玩法规则

（一）玩法基础

1.游戏名称：大冶打拱

2.游戏人数：4人

3.使用牌数：2副扑克牌108张，四人游戏，每家27张牌。

4.游戏模式：

（1）独牌模式：由第一局庄家发起，逆时针顺序4个玩家都可选择独牌。庄家1v3闲家，选择独牌的人成为庄家。（不计算分数，哪方抢到一游，即为赢家。游戏结束）

（2）找朋友模式：无人独牌，则庄家与和其配对的玩家形成一家与剩下的两个玩家形成2V2的PK局面。（以分数和游数来定输赢与大小）

（二）出牌牌型

1.单张：任何一张牌都可做单张出。 大小：2>A>K>……>5>4>3。

2.对：任何相同的两张牌都可做对子出（不分花色）。 大小：22>AA>KK>……>55>44>33。

3.连对：相邻的二对或三对以上的牌可做连对出（不分花色）。 大小：AAKK>KKQQ>QQJJ>……>3344, AAKKQQ＞KKQQJJ＞QQJJ1010＞……＞554433。2不能与任何牌组成连对。

4.三个：任何相同的三张牌都可作为三条（不分花色）。大小：222＞AAA＞KKK＞……555＞444＞333。1个王可以跟任意一对牌，两个王可以跟任意一张牌一起当三个出。

5.连三：（俗称：飞机）：相邻的二个三个或三个三个以上的牌可做飞机出（不分花色）。 大小： AAAKKK＞KKKQQQ＞……＞444333，AAAKKKQQQ＞KKKQQQJJJ＞……＞555444333。2不能与任何牌组成飞机。

6.炸弹：

（1）普通炸弹：四个或四个以上相同的牌为炸弹。（不分花色，大小：8张炸弹>7张炸弹>6张炸弹>5张炸弹>4张炸弹），王可以当任意一张牌

（2）五十K炸弹：5、10、K三张牌可以做为五十K炸弹一起出，分为正五十K和杂五十K炸弹。（大小：正>杂）

①正五十K：相同花色的单张5＋单张10＋单张K可组成“正五十K”炸弹。（花色大小：黑桃>红桃>梅花>方片）

②杂五十K：任意花色的单张5＋单张10＋单张K都可组成“五十K”炸弹。（杂五十K之间不分大小，先出为大）

③五十K中三张牌均可由王代替。

④普通炸弹大过五十K炸弹。

（三）牌和炸弹的大小

1.本游戏的牌点由大到小排列为：2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3。

2.癞子：大小王均可作为癞子，可以当做任何一张牌。

（1）单出最大可当2.

（2）1个王可以与任意单张当对子。2个王可以当对子出，最大可当对2。

（3）1个王可以跟任意一对牌，2个王可以跟任意一张牌，或者3个王可以一起当五十K出。

（4）王也可以跟其他牌组成炸弹。

①如三条3加1个王，算作3333，与4张3的炸弹同等大小，加2个王，算作33333。

②四条3加一1王，算作33333，与5张3的炸弹同等大小，加2个王，算作333333

③以此类推，最大可以8个3加4张王，算作12个3.

④单5、K，配1个王，算做五十K炸弹。5.10.K任意一张牌配2个王或者三个王同时出，都可算五十K炸弹。如果是同花，算同花。

3.相同炸弹大小：相同牌型炸弹按牌点数确定大小，点数越大炸弹越大。如4444>3333

4.不同炸弹大小：12炸弹＞11炸弹＞10炸弹＞9炸弹＞8炸弹＞7炸弹> 6炸弹>5炸弹>4炸弹>黑桃正 五十K > 红桃正 五十K > 梅花正 五十K > 方片正 五十K > 杂 五十K，其中杂五十K不分大小。

5.牌型规则：所有牌型都只可单出，不能带其他牌型。除炸弹外，其他牌型之间不可比较大小。炸弹大于其他任何牌型；炸弹之间再比较大小。

（四）出牌规则

1.发牌出牌顺序：游戏第一局随机翻一张明牌，由得明牌的玩家为庄家，其后则以上局的一游玩家为庄家，庄家首先发牌出牌，(可以出任意牌)，发牌出牌顺序为逆时针。

2.叫牌：游戏第一局发牌完成后由系统随机抽取庄家任意单张牌亮出进行叫牌，其后则由庄家最早发到得单张做为叫牌。另一家拥有与庄家叫牌相同牌的玩家即和庄家成为对家。此时玩家形成二对二的局面。

