牛牛游戏 [免费编辑](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982) [添加义项名](javascript:;)

[B 添加义项](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html###)

?

所属类别 :

词条暂无分类

牛牛游戏，又名"斗牛"游戏。是流行于浙南一带的游戏，主要的游戏平台有腾讯等。该游戏由2到5人玩一副牌(54张)，其中一家为庄家，其余为闲家，发完牌后即可开牌比牌，庄家与所有闲家一一进行比较，牌型大者为赢，牌型小者为输。

基本信息

* 中文名称

牛牛游戏

* 外文名称

niuniu

* 又名

斗牛

* 流行于

浙南

* 类型

游戏

* 规则

牌型大者为赢

* 游戏平台

windows

* 运营商

[腾讯](https://baike.so.com/doc/1038695-1098608.html)等

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 目录 | 1[游戏介绍](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-1)  2[玩法:](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-2)  3[牌型大小](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-3) | 4[获胜条件](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-4)  5[逃跑扣分](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-5)  6[规则介绍](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-6) | 7[牛牛游戏之二人牛牛](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-7)  8[牛牛技巧](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-8)  9[游戏心理](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html#5341539-5576982-9) |

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=1)游戏介绍

牛牛游戏主要分为[二人牛牛](https://baike.so.com/doc/6669317-6883156.html)，[四人斗牛](https://baike.so.com/doc/25608220-26657321.html)和至尊牛牛[[1]](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html" \l "refff_5341539-5576982-1) 。

玩家要是可以将手中的五张牌，以三张一卡、两张一卡的形势排列成 10 的倍数，此种牌就被称为

"牛牛"，属最大牌型。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=2)玩法:

玩家选择三张组合成牛的牌，牌左上位置有个牛字会亮，点牛即可。无牛的情况下直 接点摊牌。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=3)牌型大小

数字比较: k>q>j>10>9>8>7>6>5>4>3>2>a。

花色比较:黑桃>红桃>梅花>方块。

牌型比较:无牛<有牛<牛牛<银牛<金牛<炸弹<五小牛。

无牛牌型比较:取其中最大的一张牌比较大小，牌大的赢，大小相同比花色。

有牛牌型比较:比牛数;牛数相同庄吃闲。

牛牛牌型比较:取其中最大的一张牌比较大小，牌大的赢，大小相同比花色。

银牛牌型比较:取其中最大的一张牌比较大小，牌大的赢，大小相同比花色。

金牛牌型比较:取其中最大的一张牌比较大小，牌大的赢，大小相同比花色。

炸弹之间大小比较:取炸弹牌比较大小。

五小牛牌型比较:庄吃闲。

五小牛>炸弹>金牛>银牛>牛牛>有牛>没牛

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=4)获胜条件

游 戏为四个人玩，一方为庄家，另三方为闲家，开始后由闲家向桌面掷[筹码](https://baike.so.com/doc/10037760-10515593.html)，掷完筹码后系统开始发牌，最后比较大小，闲家的牌点数大于庄家则算胜利。先决条件 是:牛牛大于任何牌点数，牛 9 (前三张的组合成整数称之为 " 牛 " )大于牛 8 。有牛的牌大于无牛的牌，玩家手中任意的三张牌组合不成一个整数，则被称之为无牛牌，无牛牌的比较就按牌中最大的那张进行比较。注意:启牌的 牌必须要三张牌组合成牛才可以，不可以由两张或者四张组合而成，如果三张组合不成牛的话，那这牌就属于无牛牌。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=5)逃跑扣分

1、系统发牌前逃跑 ?

闲家:未押注逃跑不计分，押注后逃跑扣除所押筹码给庄家

庄家:逃跑扣除所有已押注闲家所押筹码(1倍)，已押注闲家获得自身先前所押筹码(1倍)，未下注者不得筹码。

2、系统发牌后逃跑

庄家逃跑

庄家逃跑游戏正常计算胜负。

闲家逃跑

闲家押分时间逃跑，返还所押[筹码](https://baike.so.com/doc/10037760-10540789.html)。开牌时间逃跑，正常计算胜负。

注:在斗牛里面,出现有小王的是最小的斗牛,有大王的是第2小的斗牛。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=6)规则介绍

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)基本规则

由于每个地方有不同的玩法，所以这里介绍的牛牛游戏的规则是大概规则。

1.牌面分数:10、J、Q、K都为10，其他按牌面数字计算。

2.任意3张牌之和为10的整数倍数，如果另外2张牌之和不为10的整数倍数，则根据这2张牌之和的个数为该副牌的牛数。例如(4，6，Q，9，9)牛数为8。

3.任意3张牌之和都不能为10的整数倍数，则判定该副牌无牛。例如(7，8，A，4。J)

