【游戏规则】

　　发牌  
　　一副牌 54 张，一人 17 张，留 3 张做底牌，在确定地主之前玩家不能看底牌。  
  
　　叫牌  
　　叫牌按出牌的顺序轮流进行，叫牌时可以选择 “叫地主 ” 、“ 不叫 ” 。如果有玩家选择 “叫地主 ” 则立即结束叫牌，该玩家为地主；如果都“不叫”，则重新发牌，重新叫牌，直到有人“叫地主”为止 。  
  
　　第一个叫牌的玩家  
　　1 、叫牌的玩家由系统随机选定。  
  
　　抢地主  
　　1 、当某位玩家叫完地主后，按照次序每位玩家均有且只有一次“抢地主”的机会。玩家选择“抢地主”后，如果没有其他玩家继续“抢地主”则地主权利属于该名“抢地主”的玩家。  
　　2 、如果没有任何玩家选择“抢地主”，则地主权利属于“叫地主”的玩家。  
　　3 、每“抢地主”一次，游戏倍数 \*2 。  
　　4 、凡是有过“不叫地主”操作的玩家无法进行“抢地主”的操作。  
  
　　明牌

开始明牌：在选择准备时可以选择明牌开始，游戏倍数 ×4，每个玩家明牌都会×4。  
　　明牌：在收完三张底牌后可以选择明牌并开始游戏，游戏倍数 ×3 ，每个玩家明牌都会×5。  
　　  
  
　　加倍  
　　1、在选择抢完地主后，地主出牌前增加一个翻倍选择功能。在抢完地主后地主把底牌拿到手中，出现翻倍选择功能，用户可以选择加倍或不加倍。　每个玩家选择加倍都会×2。

2、在限制时间内完成加倍或不加倍的操作后，必须等待其他玩家进行完相关操作或直到限制时间到，则游戏开始由地主出牌。  
  
　　出牌  
　　将三张底牌交给地主，并亮出底牌让所有人都能看到。地主首先出牌，然后按逆时针顺序依次出牌，轮到用户跟牌时，用户可以选择 “ 不出 ” 或出比上一个玩家大的牌。某一玩家出完牌时结束本盘。  
  
　　牌型  
　　火箭：即双王（大王和小王），最大的牌。  
　　炸弹：四张同数值牌（如四个 7 ）。  
　　单牌：单个牌（如红桃 5 ）。  
　　对牌：数值相同的两张牌（如梅花 4+ 方块 4 ）。  
　　三张牌：数值相同的三张牌（如三个 J ）。  
　　三带一：数值相同的三张牌 + 一张单牌或一对牌。例如： 333+6 或 444+99  
　　单顺：五张或更多的连续单牌（如： 45678 或 78910JQK ）。不包括 2 点和双王。  
　　双顺：三对或更多的连续对牌（如： 334455 、 7788991010JJ ）。不包括 2 点和双王。  
　　三顺：二个或更多的连续三张牌（如： 333444 、 555666777888 ）。不包括 2 点和双王。  
　　飞机带翅膀：三顺＋同数量的单牌（或同数量的对牌）。  
　　如： 444555+79 或 333444555+7799JJ  
　　四带二：四张牌＋两手牌。（注意：四带二不是炸弹）。  
　　如： 5555 ＋ 3 ＋ 8 或 4444 ＋ 55 ＋ 77 。

牌型的大小  
　　火箭最大，可以打任意其他的牌。  
　　炸弹比火箭小，比其他牌大。都是炸弹时按牌的分值比大小。  
　　除火箭和炸弹外，其他牌必须要牌型相同且总张数相同才能比大小。  
　　单牌按分值比大小，依次是 大王 > 小王 >2>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3 ，不分花色。  
　　对牌、三张牌都按分值比大小。  
　　顺牌按最大的一张牌的分值来比大小。  
　　飞机带翅膀和四带二按其中的三顺和四张部分来比，带的牌不影响大小。  
　　（“癞子场”中癞子搭配出的牌型和“原装”的牌型不区分大小。）  
  
　　胜负判定  
　　任意一家出完牌后结束游戏，若是地主先出完牌则地主胜，否则另外两家胜。  
  
　　计分规则  
　　每位玩家系统初始送100分.

每局初始倍数为1，

地主获胜，得 倍数×2 的分数，

地主失败，扣 倍数×2 的分数。

农民获胜，得 倍数×1 的分数，

农民失败，扣 倍数×1 的分数  
  
　　每局倍数

每抢一次地主，倍数×2

每个玩家明牌开始，倍数×4。

每当一人明牌，倍数×3

每当一人加倍，倍数×2

每炸弹 \*2

春天\*2

掉线

如果一个人掉线，则默服务器替其选择不出牌。

如果三个人都掉线，则本局作废。

掉线的用户可以重新连接上。  
  
　　级别  
  
　　包身工  
　　0 以下 包括0

　　贫农  
　　1-50 包括1和50  
  
　　中农  
　　51-100 包括51和100  
  
　　富农  
　　101-200 包括101和250  
  
　　地主  
　　201-400 包括201和400