**1.游戏简介**

      郴州字牌是中华民族古老的游戏，实战玩家主要在湖南郴州地区。郴州字牌主要有三人21张和三人15张两种玩法。它的组牌规则与麻将相似，但又比麻将更加灵活、变化多样。字牌的牌面比扑克要小，易于携带。在现代人讲究方便、灵活和健康生活方式的今天，郴州字牌是一项很好的休闲娱乐活动。

**2.游戏组合**  
（1）郴州字牌，由小写“一”到“十”各4张共40张、大写“壹”到“拾”各4、共40张组成。  
（2）砌牌：郴州15张3人同玩，庄家砌15张，其他玩家砌14张，庄家最后一张必须示众。  
                 郴州21张3人同玩，庄家砌21张，其他玩家砌20张，庄家最后一张必须示众。  
（3）一对牌：砌牌后，手中2个相同的牌为1对。  
（4）一坎牌：砌牌后，手中3个相同的牌为1坎。一坎牌不能拆散与其他牌组合。  
（5）一提牌：砌牌后，手中4个相同的牌为1提，一提牌不能拆散或与其他牌组合。

（6）一句话：一二三、五六七、二七十等连在一起的牌为顺子，只有小字和小字，大字和大字才能构成顺子，吃牌全亮。

（7）一句话：一二三、五六七、二七十等连在一起的牌为顺子，只有小字和小字，大字和大字才能构成顺子，吃牌全亮。

附加描述：

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）。

1. **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）

1. **胡牌方式**

**（1）牌型胡息**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 牌型 | 大字 | 小字 |
| 碰 | 3胡 | 1胡 |
| 坎、喂(笑) | 6胡 | 3胡 |
| 跑 | 9胡 | 6胡 |
| 提(倾) | 12胡 | 9胡 |
| 一二三 | 6胡 | 3胡 |
| 二七十 | 6胡 | 3胡 |
| 绞、一句话 | 0胡 | 0胡 |

**（2）胡牌计算**

**郴州15张：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 郴州15张 | 说明 | 备注 |
| 胡牌要求 | 3胡起胡 6胡起胡 | 可以选择3胡起胡、或者6胡起胡 |
| 自摸 | 自摸翻倍 |  |
| 点炮 | 三倍 | 点炮由点炮者支付全部的输分 |
| 囤数算法 | 1胡1囤 | 3胡开始算1囤，3胡之后每1胡息算一囤（3胡起胡）  6胡开始算1囤，6胡之后每1胡息算一囤（6胡起胡） |
| 3胡1囤 | 3胡开始算1囤，3胡之后每3胡息算一囤（3胡起胡）  6胡开始算1囤，6胡之后每3胡息算一囤（6胡起胡） |
| 计分算法 | 平胡：分数=总囤数\*底分 | 胡的牌是其他玩家从墩上摸到的牌 |
| 自摸：分数=总囤数\*底分\*2 | 胡的牌是自己从墩上摸到的牌 |
| 放炮：分数=总囤数\*底分\*3 | 胡的牌是其他玩家打出来的牌 |
| 天胡：分数=总囤数\*底分\*4 | 庄家亮张直接胡牌 |
| 地胡：分数=总囤数\*底分\*4 | 闲家胡庄家打的第一张牌 |
| 点炮必胡（可选项） |  | 有玩家放炮，必须胡，从牌剁上摸上的可以选择胡或者不胡 |
| 有胡必胡（可选项） |  | 有玩家可以胡了必须胡，不能够弃胡 |
| 选胡（可选项） |  | 有玩家可以胡了，可以选择胡或者不胡 |

**郴州21张：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 郴州21张 | 说明 | 备注 |
| 胡牌要求 | 9胡起胡 |  |
| 自摸 | 自摸翻倍 |  |
| 点炮 | 三倍 | 点炮由点炮者支付全部的输分 |
| 囤数算法 | 3胡1囤 | 9胡开始算1囤，3胡之后每1胡息算一囤 |
| 计分算法 | 平胡：分数=总囤数\*底分 | 胡的牌是其他玩家从墩上摸到的牌 |
| 自摸：分数=总囤数\*底分\*2 | 胡的牌是自己从墩上摸到的牌 |
| 放炮：分数=总囤数\*底分\*3 | 胡的牌是其他玩家打出来的牌 |
| 天胡：分数=总囤数\*底分\*2 | 庄家亮张直接胡牌 |

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：暂未实现，考虑下怎么实现换位好。

起手提 2，3，4 个的情况处理是一样的

1. 庄家2个龙及以上的，亮庄之后，没有天胡，都需要打牌一个牌，等下次在进张的时候，免打一次
2. 闲家2个龙及以上的，直接免打

游戏流程

(新说明：提亮张的牌，其他玩家不能天胡了，和正常打牌的提一样，包括自己刚好胡亮张的牌也不能胡)

1. 砌牌
2. 亮张
3. 庄家提牌
4. 所有玩家胡
5. 庄家打牌
6. 其他玩家 （跑）胡>跑/碰
7. 下家吃
8. 下家摸牌
9. 下家 提>喂>胡
10. 其他玩家 (跑)胡>跑/碰
11. 下家吃
12. 下下家吃
13. 下下家摸牌

>>>>

21-8=13 3,3,3,3,1 3,3,3,2,2 打出一张，进张>是否听牌，听牌>免打一次

21-12=9 3,3,3 是否胡牌 >不胡>打牌，正常打牌

21-16=5 3,2 是否听牌 >是否

21-20=1 1

河源问题：

1. 河源约局场,创建房间进入，房间数据标识为比赛场。服务器数据错误。
2. 约局房间内断线重连，不能打牌，客户端查看日志，没有收到提示当前玩家打牌的协议。
3. 比赛场，等待剩余桌子的过程中，剩余桌子数没有同步。
4. 比赛场，奖励加个分类，淘汰或奖励，目前用字符串标识总是出问题。
5. 比赛场，断线重连，没有推送当前排名。