

# “掳蛋”比赛规则

牌局采用四人结对竞赛，输赢升级的方式进行。

## 牌型（两副牌）

四王（四张王），是最大的牌，什么牌都可以炸。

炸弹：八张同数值牌

七张同数值牌

六张同数值牌

五张同数值牌

四张同数值牌

同花顺：相同花色的连续五张牌，最大的为同花 10-J-Q-K-A，最小的为 A-2-3-4-5。

顺子：五张连续单牌，不可超过五张（如：A-2-3-4-5 或 10-J-Q-K-A），不分花色。

三连对：三对的连续对牌，不可超过 3 对（如：334455、778899，最大的是 QQKKAA，最小的是 AA2233）不分花色。

钢板：二个连续三张牌，不可超过 2 个（如：333444、444555）。

单牌：单张牌。

对牌：数值相同的两张牌。

三张牌：数值相同的三张牌（如三个 10）。

三带两：数值相同的三张牌加一对牌。例如： 333+44.

## 牌型的大小

四王是最大的牌>六张和六张以上炸弹>同花顺>五张炸弹>四张炸弹>其它牌型,

“逢人配”(任意组合):以打 10 为例,主牌红桃 10 为逢人配,2, 3, 4, 6, 差一张 5, 此时红桃 10 可代替 5, 组成 2, 3, 4, 5, 6 的顺子, 当然也可以任意组合成非大王、小王外的任意牌型。

主牌(当前牌级)从大至小依次为(如升级到 10): 大王, 小王, 10, A, K, Q, J, , 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

### 亮牌和相关规则解释:

第一轮, 中间随机翻一张牌, 抓到者先出牌。

#### 相关名称解释:

**双下:** 对家两人为最后两名;

**头游:** 第一名。

**次游:** 第二名

**末游:** 最后一名。

### 进贡和还贡:

**双下:** 两个末游要向两个上游(赢家)各进贡一张(红桃主牌除外)最大的牌, 头游取大牌, 还牌不得超过 10(包含 10)。贡牌最大者先出牌, 如遇贡牌相同, 则**头游的下一家**先出牌; 末游任何一方或双方一共有两张大王则抗贡, 但头游先出牌。

**单下:** 末游向头游进贡一张(红桃主牌除外)最大的牌, 头游还一张任意牌(10 以下包含 10), 末游先出牌, 但如果同时有两张大王则抗贡, 但头游先出牌。

**升级规则：**

牌级：从 2 打到 A 。2 不必打，A 必打。

如果是双下，赢方升 3 级

如果对手有一家末游，赢家升 2 级；

如果赢家自己对门末游，赢家升 1 级；

如果打到 A，必须一名为头游，另一名不能为末游，才可以最终算过 A 赢得本局。（比赛不退级，如遇一方打 A 没过，则一直打 A，进贡正常）

**积分规则：**

比赛积分按照下表积分

| 过<br>A<br>奖<br>励 | 台<br>上<br>台<br>下 | 相<br>差<br>1<br>级 | 相<br>差<br>2<br>级 | 相<br>差<br>3<br>级 | 相<br>差<br>4<br>级 | 相<br>差<br>5<br>级 | 相<br>差<br>6<br>级 | 相<br>差<br>7<br>级 | 相<br>差<br>8<br>级 | 相<br>差<br>9<br>级 | 相<br>差<br>10<br>级 | 相<br>差<br>11<br>级 | 相<br>差<br>12<br>级 |
|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 20               | 52               | 56               | 60               | 64               | 68               | 72               | 76               | 80               | 84               | 88               | 92                | 96                | 100               |
|                  | 48               | 44               | 40               | 36               | 32               | 28               | 24               | 20               | 16               | 12               | 8                 | 4                 | 0                 |

**比赛秩序：**

比赛第一次由双方协商先抓牌顺序，比赛开始后每副牌由次游（第二家）洗牌，头游抬牌，末游先抓牌，如遇双下，则由头游的下家首先抓牌。打牌过程中依照顺序询问是否要出牌权，直至最后一家结束（最后一家选择后，不能回头再选择）。由出牌权的人继续出牌。

比赛每轮时间为 50 分钟，当裁判宣布比赛时间到时，手中如有本副剩余的牌未完成则需在 3 分钟内打完；未开局的则不进行开局，如一方过 A，则比赛即结束。

比赛结束后由双发在记录纸根据相差等级和是否过 A 进行加分，累计后签字确认比分，双方签字交记录台。

比赛过程中不得以任何动作方式作为信号传递信息，以保持比赛的公平性。违反者经裁判判决予以警告一次，连续 2 次以上违规者取消该队参赛资格，同时该轮比赛以 120: 0 予以记录。

### **成绩计算：**

比赛采用多轮积分方式进行，赛前根据报名情况确定参赛队伍编号及抽签决定第一轮对阵（**比赛前搭档组合一经确定，比赛中途不得更换已经报名参赛的选手**），此后根据累计获得的积分依据高-高，低-低的原则确定对阵的对手（本单位的队伍不对阵）。经过所有比赛轮次后计算各队的得分，依据总积分高低决定名次，如遇积分相同则以获得最高比分高者决定名次。

团体名次以各队获得名次之和累计决定（和小的名次靠前）。