

## 超级大老二(也叫锄大地)

超级大老二 ( 也叫锄大地 ) 是一个 2、3 或 4 人游戏。该游戏的一副牌是标准的 52 张。向每名玩家发 13 张牌。游戏目标是最早出完您所有的牌。

### 游戏

拥有方块 3 ( 最小的牌 ) 的玩家首先出一组含方块 3 的牌。每名玩家依次出更高的组合 ( 牌数相同 ) 或不出。一直继续到除一名玩家外其余玩家都不出。剩下的这名玩家重新出任何牌开始新一轮。不出并不会限制玩家在同一轮中随后继续出牌。

**例如：**玩家 A 首先出方块 3。玩家 B 只能跟一张单牌，例如 9。玩家 C 现在只能出大于 9 的单牌，即花色更大的 9，或 10, J, Q, K, A, 或 2。如果玩家 C 没有大于 9 的单牌 ( 或者更愿意将手中更大的多张牌留到随后几轮中 )，则可不出。如果玩家 D 和玩家 A 随后也不出，则玩家 B 赢得此轮，并可打出任何想要出的牌开始下一轮。

在一名玩家出光手中的所有牌时，牌局结束。

在每个牌局后，庄家按钮顺时针移动一个位置，而游戏方向从顺时针切换到逆时针，反之亦然。

### 花色和牌的大小

花色和牌的大小顺序如下排列：



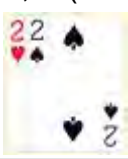


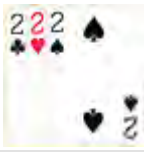

3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	2
← 小			♦	♣	♥	♠	大 →					





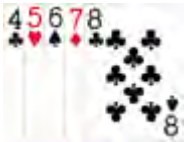




黑桃 2 是游戏中最大的牌 ( 所以游戏叫大老二 )，而方块 3 是最小的牌。

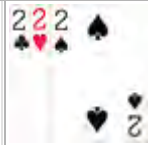
在顺子中，2 可插入 A 和 3 之间。

## 牌面组合

牌面组合从小到大的顺序如下排列：

<p>单牌</p> 	<p>2 ( 最大 )</p> 
	<p>3 ( 最小 )</p> 
<p>对子</p> 	<p>2, 2 ( 最大 )</p> 
	<p>3, 3 ( 最小 )</p>  <p>* 如果玩家有分值相同的对子，则以花色决定大小（包含黑桃的对子最大）。</p>
<p>三同张</p> 	<p>2,2,2 ( 最大 )</p> 
	<p>3,3,3 ( 最小 )</p> 
<p>五张牌顺子</p>	<p>A,2,3,4,5 ( 最大 )</p>

	
	<p>2,3,4,5,6 ( 第二大 )</p> 
	<p>A,K,Q,J,10 ( 第三大 )</p> 
	<p>4,5,6,7,8 ( 第二小 )</p> 
	<p>3,4,5,6,7 ( 最小 )</p> 
<p>如果两名以上玩家都有 A,2,3,4,5 , 则 2 的花色决定哪个顺子最大。          如果两名以上玩家都有 2,3,4,5,6 , 则 2 的花色决定哪个顺子最大。          如果两名以上玩家都有 3,4,5,6,7 , 则 7 的花色决定哪个顺子最大。          J, Q, K, A, 2 不是顺子。</p>	
<p><b>五张牌同花</b></p> 	<p>2 ( 最大 )</p> 
	<p>A ( 第二大 )</p> 
<p>如果两名玩家有相同的五张牌 , 则同花的花色决定大小。</p>	
<p><b>葫芦</b></p>	<p>2,2,2, + 任意对 ( 最大 )</p>



+



3,3,3, + 任意对 ( 最小 )



+



四同张 + 起脚牌



2,2,2,2 + 任意单牌 ( 最大 )



+



3,3,3,3 + 任意单牌 ( 最小 )



