搭牌必須即時使用，不可以收入自己的牌架內。

**例子 2：**



假設枱面上有一組合為 百搭加紅色的 6 和 7，百搭牌在此代表紅色 5，若玩家牌架上有紅色 9，玩家可借助百搭牌再配合紅色 6 組成新的牌組。

**例子 3：**



假設枱面上有一組合為 百搭加紅色的 6、7 和 8，百搭牌在此代表紅色 5，若玩家牌架上有紅色 10，玩家可借助百搭牌再配合紅色 10 組成新的牌組。

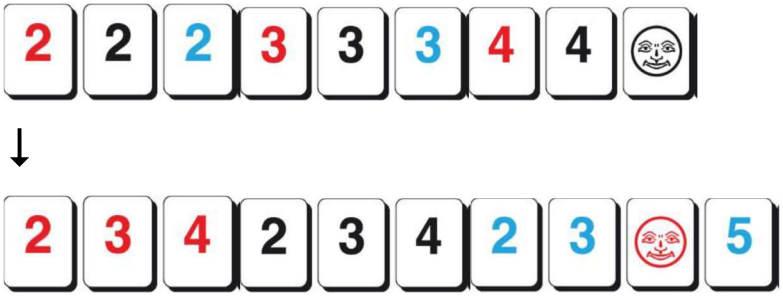
**例子 4：**

假設枱面上有一組合為 百搭加藍色的 6、7 和 8，百搭牌在此代表藍色 5，若玩家牌架上有黃色 2 和 3，玩家可借助百搭牌再配合黃色 2 和 3 組成新的牌組。

**例子 5：**

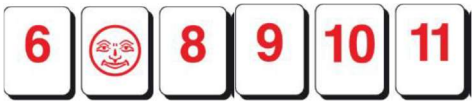
假設枱面上有一組合為 百搭加藍色、黑色及黃的 4，百搭牌在此代表紅色 4，若玩家牌架上有黑色 11 和 13，玩家可借助百搭牌再配合黑色 11 和 13 組成新的牌組。

**例子 6：**

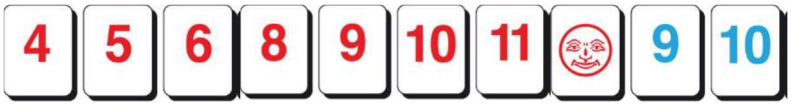


假設枱面上有三個組合，第一個組合為紅色、黑色及藍色的 2，第二個組合為紅色、黑色及藍色的 3，第三個組合為紅色及黑色的 4 加百搭牌，百搭牌在此代表藍色或黃色的 4，若玩家牌架上擁有藍色 5，玩家可先將組牌轉為順牌的組合再借助百搭牌配合藍色 5 組成新的牌組。

例子 7：



↓



假設枱面上有二個組合，第一個組合為紅色 6 加百搭牌及紅色的 8，百搭牌在此代表紅色的 7。第二個組合為紅色的 9、10 和 11，若玩家牌架上擁有紅色的 4 和 5 及藍色的 9 和 10，玩家可先將順牌轉為同一個組合才可借助百搭牌再配合藍色 9 和 10 組成新的牌組。

**2.3 計時方法：**

- 各參賽者有40秒的時間完成出牌及取牌過程，當參賽者完成出牌或想提早結束，必需說出「完成」或「finish」作提示下一位參賽者出牌。
- 評審員必需向每位參賽者報時，在(最後10秒)時，提示參賽者出牌時間。

**2.4 罰牌安排：**

- 當有參賽者出牌超過40秒的時限，參賽者將會被罰牌，評審員需在抽牌區中順序拿取3隻牌放於自己牌架中，並收回在桌上剛出過的牌及重組桌上的組合。
- 當有參加者出牌超過40秒的時限但不能重組在桌上的組合時，參賽者先收回在桌上剛出過的牌及重組桌上的組合。此時參賽者除了需要罰取3隻牌外，還需把剩下而不能重組的牌回收到自己的牌架上。
- 最後在每個回合的比賽終結時，參加者必需說出「Rummikub」或「魔力橋」結束比賽。

