**打大A**

打大A游戏， 5个人玩，用两副牌，有大A的为一方（一人或两人），其余玩家为另一方（四人或者三人），双方对战，先出完牌的一方获胜。

单张 ：任意一张单牌。

龙：三张或三张以上点数相连的牌（不能带2，3）。

对子：任意两张点数相同的牌。

双龙：三对或三对以上点数相连的牌（不能带2，3）。

蛋子：任意三张点数相同的牌。

大蛋子：四张到六张点数相同的牌。如7777。888888

王：大王管小王。单王必须大蛋子能管，单王只能管单牌。

双王：两个王（不论是否对王）双王可以管 单牌、对、 蛋子、大蛋子、龙、双龙。

三—四张王：除了双大 A 外最大的。

4：4 作为最小的牌却有着特殊的作用，它可以把别人打出来的蛋子或大蛋子取回来自己用。具体规则：单 4 不能取，只能做最小的牌出或者龙出；对 4 可以取蛋子； 3 个四可以取 4 张的大蛋子； 4 个可以取 5 张个大蛋子。依此类推。（4不能取4，例如2个4不能取3个4）例如：上家出了三个2的蛋子，自已可以出一对4取3个2，当出了一对4，系统将上家的三个2自动加入自已手中（不可不要）， 下家以一对4接牌.

真七：七张-八张相同的牌。如 8888888 。可以双王，大蛋子，蛋子，双龙，单龙，对牌，单牌。

大A：发牌过程中抢亮的一张A，与该张A同花色的2张A，即为该局游戏中的大A，单张大 A 。可以管任何单牌，包括大王。 5 张以上大蛋子可管大 A 。

双大A：一对大A，无敌牌。可管任何牌，任何牌管不了它。

牌型比较

点数大小比较：从大到小依次为：大A、大王、小王、3、2、A(除去大A)、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4。

牌型大小比较：从大到小依次为：双大A > 4张王 > 3张王 > 真七 > 双王 > 大蛋子 > (双龙,大蛋子以上才能管)。

蛋子 > 单龙，对牌，单牌（其中单大A要5张以上的大蛋子才能管，单大A只能管比它小的单牌，单王要大蛋子才能管上，单王只能管比它小的单牌。

同一牌型比较： 单张，龙，对子，双龙的牌型，牌张数必须一样，最小牌大过最小牌就可以大过。蛋子，大蛋子，真七，先比较牌张数，牌张数多者为大，牌张数一样比牌点

胜负判断规则:有一方出完牌游戏结束; 最先出完牌的一方，且第一个出完牌的玩家属于此方，则此方为胜方。最先出完牌的一方，如果第一个出完牌的玩家属于对方，则此时双方为平局。

**扑克游戏设计**

游戏名称：兵临城下

游戏设定：两个人玩，一副牌。

A：替换牌，可与自己场上的一张牌替换。

2-6：单位牌。

7-k技能牌

7：敌方点数加7，自己抽两张牌。

8：选择一张牌堆里的弃牌回到自己场上。

9：清楚场上所有效果。

10：每人从牌堆抽三张牌到自己场上

J:令己方一个组合点数翻倍

Q:令敌方的一个组合点数变为1

K:两人抽牌，消灭点数更大的玩家场上点数最高的牌。

自己场上的单位牌构成同花顺组合，则三张牌均视作最大点数。如2.3.4，增加点数视作4\*3=12.如果构成同花顺如相同花色的则增加除以上规则外再乘以2。如2.3.4.5增加点数为4\*5\*2=40。

自己场上数字相同的单位牌构成叠牌组合，则该数字单位牌所加分数为该牌数量以牌点数。如5.5所增加点数为（5+5）\*2=20。5.5.5增加点数为（5+5+5）

\*3=45。

小Joker：点数+10且不受其他牌效果影响。

大Joker：点数+15且不受其他牌效果影响。

游戏规则：

开局两人各抽10张牌，每个人拥有两张牌的换牌机会，双方起始点数均为0。

双方通过猜拳由胜利者决定谁先出牌。

双方轮流打出一张手中的牌到场上。

每打出一张牌则增加自己场上牌面数字的点数，如果有上述设定则设定优先。

玩家可自主决定并声明组合类型。

玩家可以在出牌阶段选择放弃本回合。

游戏将进行三个回合，每回合点数大的人胜出。

游戏采取三局两胜制，提前赢得两回合者获胜。