"斗地主"是一款最初流行于湖北三人扑克游戏，两个农民联合对抗一名地主，由于其规则简单、娱乐性强，迅速风靡全国。"欢乐斗地主"是在传统规则的基础上，引入"欢乐豆"积分，并且增加抢地主、明牌、癞子等一系列新玩法，而推出的一款更紧张刺激、更富于变化的"斗地主"游戏。  
现在，欢乐斗地主已成为互联网上最热门、最火爆、最受玩家喜爱的棋牌游戏，没有之一。后续我们还将推出"欢乐挑战赛"模式，让玩家在休闲之余更能体验竞技的乐趣。



**游戏规则**

**【发牌】：**  
一副牌 54 张，一人 17 张，留 3 张做底牌，在确定地主之前玩家不能看底牌。

**【叫牌】：**  
叫牌按出牌的顺序轮流进行，叫牌时可以选择 "叫地主 " 、" 不叫 " 。如果有玩家选择 "叫地主 " 则立即结束叫牌，该玩家为地主；如果都"不叫"，则重新发牌，重新叫牌，直到有人"叫地主"为止 。

**【第一个叫牌的玩家】：**  
1 、第一轮叫牌的玩家由系统随机选定。   
2 、如果有玩家在叫牌前选择"明牌"，则第一个选择"明牌"的玩家优先获得叫牌权。  
3 、如果有玩家在叫牌前选择"明牌"，且三名玩家都不选择"叫地主"，则系统选择第一个"明牌"的玩家为地主。

**【抢地主】：**  
1 、当某位玩家叫完地主后，按照次序每位玩家均有且只有一次"抢地主"的机会。玩家选择"抢地主"后，如果没有其他玩家继续"抢地主"则地主权利属于该名"抢地主"的玩家。  
2 、如果没有任何玩家选择"抢地主"，则地主权利属于"叫地主"的玩家。   
3 、每"抢地主"一次，游戏倍数 \*2 。   
4 、凡是有过"不叫地主"操作的玩家无法进行"抢地主"的操作。

**【明牌】：**  
1 、明牌为亮明手上所有牌进行游戏，主要分为三种："明牌开始"、"发牌明牌"、"明牌"。  
2 、明牌开始：在还没发牌时，就选择明牌并保持开始游戏，游戏倍数 \*5 。   
3 、发牌明牌：在发牌的过程中选择明牌游戏，根据发牌数量的多少游戏倍数 \*4 和 \*3 。  
4 、明牌：在收完三张底牌后可以选择明牌并开始游戏，游戏倍数 \*2 。   
5 、若同时有多名玩家选择"明牌"则按照最大的明牌倍数计算。

**【加倍】：**  
1、在选择抢完地主后，地主出牌前增加一个翻倍选择功能。在抢完地主后地主把底牌拿到手中，出现翻倍选择功能，用户可以选择加倍或不加倍。但若要进行加倍操作时，玩家必须符合特定条件。  
2、在限制时间内完成加倍或不加倍的操作后，必须等待其他玩家进行完相关操作或直到限制时间到，则游戏开始由地主出牌。  
3、加倍后游戏得分计算为：倍数\*每分对应欢乐豆关系\*自己加倍数\*对手加倍数，若有加倍则\*2，若没加倍则\*1。  
4、加倍条件为规定的用户欢乐豆数量超过该房间规定的值即可。  
5、规定对象如下：1、加倍用户为地主时，必须全部玩家的欢乐豆数量全部超过房间规定数值。2、加倍用户为农民时，必须自己和地主玩家的欢乐豆数量全部超过房间规定数值。

