**斗地主竞赛规则**

**竞赛规则：**

1.由四人玩两副牌，地主为一方，其余三家为另一方(俗称农民)，双方对战，先出完的一方胜(三家农民只要有一家出完即为胜出)。

2.每副牌的地主由竞叫产生，由发牌人首先叫分，可以不要、竞叫为1分、2分或者3分，以3分最高。按逆时针方向每人依次有一次起叫权，但前面有人叫3分后，后面的人就无权叫分了(可无限使用炸弹)。

3.当地主得分以竞叫结果为准。如果不愿意当地主或者当地主为1分、2分，而地主被别人抢当，那么不叫或1分的用一把炸弹，选择2分的可用二把炸弹。地主可以无限用炸弹。当首先叫牌的人直接叫3分(俗称头撂，胜可加奖1分)，则3家农民都可以无限用炸弹。如果首先叫牌的人选择1分或者2分，最后无人竞争的话，则3家农民各只能用1副炸弹。

4.四家不叫，由起叫家为1分地主逼打，其上家农民禁止使用炸弹，下家农民各只能用1副炸弹。

5.当一位选手在一轮中做了三副大地主失败时，以后不得再争叫地主。逼打除外。

6.出错牌:地主领出时，可由下家农民在桌上的牌中，指定出任何一张牌；如果农民领出时，则由地主指定出任何一张牌

7.报牌与问牌：不论地主还是农民，手中10张以内牌，自报一次；地主可以任意问询农民手中持牌的情况；农民只有在跟牌在面前时、或有出牌权时，方可以问询地主或者其他农民手中的持牌情况。

8.本次比赛没有“报到”、“闷撂”和“摊打”。

9.发牌：两副牌，留八张底牌，其他发给四家，底牌加到地主手中。

10.出牌：首先将八张底牌交给地主，由地主开始出牌，然后按逆时针顺序依次出牌，轮到你跟牌时，你可以敲两下桌子表示不要或出较大的牌。但没有轮到出牌时，应将牌放在桌上。直至某一方牌出完就结束此局。

11.违规：如发现有违规动作，由裁判根据情节处理(警告或罚分)。

12、牌型：

1) 四个王，称为天尊，什么牌都可以打，是最大的牌。

2) 8个一样的，如八个Q，威力紧次于天尊，被称为天炸。

3) 7个一样的，如七个J，威力小于天炸，被称为导弹(民间称七巧)。

4) 6个一样的，如六个10，威力小于导弹，被称为火箭(民间称六喜)。

5) 5个一样的，如五个9，威力小于火箭，被称为炮。

6) 4个一样的，如四个8，威力小于炮，被称为枪。

以上牌除比自己大的炸弹外，什么牌型都可打。

7) 单牌(一手牌)：单个牌。

8) 对牌(一手牌)：数值相同的两张牌。

9) 三张牌：数值相同的三张牌(如三个10)。

10) 三带一对：数值相同的三张牌+一对牌。例如：333+44只能带对子。

11) 五张或五张以上牌点连续的牌，花色不限。例如：3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K等。注意：可以选择A，2，3，4，5；或者2，3，4，5，6或者10，J，Q，K，A。

12) 双顺：三对或更多的连续对牌(如334455、88991010JJ)。包括AA2233，223344，QQKKAA。

13) 三顺：二个或更多的连续三张牌(如：333444、444555666777)。包括AAA222333，222333444，QQQKKKAAA。也叫飞机不带翅膀。

14) 飞机带翅膀。三顺+同数量的一对牌。例如：333444+6677(双飞)333444555+667788(三飞)333444555666+7788991010(四飞)等。注意，所带的一对牌，必须是连顺，不允许出现：333444+6688。

牌型的大小：

天尊是最大的牌。天炸，导弹，火箭，炮，枪除了比自己大的炸弹外，比其它牌型都大。一般牌型而言，只有当牌型相同和总张数相同的牌，才可比较大小。其中像三带二、飞机带翅膀等组合牌型，只要比较其牌数最多牌值就行。只有比当前出的牌(场牌)大的牌才能出

