郴州跑胡子的玩法和技巧

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，也因地而异，我们在这里以湖南为例，进行讲解。字牌的颜色分红黑两种，也因地而异，在湖南地区，“二”、“七”、“十”和“贰”、“柒”、“拾”为红色，其余为黑色；

玩牌规则

1、守醒与叫牌

在湖南地区，首盘由四人倒牌，根据底牌大小决定谁是庄家，庄家的对家“守醒”，为闲家。 “守醒”者不打牌，仅作陪；以后谁胡牌谁就是庄家，对家“守醒”。

1. 组牌规则

1）四张同牌：手中摸上来的四张同牌称提，手中有三张，别家打出一张相同牌叫跑。提牌盖三张亮一张，跑牌全亮。

2）三张同牌： 在湖南地区，起手摸上来的三张同牌称坎；起手两张，别家打出一张相同牌叫碰；起手有两张，再自摸一张相同牌叫偎。碰亮偎亮一张。

3）偎的跑和提：无论谁打出第4张牌或者摸出第4张牌，偎都必跑，4张牌全亮；如果是自己摸到第4张牌，偎就变成了提，盖3张亮一张。

4）碰的跑法：第4张牌如果是摸出来的牌还可以跑桌面上碰的牌，但桌面上碰的牌不能跑任何人手中打出的牌

5）顺 子： 比较好理解，如一二三、陆柒捌等顺连的牌就是顺子，只有小字和小字，大字和大字才能构成顺子。吃牌全亮。

6）二七十： 即二七十或贰柒拾构成的一组牌。也必须是小字和小字，大字和大字才能搭配。

7）一二三： 仅限湖南地区，是一组特殊的顺子牌型。

8）大小三搭: 俗称搭子，是两张大字与一张小字（如捌捌八）或两张小字与一张大字（如十十拾）组成的牌型。

9）两张同牌：提或跑之后必出现的一种牌型，俗称吊字，吊子只能一对

10）如果自己的牌全部由以上几种牌型组成，则和牌，没有选择 点炮胡的情况下，和牌只能和摸出来的牌，任何人打出的牌都不能和牌。点炮胡的情况下可以和任何人打出来的牌。比、偎、提、跑是强制动作，不存在选择放弃的问题。

上手手上即有4张牌，必须在打出第一张牌前“提”（计算机实现）。

3、打牌规则

1）二人抓满20张牌，仅庄家抓满21张牌，最后一张牌亮出，称挡底；

2）庄家先打出第一张牌，下家可吃可碰，上家可碰不能吃，吃碰后均打出一张牌，打出的牌放于牌桌本人右手边，吃碰之牌放于牌桌本人正门（地下），不管是否吃碰，除首次所抓20张牌（庄家为21张牌）外，均不得将所摸之牌放入手中。如所摸之牌不是自己所需之牌，则亦不能放入手中，只能放在本人右边；

3）比：吃牌时，如果你手上有吃的牌组成的可以算吃的牌，必须一起扔出来，比如你“2，3”吃了上家的“1”（组成1，2， 3），而你手上剩下的牌中还有一个“1”，并且这个1只要可以和你手中的牌组成可吃的牌型，无论是1，1，壹或者1，壹，壹还是，1，2，3 ，你都必须将手上剩下的1，1，壹； 1，壹，壹或者1，2，3一起扔出来。有比的情况下不比，吃的过程整体取消。

4）臭牌：如某家（包括自己家）打出一张牌，本人想吃而未吃，则这张牌就成了你的臭牌，第二次他家再打出同张牌时，本人不得再吃。任何人也不能吃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都不能吃。臭牌规则只是针对吃的情况。碰、偎没有臭牌的规则。

5）起手摸到手上的成坎（三张相同牌）的牌不能拆开作其它牌型，也不能打出去，只能等跑或者提

6）组牌优先顺序为 提或偎>>(跑)胡牌>>跑或碰>>吃。如果 跑和胡是同一个玩家，先跑在胡。

先摸后打。任何吃碰等动作后都要打牌，八块（即跑两次或提两次及以上，除外）

4、计分规则：

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

房间设置选项：

局数：口 10局（3张） 口 20局（6张）

人数：口 3人 口 4人

牌数：口 庄21闲20 口 庄15闲14

提牌规则：口 进张显龙 口 打牌显龙

胡牌规则：口 放炮可胡 口 放炮必胡 口 有胡必胡

起胡算法：口 3胡起胡 口 6胡起胡 口 9胡起胡 口 15胡起胡

子数算法：口 3胡1囤 口 1胡1囤

支付方式: 和麻将一样

换位方式: 口不换位 口每局换位

参数说明：

进张显龙 默认（轮到玩家的进张打牌的时候有龙需要显示，比如，吃，碰，喂，龙之后，要打出一张牌之前，先把龙显示。）

打牌显龙（庄家打出一张牌之后，其他玩家有龙的话都要显龙，庄家有龙的话，在打牌之前就要显龙。）

胡牌规则: 没有选择以上几个胡牌规则的情况下，是有胡提示玩家选胡。

换位方式：未实现