**【出牌】：**  
将三张底牌交给地主，并亮出底牌让所有人都能看到。地主首先出牌，然后按逆时针顺序依次出牌，轮到用户跟牌时，用户可以选择 " 不出 " 或出比上一个玩家大的牌。某一玩家出完牌时结束本盘。

**【牌型】：**  
火箭：即双王（大王和小王），最大的牌。  
炸弹：四张同数值牌（如四个 7 ）。   
单牌：单个牌（如红桃 5 ）。   
对牌：数值相同的两张牌（如梅花 4+ 方块 4 ）。  
三张牌：数值相同的三张牌（如三个 J ）。   
三带一：数值相同的三张牌 + 一张单牌或一对牌。例如： 333+6 或 444+99   
单顺：五张或更多的连续单牌（如： 45678 或 78910JQK ）。不包括 2 点和双王。  
双顺：三对或更多的连续对牌（如： 334455 、 7788991010JJ ）。不包括 2 点和双王。  
三顺：二个或更多的连续三张牌（如： 333444 、 555666777888 ）。不包括 2 点和双王。   
飞机带翅膀：三顺＋同数量的单牌（或同数量的对牌）。   
如： 444555+79 或 333444555+7799JJ   
四带二：四张牌＋两手牌。（注意：四带二不是炸弹）。   
如： 5555 ＋ 3 ＋ 8 或 4444 ＋ 55 ＋ 77 。

**【"癞子场"的新增牌型】：**  
癞子，也叫"混牌"，就是可以通用的万能牌（除了不能用作大小王）。癞子可以和其他牌搭配成上述各种牌型；但癞子单独出时不能当作万能牌，只能作为其本身使用。例如：癞子为7， 44556 + 7会作为445566的双顺使用；77单出时，只能作为一对7使用。  
癞子除了可以和其他牌组成以上各种牌型外，还会有以下几种特殊炸弹牌型：  
软炸弹： 由癞子和非癞子牌搭配而成的炸弹。  
（例如癞子为5， 333＋5就构成了3333软炸弹。77＋55就构成了7777软炸弹）  
硬炸弹：四张同数值的非癞子牌组成的炸弹。（例如癞子为6，四个7就是硬炸弹）  
纯癞子炸弹：四张癞子牌组成的炸弹 （例如癞子为5，四个5即为纯癞子炸弹）

**【牌型的大小】：**  
火箭最大，可以打任意其他的牌。  
炸弹比火箭小，比其他牌大。都是炸弹时按牌的分值比大小。  
(对于"癞子场"， 火箭 > 纯癞子炸弹 > 硬炸弹 > 软炸弹。同等级别的炸弹按牌的分值比大小。)  
除火箭和炸弹外，其他牌必须要牌型相同且总张数相同才能比大小。   
单牌按分值比大小，依次是 大王 > 小王 >2>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3 ，不分花色。  
对牌、三张牌都按分值比大小。   
顺牌按最大的一张牌的分值来比大小。   
飞机带翅膀和四带二按其中的三顺和四张部分来比，带的牌不影响大小。   
（"癞子场"中癞子搭配出的牌型和"原装"的牌型不区分大小。）

**【胜负判定 】：**  
任意一家出完牌后结束游戏，若是地主先出完牌则地主胜，否则另外两家胜。

**【计分规则】：**  
在欢乐斗地主游戏中，以欢乐积分计划中累计产生的积分"欢乐豆"做为游戏计分单位。  
完成一盘游戏后玩家的欢乐豆可能会发生变化，同时每盘游戏结束后，系统将自动回收每位玩家一定数量的欢乐豆。具体计算公式如下：  
失败玩家的欢乐豆消耗：X×N+A  
胜利玩家的欢乐豆奖励：X×N－A  
系统回收的欢乐豆：根据不同游戏房间而不同

其中：   
X=游戏基数=积分=底分×倍数×玩家身份系数（农民为1地主为2）  
N=房间系数， 每个房间不同以具体房间为准  
A=系统每盘自动回收的欢乐豆数量，根据不同游戏房间而不同  
底分：叫牌的分数为 1 分   
倍数：初始根据房间配置而不同，其他倍数根据游戏的行为计算相应的倍数。每抢地主 \*2 、每炸弹 \*2 、明牌 \*2-5 、春天\*2。  
（癞子场中：软炸弹\*2、硬炸弹\*4、纯癞子炸弹\*4、王炸\*4；癞子场的积分会在上述积分计算基础上乘以癞子系数<0.25>，并且每局所得积分的上限为10000分。）