4.任意3张牌之和为10的整数倍数，如果另外2张牌之和也为10的整数倍数，即为牛牛。例如(7，8，5，K，10)

5.在牛牛游戏中分数大的玩家获胜，例如A玩家是牛九，B玩家是牛五，C玩家是牛牛，D玩家是无牛，则D玩家要付给A玩家2倍的游戏币，付给B玩家1份游戏币，付给C玩家3倍的游戏币，C玩家是此轮中最大的，收取A玩家3倍下注游戏币，B玩家3倍，C玩家3倍，B玩家要付给A玩家2倍，C玩家3倍，则向D 玩家收取1倍游戏币，A玩家收取B玩家2倍，付给C玩家3倍，收取D玩家2倍游戏币。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)计分方式

炸弹----------6 倍与压注筹码

全花牌牛牛------ 5 倍与压注筹码

四张花牌牛牛-----4 倍与压注筹码

牛牛---------3 倍与压注筹码

牛7、牛8、牛9----2 倍与压注筹码

无牛---------1 倍与压注筹码

花牌指 K 、 Q 、 J 庄家与闲家之间的记分方式是固定。庄家赢钱的数量与闲家输钱的数量是成正比，比如:闲家押筹码为 100 两，如果此时庄家摸到牛牛此种大牌，闲家刚才所压的 100 两需要翻五倍给庄家。所以两者之间存在的输赢筹码数量是一个固定量。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)出牌顺序

每位玩家将牌型编排好之后可以出牌，庄家是最后一个亮牌的。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)游戏流程

决定庄家:首次随机定庄;之后当台面上出现"牛牛"或更大牌型时，由拿到该牌型的玩家做庄;同时出现两把及以上"牛牛"或更大牌型时，由拿到最大牌的玩家做庄。

发牌阶段:从庄家起，逆时针发牌。每人5张。自己的牌入手直接为明牌。

配牛阶段:玩家自己动手配牛。

如手牌为"四花"或更大牌型，手牌上方提示牌型，可选择"确定"按钮。

手牌为普通牌型时:

点选3张牌后，手牌上方动态提示牌型。如"牛六"、"没牛"。

点选3张牌，可选择"确定"按钮;

可选择"没牛"按钮;

如配错牛(点击"确定"后)或10秒未操作完毕，播放"配错啦~"动画。

一家配牛结束，即时播放该家"牌型动画"。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=7)牛牛游戏之二人牛牛

**简介**

二人牛牛，是斗牛游戏的另一种玩法，最早起源于我国广东、广西和湖南三省，是一款游戏速度极快、刺激而惊险的棋牌游戏。

游戏人数:2人

游戏牌数:一副牌除去大小王共52张

**游戏规则**

庄家:游戏第一局随机坐庄，随后轮流坐庄。

选择倍数:闲家的倍数选项都不同，系统会根据庄家和闲家的富贵豆数量动态确定。如未及时选择倍数，系统自动选择倍数为1。

发牌:庄家闲家发牌五轮，每人发牌共计5张。每人只能看到自己的牌，发牌为连续发牌，中间没有下注。

亮牌:发牌结束后，玩家可选择亮牌，如未及时亮牌，系统将自动组合最大牌型亮牌。

结算:亮牌后，闲家和庄家比较牌型大小来判断输赢。

在结算中，同时参考牌型倍率和下注倍数。二人牛牛根据不同的牌型设置了各自的牌型怒气，亮牌之后即可获得相应怒气值，怒气值累积满100即有宝箱奖励。此外，完成当日任务，奖励数额也是不可小觑。

逃跑处理:玩家逃跑后，系统对其进行托管至游戏结束，然后按照正常方式进行结算。

**牌型及大小:**

无牛:五张牌中任意三张牌都不能组成10的倍数。

有牛:五张牌中，有三张牌能组成10的倍数，剩下两张牌点数之和取个位数比较大小。

牛牛(牛十)>牛九>牛八>牛七>牛六>牛五>牛四>牛三>牛二>牛一>无牛

从无牛到牛六，牌型倍率是1;从牛七到牛八，牌型倍率是2;牛九的牌型倍率是3;牛牛的牌型倍率是5

如果牌型一样，则比较最大单张牌的牌点:K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2>1;如果最大单张牌的牌点也相同，则比较其花色:黑桃>红桃>梅花>方块。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=8)牛牛技巧

