

斗地主

斗地主是一个 3 人游戏。该游戏的一副牌有 54 张 (52 张正牌和 2 张王)。游戏的目标是最先出完手中的牌。

牌的大小

牌大小的顺序如下：

3	4	5	6	7	8	9	10			J	Q	K	A	2	小王	大王
←小										大→						

所有花色的分值都相同。请注意，2 是最大的牌。

发牌

每名玩家会得到 17 张牌。另外 3 张牌面朝下发在牌桌中央。

叫牌

叫牌轮将确定哪个玩家成为地主。

首位叫牌的玩家将由预叫牌轮决定。每个玩家将得到一张牌，得到“wild card(王牌)”的玩家将第一个叫牌。

在叫牌轮中，玩家可不叫、叫一点、两点或三点。每名玩家叫的注必须比前一名玩家大，或者不叫。如果所有的玩家都不叫，则重新发牌。叫牌最高的玩家赢得叫牌轮，拿走牌桌中央的三张牌，成为地主。如果某一名玩家叫三点，则立即赢得叫牌轮。如果所有的玩家都不叫，则重新发牌，并开始新的叫牌轮。

在锦标赛中，如果所有玩家在三个连续的叫牌轮中都不叫，则在第三轮中第一个叫牌的玩家自动成为地主。其叫牌点数为 1 点。

当确定地主后，他会得到牌桌中央的三张牌。其他两名玩家将和地主对打。

游戏

地主出一副牌面组合开始游戏。每名玩家依次出由相同牌数组成的更大组合（除了炸弹或火箭），或者不出。当所有的玩家都不出时，最后的玩家出一副组合以再次开始。当其中一名玩家出完所有的牌时，游戏结束。该玩家成为赢家。

牌面组合

牌面组合从小到大的顺序如下排列：

单牌

一张牌。

在比较单牌时，较大的牌获胜。

最大：大王

最小：3

对子

两张分值相同的牌，但不包括大小王。

在比较对子时，最大的对子获胜。

最大：2, 2

最小：3, 3

三同张

三张分值相同的牌。

在比较三同张时，最大的组合获胜。例如 K, K, K 大于 Q, Q, Q

最大：2, 2, 2

最小：3, 3, 3

三同张加单牌

例如，3, 3, 3 + 6。如果一名玩家出这个组合，其他玩家必须出相同的组合。而不能出三同张加一对。

在比较组合时，以三同张的分值为准。

最大：2, 2, 2 加单牌

最小：3, 3, 3 加单牌

三同张加一对

同上，不同之处只是三同张带着一对。例如，3, 3, 3 + 9, 9。如果玩家出三同张加一对，则其他玩家必须出相同的组合，而不能出三同张加单牌。

在比较组合时，以三同张的分值为准。

最大：2, 2, 2 加一对

最大：3, 3, 3 加一对

顺子

五张或以上分值连续的牌。例如，4, 5, 6, 7, 8 或 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A。顺子中不能有 2 和王。如果出顺子，其余玩家必须出相同数目的牌。例如，如果新一轮以五张牌顺子开始，则下一个玩家的牌面也必须是五张牌顺子。

在比较顺子时，最大的顺子获胜。

最大：A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3

最小：7, 6, 5, 4, 3

拖拉机

至少三对连续的对子。例如，3, 3, 4, 4, 5, 5 或 7, 7, 8, 8, 9, 9, 10, 10, J, J。拖拉机中不能有 2 和王。

在比较拖拉机时，最大的拖拉机获胜。

最大：A, A, K, K, Q, Q

最小：3, 3, 4, 4, 5, 5

三顺 (飞机)

最少两组连续的三同张。例如，3, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 6, 6, 6, 7, 7, 7, 8, 8, 8。三顺中不能有 2 和王。

在比较三顺时，有最大三同张的三顺获胜。

最大：A, A, A, K, K, K

最小：3, 3, 3, 4, 4, 4

三顺加单牌

最少两组连续的三同张加单牌。每个三同张可加一张单牌。例如，4, 4, 4, 5, 5, 5 + 7, 9 或 6, 6, 6, 7, 7, 7 + J, K.

在比较三顺加单牌时，有最大三同张的三顺加单牌获胜。

最大：A, A, A, K, K, K，单牌，单牌

最小：3, 3, 3, 4, 4, 4，单牌，单牌

三顺加对子

最少两组连续的三同张加对子。每个三同张可加一个对子。例如，3, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5 + 7, 7, 9, 9, J, J 或 7, 7, 7, 8, 8, 8, 9, 9, 9 + 3, 3, 10, 10, Q, Q。

在比较三顺加对子时，有最大三同张的三顺加对子获胜。

最大：A, A, A, K, K, K，对子，对子

最小：3, 3, 3, 4, 4, 4，对子，对子

四同张带二单牌

例如，5, 5, 5, 5 + 3, 8。不同于炸弹。

在比较四同张带二单牌时，含最大四同张的牌面获胜。

最大：2, 2, 2, 2，单牌，单牌

最小：3, 3, 3, 3，单牌，单牌

四同张带二对

例如，4, 4, 4, 4 + 5, 5, 7, 7。不同于炸弹。

在比较四同张带二对时，含最大四同张的牌面获胜。

最大：2, 2, 2, 2，一对，一对

最小：3, 3, 3, 3，一对，一对

炸弹 - 四同张

四张分值相同的牌，或称四同张。可连续出炸弹。例如，如果一名玩家出 5, 5, 5, 5，下一名玩家可出 7, 7, 7, 7。

在比较炸弹时，最大的四同张获胜。

最大：2, 2, 2, 2

最小：3, 3, 3, 3

火箭 - 对王

一对王。

火箭和炸弹可胜过任何牌型。例如，如果一名玩家出三同张，另一名玩家可打出火箭或炸弹 - 他们可在任何时候使用，无论上一个组合中的牌数是多少。

请注意，炸弹比火箭小。

计分和付款

如果赢家是地主，则得到每名玩家在游戏一开始叫牌的点数。如果赢家不是地主，则两名不是地主的玩家得到游戏一开始叫牌的最大点数（1、2 或 3 点）。所以如果叫牌是 2 点，而地主获胜，则其从每名玩家那里得到 2 点 - 合计 4 点。如果不是地主的某个玩家获胜，则地主给每名玩家 2 点，即合计输 4 点。

输家按照“每点美元数”向赢家支付相应的金额。

系数

系数是指牌面的点数翻倍。系数可在一个牌局中出现多次，而每次都会将点数翻倍。例如，最初叫牌是两点，而牌局中出了一个炸弹和一个火箭。那么游戏的总点数就是八点（ $2 \times 2 \times 2 = 8$ ，根据赢家是谁，地主可从两名玩家那里获得 8 点，或者向两名玩家支付 8 点）。

以下情况可导致点数翻倍。

- 出炸弹。
- 出火箭。
- 两名不是地主的玩家在牌局中均未出牌。
- 地主仅出了一次牌。

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。

如果地主没有足够的现金支付，则会向两名非地主玩家尽可能多的支付。如果一名非地主玩家没有足够的现金支付，则这两名非地主玩家均向地主支付相同的金额（现金牌桌余额的较小值）。

另一方面，如果现金不足的玩家获胜，则其得到的付款仅限于每名玩家的下注计算之内。金额上限取决于玩家在牌局开始时的资金。

断开连接政策

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 或您能够重新连接。

佣金

5%的佣金将从获胜玩家彩金里收取。

最低游戏开始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。