**1、牌型**

**牌面*[亮色]*** J、Q、K为公仔牌，作为点数时算作0。



**★牌型大小*[亮色]*** 爆玖＞炸弹＞三公＞9点＞8点＞...＞1点＞0点

**★牌点大小 *[亮色]*** K＞Q＞J＞...＞3＞2＞A； 如果存在点数相同，则先比较拥有的公仔牌数量；如果公仔牌数量还是一致则接着比较最大的那张单牌的点数大小；如果大小还相同，则比较最大单牌的花色。

**★花色大小*[亮色]*** ♠黑桃＞♥红桃＞♣梅花＞♦方块

**★炸弹大小*[亮色]*** KKK＞QQQ＞JJJ＞…＞222＞AAA

**★三公大小*[亮色]*** 如果存在多个三公，则先比较最大的公仔牌的点数大小；如果还是相同，则比较最大公仔牌的花色大小。

**2、玩法**

三公使用去掉王的52张扑克牌，参与 2-5人，游戏中庄闲互相比牌，根据牌型计算玩家的输赢。

**抽水*[亮色]*** 系统默认抽取赢家所赢筹码的5%。

**发牌*[亮色]*** 牌局开始后，系统给玩家各发3张牌，牌面向下，为暗牌。

**抢庄*[亮色]*** 玩家可点击抢庄，携带金币越多的玩家越容易抢到庄。若所有人都不抢庄，则系统随机选1位玩家坐庄。剩余参与玩家为闲家。

**押注*[亮色]*** 定庄后，闲家开始选择押注倍数。

**开牌*[亮色]*** 所有闲家押注之后，点击亮牌亮出各自手牌。

**比牌*[亮色]*** 所有玩家亮牌后，庄家和闲家进行比牌决出各自输赢，闲家之间不需要比牌。

**3、结算**

比牌赢家获得相应的筹码，比牌输家付出相应的筹码。

**牌型倍数*[亮色]*** 爆玖-5倍；炸弹-4倍；三公-3倍；7到9点-2倍；0到6点-1倍。 X：房间底注 M：庄家牌型对应倍数 N：闲家牌型对应倍数 Y：闲家下注倍数 庄家胜利所赢金币=X\*M\*Y-抽水 庄家失败所输金币=X\*N\*Y 闲家胜利所赢金币=X\*N\*Y-抽水 闲家失败所输金币=X\*M\*Y

**特殊结算*[亮色]*** 出现庄家不够赔的情况，按照闲家盈利比例结算输赢。如庄家有100金币，ABC分别赢200/200/400，由于庄家钱不够，按照盈利比例计算得出： A=200/（200+200+400）\*100=25; B=200/（200+200+400）\*100=25; C=400/（200+200+400）\*100=50;

**防以小博大机制*[亮色]*** 本局带入多少金币，本局最多输赢多少金币。如本局带入80，比牌赢得100，但为了公平起见，实际最多只能得80。

**4、关于我们**

感谢对游戏的支持，我们将致力于提供更多更好的游戏给大家，敬请期待。