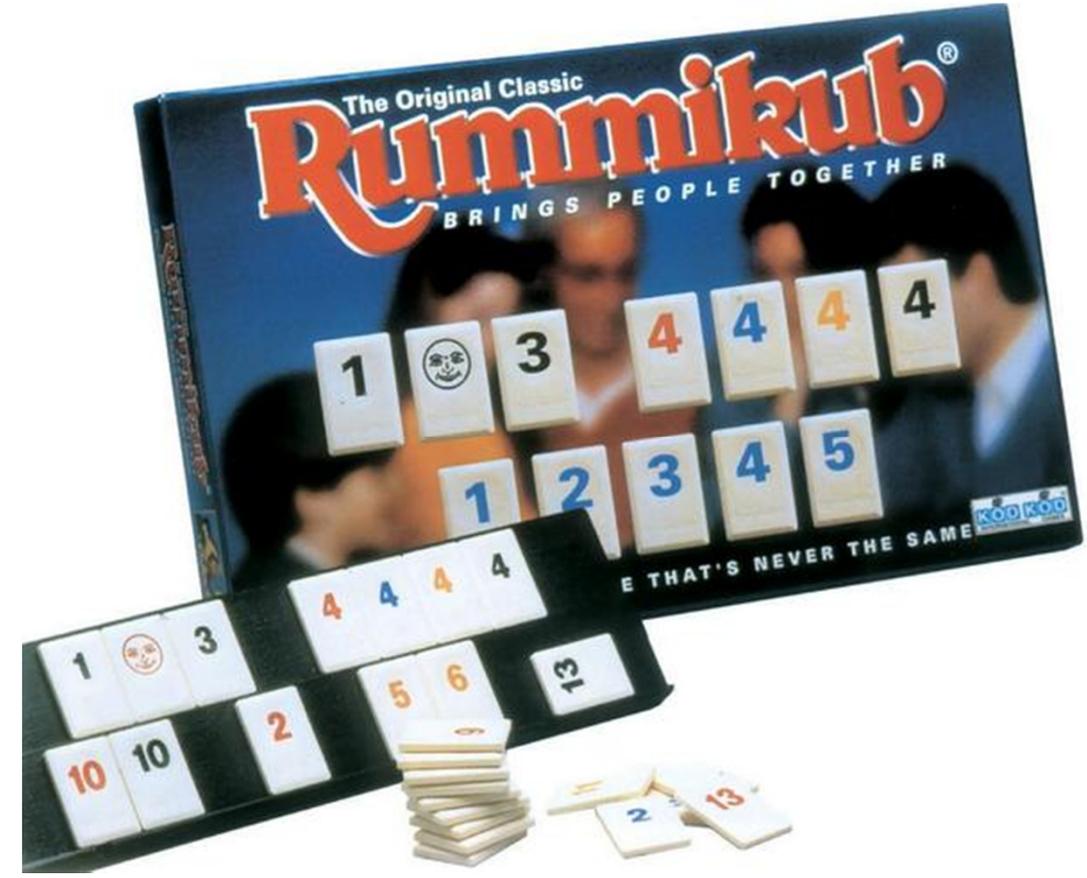


魔力橋



魔力橋



Rummikub 於**1930**年由以色列人
Ephraim Hertzano 在羅馬尼亞設計。

1. 排列組合能力 — 學習**數字**和**顏色**的最佳排列組合
2. 創新規劃能力 — 培養能不受限於所面對的現有牌局，重新規劃新的牌局組合
3. 決斷分析能力 — 訓練在短時間內，做出正確的出牌和操作牌的能力

魔力橋



106 塊



百搭牌

魔力橋

玩法:

參加者需將所有牌面朝下洗好。每人拿**十四**隻牌，然後每人選擇一隻牌（百搭牌不算），選中數字**最大**的先開始，並按**順時針**方向進行遊戲。



魔力橋

玩法:

出牌者第一次出牌必需「破冰」，即需排出一或多個「組牌」（三隻或四隻同點而不同色的牌）或「順牌」（三隻或以上相連的同色牌）的組合，而牌面的總和必須是30分或以上。未能破冰者須在後備牌上取一隻牌。



魔力橋



玩法:



組牌:



順牌:



魔力橋

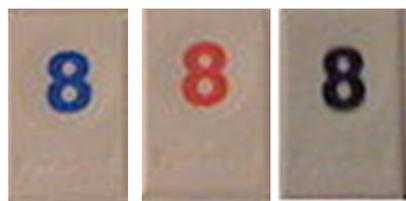
玩法:

完成「破冰」後，出牌者每次要在一分鐘時限內在不影響桌上的「組牌」或「順牌」的情況之下，最少把手上的一隻牌與桌上的牌組成新的組合(每個組合要是新的「組牌」或「順牌」)，沒法出牌須在後備牌上取一隻牌。



魔力橋

玩法:



魔力橋

玩法:



若出牌者在一分鐘後未能完成牌組，就必須將所有牌還原並要取**三張後備牌作為懲罰**。萬一有些牌大家也忘記如何還原，則將該牌混合在後備牌裡。

最快出完手上的牌者要說出「**Rummikub**」，並成為**勝利者**。