● 游戏牌数 一副牌

● 名词术语 牛牛: 牌局开始每个人手中都有[五张牌](https://baike.so.com/doc/6847694-7065120.html)，然后玩家需要将手中任意三张牌凑成10点或20点或30点都可以，这样是被称之为牛。

● 牌型比较 大王、小王、J、Q、K都是当10点，然后A是当1点，其他的牌型当自身的点数。牌型依次大小为:大王、小王、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2 、A。牌局开始每个人手中都有五张牌，接下来在将其余的两张的点数相加得出几点。去掉十位数，只留个位数来进行比较，如果接下来两张的相加点数也正好是整数的话，那就是最大的牌型:"牛牛"。当庄家与闲家同时出现相同点数时，系统自动将两家手中牌的最大那一张进行比较，谁大就由谁获得胜利。如果出现牌也相同大的话，就按花色来进行比较，花色的比较与[梭哈](https://baike.so.com/doc/5331598-5566836.html)的花色比较类同。

● 决定庄家和发牌 第一局的庄家是随机确定的，之后每局的庄家都是上一局获胜的玩家。发牌方法为普通的逆时针顺序发牌方式。

● 出牌和拿牌 每位玩家将牌型编排好之后可以出牌，庄家是最后一个亮牌的。

● 胜负判断 游戏为四个人玩，先决条件是:牛牛大于任何牌点数，牛9(前三张的组合成整数称之为"牛")大于牛8:摊牌的牌必须要三张牌组合成牛才可以。

● 输赢计算规则 牛牛--5倍与压注筹码牛9--4倍与压注筹码牛8--3倍与压注筹码牛7--2倍与压注筹码庄家与闲家之间的记分方式是固定的。庄家赢钱的数量与闲家输钱的数量是成正比，比如:闲家押筹码为100两，如果此时庄家摸到牛牛此种大牌，闲家刚才所压的100两需要翻五倍给庄家。所以两者之间存在的输赢筹码数量是一个固定量。

[折叠](https://baike.so.com/doc/5341539-5576982.html)[编辑本段](https://baike.so.com/create/edit/?eid=5341539&sid=5576982&secid=9)游戏心理

玩牛牛游戏，讲求技术，更讲求牛牛游戏心理本质。技术是树立在精采的心理本质根基上的。没有必然的心理本质教养，即使理解很多牛牛游戏技术也无法自如应用。玩家起首要熬炼过硬的心理本质。

首要并不是比拼玩家之间牌的大小，而是比拼玩家之间的胆略与智慧。如此一来，对玩家的要求也会树立在技术之上。也就是说要玩家们具 备精采的心理本质。下面说说玩牛牛所需要的三个最根基的心理本质。

第一，要耐性。很多的玩家们玩牛牛时间一长就会失落失去耐性。如此一来，呈现的状况就是胡乱的投注、胡乱的组牌，懵懵懂懂的一局游戏就结束了。连自己怎么输都不知道。那么，最终的成绩无非就是输多赢少。所以，当玩家们本身耐性不足之时，必然要想办法让本身变得专注起来。比如吃一罐辣椒、吃一箩筐大蒜、喝一水桶茶如许都比较有利于提神。

第二，要专心。很多的玩家们都觉得所谓的单机游戏是很简单的。只要动动手指头就可以了，根本就不用多想什么，殊不知这是造成本身总是输光光的致命原因。由于除了简单的敲击鼠标之外，玩家们还需要斟酌押筹码的最佳机会。如此才能够做到财路滚滚而来。不会总是原地踏步或者银袋逐渐缩水。

第三，要衡心。很多的玩家在玩游戏时，总是将胜负成绩看得过于重要。这无疑是给本身增添压力。原来本身工作上与生活上的压力就已经够大的了，还要强在本身娱乐消遣时间内增添这莫须有的压 力。如许不仅身心得不到很好的放松，并且反起到了反后果。记住你是来玩游戏的，不是让游戏玩的。

以上三点就是玩家们玩游戏时所要 具备的心理本质。每个玩家玩牛牛游戏的目的不尽不异，有的是为了消遣时间，有的是为了消解寂寞，有的是为了寻找平稳，有的是为了纯正的自我娱乐，有的可能 是为了积攒一笔小财富。不管出于什么样的游戏目的，具备了必然的心理本质，才能充沛享受牛牛游戏的乐趣。