



參賽須知及比賽規則

參賽資格：

- 7 歲以上（以比賽日前年滿 7 歲）

初賽比賽日期：

- 2026 年 3 月 28 日 (星期六)
- 2026 年 4 月 6 日 (星期一)
- 2026 年 4 月 7 日 (星期二)

初賽時間安排：

初賽每日進行 4 場賽事，詳情如下：

	報到時間	入座及講解時間	比賽時間
第一場	12:00 pm	12:30 pm	12:45 pm - 1:45 pm
第二場	1:45 pm	2:15 pm	2:30 pm - 3:30 pm
第三場	3:30 pm	4:00 pm	4:15 pm - 5:15 pm
第四場	5:15 pm	5:45 pm	6:00 pm - 7:00 pm

備註：請各參賽者務必依照報到時間準時到達比賽場地，逾時不候。如在入座及講解時間仍未能到達者，便當自動棄權，一律不得進入比賽場地，亦不會另作安排比賽，以示公平。而有關報名費用將不獲發還。

初賽名額：

- 1200 名 (先到先得，額滿即止)。
- 初賽分 3 日進行。每日進行 4 場賽事。每場分成 25 組。每場最多 100 人。

初賽比賽形式及計算成績方法：

- 進行 3 局及 60 分鐘限時計分賽事。如到達限時，而未能結束的賽局，以各參賽者在牌架上所持牌的面值作為計算分數，負分最低者為該局勝出者。如出現負分相同，再以牌架上剩牌數量計算，數量最少者為該局勝出者。
- 成績先以勝出最多局數計算。如出現勝出局數相同，再以 3 局最高總平均得分計算。如出現局數及總平均得分相同，再以牌架上剩牌數量計算，數量越少成績越好／排名越高。

晉級決賽資格：

- 按以上計算成績方法排列次序，成績首 120 名參賽者晉級決賽。

比賽地點及場地：

- 荃灣白田壩街 45 號南豐紗廠四廠 M 層 The Annex

比賽座位安排：

- 由大會預先編排

監察比賽安排：

每 2 張枱將由一名評審員進行監察。**每枱參賽者需各自進行計時及計分**。當每局比賽完結後，每枱的參賽者需在互相監察的情況下，在大會提供的計分紙上紀錄成績。完成比賽並紀錄所有成績後，各參賽者需在計分紙上簽名確認。一經簽名確認後，大會將不再接受任何後續申訴。

在比賽過程中若有任何爭議，參賽者必須即時向評審員提出，而 Rummikub 香港及澳門區總代理 Babyboom Learning Co., Ltd. 將派出一位專員作為大會總評判監察整個比賽過程及作出最後裁決。

計時安排：

- 比賽當日，大會將提供比賽專用計時器讓參賽者自行計時。
- 大會將稍後以電郵方式提供「Rummikub 比賽專用計時器 - 使用方法」給各參賽者，以便於比賽前了解更多計時器的運作。

比賽結果：

初賽結果將於 2026 年 4 月 9 日在以下網址公佈：

Rummikub HK Facebook 專頁 www.facebook.com/rummikubhk

Babyboom 網頁 www.babyboom.com.hk

決賽勝出獎項：

- 設有冠、亞、季軍，可得到豐富禮物。
- 初賽成績不會帶到決賽，決賽成績將重新計算。
- 另設「最強親子獎」：以親子 (2 人) 為單位，親子定義為一位 7-18 歲兒童或青少年及一位 18 歲以上家長。兩位家庭成員必須同時晉級決賽，並以兩人在決賽中的成績總和決勝，最高分之唯一家庭即可獲獎。

參考地圖及交通：



比賽規則

1. 比賽前的準備

- 在首局比賽開始前，參賽者需自行從數字遊戲牌中抽出任何一種顏色的 1 - 4 號牌 (若該枱只有 3 人作賽便只需抽取 1 - 3 號牌)，將數字牌翻轉洗勻後由 A B C D 參賽者順次序抽牌。持有最大號碼的參賽者將為第一局比賽之開始者，並由順時針的方向決定參賽者出牌次序；而第二局及第三局比賽將由上一局勝出者為比賽之開始者，同樣以順時針的方向決定參賽者出牌次序。
- 確定比賽次序後，參賽者可將牌重新洗勻，並把 7 隻為一疊的牌疊好，而最後一疊會有 8 隻牌。
- 在首局，需在大會指示下參賽者可順次序地拿取 2 疊牌 (共 14 隻)，參賽者應待大會示意後才整理自己的牌，餘下的牌將留在抽牌區待比賽中使用。
- 在整理各自的牌後，假如參賽者發現持有 3 對顏色及數字一樣的數字牌時，參賽者可以有權向同枱其他參賽者要求重新洗牌再開始。
- 如在派牌時，參賽者不小心翻開了他人的牌，他人有權提出拿取另一隻新牌，而被翻開的牌可以隨意放回抽牌區中。

