一、概述

跑胡子是中华民族古老的游戏，玩家遍布全国各省。亦称“字牌”、“纸牌”，在我国某些地区也叫“跑胡纸”、“跑和字”、“二七十”、“煨胡子”、“棍棍”等。它的组牌规则与麻将相似，但又比麻将更加灵活、变化多样，是一项很好的休闲娱乐活动。

二、游戏玩法

游戏人数 3人4人。

游戏用牌

一副字牌，共80张牌。

1、牌面 字牌的牌面都是中国汉字的数字，由如下几种牌组成：

小写“一”、“二”、“三”、“四”、“五”、“六”、“七”、

“八”、“九”、“十”各四张；

大写“壹”、“贰”、“叁”、“肆”、“伍”、“陆”、“柒”、“捌”、“玖”、“拾”各四张。

2、牌的颜色

　　 字牌的颜色分红黑两种，在湖南地区，“二”、“七”、“十”和“贰”、“柒”、“拾”为红色，其余为黑色。

牌面：牌有字的一面。

牌背：牌无字的一面，各牌牌背相同。

明示：牌面向上，置于桌面，为明示。

暗置：牌背向上，牌面向下。

墩：砌完牌后，留在桌面上的余牌称为墩。

牌点：各牌的数值，称为牌点，牌点不区分大、小字，如：伍和五的牌点均为5。

定庄：每新局开始所有玩家倒牌，根据牌的大小决定谁是庄家（最大相同的情况后台从新倒牌，直到一个玩家的最大），之后的局，上局胡牌的玩家成为庄家。如果荒庄，由庄家继续做庄，连续3次荒庄，则由庄家的下家做庄。

游戏中玩家不能自动离开房间，需要申请解散房间，大于半数玩家同意即可解算房间。

砌牌：整副牌共80只，砌牌时，三人局，庄家砌20只，最后补一只亮张。闲家砌20只，墩上留19只作为底牌。 四人局，庄家砌14只，最后补一只亮张，闲家砌14只，墩上留23只作为底牌。

亮张：砌牌时，庄家所砌的最后一张牌，应由电脑在墩上明示各玩家，称为亮张，这只牌称为亮张牌。 亮张牌是庄家的最后一张手牌。

自动提牌：

手中有一门提牌：砌牌后玩家手上如果有一门4只相同的牌，则在亮张后，电脑自动为玩家提牌。如果庄家原来有一门提牌，亮张构成第二门提牌，则亮张后庄家不用打牌。轮到下家摸牌。

