**“智勇冲关 巅峰对决”80分比赛规则**

**一、牌型介绍：**

　　（一）主牌和副牌

　　1．主牌：每局游戏中，常主、当局级牌、主花色牌都称为主牌。

　　常主：大王、小王

　　级牌：游戏从打2开始不断升级，每局当前庄家的级别大小即为当局级牌。例如：庄家开始时的级别为[2，](http://www.so.com/s?q=2%EF%BC%8C&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_text)则2为本局的级牌，所有级牌都是主牌。如果庄家的级别上升到了K，此时K就成为级牌

　　主级牌：每局游戏在出牌前，首先会先确定一种花色的级牌为主级牌

　　主花色：每局游戏中，与当前主级牌花色相同的所有牌都为主花色牌

　　2．副牌：每局游戏中除主牌外其他所有花色的牌都称为副牌

　　各牌型之间大小顺序：常主>主级牌>其他级牌>主花色牌>副牌

　　每种花色中大小顺序：A>K>Q>……>3>2 （当局级牌除外）

　　除主花色外，其他花色级牌、副牌之间无大小区别。

　　每轮中相同花色，相同大小的牌以先出为大。

　　（二）单张，对子，连对和甩牌

　　1．单张：任何一张牌均可作为单张出牌。

　　2．对子：相同花色和大小的两张牌可组成对子。

　　3．连对（拖拉机）：花色相同，大小顺序相邻的对子可组成连对。连对至少由两对组成，最多可由对2一直连到对A。例如：[梅花](http://www.so.com/s?q=%E6%A2%85%E8%8A%B1&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_text)对7、梅花对8、梅花对9可组成梅花三连对。

　　与当局级牌大小相邻的对子也可组成连对。例如：当轮级牌为6，则梅花对5与梅花对7也可组成连对。

　　此外，对大王和对小王；对主级牌和对其他级牌；对其他级牌和对主花色A之间也可组成连对。

　　4．甩牌：甩牌是指游戏过程中，若一个玩家手上同种花色的副牌均为当前最大时，即可一起打出。例如：玩家手上牌为梅花10、梅花J、梅花Q各一张，此时外面已打出梅花对A、梅花对K、梅花Q、梅花J、梅花10各一张，该玩家即可将梅花10、梅花J、梅花Q一起打出。

　　另外，若玩家手中同种花色的副牌中同时有当前最大单张和最大对子（包括连对）时，也可一起打出。例如：玩家手中牌为梅花K一张、梅花对J，此时外面已打出梅花对A、梅花对Q，该玩家即可将梅花K与梅花对J同时打出。

　　主牌也可进行甩牌，但比较该牌是否为当前最大时，常主和级牌也在比较范围内。

　　各牌型之间大小顺序：单张、对子、连对三种牌型之间不能比较大小

　　同种牌型之间大小顺序：常主>主级牌>其他级牌>主花色牌>副牌

　　每种花色中大小顺序：A>K>Q>……>3>2 （当局级牌除外）

　　除主花色外，其他花色副牌之间无大小区别。

　　同等大小的牌以先出为大。

**二、游戏规则：**

　　游戏由四人进行，利用两副牌共108张进行游戏。

**第一轮抢庄，从2开始，2为必打；**

游戏时，位置相对的玩家为同组（对家），第一局时报主的那方为当前庄家，另一方为捡分方。

　　第一局游戏结束时，输家洗牌（革命时，本轮庄家洗牌）按照当轮游戏结果确定下一局的庄家继续进行游戏。以次类推。

**先过A为胜， A为必打。**

**每轮比赛时间为一小时，时间到时，若在抓牌，立即结束。若是抓牌已完成，则打完这局结束。比赛结束时，升级高者获胜，同级时，台上一方获胜。**

　　（一）起牌：一般情况下，庄家为第一抓牌人，革命牌局时，革命者为第一抓牌人。其余的抢庄局由切牌决定第一个抓牌人。开始时，由第一抓牌人的上家切牌，四个玩家按照逆时针方向依次摸牌，每人每次摸一张，直到最后剩下8张牌为止，交由庄家手中进行盖底牌。

