**郴州字牌**

**服务器 策划案**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修订时间 | 修订版本 | 修订人 | 修订内容 |
| 2016/10/26 | V1.0 | Ethan | 初稿 |

玩呗平台游戏策划案

（仅限内部阅读与使用）

1. 游戏人数

可3人，可4人；

1. 字牌组成

使用一副字牌，共计80张，牌面由如下中国汉字组成；

小写“一、二、三、四、五、六、七、八、九、十”各4张；

大写“壹、贰、叁、肆、伍、陆、柒、捌、玖、拾”各4张；

其中，“**二、七、十”和“贰、柒、拾”为红色，其余为黑色**；

1. 游戏术语

|  |  |
| --- | --- |
| **术语** | **说明** |
| 牌面 | 牌有字的一面； |
| 牌背 | 牌无字的一面，各牌牌背相同； |
| 明示 | 牌面向上，置于桌面，为明示； |
| 暗置 | 牌背向上，牌面向下； |
| 墩 | 砌完牌后，留在桌面上的余牌称为墩； |
| 牌点 | 各牌的数值，称为牌点，牌点不区分大、小字，如：五和伍的牌点均为5； |
| 定庄 | 1. 每新局开始随机决定一个玩家成为庄家，之后的局，上局胡牌的玩家称为庄家； 2. 如果黄庄，则下一局玩家继续坐庄； |
| 砌牌 | 整副牌共80张，砌牌时  3人玩法：庄家砌20张，**最后补一张“亮张”**。闲家砌20张，墩上留19张作为底牌；  4人玩法：庄家砌14张，最后补一张“亮张”。闲家砌14张，牌墩留23张作为底牌； |
| 亮张 | 砌牌时，庄家所砌的最后一张牌，应由电脑在墩上明示各玩家，称为亮张，这张牌称为亮张牌（庄摸牌第15/21张） |
| 门子 | 提、跑、坎、偎、碰、顺子、绞牌统称为门子，胡牌**必须凑齐5/7方门子**（门子任意组合，同时也不会超过5/7方） |

1. 进牌术语

|  |  |
| --- | --- |
| **进牌** | **说明** |
| 对 | 玩家手中两只完全相同的牌称为一对； |
| 坎 | 玩家手中三只完全相同的牌称为一坎； |
| 碰牌 | 玩家手中有一对牌，当其他玩家打出或摸出一只相同的牌，则可以碰牌，碰牌后将三只牌全部**明示**于桌面； |
| 忍牌 | 当玩家有机会碰牌，但玩家考虑根据实际情况自愿不碰的，称为忍碰； |
| 偎牌 | 玩家手中有一对牌，当摸起一只相同的牌，玩家**必须**将手中的一对连同摸起的牌放置于桌面，且**不能明示**给其他玩家，称为偎； |
| 臭偎 | 当玩家忍碰后，玩家自己又偎牌，称为“臭偎”，臭偎**必须一张牌明示，另两张牌暗置**于桌面； |
| 提 | 1. 玩家手中四张完全相同的牌称为一提，当手中有提后在摸牌前必须放置于桌面，并且**必须其中一张明示**各玩家； 2. 玩家手中已有一坎牌，当玩家自己摸起相同的一张牌后，必须四张放置于桌面，并且**必须其中一张明示**各玩家，也构成提； 3. 玩家桌面已有偎的牌，当玩家自己摸起相同的一张牌后，必须和原来的三张一起放置于桌面，并且**必须其中一张明示**各玩家，也构成提； |
| 跑 | 1. 玩家手中已有**一坎牌**，当**其他玩家打出或摸出一张相同的牌**，玩家**必须跑牌**，**跑牌后4张牌必须明示**于桌面； 2. 玩家桌面已有**偎的牌**，**当其他玩家打出或摸出相同的牌后**，**必须跑牌**，**4张牌明示**于桌面； 3. 玩家桌面已有**碰的牌**，**当自己或其他玩家摸出相同的牌后（打出的不算）**，**必须跑牌**，**4张牌明示**于桌面； |
| 顺子 | 1. 三张牌的**牌点连续并且大小相同**的牌组合，称为顺子，大字和小字不能混合组成一句话。 2. **二七十或贰柒拾也构成顺子；** |
| 绞牌 | 三张牌**牌点相同但大小不同**的牌可以组成绞牌； |
| 吃牌 | 当**上家（非下家）**打出或摸出一张牌，或**玩家自己摸出**一张牌，可以和玩家的牌合成**顺子或绞牌**时，玩家可以吃牌，吃牌后将**三张牌明示**于桌面；（只能吃上家的牌） |
| 臭牌 | 1. 当上家打出或摸出一张牌或自己摸出一张牌，自己没吃碰（可能可以吃或者无法吃不下、可碰却最终不吃、不碰时，这张牌就成了该玩家的臭牌，第二次牌桌上再出现同张牌时，该玩家不得再吃或者碰； 2. 当下家打出或摸出一张牌，玩家可以碰却选择不碰时，这张牌玩家以后将不能再碰，**但是可以吃**； 3. 任何人也不能吃或者碰自己曾经打出过的牌，不管这张牌后来有人打出还是自己摸到的。但如果玩家持有臭牌，即使别人打过或者摸出过的牌，还是可以偎牌；（臭偎） |
| 比牌 | 吃牌时，如果**玩家手上有吃进的那张牌**，而且那张牌还可以组成一组吃的牌型，**必须一起扔出来，称之为比**。顺序为先吃牌，再比牌。**如果玩家选择不比，则之前的吃牌效果取消**； |
| 门子 | 顺子、绞牌、碰牌、偎牌、臭偎牌、跑牌、提牌各称为一方门子，**当有跑牌或提牌后，必须有且只能有一对牌作为一方门子，这对牌称为将**； |
| 摸牌 | 当玩家不能或不愿进牌时，轮到玩家动作，玩家**从墩上摸出一张牌**，这叫摸牌，**当不能偎牌时，这只牌必须明示各玩家**； |
| 八块 | 当玩家已经跑过牌或提过牌，再跑时或再提时称为八块（或叫重跑），此时**玩家不能打出手中的牌，而由下家继续摸牌**； |

