

拉密 Rummikub


拉密（英語：Rummikub），又稱為以色列麻將、拉密數字牌、美國麻將、魔力橋，世界上每三年會定期舉辦一次的世界拉密牌大賽，是一種適合 2 至 4 人的桌上遊戲。遊戲除了聯誼娛樂性質，也經常被學界、社團或商家用來舉辦益智競賽，曾獲得 1980 年德國年度最佳遊戲及 1983 年荷蘭年度最佳遊戲。

在這學期我們利用拉密牌邊玩邊培養以下能力：

1. 排列組合能力 — 學習數位和顏色的最佳排列組合
2. 創新規劃能力 — 培養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

玩法介紹：

拉密使用 104 張數字牌及二張百搭牌（鬼牌），遊戲者需依規則將手上的牌組成三張或四張同數字，不同顏色的牌組（群組），或三張以上顏色相同，數字連續的牌（順組）來出牌，百搭牌可以代替任何一數字牌，也可以將別人已出過的牌組和自己手上的牌組合之後出牌，若無法出牌就要多拿一張牌，最先將手上的牌出完的人獲勝。遊戲可由 2 至 4 人參與，每人先抽 **14 張牌**。開始時，參與者要完成「破冰」，意指你出的牌組數字總和至少為 30 且只能使用自己的牌(百搭牌也可)組成牌組，不能使用桌面上別人已經出過的牌。如果沒有 30 分以上的組合，需要再抽一張牌，放到自己的牌架上。若遊戲者已經破冰，就可以用自己的牌組成順組或群組，也可以配合桌面上別人已經出過的牌組和自己的牌組成新的牌組，每人每回合有 30 秒（快）、60 秒（正常）或 120 秒（慢）等思考時間。若不能出牌則需要抽一張新牌，最快出完牌的人為贏家。若蓋起來的牌已被拿光，卻未有贏家，遊戲結束，依各人手上的牌計算失分。

舉例：群組（顏色不一）

順組（顏色相同）

計分方式：

若遊戲最後有贏家，則其他遊戲者需依手上的牌數字總和（一張百搭牌算 30 分）計算這一局的失分，而所有遊戲者的失分總和則是贏家的得分。例如遊戲結束後，A 是贏家，B, C, D 的失分分別為 3 分，8 分和 10 分，則 A, B, C, D 這局的分數分別為 21 分（ $=3+8+10$ ），-3 分，-8 分和-10 分。若遊戲最後沒有贏家，則以失分最少的人為贏家，後續分數的計算和正常的遊戲幾乎相同。

以下為玩拉密牌桌遊後的延伸思考，請回答下列問題：

1. 請設計拉密牌規則說明的寫法，如何設計才能讓人一目了然並看得懂呢？

(舉例:畫圖、條列式、表格.....)

2. 在玩遊戲的過程中，你是討人厭還是互助的玩家呢？遊戲的過程其實某個程度是自我的表露，你在遊戲的過程中發現自己是怎樣的人呢？

(舉例:好勝心強、榮譽感強、遇到困難容易放棄，還是沒耐心等待別人等)

3. 不同玩家出的合法牌中，暗藏著不同的配對機會。在生涯中，一樣會有適配問題，當符合你的生涯價值觀、條件(包含學歷、科系、專長、證照等)以及興趣和能力，才有機會獲取你想要的職業或是生活，所以分析自己的能力和機會是很重要的。請試著分析自己所擁有的能力(優缺點皆可)和可能遇到的機會吧!

4. 在拉密的共同牌面中，局勢又有不同的變化，你要不斷另尋出路，你覺得要有怎樣的態度才能在這多變的局勢中生存？