因數大老二 

2017.9.20(三)

鼓山國小五年級

➢ **遊戲方式：** (遊戲規則似撲克牌的大老二玩法)

1. **平均分牌**：把一副牌平均分完。
2. **出牌順序**：拿「13」的玩家先開始，將手中 13 和 13 的因數全部打出來，但數字不可重複。(如：此位玩家可打出 13 此張牌或 13 和 1 兩張牌)。
3. **不可重複**：打出的因數牌 **不能重複** (如：某位玩家他手上有 1、2、2、3、3、4、6 共 7 張牌，則他可打出 6、1、2、3 或 6、1 或 6、2、3)。
4. **要出幾張**：每一位玩家打出的牌數必須 **大於** 或 **等於** 上一位玩家打出的牌數。
5. **沒有牌時**：若此時沒有牌組可出時，則換下一位玩家。
6. **遊戲結束**：當某位玩家打出的牌數，其餘玩家都不能達到「規則 4」的規定時，則該回合結束，並由此位玩家重新出牌組。
7. **重新開始**：重新開始時打出的牌最少要 2 張以上，若無法打出 2 張牌時則換下一位玩家開始出牌。
8. **決定勝負**：依序輪流，直到有玩家將手中所有牌數全都打出即為獲勝；或者每位玩家皆無法一次打出兩張牌時，則遊戲結束，此時則 **手中牌面數字總合最小的獲勝** 。

➢ **備註：**

1. 字牌為：

   2 張小丑牌：此張牌可當作 50 以內的任何一個數使用。(如：小丑是「7」)

   2 張魔鬼牌：此張牌可禁止某位玩家出牌一次。
2. 一開始可以將牌的數量減少至 24 張左右(注意：「13」要在裡面)，當熟悉遊戲時再加入更多的數字牌。
3. 此遊戲也可以改為以倍數為主的遊戲。
4. 可應用合作的方式遊戲，互相對面的玩家為一組，兩位玩家須將因數牌盡量補齊。(例如第一位玩家打出 30、1、2、5，則對面玩家可以補上手中所擁有的 3、6、10，使 30 的因數更為完善)，兩組人比看誰出的因數牌最多即為下回合的開始者。