# 德州扑克规则

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能名称 | 德州扑克规则 | 设计日期 | 2018.9.17 |
| Dev单号 |  | 最后修改日期 | 2018.9.17 |
| **开发人员** | | | |
| 策划 | 赖沁逍 | 测试 |  |
| 服务器 |  | 客户端 |  |

## 比赛开启定义

房间内人数大于等于2人时，自动开启比赛。每局比赛结束后，等待5秒钟后，自动开启下一局比赛。

## 加入退出房间定义

1. 每个房间提供5-10个位置可供玩家参与比赛，暂定为7个。日后根据房间类型，不同房间会有不同数量的位置供玩家参与比赛。
2. 房间内座位按顺时针次序标号为1号至N号，该排序不需要显示给玩家看，供后续大小盲功能使用。
3. 玩家可在任意时间加入房间。加入房间后，玩家可选择任意空位，并点击该座位坐下后，自动参与到该房间的下一局比赛。若坐下后，该房间内的本局比赛尚未结束，则该玩家标识为等待状态。
4. 玩家在房间内可在任意时间离开比赛。离开比赛后，已押注的筹码不返还。

## 大小盲定义

1. 定义两个特殊位置，大盲和小盲位。系统在每个房间开启第一局比赛时，随机选择一名玩家作为小盲位，则改名玩家的顺时针下一名玩家则为大盲位。
2. 定义每个房间的基础赌注，具体数值策划配置。每局比赛中小盲注自动下一个基础赌注，大盲注自动下2个基础赌注。
3. 在新的一局比赛中，小盲注位为上一局小盲顺时针的下一位玩家，大盲注位则为新的小盲位的顺时针下一名玩家。

## 押注顺序定义

两张起手牌发完后，由小盲位的的玩家押注，此后按照顺时针顺序依次押注。直到本轮除弃牌和ALLIN的玩家外，所有玩家都押了相同的注时，本轮押注结束。

## 押注定义

玩家在押注阶段可进行弃牌、下注、加注、过牌、跟注、全押6种操作，但该六种操作有出现条件：

* 当本轮押注阶段，自己前位的所有玩家都没有进行过下注（首轮的大小盲视为下注）操作时，玩家只能进行弃牌、下注、过牌三种操作之一。
* 当本轮押注阶段，自己前位有玩家进行过下注（大小盲）或加注操作时，玩家只能进行弃牌、加注、跟注三种操作之一。
* 当本轮押注阶段，自己前位有玩家进行过下注（大小盲）或加注操作时，且自己拥有的筹码不足以进行跟注操作时，玩家只能进行全押操作。

下列为各操作的单独定义：

1. 弃牌：放弃手牌，离开当前的下注轮次。在本轮比赛的后续不可再进行任何操作。
2. 下注：本轮在自己的前置位，没有玩家进行过下注操作时，玩家可进行下注。下注金额不限，上限为玩家拥有的赌注。
3. 跟注：与本轮在自己前一位的玩家下相同的筹码。
4. 加注：与本轮在自己前一位的玩家下相同筹码的同时，额外下注。
5. 过牌：本轮在自己的前置位，没有玩家进行过下注操作时，玩家可进行过牌。即为不下任何注。
6. 全押：下注自己拥有的所有筹码，并在本局比赛后面的押注阶段都不能进行任何操作。

一轮押注轮次结束的条件为：除弃牌和全押的玩家外，所有玩家在本轮都向奖池投入相同的筹码时，本轮押注轮次结束进入翻牌阶段。

## 公共牌定义

公共牌共有五张，房间内的所有玩家可见，分为三个阶段发放。第一个阶段为第一轮的押注结束，此时发放三张公共牌；第二阶段为第二轮押注结束，此时发放一张公共牌；第三阶段为第三轮押注结束，此时发放一张公共牌。

## 比赛结果定义

比赛分为某名玩家胜利或部分玩家平局两种结果。玩家胜利的条件为：

1. 场上除玩家一人外，其余玩家全部弃牌。
2. 所有的发牌和押注阶段都结束后，进入摊牌阶段时，牌更大的玩家获胜。

胜利的玩家获得奖池内的所有筹码。

当有2名以上的玩家平均时，该部分玩家评分奖池内的筹码。