手中有两门提牌：如果有两门提牌，在亮张后，电脑自动为玩家提牌。

对庄家来说，如果亮张的牌正好构成第3提或第5坎，则庄家天胡而且自摸。如果没有构成，则亮张后庄家不用打牌。轮到下家摸牌。

对其他两个玩家，第一次进牌后不用出牌，直接轮到下家摸牌。如果第一次进牌是跑或提，则第二次进牌后不用出牌。以此类推直到不以跑或提的方式进牌。

手中有三门提牌或以上：如果有三门或以上，则不用出现自动提牌步骤，直接胡牌。

牌型和进牌说明：

对：玩家手中两只完全相同的牌称为一对。

坎：玩家手中三只完全相同的牌称为一坎。

碰牌：玩家手中有一对牌，当其他玩家打出或摸出一只相同的牌，则可以碰牌，碰牌后将三只牌全部明示于桌面。

忍碰：当玩家有机会碰牌，但玩家考虑根据实际情况自愿不碰的，称为忍碰。

偎牌：玩家手中有一对牌，当摸起一只相同的牌，玩家必须将手中的一对连同摸起的牌放置于桌面，且不能明示给其它玩家，称为偎。

臭偎：当玩家忍碰后，玩家自己又偎牌，称为“臭偎”，臭偎必须一只牌明示，另两只暗置于桌面。

提：①玩家手中四只完全相同的牌称为一提，当手中有提后在摸牌前必须放置于桌面，并且必须其中一只明示各玩家。

②玩家手中有一坎，当玩家摸起相同的一只牌后，必须四只放置于桌面，并且必须其中一只明示各玩家，也构成提。

③玩家桌面已有偎的牌，当玩家摸起相同的一只牌后，必须和原来的三只一起放置于桌面，并且必须其中一只明示各玩家，也构成提。

跑：①玩家手中有一坎牌，当其他玩家打出或摸出一只相同的牌，玩家必须跑牌，跑牌后4只牌必须明示于桌面。

②玩家桌面已有碰的牌，当自己或其他玩家摸出相同的牌后，必须跑牌，4只牌明示于桌面。

③玩家桌面已有偎的牌，当其他玩家打出或摸出相同的牌后，必须跑牌，4只牌明示于桌面。

一句话：

①三只牌点连续且大小相同的牌组合，称为一句话，大字和小字不能混合组成一句话。

②特例：贰柒拾或二七十也构成一句话，大字和小字不能混合组成一句话。

绞：三只牌点相同但大小不相同的牌可以组成绞牌。

吃牌：当上家打出或摸出一只牌，或玩家自己摸出一只牌，可以和玩家的牌合成一句话或绞牌时，玩家可以吃牌。吃牌后将三只牌全部明示于桌面。

臭牌：当上家打出或摸出一张牌或自己摸出一张牌，玩家可以吃、碰却选择不吃、不碰时，这张牌就成了该玩家的臭牌，第二次牌桌上再出现同张牌时，该玩家不得再吃或者碰。

任何人也不能吃或者碰自己曾经打出过的牌，不管这张牌后来有人打出还是自己摸到的。但如果玩家持有臭牌（对子），即使别人打过或者摸出过的牌，当自己在摸到时还是可以偎牌（必须）。

例子：玩家有“一、二、二、三、贰”等牌，上家打出“二”，玩家没有吃或碰。那么以后再有人摸到或打出“二”时，该玩家就不可以吃或者碰了。如果是自己摸到的“二”则必须臭偎。

特殊：1.如果该玩家想吃牌却被另外一个玩家碰了牌，那么不算该玩家的臭牌。

2.可以胡臭牌：如果摸出的臭牌也是玩家要胡的牌，玩家可以胡牌。

比牌：吃牌时，如果玩家手上有吃进的那张牌，而且那张牌还可以组成一组吃的牌型，必须一起扔出来，称之为比。顺序为先吃牌，再比牌。如果玩家选择不比，则之前的吃牌效果取消。如果要比的牌有两张，则都要比出来，可以一次比出来，也可以先比一门牌，再比第二门牌。如果玩家符合吃牌的条件但达不到比牌的条件，即要比的那张牌无法和手上剩下的牌组成吃的牌型，则不允许吃牌。

例子：

1.玩家用“二、三”吃了上家的“一”，玩家手上也有一个“一”，并且只要这个“一”可以和剩下的牌组成可以吃的牌型，无论是“一一壹”或“一壹壹”还是“一二三”，都要把手上剩下的“一一壹”或“一壹壹”还是“一二三”一起打出来明示于桌面。如果玩家不一起打出来，则之前用“二、三”吃“一”的效果取消。如果玩家手上的“一”无法和剩下的牌组成可以吃的牌型，则在上家打出或摸出“一”时，玩家不能吃牌。

2.手上有一张小1，两张小2，两张小3，一张小4，两张大2，要吃进一张小2。

如果用两张大2吃，则吃“小2，大2，大2”，比“小1，小2，小3”，再比“小2，小3，小4”，两次比牌顺序可换。

如果用小1和小3吃，则吃“小1，小2，小3”。如果比“小2，小2，大2”，则只要比这一次就完了。如果比“小2，大2，大2”，则再比“小2，小3，小4”，两次比牌顺序可换。

