郴州跑胡子的玩法和技巧

首先我先来介绍一下跑胡子的一些开局技巧，要玩好“跑胡子”，开局很重要。今天，我为大家带来实用的开局技巧，相信大家会喜欢的！

庄家洗牌，醒家要牌，从庄家开始三方轮流依次起牌。起满二十张，正好剩下二十张底牌。此时如果没有人胡牌的话，庄家可以把亮张的底牌拿到手中，然后打出一张不需要的牌。这是庄家的特权——除开亮张以外，其余的底牌任何时候都不能拿到手中，与原有的牌相混，也不能换牌。打出的牌要翻开放在自己与下家之间的桌面，让所有的人都能清楚的看到。如何才能快速的提高跑胡子技巧呢，在同1城1游在里面玩跑胡子，只有在网上练好技术，和朋友一起玩方能百战百胜

跑胡子完全是一种数字组合游戏，有着一整套的组合规则，也有一定的排列规律。组合排列得好，就能出戏（得分）；组合排列得不好，既不能出戏也无法胡牌。除开二十张底牌以外，每人手中二十张牌。必须把这二十张牌进行恰到好处的排列，使之最大限度的出戏,而且能与从底牌中摸出的一张牌配合胡牌。由此可见，开局十分重要，一定要把牌形整理好，把能出戏，好胡牌的留在手上，把左右不靠，又不至于让对手出戏的牌先放走。，所以开局发牌有“宁小勿大”、“打得小，输得少”的说法。想知道怎样才能成为棋牌界的雄霸一方的高手么？你知道高手都爱玩跑胡子么？现在教你几招让你离高手更进一步：

打牌之间先教你2招“眼观八方，耳听四面”：

       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”。

2、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。碰亮偎不亮。

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：开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，和牌只能和摸出来的牌，任何人打出的牌都不能和牌比、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）。

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，手机应用市场搜索同城游下载后即可玩最正宗的跑胡子，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。只有吃有臭牌，即使别人打过或者摸出过的牌，还是可以碰、偎

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）在湖南地区，组牌优先顺序为 提或偎＞＞和牌＞＞跑或碰＞＞吃，只能跑、和翻出的底牌，手中打出的牌不能和。和牌两家给钱。

7）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：

提（四张）： 大字12胡 小字9胡

跑（四张）： 大字9胡 小字6胡

偎（三张）： 大字6胡 小字3胡

碰（三张）： 大字3胡 小字1胡

贰 柒 拾 ： 6胡

二 七 十 ： 3胡

壹 贰 叁 ： 6胡

一 二 三 ： 3胡计分的基本单位为囤，最小单位为胡（息）

15－17胡息为1囤，18－20胡息为2囤，21－23胡息为3囤，以下类推。

最低15胡息才能和牌。

名堂加分：

自 摸 ……………………………… ＋1囤

红 和（13＞红字＞＝10）…………… X 2倍

一点红（只有一张红字）……………… X 3倍

红乌（红字＞＝13）…………………… X 4倍

对对胡 全部对子 …………………… X 4倍

黑乌（红字＝0，即全部是黑字） …… X 5倍

红对 10~12张红且全部对子…………… X 6倍

乌对 全部黑牌且全部是对子 ………… X 10倍

红乌对 13张以上红牌 且全部是对子 …… X 8倍

以上几部分，就是自己在玩游戏时，在取得一定的成效下，总结出的几个技巧！

房间设置选项：

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。）

进张显龙（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。）

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