**【斗地主（两副牌）简介】**

游戏使用两副牌，四个玩家同时游戏，一队为地主，另外三个人为另一队，先出完牌的一队获胜

**【斗地主（两副牌）游戏规则】**

1.**发牌和决定地主**

**发牌**：游戏开始后发牌，留8张底牌，每人发25张牌。

**叫分**：随机选择一个玩家开始依次叫分，玩家可以选择叫“1分”、“2分”、“3分”或者不叫分，所叫的分数必须比上一家高。   
叫3分的玩家成为地主。   
如果没有玩家叫3分，则一轮下来叫分最高的玩家成为地主。   
如果没有任何一个玩家叫分，则重新发牌，三轮都没有人叫地主，则解散游戏。

**底牌**：决定地主后，底牌发给成为地主的玩家，其他玩家可见。

2. **牌型**

**单张**：任意一张单牌。   
**顺子**：任意五张或者五张以上点数相连的牌，2和王不能出现在顺子中。   
**对子**：任意两张点数相同的牌，两个小王或两个大王也算对子牌型。   
**连对**：三对或三对以上点数相连的牌，如：556677。2和王不能出现在连对中。   
**三张**：任意三张点数相同的牌。   
**三顺**：两组或两组以上点数相连的三张牌，如：555666；555666777888。2和王不能出现在三顺中。   
**三带二**：点数相同的三张牌＋一对牌，如55577  
**飞机带翅膀**：三顺＋数量相同的对牌，如555666777＋99JJKK  
**炸弹**：四张或四张以上点数相同的牌，如：66666，999999  
**天王炸弹**：四张王牌

3. **牌型的比较**

天王炸弹大于所有其他的牌型。

炸弹牌型大于除天王炸弹外的所有其他牌型。炸弹的牌型相互比较时，牌张数多的大，牌数相同的情况，则比较点数，点数大的炸弹大。

非炸弹的牌型，牌型、张数相同才能相互比较，点数大的则大。三带二、飞机带翅膀的牌型比较牌型中张数最多的牌的点数即可。

点数大小，从大到小依次为：大王、小王、2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3。

4. **胜负条件**

地主为一队，其他三个玩家为另一队，先出完牌的玩家所属的队伍获胜。

5. **积分计算**

**底分**：叫牌的分数，可以叫1分、2分、3分。   
**倍数**：初始为1倍。

一局结束后，**基本分的计算方法**：   
地主胜：地主得分为3×底分×倍数；其余玩家各得：－底分×倍数   
地主败：地主得分为 －3×底分×倍数；其余玩家各得：底分×倍数

**以下情况，输赢的基本分翻倍**（翻倍条件可重叠）：   
每打出一个六张牌和七张牌的炸弹，基本分×2  
每打出一个8张牌炸弹和天王炸弹，基本分×3  
地主所有牌出完，其他三家一张都未出，基本分×2   
其他两家中有一家先出完牌，地主只出过一手牌，基本分×2