**掼蛋规则**

人数：需4名玩家参与游戏。类似双扣一样，面对面的2位玩家为一方。

牌源：两副扑克共108张牌。

发牌顺序：每局由系统随机决定发牌顺序，逆时针发牌。随机翻出一张牌，摸到这张牌的玩家首先出牌。

发完牌后即进入出牌阶段

第一局为摸到翻出牌的玩家先出。

接风：当某个人最后一手牌打出时，如果其他玩家都放弃。则下一轮的任意出牌权是他的对家

任意三家出完牌算游戏结束，或任意一家先出完牌随后他的对家第二个出完牌则本局游戏结束。

牌点从大到小依次为百搭,大王、小王、（当前所打的级牌）、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

花色大小：惯蛋不分花色大小。

单张：一张牌为单张，以牌点来比对大小。

顺子：牌点连续的5张单牌（只能为5张），花色不同，以结尾（最大一张牌）的牌点来比对大小。(A、2可以作为顺子来出，但是只相当于1、2,12345是最小的顺子，最大的顺为10JQKA)。

对子：牌点相同的两张牌，以牌点来比对大小。

连对：牌点连续的三个的对子（只能是三个），以牌尾对子作牌点对比大小。（A、2、3可以用来做连对，但是只能是1、2、3，为最小的连对，QQ、KK可以和AA连，为最大的连对）。

三张：牌点相同的三张牌，以牌点来比对大小。

驼子：牌点连续的两个的三张（只能是两个）。以牌尾三张作牌点对比大小。(AAA、222可以作为连三张来出，但只相当于1、2，KKK可以和AAA连出，为最大的连三张，正常情况下A仍然为A)。

三带二：三张和一个对子的组合。比对大小时比对三张的大小。（只能为三张带对子的组合）

炸弹：牌点相同的4张或4张以上的牌被称为炸弹，炸弹比除了天王炸弹外任何一种牌型都大，炸弹张数相同时炸弹之间以牌点对比大小。炸弹张数不同时，张数多的为大。

同花顺：相同花色的牌点连续的5张单牌（只能为5张），以结尾（最大一张牌）的牌点来比对大小。 同花顺可以比5连的炸弹大，但比6连的小。

天王炸：2张大王2张小王所组成的牌，为所有牌型中最大的。

特殊规则

等级：对阵双方都一个等级，如升级一样的数字。第一局双方都从2打起，每局的胜方级数增加，一直打过A，算一轮结束重新打2。级牌可以做为自己参加各种组合牌（如：顺子，驼子，三带二等。比如打2除红桃2以外的别的花色的牌可以参加23456的顺子）

百搭牌：对应等级的2张红桃等级牌，为百搭牌，可代替除小鬼、大鬼的任意牌，并可用在任何组合当中。（如打10、此时2张红桃10为百搭牌）百打牌以钻石在牌正上方标记,牌打出后钻石消失.

进贡与还牌：每局发牌结束后，上局的下游要将手上最大的一张牌进贡给上局的上游。而上游将任意一张牌还牌给下游。（本局的百搭牌不算在进贡牌中）进贡和还牌就用出牌来实现类似埋底的操作，出牌后牌自动加入对方手牌，先进贡再还牌。进贡和还牌时，桌面显示玩家正在进贡和还牌等字样。

一般进贡分两种情况:

1 上游和下游为对家,下游玩家必须要有两张王才能形成抗贡。

2 上游和下游不为对家，下游玩家一方两名玩家合起来有两王即可形成抗贡。

如果上局胜方为双扣，输家双方都要进贡，按上局手上牌的剩余张数，多的进贡上游，少的进贡第二位，若是牌数一样则上游的下家进贡给上游，第二位的下家进贡给第二位。同样获得进贡的两家分别还一张给进贡方