门子：一句话、一绞牌、一碰牌、一偎牌、一臭偎牌、一跑牌、一提牌各称为一方门子，当有跑牌或提牌后，必须有且只能有一对牌做为一方门子，这对牌称为将。

摸牌：当玩家不能或不愿进牌时，轮到玩家动作，玩家从墩上摸出一张牌，这叫摸牌，当不能偎牌或提牌时，这只牌必须明示各玩家。

八块（或叫重跑）：当玩家已经跑过牌或提过牌，再跑时或再提牌时称为八块（或叫重跑），此时玩家不能打出手中的牌，而由下家继续摸牌。

胡牌：如果自己的牌符合以下条件就可以胡牌：

①手中和桌面上共有7方门子（3人玩20张牌为例），全部由以上几种牌型（对（如果出现跑或提）、坎、碰、偎、臭偎、提、跑、一句话、绞）组成。

②胡息数>=15 （规则选定的胡牌底分）

③非放炮模式，只能胡各玩家从墩上摸出来并且明示的牌（可以是自已摸的也可以是别人摸的,有喂牌的情况下必须喂），任何人打出的牌都不能胡。 放跑模式可以胡别人打出的牌，并且放炮玩家包其他家分。

特殊：同时有两个以上玩家要胡同一张牌时，如果是自己摸的牌，则自己优先胡牌;如果是其他两家要胡牌，则下家优先可以胡。

天胡：以下两种都是天胡

①当砌完牌后，（玩法选择了3提5坎天胡时）玩家手中有3提或5坎，称为天胡。这时玩家的门子可以不合要求，直接胡牌，而且必须天胡，系统自动为玩家胡牌。判断天胡时，提牌可以当坎牌算，但坎牌不可充当提牌。提牌需要有3门或以上才算天胡。提牌和坎牌加起来达到5门或以上也算天胡。

②所胡的牌为亮张牌,由玩家选择是否要胡。

特殊：

1.（玩法勾选了天胡并且勾选了3提5坎时）多个3提5坎同时出现,庄家优先胡,其次下家,依次类推。

2.多人同时要胡亮张牌时,庄家优先胡,其次下家,依次类推。

3.庄家亮张的牌正好构成一提,其他玩家仍然能胡这个亮张牌。

两种天胡的优先级：必需天胡（3提或5坎）和选择天胡（亮张胡牌），必需天胡的优先级别高于选择天胡。

破跑胡：当玩家自己或其他玩家跑牌时，正好这只牌是自己要胡的，可以胡，称为破跑胡（即胡牌优先于跑牌）。

臭胡:能胡而没胡的牌第二次出现时，如果玩家的当前胡息数没发生变化，则玩家不可以胡牌，称为臭胡。只有玩家的当前胡息数发生变化后（即不同于第一次可以胡的时刻），玩家才能胡那张牌。

当前得息数：玩家当前进牌区内的牌所对应的总胡息数。

荒庄：当墩上的牌摸完时，三个玩家中没有一个胡牌的，称为荒庄。

三、积分计算

第一个胡牌的玩家胜利，其余玩家失败。

①计算息数和底：

息数按下表计算：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **牌型** | **大字** | **小字** |
| 碰 | 3胡息 | 1胡息 |
| 坎、偎或臭偎 | 6胡息 | 3胡息 |
| 跑 | 9胡息 | 6胡息 |
| 提 | 12胡息 | 9胡息 |
| 壹贰叁（一二三） | 6胡息 | 3胡息 |
| 贰柒拾（二七十） | 6胡息 | 3胡息 |
| 其他的绞、一句话 | 0胡息 | 0胡息 |

