

各游戏打码量计算规则

对局游戏

欢乐红包 玩家底注（如4轮，每一轮底注25，则这一局打码量为 $25 \times 4 = 100$ ）

幸运5张 玩家下注

抢庄牛牛 赢=底注；输=实际输的钱；不输不赢不算打码量

经典牛牛 赢=底注；输=实际输的钱；不输不赢不算打码量

通比牛牛 赢=赢得钱/总人数；输=实际输的钱；不输不赢不算打码量

癞子牛牛 赢=底注；输=实际输的钱；不输不赢不算打码量

炸金花 玩家下注

21点 玩家下注

加勒比梭哈 玩家下注

二八杠 赢=底注；输=实际输的钱（如5局制，底注为1：1局2局赢，3局输10,4局输2,5局输6，则打码量为 $1+1+10+2+6=20$ ）

抢庄骰宝 赢=底注；输=实际输的钱（如5局制，底注为1：1局2局赢，3局输10,4局输2,5局输6，则打码量为 $1+1+10+2+6=20$ ）

抢庄牌九 赢=底注；输=实际输的钱（如5局制，底注为1：1局2局赢，3局输10,4局输2,5局输6，则打码量为 $1+1+10+2+6=20$ ）

德州扑克 玩家下注

三公 赢=底注；输=实际输的钱

二人麻将 赢=底注；输=实际输的钱

皇家宫殿 玩家下注

十三水 赢=底注；输=实际输的钱

押注游戏

红黑 1、玩家同时押注“红”、“黑”时，此局玩家这两个下注点的差额为有效打码量
2、其他情况下，打码量=下注量

龙虎 1、玩家同时下注“龙”和“虎”时此局玩家这两个下注点的差额为有效投注
2、玩家同时下注“庄赢”和“庄输”时此局玩家这两个下注点的差额为有效投注
3、玩家同时下注龙的花色数量≥3个时，不计算龙的花色下注点有效投注
4、玩家同时下注虎的花色数量≥3个时，不计算虎的花色下注点有效投注
5、开“和”时：“龙”和“虎”下注点通杀且计有效投注；退还“庄赢”和“庄输”下注点的下注金额且不计算有效投注
6、“龙”和“虎”下注点所有玩家下注总额相等时，退还“庄赢”和“庄输”下注点下注金额且不计算有效投注
7、其他情况有效下注金额=实际下注金额

百家乐 1、玩家同时下注“庄”“闲”时，此局玩家的这2个下注点的差额为有效打码量；
2、其他情况下，打码量=下注量

押注牛牛 玩家下注

百人牛牛 玩家下注

slots游戏

金狮 玩家下注

财神 玩家下注

洛神 玩家下注