　　（二）报主：

　　1． 抢报：游戏开始的第一局，由四个玩家之间进行抢报确定当局庄家。

　　第一局四个玩家在起牌过程中，谁先起到任意花色的当前级牌（默认时为2）并亮出，即成为该局的庄家，和自己的对家成为当前的主打方。另一方则成为捡分方。

　　此花色即成为该局的主花色。

　　2． 正常报主：第一局过后，在此后每局游戏的起牌过程中，任何玩家均可随时亮出任意花色的该局级牌，此时该花色即成为该局的主花色。但该局庄家不变。

　　3． 反主：反主是指每局报主结束后，庄家拿底牌之前，除当时报主的玩家外，其他玩家若手上有相同花色的对级牌或对常主，可亮出进行反主。此时主级牌变为该玩家亮出的花色级牌，主花色也随之改变。若反主时亮出的为对常主，则该局游戏中没有主花色，只有常主和当局级牌为主牌。这种情况叫做无主（此时各花色级牌大小一致）。报主玩家也可参与反主，但必须在有其他玩家先进行反主的前提下。如果报主后没有其他玩家进行反主，则报主玩家也无权反主。**反主不反庄**

　　4． 上保险（定主）：当玩家进行报主后，如果再次摸到该花色的级牌，可将这对级牌一起亮出进行上保险。上保险后，若其他玩家再进行反主，则必须反常主才可。

　　5． **无人报主：**第一局过后，当每局游戏起牌过程结束时，若还没有人报主，此时则从底牌中抽取第一张牌的花色作为该局的主花色。若第一张为常主则该局游戏为无主。此时，庄家双方手上的级牌变成最小的主。若从底牌中取得级牌，应出示给大家，否则也成最小的主。

（三）**革命**：当捡分方单方手上分数≤15分时，自己决定是否革命，不可与对方商量。若犯规与对家商量，则取消革命资格。革命时得把牌全部亮出，并计算手上的总分数，若革命出错则扣20分，牌局继续。若革命成功，下把抢庄。革命需在庄家盖底牌之前完成。

（四）盖底牌：当起牌过程和报主结束后，该局的庄家拿起剩下的8张底牌和自己手上的25张牌组合在一起进行整理，然后再选取8张进行盖底牌。盖底牌过程中，底牌只有当前盖底牌的玩家可见。**底牌在游戏出牌过程中庄家可查看但不可更换**，待一局游戏结束后才可亮出给所有玩家查看。

　　（五）出牌：反主和盖底牌结束后，由庄家开始，按照逆时针方向依次出牌。每轮出牌完毕后，按照每个玩家牌的大小，决定第二轮由谁先出牌。**每人只能翻阅自己之前的牌，不能查看其他玩家之前的出牌情况。**

　　1． 单张：每轮先出牌玩家打出一种花色的副牌单张时，其他玩家必须也跟出该花色的单牌，在没有该花色副牌时可出其他花色副牌代替或用主牌单张杀。

　　2． 对子：每轮先出牌玩家打出一种花色的副牌对[子时](http://www.so.com/s?q=%E5%AD%90%E6%97%B6&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_text)，其他玩家必须也跟出该花色的对子，在没有该花色对子时必须跟出该花色单张，没有该花色牌时可选择出其他花色副牌代替或用主牌对子杀，但若是两张主牌单张是无法杀掉对子的。

　　3． 连对：每轮先出牌玩家打出一种花色的副牌连对时，其他玩家必须也跟出该花色的连对，在没有连对的情况下必须跟该花色的对子，没有对子的情况下跟该花色单张，依次类推（出牌数量总和需和连对牌数一致）。若用主牌杀连对时，主牌也必须是相同[对数](http://www.so.com/s?q=%E5%AF%B9%E6%95%B0&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_text)的连对才可。

