

Rummikub 數字遊戲大賽遊戲規則

1. 遊戲前的準備

- 在首輪遊戲開始時，參加者應從評審員手中抽出一張號碼牌。而持有最大號碼的參加者將為遊戲之開始者。並由開始者以順時針的方向決定參加者出牌之次序，而在第二局及第三局之遊戲中將由上一局之勝出者為遊戲之開始者；
- 確定遊戲次序後，參加者可將牌重新洗勻，並把 7 隻為一疊的牌疊好；
- 在評審員指示下參加者可順次序地拿取 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。而餘下的牌將留待遊戲中使用；
- 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新牌而翻開的牌可以隨意放回抽牌區中。

2. 遊戲規則

2.1 出牌要求

- 參加者第一次出牌時，須排出一個或多個“組牌”及“順牌”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，遊戲者可於下一輪遊戲時，在不影響「順牌」及「組牌」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:

- 遊戲中有 2 隻百搭牌，參加者可利用百搭牌代表任何數字和顏色之數字牌，以便增加出牌的機會。
- 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，並在同一輪遊戲中使用。(而百搭牌不能收回於自己牌架中)

2.3 計時方法:

- 各參加者有一分鐘的時間去完成出牌及取牌過程，而每位參加者當接過上位參加者的計時器後，必須立即重按一下比賽專用計時器之百搭樣子按鈕，以作重新倒數之用。
- 當參加者完成整個過程或想提早結束一分鐘的時限，參加者必需說出“完成”或者“finish”，下一位參加者方可出牌及重新計時，以作公平。
- 而當有參加者出牌超過一分鐘的時限，參加者將會被罰在取牌區中順序拿取 3 張牌放回自己牌架中，並收回在桌上剛出的牌及重組桌上的組合。

- 當有參加者出牌超過一分鐘的時限但不能重組在桌上的組合時，唯評審員可協助參加者重組。如果評審員都不能重組，那麼把剩下而不能重組的牌將隨意放回取牌區中。此時參加者除了需要罰取三隻牌外(參閱 2.3 項)，還需要從抽牌區拿取遊戲牌；惟其數目與不能重組的牌相同。
- 最後在每個回合的遊戲終結時，參加者必需說出”Rummikub “結束遊戲。

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。最多勝出局數及最高總得分之 33 名參加者，將會進入決賽。
- 在遊戲完結時，手持百搭牌的分數將會是負 30 分。
- 如果在遊戲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。
- 如果在遊戲完結時，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。
- 在遊戲中，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”的情況下，這時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。計分方法如下:

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 6 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 分，B 的分數為正 7 分，C 的分數為負 9 分。D 的分數為負 5 分。

- 備註：是次比賽將按照以上規則下進行。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 Babyboom Learning Co. Ltd. (查詢電話: 2498 9101)。

「第八屆 Rummikub 世界大賽香港區選拔賽」-計分紙

場數: 3

評審員: 陳大文

桌號: 3

日期: 2012/03/19

姓名	甲		乙		丙		丁	
得分	勝	得分	勝	得分	勝	得分	勝	得分
第 1 局	1	+24		-5		-16		-3
第 2 局		-6		-11	1	+22		-5
第 3 局		-32		-13		-2	1	+47
總結	1	-14	0	-29	1	+4	1	+39