2. 比賽規則

2.1 出牌要求

- 參賽者第一次出牌時，只能使用自己牌架上的牌 (包括百搭牌)，並須排出一個或多個“組牌”及“順牌”的組合，才可打出，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，參賽者可於下一輪比賽時，在不影響「順牌」及「組牌」下，運用已出到桌面上的牌，和自己牌架上的牌配合成新組合。
- 如在限時內沒有牌出或決定不出牌，參賽者要在抽牌區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，參賽者可利用百搭牌增加出牌的機會。
- 放在桌面上的百搭牌，參賽者可利用桌上或自己牌架上任何數字牌去換取。百搭牌被換取後，桌上的牌組必須仍然是有效的而且沒有不能配對的牌塊剩下。被換取的百搭牌必須在同一輪出牌中使用，不能收回到自己牌架中備用。

2.3 計時方法:

- 各參賽者有 60 秒的時間去完成出牌及取牌過程，而每位參賽者當接過上一位參賽者的計時器後，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。
- 當參賽者完成出牌過程或想提早結束 60 秒的時限，參賽者必需說出“完成”或者“finish”並按一下比賽專用計時器之百搭樣子按鈕停止倒數，下一位參賽者方可重新計時及出牌，以作公平。
- 當有參賽者出牌超過 60 秒的時限，參賽者將會被罰在抽牌區中順序拿取 1 隻牌放於自己牌架中，並收回在桌上剛出的牌及重組桌上的組合。
- 當有參賽者出牌超過 60 秒的時限但不能重組在桌上的組合時，同桌其他參賽者可協助重組。如果都不能重組，此時參賽者除了需要罰取 1 隻牌外，還需把剩下而不能重組的牌回收到自己的牌架上。
- 若任何一位參賽者把自己牌架上所有的牌打出，該參賽者必需說出“Rummikub”或「魔力橋」以示結束該局。

3. 計分方法:

- 最快把數字牌出完的參賽者便可獲勝該局，其餘參賽者須計算手持數字牌的面值總和，此為所輸掉的分數 (以負分計算)，而所有參賽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，便取決於



勝出者的總總平均得分。如出現局數及得分相同，再以牌架上剩牌總數量計算，數量越少成績越好／排名越高。

- 在每局比賽完結時，手持百搭牌的分數將會是負 30 分。
- 在每局比賽完結時，參賽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。
- 在每局比賽完結時，參賽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。
- 若參賽者於該局比賽完結後，將其牌架故意推倒，令自己的分數無法被準確地記錄，此參賽者將被判負 200 分。
- 在比賽中，偶而會出現備用牌全部被拿取完，但仍未有參賽者說出“Rummikub”或「魔力橋」的情況下，這時便以各參賽者在牌架上所剩下的牌的面值及數量計算成績，負分最低及剩牌最少者為勝出者。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；而其餘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 8 分而牌架上有 3 塊牌，B 的分數為負 8 分而牌架上有 1 塊牌，C 的分數為負 20 分而牌架上有 2 塊牌，D 的分數為負 18 分而牌架上有 4 塊牌。A 及 B 的負分最低。A 及 B 的得分是將 C 及 D 各自的分數減去 A/B 的分數後總和再平分。A 的得分為正 11 分，B 的得分為正 11 分，C 的得分為負 12 分，D 的得分為負 10 分。最後得出，B 是勝出者因為 B 的牌架上只剩 1 塊牌。

例子 3:

現在有 4 位參加者(分別是 A、B、C、D)，A 的分數為負 8 分而牌架上有 1 塊牌，B 的分數為負 8 分而牌架上同樣只有 1 塊牌，C 的分數為負 20 分而牌架上有 2 塊牌，D 的分數為負 18 分而牌架上有 4 塊牌。A 及 B 的負分最低。A 及 B 的得分是將 C 及 D 各自的分數減去 A/B 的分數後總和再平分。A 的得分為正 11 分，B 的得分為正 11 分，C 的得分為負 12 分，D 的得分為負 10 分。最後得出，A 及 B 同時是勝出者因為雙方的牌架上都只剩 1 塊牌。

姓名	A			B			C			D		
	勝局 (1/0)	得分 (+/-)	剩牌 數量	勝局 (1/0)	得分 (+/-)	剩牌 數量	勝局 (1/0)	得分 (+/-)	剩牌 數量	勝局 (1/0)	得分 (+/-)	剩牌 數量
例子 1	1	+30	1	0	-5	1	0	-10	3	0	-15	4
例子 2	0	+11	3	1	+11	1	0	-12	2	0	-10	4
例子 3	1	+11	1	1	+11	1	0	-12	2	0	-10	4