3.独牌：

（1）当一个玩家认为自己的牌足以与其他三个玩家相抗衡时，可选择独牌。独牌后，则独牌玩家形成一打三的局面。

（2）独牌后，该局只以最先的名次决定胜负，而不再以得分作为标准。若独牌玩家得到一游，则独牌玩家胜，若其他三个玩家中任意一个得到一游，则独牌玩家负。

（3）每个玩家都有独牌的权利，在庄家叫牌的情况下，其他玩家依然可以选择独牌。独牌顺序按庄家开始，按打牌顺序轮。先轮到的玩家选择独牌，别的玩家就不能再独牌了。

4.轮流出牌：其他出牌者在轮到自己出牌时，所出的牌必须比上一出牌者大，如果大不过或者不想出，可以弃权。如果连续三家弃权，则由最后出牌玩家在下一轮得到任意出牌权，可以出任意牌型，没有任何要求。

5.明鸡：拥有与庄家叫牌相同牌的玩家是庄家的对家，在牌局开始后通过打出这张牌来表明自己和庄家的对家关系叫明鸡。

6.接风：找朋友的情况下，当一游玩家的牌最后的牌为最大时，若庄家的对家已明鸡确定关系，即由一游的对家接风；若庄家的对家未明鸡确定关系，即由一游的下家接风。当二游玩家的牌最后的牌为最大时，若庄家的对家已明鸡确定关系，即由二游的对家接风；若庄家的对家未明鸡确定关系，即由二游的下家接风。

7.名次：游戏中，第一个出完牌的玩家为一游，其次为二游三游，最后剩下的玩家为末游。 游戏结束后，末游玩家所得到的分数归一游玩家所有，手中未出的分数归三游所有。

（五）结算方式：

1.独牌模式：庄家为一游的时候，庄家赢；闲家抢到一游的时候，闲家赢。

2.找朋友模式（分为甲、乙两方）---末游玩家视为被关，手中的分数（不包括已经抓到的分数）归已经跑完的一方所有；一方两个玩家都跑完（一游、二游），则牌局结束，另一方的两玩家视为被关，手中分数归另一方所有。

（1）半拱---甲方一、四游，乙方二、三游，谁得分100分以上（当甲方一游得分100分时，胜负已分，接下来的牌局只是决定得分问题，是半拱或者直拱还是干直拱，如甲方再得二游，且乙方玩家没有得分，干直拱。乙方玩家有得分，即为半拱。如甲方再得三游，那得分就取决于乙方二游玩家的得分情况，得分，半拱。没有得分，直拱。），谁赢；甲方一、三游，乙方二、四游，乙方得分低于等于100分，甲方赢。乙方≥105分，乙方赢。

（2）直供---甲方一、三游，乙方二、四游，甲方得分200分，甲方赢；甲方一、四游，乙方二、三游，乙方得分200分，乙方赢。

（3）干直拱---甲方一、二游，乙方三、四游，甲方得分200分，甲方赢。

（4）结算方式说明：在打拱游戏中，决定输赢的还是双方的得分。当继续游戏改变不了双方的结算分数时，牌局结束。

（5）结算番数说明：半拱=10分（一方得两家都得10分，另一方两家都扣10分） 直拱=20分 干直拱=40分 独牌=40分（庄家赢进120分，反之出120分）

（六）结束本局：

1.找朋友的情况下：

（1）当只剩下末游有牌时结束本局，

（2）当一二游为对家时也结束本局。

（3）二游独自拿了105分以上（含105分），并且另一方拿了分时结束本局。

（4）一游和对家共同拿了100分以上（含100分），对方走了二游并拿了分时结束本局。

4.独牌的情况下，任意一位玩家出完牌时结束本局。

（七）记分规则：

得分：当一轮中有分数时，则最后得到任意出牌权的玩家获得这些分数