大會蓋印方可作實

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。

有關惡劣天氣停賽之情況安排

- 1) 於一般學校之上課日期內，比賽在惡劣天氣下有關停賽之安排，一切以教統局指示為準。若在假日期間，沒有教統局發放的指示則依大會以下「惡劣天氣準則」而施行。

惡劣天氣引致停賽之準則

比賽如常	停賽
*黃雨	*紅雨 *黑雨
*三號風球或以下及教統局 沒有任何停課宣佈	*三號風球或以下及教統局宣佈停課 *八號風球或以上

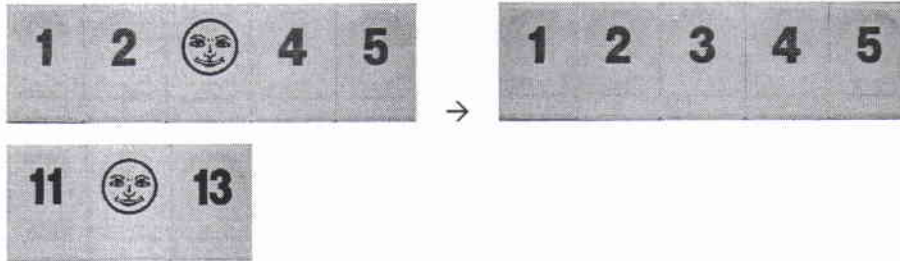
- 2) 若紅雨、黑雨、八號風球或以上的訊號在比賽時間開始的兩小時前取消，比賽則照常；於比賽時間開始的兩個小時內取消，則停賽。例如：比賽於下午 2 時開始，訊號在 11 時 55 分取消，比賽如常舉行；若在 12 時 5 分取消，則停賽。因天氣問題之停賽，將另行通知安排比賽事宜。

Rummikub 數字遊戲大賽比賽守則

1. 在比賽進行中，各參加者不得喧嘩、談話或騷擾他人。
2. 比賽場地內不得飲食。倘若需服藥，或有緊急需要，應先舉手知會評審員。
3. 所有私人物品需放在比賽場地內指定位置，確保並無攜帶有助比賽的物件。一旦發現，即當作弊論。
4. 各參加者如有發現作弊，即被取消參賽者資格。
5. 請各參加者準時到達比賽場地，逾時不候。如在講解比賽規則前仍未能到達者，一律不得進入比賽場地，以示公平原則，不作另行安排比賽。
6. 通訊設備不應帶進比賽場地，如未能避免，請各參加者必須關掉所以手提電話、傳呼機、鬧鐘或其他響鬧裝置，然後置於桌下。以免影響騷擾其他參賽者及賽事的進行。大會不會負責看管這些物品。如需往洗手間，不可將設備攜離試場，但可要求評審員暫為保管。
7. 參加者的貴重物品應隨身(如:錢包)，大會不會負責看管這些物品。
8. 如參加者作賽期間需要往洗手間，請先舉手得到評審員准許，方可由工作人員陪同下往洗手間。當其中一位參加者往洗手間時，比賽會暫時停止，其他參加者可使用黑色色紙封牌以示公平。待參加者往洗手間回來後，比賽方可繼續進行。
9. 請各參加者務必聽從工作人員及評審員的指示及安排。
10. 如對比賽有任何疑題，請先舉手得到評審員准許，方可發問問題。
11. 如有任何參加者不遵守比賽守則，評審員會對參加者作出最多 2 次的口頭警告。如參加者再犯，評審員會先請總評判了解事情再決定是否需要取消其參賽資格。
12. 每局開始時，均由評審員指示下讓參加者自行洗牌及派牌以示公平。
13. 當各參加者每次出完牌後，務必說出「完成」或「finish」以通知下一個參加者可以進行出牌。當參加者出了他的最後一張牌後，務必說出「Rummikub」以通知其他參加者比賽完畢，並由評審員進行計分。
14. 如果參加者在取牌時，不小心將備用牌中其他牌子翻倒，必須由評審員將翻倒的牌子隨意放回備用牌中。
15. 凡參加者觸及備用牌即表示放棄該輸出牌權。
16. 若參加者於每局比賽完成後，將其牌架故意推倒，令評審員無法準確地記錄分數，此參加者將被判負 200 分。
17. 各參加者務必完成 3 局賽事，如參加者未能完成賽事，當作棄權論。
18. 當比賽完畢，請各參加者需繼續安靜地留於座位，等待評審員紀錄分數後，方可依照工作人員指示下有秩序地離開比賽場地。
19. 大會並不建議身體不適者參予比賽。如各參加者感到不適，應立刻通知評審員。如因此離場者，作棄權論，大會將不作另行安排比賽。
20. 如有關比賽之任何異議，大會將保留最終之決定權。

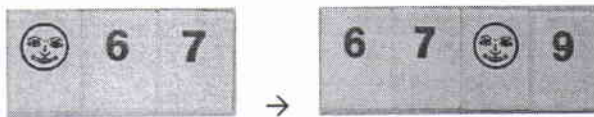
Rummikub 數字遊戲大賽百搭牌的運用方法

例子 1:



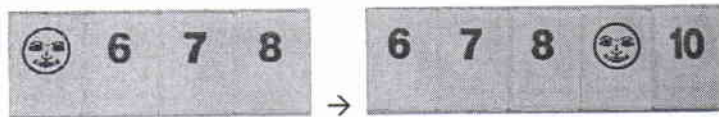
假設枱面上有一組合為藍色 1、2、百搭牌、藍色 4 和 5，若玩家牌架上擁有藍色的 3、黑色的 11 和 13，玩家可以將百搭換走，再配合黑色的 11 和 13 組成新的排組。注意：百搭牌必須即時使用，不可以收入自己的牌架內。

例子 2:



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

例子 3:



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

例子 4:



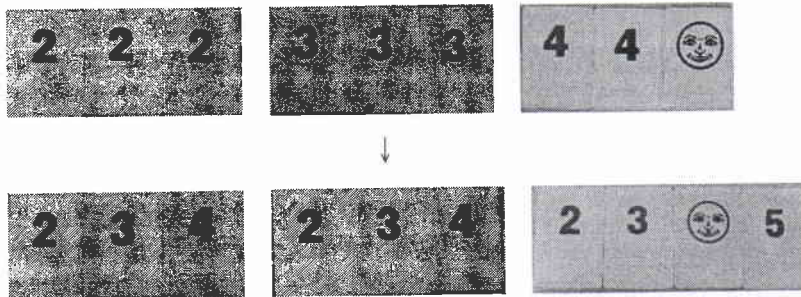
假設枱面上有一組合為 百搭牌加藍色的 6、7 和 8，百搭牌在此代表藍色 5，若玩家牌架上擁有黃色 2 和 3，玩家可以借助百搭牌再配合黃色 2 和 3 組成新的牌組。

例子 5



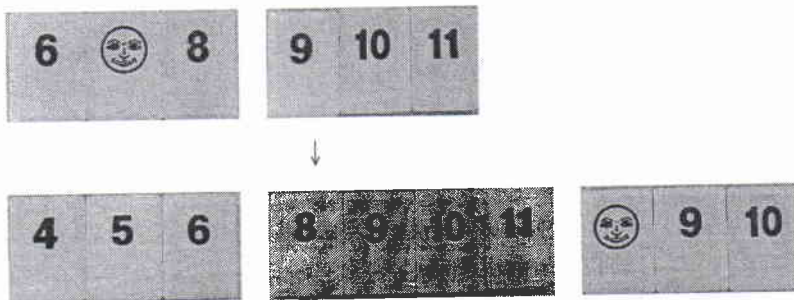
假設枱面上有一組合為 百搭牌加藍色、黑色及黃色的 4, 百搭牌在此代表紅色 4, 若玩家牌架上擁有黑色 11 和 13, 玩家可借助百搭牌再配合黑色 11 和 13 組成新的牌組。

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，第一個組合為紅色的 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的組合才可借助百搭牌再配合藍色 9 和 10 組成新的牌組。

備註:

1. 於比賽中百搭牌可代表任何顏色同數字，只要玩家於轉換牌組後符合比賽規則。
2. 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。

第八屆 Rummikub 世界大賽香港區選拔賽

親愛的校長／數學科主任／課外活動科主任及各機構負責人：

本公司 Babyboom Learning Co., Ltd. 是由一群關注兒童成長和發展的專業人士在 2001 年 10 月成立，致力為家長和教師從世界各地挑選高質數的益智玩具、教材用品等。

秉承本公司的理念，自 2001 年起從以色列引入一套擁有超過 75 年歷史的益智有趣家庭式數字遊戲 - Rummikub，並透過全港性的比賽推廣給家長及學校。透過 Rummikub 遊戲，不但可達到 Brings People Together 的理念，更可訓練腦部思維發展，因此除得到各學校及課外活動團體推崇外，熱潮更走遍各長者中心，深受大家歡迎。

