## 一、可能性组合理论



**红组：**绿组两个号码均为双号，最小绿组号是2,4，则红组最小号是从5号开始，蓝组黄组最大可以占最后12个号，则红组最大号是80-12=68号，则红组范围为5-68号，共68-5+1=64个牌，随机选择6张，则种结果，需求是找出庄胜或闲胜的结果。

**蓝组：**绿组两个号码为一单一双，最小是1,2，红组最小可以3-8号的六个球，所以蓝组最小号是9号，黄组最大可以占最后6个，则蓝组最大号是80-6=74号，则蓝组范围为10-74号，共74-9+1=66个牌，随机选择6张，则种结果，需求是找出庄胜或闲胜的结果。

**黄组：**绿组两个号码均为单号，最小是1,3，红组蓝组最小可以4-15号的12个球，所以黄组最小号是16号，最大号是80号，则黄组范围为16-80号，共80-16+1=65个牌，随机选择6张，则种结果，需求是找出庄胜或闲胜的结果。

## 二、百家乐游戏规则

首先依闲庄闲庄发4张牌。根据牌面决定补牌。

如果**闲家或庄家8、9点**

则停牌立定输赢

否则**如果闲家0-5点时**

闲家补牌，下面根据庄家规则

如果**庄家0、1、2点时**

庄家补牌

否则如果**庄家3点，闲家第三张牌1-2-3-4-5-6-7-9-0点时**

庄家补牌

否则如果**庄家4点，闲家第三张牌2-3-4-5-6-7点时**

庄家补牌

否则如果**庄家5点，闲家第三张牌4-5-6-7点时**

庄家补牌

否则如果**庄家6点，闲家第三张牌6-7点时**

庄家补牌

否则

庄家停牌

开始定输赢。

否则**闲家6、7点时**

闲家停牌，此时看庄家

如果**庄家0-5点时**

则补牌

否则

停牌

开始定输赢。

## 三、规则代码实现

bool **operator()(**It first**,** It last**)** // called for each permutation

**{**

It it**=** first**;**

int xj**=**0**,** zj**=**0**;**

//第1张牌 闲家

xj **+=** **(\***it**);**

**++**it**;**

//第2张牌 庄家

zj**+=** **(\***it**);**

**++**it**;**

//第3张牌 闲家

xj **+=** **(\***it**);**

**++**it**;**

//第4张牌 庄家

zj **+=** **(\***it**);**

**++**it**;**

xj **%=** 10**;**

zj **%=** 10**;**

// 开始判断规则

**if** **(**xj **>** 7**||**zj**>**7**)** **{** // 闲家8 9点 或庄家8 9点 立定胜负

**if** **(**xj **>** zj**)** **++**count1**;** // 闲家胜

**else** **if** **(**xj **<** zj**)** **++**count2**;** // 庄家胜

**else** **++**count3**;** // 平局

**}**

**else** **if(**xj**==**6**||**xj**==**7**)** // 闲家6 7 点 停牌

**{**

**if** **(**zj **<** 6**)** **{** // 庄家0 1 2 3 4 5 时 补牌

zj **+=** **(\***it**);**

zj **%=** 10**;**

**}**

**if** **(**xj **>** zj**)** **++**count1**;** // 闲家胜

**else** **if** **(**xj **<** zj**)** **++**count2**;** // 庄家胜

**else** **++**count3**;** // 平局

**}**

**else** // 闲家0 1 2 3 4 5 补牌

**{**

**if** **(**zj **>** 7**)** // 庄家大于7 停牌 立定胜负

**{**

**if** **(**xj **>** zj**)** **++**count1**;** // 闲家胜

**else** **if** **(**xj **<** zj**)** **++**count2**;** // 庄家胜

**else** **++**count3**;** // 平局

**}**

**else**

**{**

int third **=** **(\***it**);** // 闲家第三张牌

**++**it**;**

xj **+=** third**;** // 闲家补牌

xj **%=** 10**;**

// 庄家规则 判断庄家是否补牌

**if** **(**zj **<** 3**)** // 庄家0 1 2 必须补牌

zj **+=** **(\***it**);**

// 庄家3点 闲家第三张牌是0 1 2 3 4 5 6 7 9时 则庄家补牌

**else** **if** **(**zj **==** 3 **&&** third **!=** 8**)**

zj **+=** **(\***it**);**

// 庄家4点 闲家第三张牌是2 3 4 5 6 7时 庄家补牌

**else** **if** **(**zj **==** 4 **&&** third **>**1 **&&** third**<**8**)**

zj **+=** **(\***it**);**

// 庄家补牌

**else** **if** **(**zj **==** 5 **&&** third **>**3 **&&** third**<**8**)**

zj **+=** **(\***it**);**

// 庄家补牌

**else** **if** **(**zj **==** 6 **&&** third **>**5 **&&** third**<**8**)**

zj **+=** **(\***it**);**

// 庄家7 8 9点 停牌

zj **%=** 10**;**

**if** **(**xj **>** zj**)** **++**count1**;** // 闲家胜

**else** **if** **(**xj **<** zj**)** **++**count2**;** // 庄家胜

**else** **++**count3**;** // 平局

**}**

**}**

**return** **false;**

**}**