+







同花顺

花色相同的 A,2,3,4,5 ( 最大 )



花色相同的 2,3,4,5,6 ( 第二大 )

	
	花色相同的 A,K,Q,J,10 ( 第三大 ) 
	花色相同的 3,4,5,6,7 ( 最小 ) 
	如果两名或以上玩家有分值相同的同花顺，则以花色决定大小。

## 上家 ( 助理 ) 规则

当一名玩家只剩下 1 张牌时，上家 ( 助理 ) 必须出最大的牌面组合。助理可出多张牌，若不可能，则出最大的单牌。如果助理未能这样做，而其下家获胜，则助理将承担所有人的损失并且不能得到其他玩家的付款。

## 自动不出

玩家自动不出的情况：

- 当单独出黑桃 2 者时，或者在打出的一对或三同张中包含黑桃 2 时。
- 当一名玩家的牌比当前出牌组合中的牌数少时。

## 计分和付款

要求玩家支付的点数是玩家手中的牌数乘以 1、2 或 3 点。

牌 数	得分
小于 8	实际牌数
8、9 或 10	牌数的两倍 ( 16、18 或 20 点 )
11、12 或 13	牌数的三倍 ( 33、36 或 39 点 )

赢得牌局的玩家将开始下注，而且下注顺序与排桌上的游戏顺序相同。

例如：

游戏方向是向左。在牌局结束时，每名玩家拥有的牌数如下：

玩家 A - 3 张牌	
玩家 D - 8 张牌	玩家 B - 0 张牌 ( 赢家 )
玩家 C - 1 张牌	

玩家 B 赢得游戏，因此开始赔付。赔付按照下面的顺序进行：

玩家 B 赢玩家 C：1 点。

玩家 B 赢玩家 D：16 点。

玩家 B 赢玩家 A：3 点。

玩家 C 赢玩家 D：15 点 ( 8 乘 2 减 1 )。

玩家 C 赢玩家 A：2 点。

玩家 D 输玩家 A：13 点 ( 8 乘 2 减 1 )。

在上例中：

玩家 B 会赢 20 点。

玩家 C 会赢 16 点。

玩家 D 会输 44 点。

玩家 A 会赢 8 点。

### 现金不足规则

玩家的输赢不会超过他在牌局开始时拥有的金额。玩家可以正常顺序交换付款 ( 1 对 2，然后 1 对 3，然后 1 对 4，然后 2 对 3，然后 2 对 4，然后 3 对 3，然后 3 对 4 )，直到“现金不足”的玩家输光所有钱，或者得到了比牌局开始时更多的钱。在牌局中不能与此玩家再交换更多的付款。

**例如：**玩家 A 在牌桌上有 10.00 美元，那么玩家 A 的输赢则都不能超过 10.00 美元。

**例如：**玩家 A 有 100 美元，并在每点 10 美元的牌桌上获胜（A - 0 张牌、B - 7 张牌、C - 6 张牌、D - 3 张牌），那么玩家 A 将赢得玩家 B 的 70 美元和玩家 C 的 30 美元。玩家 D 无需支付任何金额。

## 断开连接规则

如果您从网络上断开，您有时间重新连接和继续牌局。即使您被断开连接，牌局也会照常继续。玩家有责任保证其连接的可靠性。

如果您在规定时间内不能重新连接，则您的牌局将由软件自动完成。在牌局结束后，您将被退出游戏。

当您在锦标赛中断开连接时，则判定您放弃，直到您的锦标赛筹码余额达到 0 或您重新连接。

## 佣金

全部赢取的奖金的 5% 会作为佣金扣除。

最低起始游戏金额是每张牌金额的 50 倍。

要求充值才能继续游戏的最低金额是每张牌金额的 10 倍。

## 锦标赛

在锦标赛中，上述规则有一些微小的变化。

只有第一局才必须用最低分值的牌开始。对于随后的牌局，上一局的赢家先出，并可打出自己想出的任何分值的牌。