



百家乐:

简介:

长期以来，百家乐是亚洲、欧洲和拉丁美洲最受欢迎的游戏之一，玩法简单，却刺激紧张!

如何胜出:

百家乐中将发两份牌<<庄家>> 和<<闲家>>，总数得9点或最接近9 点的一家胜出。

操作及下注指南:

- 1. 点击下注的筹码，再点击桌上下注任何一块(闲家、庄家或平局)。
- 2. 闲家和庄家将获发两张牌，加起来等於10作0点，总和超过9，则只算总数中的个位。
- 3. 任何一家拿到8或9点（天生赢家），牌局就算结束，不再补牌。
- 4. 派出两张牌後，如果任何一手牌的头两张牌的牌面为0至7，将依照补牌规则多发一张牌，不可以任选补牌。
- 5. 没有任何一手牌获得超过三张牌。

游戏玩法:

本游戏采用8副牌（每副牌52张）来进行，游戏牌数合计416张。“闲家”“庄家”各先派两张牌，以“闲家”先发，如第一轮未分出胜负需再按“牌例”发第二轮的牌，最多每方3张牌，谁最接近9点即为胜方，而相同点数即和局

游戏规则:

1.点数计算

| 牌面 | 点数 |
|----------------|------------|
| 2 至 9 | 根据其数值显示的点数 |
| Ace | 1 |
| K 或 Q 或 J 或 10 | 0 |

*当任何一家头两张牌的点数总和为8或9，就称为(天生赢家)。
*派出两张牌後，如果需要补牌，将依照博牌规则向需要补牌方多发一张牌

例子:

$4 + 2 + 6 = 2$
 $5 + 6 + 8 = 9$
 $10 + 10 + 10 = 0$

2.补牌规则:

| 闲两牌合计点数 | (闲家) | 庄两牌合计点数 | (庄家) |
|---------|------|---------|-------------------------------|
| 0 | 必须博牌 | 0 | 必须博牌 |
| 1 | 必须博牌 | 1 | 必须博牌 |
| 2 | 必须博牌 | 2 | 必须博牌 |
| 3 | 必须博牌 | 3 | 若闲家博得第三张牌是8点，庄家不得博牌 |
| 4 | 必须博牌 | 4 | 若闲家博得第三张牌是0, 1, 8, 9点， 庄家不得博牌 |
| | | | |

| | | | |
|---|----------|---|-------------------------------------|
| 5 | 必须博牌 | 5 | 若闲家博得第三张牌是0, 1, 2, 3, 8, 9点, 庄家不得博牌 |
| 6 | 不得博牌 | 6 | 若闲家博得第三张牌是6 或 7点, 庄家必须博牌 |
| 7 | 不得博牌 | 7 | 不得博牌 |
| 8 | 例牌, 即定胜负 | 8 | 例牌, 即定胜负 |
| 9 | 例牌, 即定胜负 | 9 | 例牌, 即定胜负 |

*庄闲任何一方两牌合计8、9点为例牌，对方不须博牌，即定胜负。庄闲两方头两张牌各得6或7点，即和局。

派彩赔率:

本游戏为玩家提供百家乐玩法和免佣百家乐玩法。这两种玩法的博牌规则和投注种类一致，但投注庄的派彩方式有区别。其投注种类与派彩分别如下：

百家乐:

| 投注项目 | 赔率 |
|------|---------------------|
| 闲家 | 1：1 (开和局时退回下注金额) |
| 庄家 | 1：0.95 (开和局时退回下注金额) |
| 和局 | 1：8 |
| 闲对子 | 1：11 |
| 庄对子 | 1：11 |
| 大 | 1：0.5 |
| 小 | 1：1.5 |

免佣百家乐:

| 投注项目 | 赔率 |
|------|-------------------------------|
| 闲家 | 1：1 (开和局时退回下注金额) |
| 庄家 | 1：1 (如庄以6点取胜，则赔一半；开和局时退回下注金额) |
| 和局 | 1：8 |
| 闲对子 | 1：11 |
| 庄对子 | 1：11 |
| 大 | 1：0.5 |
| 小 | 1：1.5 |