是次比賽將按照以上規則進行。如有任何異議，大會將保留最終之決定權。

初賽計分紙範例

「Rummikub 75週年派對暨遊戲王爭霸賽」- 初賽計分紙

日期: _____

評審員: _____

場數: _____

枱號: _____

姓名	A			B			C			D		
	勝局 (1/0)	得分 (+/-)	剩牌 數量	勝局 (1/0)	得分 (+/-)	剩牌 數量	勝局 (1/0)	得分 (+/-)	剩牌 數量	勝局 (1/0)	得分 (+/-)	剩牌 數量
第1局												
第2局												
第3局												
總結												
參賽者 確認成績 簽署												

備註:

- 各參賽者需在計分紙上簽名確認。一經簽名確認後，大會將不再接受任何後續申訴。



大會蓋印方可作實



有關惡劣天氣停賽之情況安排

比賽如常	停賽
黃雨或紅雨 三號風球或以下	黑雨 八號風球或以上
<p>若黑雨、八號風球或以上的訊號在當日第一場比賽開始報到時間的<u>兩小時前</u>取消，是日比賽則照常進行。</p> <p>例如：報到時間於中午 12 時開始，訊號在上午 10 時前取消，比賽如常舉行。</p>	<p>若黑雨、八號風球或以上的訊號在當日第一場比賽開始報到時間的<u>兩小時內</u>取消，是日比賽則停賽。</p> <p>例如：報到時間於中午 12 時開始，訊號在上午 10 時 05 分取消，則停賽。</p>

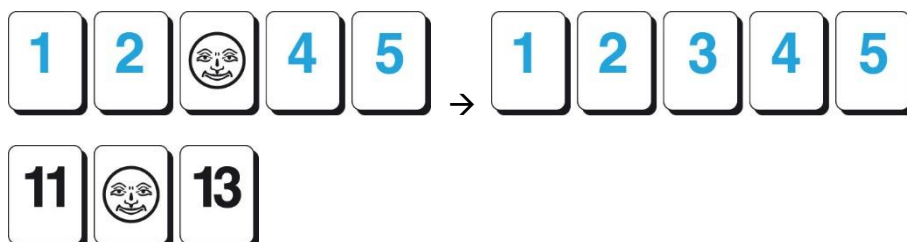
- 因天氣問題受影響停賽，將另行通知安排比賽事宜。

參賽者守則

1. 在比賽進行中，各參賽者不得喧嘩或騷擾他人。
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，當作弊論，即被取消參賽者資格。
4. 在比賽進行中，請各參賽者必須關掉所有手提電話、傳呼機、鬧鐘或其他響鬧裝置，然後置於桌下，以免影響或騷擾其他參賽者及影響賽事進行。
5. 參賽者的貴重物品應隨身(如：錢包、手提電話等)，大會不會負責看管任何私人物品。
6. 如參賽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；當其中一位參賽者往洗手間時，比賽會暫時停止，其他參賽者可使用黑色色紙封牌以示公平，待參賽者往洗手間回來後，比賽方可繼續進行。
7. 請各參賽者務必聽從工作人員及評審員的指示及安排。
8. 如對比賽有任何疑問，請先舉手得到評審員准許，方可發問問題。
9. 如有任何參賽者不遵守比賽守則，評審員會對參賽者作出最多 2 次的口頭警告，如參賽者再犯，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。
10. 如果參賽者在取牌時，不小心將抽牌區備用牌中其他數字牌翻倒，參賽者必須將翻倒的牌隨意放回備用牌中。
11. 凡參賽者觸及備用牌即表示放棄該輪出牌權。
12. 各參賽者務必完成 3 局賽事，如參賽者未能完成賽事，當作棄權。
13. 當比賽完畢並完成紀錄分數，各參賽者需繼續安靜地留於座位，等待工作人員指示下，才有秩序地離開比賽場地。
14. 大會並不建議身體不適者參予比賽。如有參賽者感到不適，應立刻通知評審員；如因此離場者，當作棄權，大會將不作另行安排比賽。
15. 如有關比賽之任何異議，大會將保留最終之決定權。

Rummikub 數字大賽比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，若參賽者牌架上擁有藍色的 3、黑色的 11 和 13，參賽者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，若參賽者牌架上擁有紅色 9，參賽者可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，若參賽者牌架上擁有紅色 10，參賽者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 百搭牌加藍色的 6、7 和 8，百搭牌在此代表藍色 5，若參賽者牌架上擁有黃色 2 和 3，參賽者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 百搭牌加藍色、黑色及黃色的 4，百搭牌在此代表紅色 4，若參賽者牌架上擁有黑色 11 和 13，參賽者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，若參賽者牌架上擁有藍色 5，參賽者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，若參賽者牌架上擁有紅色的 4 和 5 及藍色的 9 和 10，參賽者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，只要參賽者於轉換牌組後符合比賽規則。
2. 若參賽者欲想轉換桌面上的百搭牌，該名參賽者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。