## 3. 計分方法：

- 最快把數字牌出完的參加者便可獲勝，其餘參加者須計算手持數字牌的總和，此為所輸掉的分數(以負分計算)，而所有參加者負分的總和便是勝出者的得分(以正分計算)。
- 當比賽完結時，參賽者的勝負將取決於該賽事的勝出局數，如出現勝出局數相同的情況下，便取決於勝出者的總得分。
- 在比賽完結時，手持百搭牌的分數將會是負 30 分。
- 如果在比賽完結時參加者所持的數字牌不足以進行「破冰行動」，那麼其整副牌的總值將會是負 100 分。
- 如果在比賽完結時，參加者的數字牌足以但沒有完成「破冰行動」，那麼其整副牌的總值將會是負 200 分。
- 在比賽中，偶而會出現備用牌全部被拿取完，但仍未有一名參加者說出「Rummikub」或「魔力橋」的情況下，這時每位參賽者仍然有最後一次出牌的機會，當完成後便以各參加者在牌架上所持有牌的面值作為計算分數，負分最低者為勝出者。

例子 1：

現在有 4 位參加者(分別是 A、B、C、D)，A 的分數為負 5 分，B 的分數為負 10 分，C 的分數為負 15 分，D 的分數為負 20 分，這樣 A 便是勝出者，而各參加者應先將勝出者的分數減去後，才計算參加者之得分。最後得出，A 的分數為正30 分，B 的分數為負 5 分，C 的分數為負 10 分。D 的分數為負 15 分。

例子 2：

現在有 4 位參加者(分別是 A、B、C、D)，A 的分數為負 1 分，B 的分數為負 1 分，C 的分數為負 10 分，D 的分數為負 7 分，這樣 A 及 B 便同時是勝出者，勝出者的分數將會由各參加者先將勝出者的分數減去後再平分。最後得出，A 的分數為正 7.5 分，B 的分數為正 7.5 分， C 的分數為負 9 分。D 的分數為負 6 分。

備註：是次比賽將按照以上規則進行。如有關於比賽之任何異議，大會將保留最終之決定權。如有任何疑問，歡迎致電**林乾豐老師** (查詢電話：**2702 9033**)。

「Rummikub 小學邀請賽」

場數：3　　評審員：陳大文

桌號：3

日期：

| 姓名 | 甲 | | 乙 | | 丙 | | 丁 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 得分 | 勝 | 得分 | 勝 | 得分 | 勝 | 得分 | 勝 | 得分 |
| 第 1 局 | | -7 | 1 | +118 | | -61 | | -50 |
| 第 2 局 | | -12 | 1 | +37 | | -2 | | -23 |
| 第 3 局 | | -49 | | -32 | 1 | +98 | | -17 |
| 總結 | 0 | -68 | 2 | +123 | 1 | +35 | 0 | -90 |

大會蓋印

備註：當比賽完結時，參加者的勝負將取決於該賽事的勝出局數，而出現勝出局數相同的情況，便取決於勝出者的總得分。

## 4. 有關惡劣天氣停賽之情況安排：

| 比賽如常 | 停賽 |
|---|---|
| *黃雨 | *紅雨 *黑雨 |
| *三號風球或以下及教育局<br>沒有任何停課宣佈 | *三號風球或以下及教育局宣佈停課<br>*八號風球或以上 |

1) 若紅雨、黑雨、八號風球或以上的訊號在07:00am 或之前取消，比賽則照常；

2) 若紅雨、黑雨、八號風球或以上的訊號在07:01am 或之後仍然懸掛，比賽則取消；

註:若因天氣問題之停賽，將另行通知安排比賽事宜。