1. 胡息说明

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 牌型 | 大字 | 小字 |
| 碰 | 3胡息 | 1胡息 |
| 坎/偎/臭偎 | 6胡息 | 3胡息 |
| 跑 | 9胡息 | 6胡息 |
| 提 | 12胡息 | 9胡息 |
| 壹贰叁/一二三 | 6胡息 | 3胡息 |
| 贰柒拾/二七十 | 6胡息 | 3胡息 |
| 其他 绞牌/顺子牌 | **0胡息** | |

## 2.3定制规则（标黄部分）

1. 胡牌条件

|  |  |
| --- | --- |
| **胡牌条件** | |
| 1 | 自己没有烧比（把比作吃），吃或碰过张（没出牌），烧提（该提没有提），走跑（该跑没跑），八块后打牌；（**人为犯规，电脑规避**） |
| 2 | 3人玩法：9胡息起胡；  4人玩法：3胡息起胡或6胡息起胡； |
| 3 | 3人玩法：7方门子；  4人玩法：5方门子； |
| 4 | **胡牌必须胡墩上摸到的，示众后的牌，可以胡过张**（之前打过的牌），**胡自己或其他人要碰、跑的牌**。**不能胡任何人提或偎的牌**。  可以胡放炮  3人玩法：放炮出3倍；  4人玩法：放炮出4倍； |

1. 特殊说明

|  |  |
| --- | --- |
| **情景** | **说明** |
| 荒庄 | 当墩上的牌摸完时，三个玩家中没有一个胡牌的，称为荒庄； |
| 其他 | 1. 如果自己的牌中有一“坎”是暗牌，第四张又是自己摸到的，不**管是否胡牌都只能“提”**； 2. 同时有两个以上玩家要胡同一张牌时，**如果是自己摸的牌，则自己优先胡牌**；如果是其他两家要胡牌，则**下家优先可以胡**； 3. 当牌的组合满足**一定规则时，称为名堂胡，反之称为平胡**； 4. 胡“亮牌”的天胡，能够跳过不胡，行牌之后的胡牌也能跳过不胡（跳过胡牌，即臭胡规则），但3提5坎的天胡必须胡，不能跳过； 5. 身上的对应牌型也算胡息的，并不是放在进牌区才算； |

1. 名堂说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 番数 | 名堂 | 规则 | 美术叫法 |
|  | 天胡 |  |  |
|  | 红胡 |  |  |
|  | 乌胡 |  |  |
|  | 自摸 |  | 分数X2 |
|  | 毛胡 | 胡牌时牌面没有胡息 | 按15胡息计算 |

注意：如果有两个或以上名堂的，总番数按各名堂的番数累加。

1. 如何算分

3息+1囤，不满3息不计；

1息+1囤

（两类可配置）

“胡息”换算“囤数”加成“名堂”

1. 飘

增加飘的玩法（可配置）

1. 消

明消-明提 明偎

暗消-暗提 暗偎 并且 算毛胡