抗贡：手中拥有2张大王的时候不用在开牌前将手中最大的牌进贡给赢家抗贡在进贡时用放弃按钮实现。桌面显示玩家抗贡

当下游手中拥有2张大王的时候则可抗贡，若是双扣情况下，输家单方拥有2张或双方各有1张大王也可抗贡。抗贡时抗贡玩家必须亮出大王。

第二轮出牌权：一般情况由进贡过的下游优先出牌，若下游形成抗贡则有上游先出，双扣情况下，由进贡牌大的一家先出牌，若一样则由上游的下家先出。

**大怪路子规则**

一、打牌规则

1、竞赛双方各为三人组合。比赛时，双方各三人间隔而座，用三副牌平均分发，每人27张牌。

2、出牌只允许出1张、2张(对子)、3张(三条)和5张四种组合的牌型。五张组合的牌型其等级递行为：顺子(五连张)、同花(同花色)、呼浩(3条加对子)、尖子(四条加单张)、同花顺子(同花色五连接张)、五条(5张同数牌)。

3、出牌按逆时针方向，每人按序轮转出牌，亦可弃权放过。后跟出者必须与先出者保持同样组合并且是大于前者的牌张，至无人能盖过时，最后的出牌者获得下一轮的出牌权。

4、大、小怪可替代从2~A的任何花色和牌点的牌张。大、小怪搭对，作“小怪”对子论处，大、小怪搭入顺子组合牌时，按大牌论处。在同花中无点。

5、每副牌的固定王牌为2。但2搭入顺子、同花中，只能按小牌算。

6、比赛时，一副牌在未打结束时，凡出过的牌，应复盖放在各自选手的面前，以备复牌，待记分后，方可归套或混合。

7、每轮打牌的副数，根据比赛办法确定。一般为双数副。第一副牌由1号位选手分发，之后按2、3、4……轮流分发，发牌者一方即为庄家，有首先出牌权。

8、根据竞赛编排，双方对垒时，小号队坐1、3、5号位，大号队坐2、4、6号位。

二、记分规定

1、每副牌单独记分。记分单上要填明双方的队名(队号)，填清牌副的双方得分。

2、跑头家抓住对方一家的，胜者得3分；

3、跑头家抓住对方二家的，胜者得5分；

4、跑头家抓住对方三家的，胜者得8分；

5、跑头家而自方一家被关，得1分；

6、跑头家而自方二家被关，则得0分；

7、每副牌赛完后，由1号位选手负责计分，记分后须经对方核签，成绩方为有效。一轮结束后，由总分高者的队，将记分单交裁判。

三、竞赛纪律

1、持牌时，应把牌呈扇形拿在手中，或把整叠牌放在桌上轮到出牌时拿起，

不得时而合拢时而打开，不断改变拿牌方式。

 2、打牌时，不得进行交谈。

3、在未轮到自己出牌时，不得有任何示意性的动作，在轮到自己出牌时，如没有盖过实力，不得长考迟疑。若表示弃权放过则用手在桌上轻轻敲二下表示通过。

4、问牌规定

只有轮到自己出牌和取得出牌权时，才有资格进行问牌。当轮到自己出牌时的问牌，只能问当时台面上最大的对家一家的牌，不得向其他人问牌，同时，此时的问牌的先决条件是要有盖过的实力，违者按犯规处理。

在取得出牌权时的问牌，只有资格问自方同伴的牌，而不得问对方的牌。

问牌的标准用语为“报否”，不能用其它方式进行问牌。

5、回答规定

标准的回答用语是：十张以上的回答“不报”，十张或十张以下的如实回答“几张”，回答时，不得加其它辅助语言和动作。

6、从预赛起，各队一般不得更换队员，特殊情况需向裁判长汇报经许可后，方能参加比赛。

7、因队员迟到、缺席20分钟以上，致使比赛无法进行时，按弃权论处，因对方弃权而轮空的队，直接进入下轮比赛。

8、每副牌用时规定为15分钟，超时裁判员可以判其停赛，接现状计算比赛成绩。

 9、如有二队或以上场分相同则先比净胜分,多者名次列前，再相同则比跑头家次数多者名次列前，再相同，则比累进分多者名次列前，再相同则减去首轮，以此类推，完全相同则以抽签形式决定胜负。