過往「全港 Rummikub 數字遊戲大賽」有賴學校及各機構的支持，反應相當熱烈，參與學校及長者中心多達 1,200 多間，參與人數超過 9,000 多人，並獲得各界的支持與贊助。今年我們再接再厲，大賽將於 2012 年 2 月至 3 月期間舉行，屆時將會雲集各精英代表來一次大比拼。最終勝出者將代表香港於 2012 年下半年參加「第八屆 Rummikub 世界大賽」。有關比賽最新消息可瀏覽本公司網頁 www.babyboom.com.hk 或網誌 <http://hk.myblog.yahoo.com/rummikubhk>。

是次活動極富教育性及挑戰性，盼望 貴校或各機構積極參與，隨附宣傳海報及報名表格，以供參考。若表格不敷應用，可自行影印。另為了方便統籌工作，煩請負責人收回參加表格後，連同附奉之「參賽回條」一併寄交或傳真至「蘋果日報」。如有任何查詢，請致電 2752 3532 與 Ms. Chris SIN 聯絡。

敬祝

教安！

Babyboom Learning Co. Ltd. 謹上

2011 年 9 月 26 日

備註：

1. 如 貴校或機構希望安排專人到場教授負責人或參加者有關玩法，請填妥以下資料並傳真至 2498 9182 致：BABYBOOM LEARNING CO., LTD，查詢電話：2498 9101。
2. 由於每組參賽名額限定 560 人，每間學校或各機構最多可派出的參賽者數目，將視乎參賽學校或各機構的總數而定。如有任何異議，比賽大會將擁有最終決定權。

學校/ 機構名稱：_____

學校/ 機構地址：_____

電 話：_____ 聯 絡 人：_____

建議 BABYBOOM 安排專人到校教授 RUMMIKUB 玩法的日期及時間：

****參加學校/機構必須使用正版 Rummikub 數字遊戲牌方可參賽****

參賽回條

請填妥此回條及參加表格，於 **2011 年 11 月 30 日** 前傳真至 2247 4046
或郵寄至將軍澳郵政信箱 65205 號，信封面註明
「第八屆 Rummikub 世界大賽香港區選拔賽」

學校／機構名稱： _____

學校／機構地址： _____

學校／機構電話： _____ 學校／機構傳真號碼： _____

負責人姓名： _____ 负责人手提電話： _____

負責人電郵地址： _____ 學校／機構蓋印及日期： _____

由於每組參賽名額限定 560 人，每間學校或機構最多可派出的參賽者數目，將視乎參賽學校或各機構的總數而定。因此煩請 貴校/ 機構將參賽者之**優先名單**詳列如下，以便日後安排。如有任何異議，BABYBOOM 擁有最終決定權。(參賽者可自行影印此參賽表格)

排列次序	參賽者姓名	年齡	級別	電郵
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
總參加人數				

備註：
初賽日期為 2012 年 2 月 19 日(小學組)、2012 年 2 月 26 日(中學組)及 2012 年 3 月 4 日(青少年及成人組)。結果將於比賽後翌日傳真至 貴校及各機構， 貴校及各機構亦可瀏覽 www.babyboom.com.hk 查閱賽果。

第八屆 Rummikub 世界大賽香港區選拔賽

初賽接送安排回條

(此回條只適用於小學及中學組別)

敬啓者：

參加者完成當日賽事離開時，參加者可由

- 老師陪同下離開。
- 家長陪同下離開。
- 自行回家。

請各學校或家長與參加者商討有關事宜。但鑒於參加者的人身安全，大會並不鼓勵參加者自行回家。

此致
各參加者家長

參加者姓名 : _____
家長姓名 : _____
家長簽署 : _____
緊急聯絡電話 : _____
所屬學校 : _____
班別 : _____

二零一一年 月 日

備註：

1. 老師可自行影印此回條給各參賽學生填寫。
2. 請各參加者必須帶同此回條在比賽當日集合時，交給集合處的工作人員檢查。
3. 請家長留意由於獅子會中學泊車車位有限，而學校車位只供職員使用，所以大會並不會提供車位給各家長使用。不便之處，敬請原諒。
4. 惟恐學校門口被阻塞，家長不可在學校門口等候參加者，學校內將設置家長等候區給等候參加者之用。
5. 鑒於參加者的人身安全，請家長或老師們親臨等候區接送學生。

比賽場地位置圖

學校名稱：獅子會中學

學校地址：新界葵芳興盛路 90 號

學校電話：2614 7938