游戏结束后，胜利玩家可以获得的欢乐豆数量不只和游戏倍数有关，在某些情况下还有下列2点有关：  
1、 胜利玩家身上携带的欢乐豆数量的多少决定其获胜后能获得的欢乐豆数量。携带的欢乐豆数量和获胜后获得的欢乐豆数量成正比。  
2、 失败玩家身上所携带的欢乐豆数量，在有的情况下失败玩家携带的欢乐豆数量不够扣时，只扣到0为止，胜利玩家只能获得失败玩家所扣除的欢乐豆。

逃跑计分：   
地主逃跑：如果逃跑时的游戏倍数不足 10 倍（指游戏行为的倍数非初始倍数），按照 20 倍分数扣。如果超过 10 倍按照实际的分数的 4 倍扣除。

农民逃跑：如果逃跑时的游戏倍数不足 10 倍（指游戏行为的倍数非初始倍数），按照 10 倍分数扣。如果超过 10 倍按照实际的分数的 2 倍扣除。

逃跑计算时将计算当盘所有的炸弹数量，无论是否炸出。

玩家点击"加入"后，系统将自动撮合，撮合成功后直接安排玩家坐下并开始游戏，在系统撮合成功后、游戏开始前玩家如果退出游戏一律视为逃跑。

例如：   
N（房间系数）＝1000，X为6，A为50，地主胜利。   
则胜利玩家（地主）奖励的欢乐豆＝6×2×1000＝12000欢乐豆   
失败玩家A（农民）消耗的欢乐豆＝6×1000＝6000欢乐豆   
失败玩家B（农民）消耗的欢乐豆＝6×1000＝6000欢乐豆   
系统在该盘游戏结束时自动回收了每位玩家50欢乐豆。

**级别**

|  |  |
| --- | --- |
| **等级** | **积分** |
| 包身工 | 100 以下 |
| 短工 | 100 |
| 长工 | 200 |
| 佃户 | 400 |
| 贫农 | 600 |
| 渔夫 | 800 |
| 猎人 | 1000 |
| 中农 | 2000 |
| 富农 | 4000 |
| 掌柜 | 6000 |
| 商人 | 10000 |
| 衙役 | 20000 |
| 小财主 | 50000 |
| 大财主 | 100000 |
| 小地主 | 200000 |
| 大地主 | 500000 |
| 知县 | 1000000 |
| 通判 | 2000000 |
| 知府 | 5000000 |
| 总督 | 10000000 |
| 巡抚 | 20000000 |
| 丞相 | 50000000 |
| 帝王 | 100000000 |

**全新玩法：天地癞子**

**【"癞子场"的新增牌型】：**  
癞子，也叫"混牌"，就是可以通用的万能牌（除了不能用作大小王）。癞子可以和其他牌搭配成上述各种牌型；但癞子单独出时不能当作万能牌，只能作为其本身使用。 例如：癞子为7， 44556 + 7会作为445566的双顺使用；77单出时，只能作为一对7使用。  
癞子除了可以和其他牌组成以上各种牌型外，还会有以下几种特殊炸弹牌型：  
软炸弹： 由癞子和非癞子牌搭配而成的炸弹。（例如癞子为5， 333＋5就构成了3333软炸弹。77＋55就构成了7777软炸弹）  
硬炸弹：四张同数值的非癞子牌组成的炸弹。（例如癞子为6，四个7就是硬炸弹）  
纯癞子炸弹：四张癞子牌组成的炸弹 （例如癞子为5，四个5即为纯癞子炸弹）

**【"天地癞子"新玩法】：**  
在原有癞子玩法的基础上，新增一个点数作为癞子。一局中癞子数量可达八张，其中大小王可以成为癞子。 由癞子和非癞子牌搭配而成四张牌以上的炸弹成为长炸弹，张数越多炸弹越大。 （例如癞子为5， 3333＋5就构成了33333五张的软炸弹。777＋555就构成了777777六张的软炸弹） 四张以上的癞子可单独组成长癞子炸弹，张数越多炸弹越大。  
具体大小关系：四软炸<四硬炸<四癞子炸<五软炸<五癞子炸<…<12软炸<王炸。