总胡息为各门子产生的息数的累加。最低15胡息才能胡牌。

底的计算方法：（取整数部分）

底数 =（息数-12）÷3，此底数称为基本底数；

注：a、如果是自摸，则在计算出来的底数上加1，即：

底数=（息数-12）÷3+1；

b、基本底数（底数<1）时，不能胡牌，也即（息数<15时）不能胡牌；

特殊：天胡

底数 =（息数\*2 - 12）÷3 ，自摸则在计算出来的底数上加1，即：

底数 =（息数\*2 - 12）÷3 + 1 ；

②名堂

名堂：根据不同分法，满足以下1条或以上条件的，称为名堂胡，反之为平胡；其中海底胡、自摸、天胡不算名堂胡，但在结算窗口也会显示说明。

平胡时的番数算为1番

计番原则：如果有两个或以上名堂的，总番数按各名堂的番数累加；

总得分 = 底数 \* 番数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **名堂** | | |
| **名称** | **规则** | **番数** |
| 红胡 | ①红字=4只；②红字=7只；③红字>=10只 and <13只.满足以上3个条件之一的，为红胡 | 2 |
| 真点胡 | 红字有且仅有1只 | 4 |
| 假点胡 | 红字=10只 | 3 |
| 红乌 | 红字>=13只（以13只为基数(4番)，每多1只红字加1番）  理论上最多为24只红字，15番。 | 4 |
| 乌胡 | 没有红字的 | 5 |
| 对对胡 | 胡牌时，7方门子中全部是碰牌、提牌、跑牌、臭偎牌、对子（如果有跑牌或提牌）组成的 | 5 |
| 大 | 胡牌时，玩家的牌中，大字>=18只（以18只为基数（6番），每多1只大字加1番）。最多26只，14番。 | 6 |
| 小 | 胡牌时，玩家的牌中，小字>=16只（以16只为基数（8番），每多1只小字加1番）。最多26只，16番。 | 8 |
| 海底胡 | 玩家所胡的牌是墩中最后的一只牌（平胡加1番，名堂胡加2番） | 见左 |
| 自摸 | 胡牌时，所胡的那只牌是玩家自己从墩上摸上来的（在原有底数上+1底） | 0 |
| 天胡 | 满足以下条件之一即为天胡：  1、玩家手中有3提或5坎;（计息时除了计算3提或5坎的胡息，程序AI自动往高胡息的方向帮玩家计算剩余牌的胡息。）  2、庄家或闲家所胡的牌为亮张牌。  （不加番，但息数×2；如果又是名堂胡，则先计算息数，再计算底数，最后计算分数，公式为：(息数\*2－12)÷3×番数） | 见左 |

**③计分**

赢家获得积分=输家失去积分之和

房间底分：例如1分

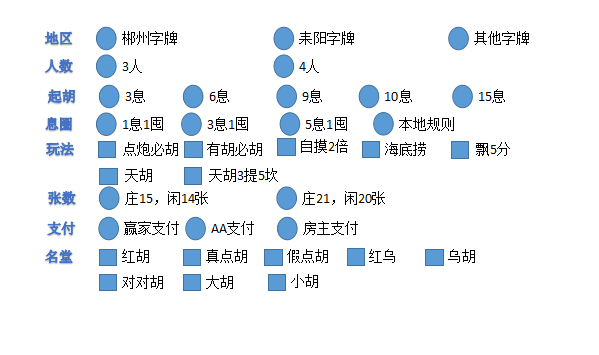
房间人数：例如3人

设赢家所得底数为x,番数为f，房间底分为d，人数未r

赢家得分：x \* f \* d \* (r-1)

每个输家失分：x \* f \* d

创建房间



说明

~~地区：地区字段用来区别默认玩法，创建房间的时候会传给服务器，服务器需要在房间信息中返回改字段。去掉，还是按照之前的做法，每个地区拷贝一份修改。~~

人数：分为3人字牌，和4人字牌

起胡：平胡的最低胡息

息圈：在最低胡息的基础上，计算低分的翻倍情况

玩法：勾选的标识开启改玩法，不勾选的不需要改玩法

张数：玩家手牌数量，3人局可以选择20张，或者15张，4人局只有20张

支付：和麻将一样，分为三种方式，支持代理后台开房

名堂：胡牌类型只有 平胡，自摸，天胡，海底捞，名堂只是在这些胡牌的基础上加算翻倍的积分。勾选了该名堂才能在结算中计算。

~~本地规则：先不需要加改字段去掉。~~

点炮必胡：勾选之后，凡是有玩家点炮，能胡的玩家自动胡。

有胡必胡：勾选，出现胡的玩家，必须自动胡牌

自摸2倍：每个输家失分X2

特殊说明：

飘5分：选择飘5分，相当于当局玩家压注底分x5。如果该玩家赢了，就额外获取其他玩家的5分，输了的话，该5分就给赢家。如果赢的玩家当局没有选择飘5分，而输的玩家有选择飘5分及获得该玩家5分。每一局开始之前所有玩家可以选择飘或不飘。

例如：三人局

玩家A飘5分，B不飘，C不飘

如果A赢, B 减5分，C减5分

如果B赢，A 减5分，C不减

如果C赢，A 减5分，B不减

1. 摸牌,判断自己提/喂
2. 判断是否跑
3. 判断是否胡
4. 判断碰
5. 判断吃