　　4． 甩牌：每轮先出牌玩家打出一种花色的副牌甩牌时，其他玩家必须也跟出该花色的牌，没有该花色副牌时可出其他花色副牌代替或用主牌杀（出牌数量总和需和甩牌数量一致）。若玩家甩牌中包含对子或连对，用主牌杀时也必须包含相应数量的牌型才可。比较主牌杀的大小时，如果甩牌中有对子或连对，则比较主牌杀中对子或连对的大小；如果甩牌中没有对子或连对，则比较主牌杀中最大的一张牌，当两家主牌杀的最大一张牌相同时，先出的为大。

　　5． 吊主：每轮先出牌玩家出主牌时，其他玩家也必须跟主牌，在没有主牌的情况下可出任何一种花色的副牌。

　　（六）得分：在游戏过程中，每种花色（包括主花色和级牌）的5、10、K都称为分牌，其中5对应为5分，10和K对应为10分。

　　每轮出牌结束后，若该轮中有分牌出现，则根据该轮每家牌的大小来确定分牌的归属。其中，捡分方所得的分牌集中在一起进行累计，最后捡分方所得全部分牌的总和即为该局的总得分。

　　总得分：总分=面上分（捡分方在出牌过程中的得分）+扣底得分（捡分方扣底所得的分数）

　　（七）扣底：出牌进行到最后时，在最后一轮中谁的牌最大，则有权得到底牌中的所有分数。根据最后一轮中牌型的不同，所得的分数倍数也有所不同。  
　　单张扣底：底牌分数×2

　　对子扣底：底牌分数×4

　　连对扣底：底牌分数×4×连对对数

　　甩牌扣底：按照甩牌中最大的牌型计算

　　若甩牌时有两对或者两个连对时，仅按照一对或者连对数[最多的](http://www.so.com/s?q=%E6%9C%80%E5%A4%9A%E7%9A%84&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_text)连对计算，不进行累加。

　　（八）升级：每局游戏结束后，根据捡分方总得分的多少来判定由哪方升级。

　　具体升级情况如下：

　　0分（大光） 主打方升5级

　　5—15分（小光） 主打方升4级

　　20—35分（小光） 主打方升3级

　　40—55分（小光） 主打方升2级

　　60—75分 主打方升1级

　　80—95分 换庄（主打方下台，捡分方上台）

　　100—115分 捡分方升1级

　　120—135分 捡分方升2级

　　140—155分 捡分方升3级

　　160—175分 捡分方升4级

　　180以上 捡分方升5级（封顶）

**（九）轮庄：**每局游戏结束后，若主打方升级，由该局庄家的对家成为下局庄家。若捡分方上台或者升级，则由该局庄家的下家成为下局庄家。

**三、注意事项**

　　1. 比赛开始后，双方不得无故调换比赛者，少人自动弃权；

　　2. 跟牌原则：成对出牌时，有对必须跟对，若每发现跟牌错误，等打完当把牌后，若无出错方为庄，则可选择自动升级或者扣除对方40分。若无出错方为捡分方，则可选择自动上台或者得分加40分。若双方均出现跟牌错误情况，双方不升降级，且下把牌双方抢庄。

　　3. 甩牌出错时扣分办法：有N张甩不出去应扣N\*10分，对子算2张，并由对方决定出最小的单张或对子。

　　4. 比赛时，未经对方允许，不得悔牌，否则按照一张牌扣10分处理。

　　5. 若有多牌情况，由对方抽走相应数量的牌，若为少牌情况，则最后一手当作垫牌处理。并且，若无出错方为庄，则可选择自动升级或者扣除对方40分。若无出错方为捡分方，则可选择自动上台或者得分加40分。若双方均出现多牌少牌情况，双方不升降级，且下把牌双方抢庄。

　　6. 比赛时，若出现本规则未尽事宜，由裁判组协商解决。