大小、庄/闲对子、庄/闲龙宝、超和:

- 1.大小:指根据当局所开之牌张数的总和为依据，4张牌为小，5张牌或6张牌为大。游戏中，若庄家及闲家各只发两张牌，合共4张牌，即押注「小」者为胜。相反，若庄、闲任一方有博牌，令总牌数为5或6张，即押注「大」者为胜。
- 2.庄/闲对子：指根据当局所开之牌的庄/闲前两张牌的牌面（数字或字母，不计花式）为依据，牌面相同为对子。游戏中，庄家前两张牌的牌面相同，为庄对子，即押注「庄对」者为胜。闲家前两张牌牌面相同，为闲对子，即押注「闲对」者为胜。
- 3.庄、闲龙宝：
- 根据传统玩法的庄/闲牌型：

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| 庄 / 闲胜出情况 | 赔率 |
|-----------|------|
| 以非例牌赢9点 | 30 |
| 以非例牌赢8点 | 10 |
| 以非例牌赢7点 | 5 |
| 以非例牌赢6点 | 3 |
| 以非例牌赢5点 | 2 |
| 以非例牌赢4点 | 1 |
| 以例牌胜出 | 1 |
| 例牌和局 | 退回本金 |

例牌定义：首两牌结果为8或9点

非例牌定义：例牌之外的所有情况

4.超和：指超和（super tie），庄闲为和的情况下，和的点数，包括「和0」~「和9」共十个超级和的点数；例如：游戏中，庄家、闲家开牌结果均为0时，即押注「和0」者为胜。

各超和投注赔率如下：

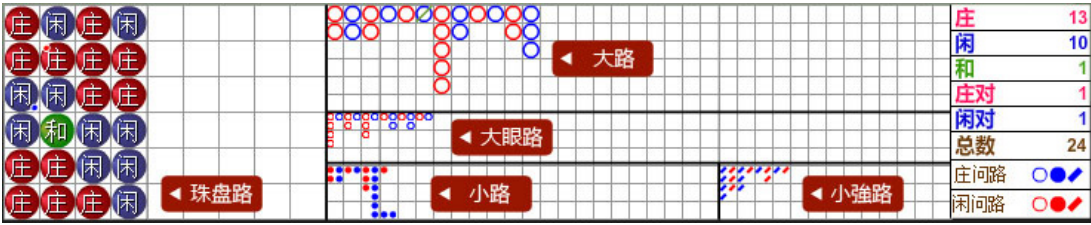
| 和点数 | 赔率 |
|-----|---------|
| 9 | 1 : 80 |
| 8 | 1 : 80 |
| 7 | 1 : 45 |
| 6 | 1 : 45 |
| 5 | 1 : 110 |
| 4 | 1 : 120 |
| 3 | 1 : 200 |
| 2 | 1 : 225 |
| 1 | 1 : 215 |
| 0 | 1 : 150 |

请注意：

- 当每一靴牌进入第31局或以後，玩家将不得投注大小。
- 当每一靴牌进入第31局或以後，玩家将不得投注超和。
- 桌台限红是本游戏桌台主要玩法的最小、最大玩法限红。玩家可通过限红选择切换不同桌台限红。
- 荷官发牌时，偶有系统无法判读状况时，此时荷官将重新扫描，直到系统能够完整判读(如遇故障因素将注销所有相关注单/派彩)。
- 如遇结算错误，按照当期视频结果重新结算。

牌路介紹:

「路」的意思，是百家樂開牌的結果記錄。



一、开牌结果的纪录:

红色珠为庄，蓝色珠为闲，绿色珠为和，红点在珠的左上角代表庄对，蓝点在珠的右下角代表闲对，如果出现庄对和闲对，则左珠的上角和右下角标示红点和蓝点。

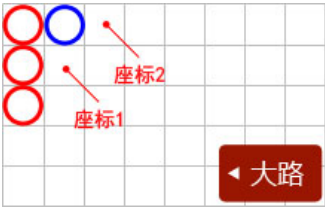
二、大路:

红圈为庄，蓝圈为闲，庄一列，闲一列，序排列出，如果和的话，会用一条绿色斜线代表，如果之后连续出现和，使用绿色数字代替。

三、大眼路:

大眼路是根据大路延伸出来，从大路的第2列第2行开始分析出来，若那位置没有结果，则以大路的第3列第1行开始分析。

如下图:



先从坐标1(第2列第2行)分析，若坐标1无庄或闲，则以坐标2(第3列第1行)开始分析。

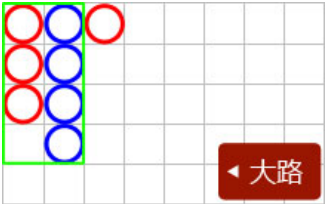
● 大眼路画蓝圈规则:

1. 向下



以大路最新的结果，水平方式跟前一列作对比，如无结果，则于大眼路画蓝圈。

2. 换列



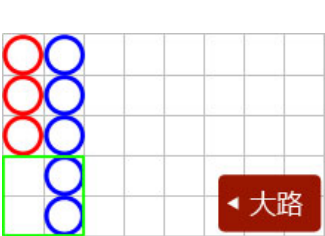
以大路最新的结果，如比对前一列与前一列结果位置是不齐整，则于大眼路画蓝圈。

● 大眼路写法画红圈规则:

1. 向下

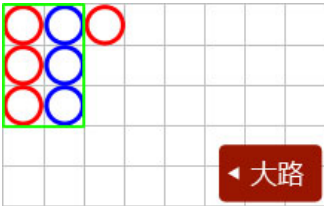


以大路最新的结果，水平方式跟前一列作对比，不论结果为庄或闲，则于大眼路画红圈。



以大路最新的结果，水平方式跟前一列作对比，如前一列的前二行或以上都无结果，则于大眼路画红圈。

2. 换列

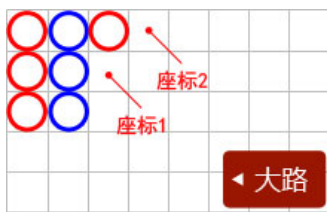


以大路最新的结果，如比对前一列与前一列结果位置是齐整，则于大眼路画红圈。

四、小路:

小路是根据大路延伸出来，从大路的第3列第2行开始分析出来，若那位置没有结果，则以大路的第4列第1行开始分析

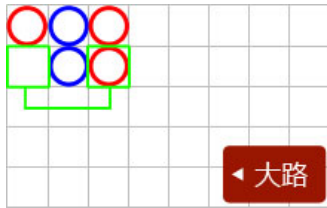
如下图:



先从座标1(第3列第2行)分析, 若座标1无庄或闲, 则以座标2(第4列第1行)开始分析。

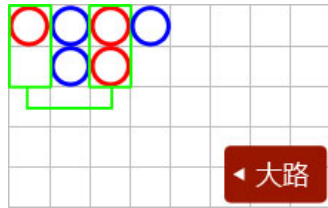
● 小路写法画蓝圈规则:

1. 向下



以大路最新的结果，水平方式跟前二列作对比，如无结果，则于小眼路画蓝点。

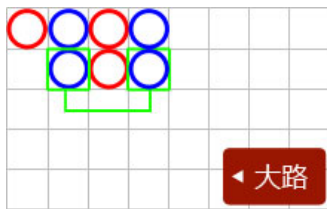
2. 换列



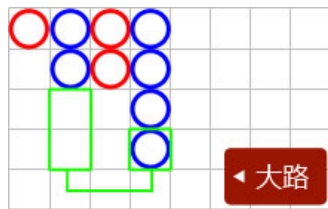
以大路最新的结果，如比对前一列与前三列结果位置是不齐整，则于小路画蓝点。

● 小路写法画红圈规则:

1. 向下

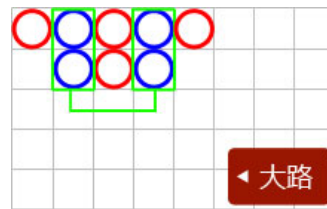


以大路最新的结果，水平方式跟前二列作对比，不论结果为庄或闲，则于大路画红点。



以大路最新的结果，水平方式跟前二列作对比，如前二列的前二行或以上都无结果，则于大眼路画红点。

2. 换列

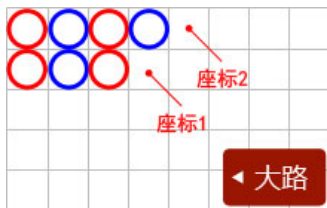


以大路最新的结果，如比前一系列与前三列结果位置是齐整，则于大眼路画红点。

五、小强路:

小路是根据大路延伸出来，从大路的第4列第2行开始分析出来，若那位置没有结果，则以大路的第5列第1行开始分析：

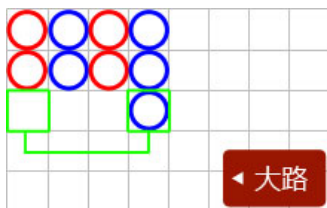
如下图:



先从座标1(第4列第2行)分析, 若座标1无庄或闲, 则以座标2(第5列第1行)开始分析。

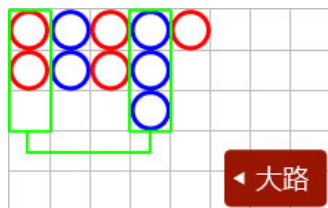
● 小强路画蓝色斜线规则:

1. 向下



以大路最新的结果，水平方式跟前三列作对比，如无结果，则于大眼路画蓝色斜线。

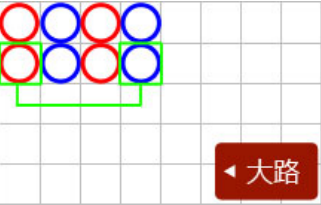
2. 换列



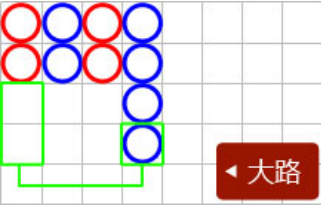
以大路最新的结果，如比对前一列与前四列结果位置是不齐整，则于大眼路蓝色斜线。

● 小强路画红色斜线规则:

1. 向下

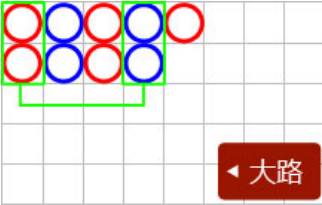


以大路最新的结果，水平方式跟前三列作对比，不论结果为庄或闲，则于大眼路画红色斜线。



以大路最新的结果，水平方式跟前三列作对比，如前三列的前二行或以上都无结果，则于大眼路画红色斜线。

2. 换列

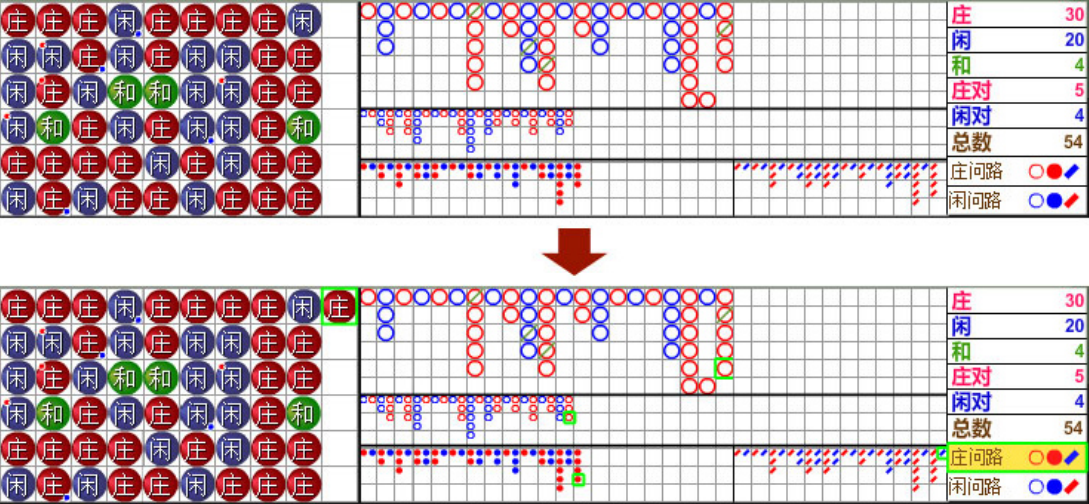


以大路最新的结果，如比对前一列与前四列结果位置是齐整，则于大眼路画红色斜线。

六、庄问路、闲问路:

此功能是模拟下一局如果开庄或闲时，大路、大眼路、小路、小强路的结果。令玩家更方便及快速地判断该如何投注下一局。

如下图:



包桌 (VIP) 百家乐:

下注模式

1. 包桌 (VIP) 百家乐有旁观下注，进桌下注，进入包桌三种方式;
2. 当桌台没玩家，人数为0时，玩家只能选择进入包桌成为桌主
3. 当桌台人数已满 (7人) 时，玩家只能选择旁观下注。
4. 当桌台还有座位时，玩家可以选择进桌下注或者旁观下注。
5. 若包桌桌主退出游戏厅其他玩家也会自动退出

下注限红

1. "进入包桌": 下注限红是游戏桌台定义的VIP限红。
2. "进桌下注" / "旁观下注": 下注限红是游戏桌台定义的普通限红。

桌主的特别权限:

1. 咪牌: 在庄/闲下注之后，可以咪庄或者闲家牌;
2. 飞牌: 未下注的情况下直接开牌;
3. 设定包桌: 包桌玩家可以设置“是否咪牌”，“是否竖向咪牌”，以及“是否设置密码”;
4. 更换荷官: 更换当前荷官;
5. 更换牌靴: 若该靴满30局，玩家可以选择换靴;

竞咪 (BID) 百家乐

下注模式

1. 竞咪 (LED) 百家乐有“旁观下注”和“进桌下注”两种方式;
2. 当桌台为空 (人数为0) 时，玩家只能选择进桌下注，进桌下注有最低VIP 额度，低于此额度的只能选择旁观下注;

- 3. 当桌台人数已满（7人）时，玩家只能选择旁观下注，旁观下注玩家所在桌台，如果其他进桌玩家都离开了。若此局旁观下注的玩家有下注，那么此局结算完之后旁观玩家会被踢出桌台；若此局旁观玩家没有下注，会立刻被踢出桌台；
- 4. 其他情况玩家可以自由选择旁观下注或者进桌下注。

下注限红

- 1. 进桌下注：下注限红是游戏桌台定义的VIP限红。
- 2. 旁观下注：下注限红是游戏桌台定义的普通限红。

咪牌（竞咪）：

- 1. 只有“进桌下注”的玩家才有咪牌资格；
- 2. 不同玩家下注庄/闲，下注金额多的玩家获得对应庄/闲的咪牌资格；
- 3. 不同玩家下注庄/闲相同的金额，先下注成功的玩家拥有咪庄/闲家牌的资格；
- 4. 若在咪牌阶段前，下注最多的咪主不在桌台内（断线或离开），则由当前桌台内该玩法下注最多的入座玩家接管咪牌权限。
（特殊：咪牌阶段前桌台下注最多的咪主重新入座后咪牌权限移交）
- 5. 同一玩家，如果一局中下注庄和闲的金额一样，那么默认该玩家咪闲家牌；（前提：其他玩家没有下注庄/闲，或者下注金额没有高于这一玩家）
- 6. 若多个入座玩家下注同一玩法（庄或闲）的金额均为最大，则在该类玩家中，下注该玩法最早的玩家获得咪牌权限。

其他功能：

- 1. 等我：在下注倒计时内，玩家可以点击“等我”按键，请求荷官延长下注时间；
- 2. 开牌：1. 只有进座下注的玩家才有开牌的权限;
- 2. 当玩家点击“开牌”申请荷官开牌时,荷官会根据桌面上玩家投注情况决定是否直接开牌或提示其他玩家继续下注;