1 六词竞速：一人描述，另一人猜，猜出六个成语所用时间最短的一方获胜。描述过程不能出现题目中的任何一个字，不能出现同音字或任何口型提示，也不能用其他语种（如方言，英语，日语等）的同义词提示。一旦犯规，该词作废，然后会有新词代替。每队最多有两次犯规和两次说“过”的机会，第三次犯规时比赛中止，完成度为n/6。双方均完成比赛时，用时少一方获胜，若用时相同，则犯规次数少一方获胜，若犯规次数相同，则跳过次数少一方获胜。若两队犯规次数均达到三次，则比较完成度，完成度相同时，比较所用时间。

2 同题双音节猜词：由第一轮获胜方先手，描述者在限定时间内说出一个双音节词组，再由队友在限定时间内猜词，如未猜中，下一组选手的描述者继续通过一个双音节词组描述，如未猜中，再交换。注意，必须是一个双音节的词，而不能是任意两个字。描述者每进行一次提示，猜词者都必须尝试猜词（或者说“过”）。描述和猜词各有30秒倒计时，请选手把握时间。描述方在描述时每次只能说出一个双音节词组，猜词方在答题时也只能说出一个四字成语，描述时若出现题目中的任何一个字或同音字或任何口型提示或其他语种的同义词提示或夸张的肢体语言，该词则视为由对方猜出。若描述次数过多，主持人提议换题后，经双方选手同意后可以换题。先猜出两个成语的一方获胜。（其他：当对手组在进行描述的时候，即使对手组猜词选手没有答出正确答案，轮到本组时本组猜词选手也不能直接回答，必须再次经过本组描述者的描述，才能给出回答。更不能抢先在对手组猜词选手回答之前回答。当描述选手使用的双音节提示并非汉语词汇而是将两个互不相关的字生生放到一起时，也是犯规。出现这类犯规，则主持人宣布犯规判定，该组取消猜词机会，转为下一组描述、猜词。）

3 限时对抗赛：两组选手（交换描述方和猜词方）先后在90秒的时间内进行描述，猜词，猜中成语个数多的一方获胜，若数量相同，则犯规次数少的一方获胜，若犯规次数相同，则跳过次数少的一方获胜。描述过程不能出现题目中的任何一个字，不能出现同音字或任何口型提示，也不能用其他语种（如方言，英语，日语等）的同义词提示。一旦犯规，该词作废，然后会有新词代替。每队最多有两次犯规和两次说“过”的机会，第三次犯规时倒计时终止，已答对的个数记为本轮成绩。

4由成语出处猜成语：两队选手在主持人描述题中的成语的出处或相关背景时进行抢答，经主持人允许后在规定时间内说出结果，若正确，计入一分，每题每队有两次允许答错的机会，当第三次回答错误时，这一分计入对方队伍。先拿到两分的一方获胜。

5 点球大战：前一轮胜方优先答题（成语知识相关），采用类似点球大战的方式，当同一道次题（A 方答的第n道题和B方答的第n道题都称为第n道）一方答对，另一方答错时，答对的那一方获得本局胜利，若同一道次的题双方都答错，则答题继续。同一道次题：题型相同，难度相近，第n题的难度随着n的增加而增加。

注：出现平局时（如六词竞速或限时对抗赛成绩相同），双方总比分各加一分，但依旧是总分先得三分的一方胜出。

其他规则：

“过”：选手遇到难以提供描述或难以猜出的题目时,描述者和猜词 者都可以主动选择“过” 。选择“过”意味着会自动得到节目供应的下一个题目。在竞速赛中,这可以避免因偶然的障碍让整个竞赛段落变得无趣。但是“过”得太多显然也很无趣。选手在有权利选择“过”的同时,题库组即刻向描述者更换新的题目。这个更换必须非常迅速,以免耽误选手竞赛的时间,形成不公平的印象。

犯规：猜词游戏规定描述者不得使用同音字提示,违者犯规。通常来讲,遇到选手犯规节目会自动提供新词而不管选手当时是否已经接近答案（若出现争议，先遵从裁判，使比赛继续，稍后会得到公正处理）。如果是一个没有难度的词,选手犯规会让自己错过一个有把握的题目,这是他的损失但犯规同时有可能是竞赛的技巧之一,在“过”的机会被使用完的情况下,战术性的犯规可以让选手绕过一时无法克服的难关。犯规的判定由现场裁判和主持人合作进行。现场裁判在发现选手犯规的第一时间提示犯规,主持人则第一时间宣布犯规。主持人先于现场裁判发现犯规,则第一时间宣布犯规。

读音错误：我们将适度放宽对描述和猜词选手正确读音的限制,采用确认其知道、了解并尚可传达具体所指成语为处理原则。但这并不是说我们可以纵容错误知识、错误信息的传播。在每小局比赛结束的间歇,我们的主持人、嘉宾、裁判应该及时指出、纠正选手知识点的错误、给出正确的读音和解释,以便谬种流传。

限制“过”及限制犯规次数时的超时处理：竞赛中限制使用 “过” 或限制犯规次数、 或两者同时限制时, 选手已将机会用完,仍长时间不能完成比赛者,主持人宣布中止比赛进程。胜负需要看本局对手完成情况。如果对手顺利完成,则判未完成组失败。如果对手也未完成,则两组重新竞赛。