**宜宾武斗规则文档**

**一、文档记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **内容** | **修订人** | **修订日期** |
| V1.0 | 创建文档 | 杨之梦 | 2018-1-15 |

1. **优化/新增项说明：**
2. **配置项ID**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 一级规则 | 二级规则 | 代码编号 |
| 玩法 |  | 1000 |
|  | 五人玩法 | 1000001 |
| 洗牌 | （单选） | 1001 |
|  | 洗牌 | 1001001 |
|  | 不洗牌 | 1001002 |
| 裸炸弹 | （单选） | 1002 |
|  | 可等 | 1002001 |
|  | 不可等 | 1002002 |
| 倒 | （单选） | 1003 |
|  | 可倒 | 1003001 |
|  | 不可倒 | 1003002 |
| 流局罚分 | （单选） | 1004 |
|  | 被罚者炸弹总和 | 1004001 |
|  | 10分 | 1004002 |
|  | 所有玩家炸弹总和 | 1004003 |
| 炸弹模式 | （多选） | 1005 |
|  | 连炸模式 | 1005001 |
|  | 多头模式 | 1005002 |
| 连炸 | （单选） | 1006 |
|  | 两连炸 | 1006001 |
|  | 多连炸 | 1006002 |
| 对王分值 | （单选） | 1007 |
|  | 1分 | 1007001 |
|  | 2分 | 1007002 |
| 四/八王分值 | （单选） | 1008 |
|  | 4/6分 | 1008001 |
|  | 6/10分 | 1008002 |
|  | 8/15分 | 1008003 |
| 八个头炸弹分值 | （单选） | 1010 |
|  | 4分 | 1010001 |
|  | 6分 | 1010002 |
|  | 8分 | 1010003 |
| 两连炸分值 | （单选） | 1011 |
| （勾选两连炸时 | 2分 | 1011001 |
|  | 3分 | 1011002 |
|  | 4分 | 1011003 |
| 两/三/四/五/六连炸分值 | （单选） | 1012 |
| （勾选多连炸时 | 2/3/4/5/6分 | 1012001 |
|  | 3/4/5/6/7分 | 1012002 |
|  | 4/5/6/7/8分 | 1012003 |
| 高级 | （复选） | 1013 |
|  | 显示余牌 | 1013001 |
|  | 记牌器 | 1013002 |
|  | 禁止互动表情 | 1013003 |
|  | 超时托管 | 1013004 |

1. 局数：4局，6局，8局，10局，12局

**四、具体规则说明**

* **主要对局流程**
* **规则说明**
  + **玩法人数**
* 5人
* 角色分为：地主（明地主、暗地主）、农民
  + **扑克牌**
* 110张牌：两副牌+两张广告牌
* 其中八张3和两张广告牌为万能牌，万能牌可作为任何牌进行组合，但不能单出
* 底牌5张
* 玩家每人21张
  + **庄家**
* 开局随机庄
* 第二局系统随机选取一张牌，按数字从上一局出完牌者开始数，数到哪家就是哪家做庄
  + **地主**
* 由庄家开始顺时针选择是否抓牌（界面询问“抓”和“不抓”），抓牌后成为明地主
* 如勾选了可“倒”模式，玩家选择抓牌确定成为明地主，并且底牌未显示前，其余四家玩家可以选择“倒”和“不倒”，如有人选择“倒”，明地主可选择“拉”和“不拉”，在没人倒的情况下，明地主不显示“拉”与“不拉”
* 确定明地主后：
* 选择手中的一张牌4-A之间（只能有一张），其余4家玩家谁有这张牌则成为暗地主；暗地主身份只针对暗地主一个人显示，如暗地主选择了“倒”，则“倒”作废，明地主如选择了“拉”也随之作废；则剩余3人成为农民
* 明哽：选择明哽则以一敌四，底分从1分变为5分，其他4人成为农民，并且知道明地主以一敌四
* 暗哽：选择手上有同样花色、数字的两张牌（4-A）为选牌，则剩余4人成为农民，且其他人不知道明地主要以一敌四，（如果没有完全相同两张牌就不能叫暗哽）
  + **抓底流局**
* 如全部不抓底牌则形成流局
* 被惩罚者：由5名玩家各自手牌能组成的炸弹数量对应的分值计算，优先组合分值最高的炸弹，分值最多的玩家接受惩罚（炸弹分值一样的比大小），按玩家开房时选择的分值统一计算
* 产生流局后，需要亮所有玩家手牌（并停足够时间给玩家核对）
* 流局惩罚罚分规则：
* 被惩罚者手上炸弹分值：被罚者输 自己手上炸弹分值x4，其他4家赢 被罚者手上炸弹分值
* 固定惩罚10分：被罚者输40分，其他4家各赢10分
* 5名玩家炸弹总分值：被罚者输5名玩家炸弹总分值x4，其他4家赢5家炸弹总分
  + **牌库**
* 单张：任何一张牌，大王＞小王＞2＞A＞K＞Q＞J＞10＞9＞8＞7＞6＞5＞4
* 对子：两张一样的牌组合（大小顺序同单牌）
* 三张：
* 三张不带：3张一样的牌组合（大小顺序同单牌）
* 三带一：3张一样的牌加上任意一张单牌组合（大小顺序同单牌）
* 没有三带二，没有最后一手三张少带出完
* 顺子：5张或以上顺序相连的牌（2不加入顺子）
* 飞机：2个或以上顺序相连的三不带或三带一（2不加入飞机）
* 连对：3个或以上顺序相连的对子（2不加入连对）
* 炸弹：
* 单炸弹：4个一样的牌组合（固定炸弹）
* 连炸：
* 两连炸：2个顺序的单炸弹（可选炸弹）
* 三连炸：3个顺序的单炸弹（可选炸弹）
* 四连炸：4个顺序的单炸（可选炸弹）
* 五连炸：5个顺序的单炸（可选炸弹）
* 六连炸：6个顺序的单炸（可选炸弹）
* 五张炸弹：5个一样的牌组合（可选炸弹）
* 六张炸弹：6个一样的牌组合（可选炸弹）
* 七张炸弹： 7个一样的牌组合（可选炸弹）
* 八张炸弹： 8个一样的牌组合（固定炸弹）
* 对王：
* 大小王组合（固定炸弹）
* 对小王组合（固定炸弹）
* 对大王组合（固定炸弹）
* 四个王（固定炸弹）
* 八个王（固定炸弹）
* 炸弹大小排序、分值表（从小到大）

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **对应分值** |
| 单炸弹 | 1分 |
| 5个头（开房时需选择多头模式） | 1分 |
| 6个头（开房时需选择多头模式） | 1分 |
| 7个头（开房时需选择多头模式） | 1分 |
| 小王+1张万能牌 | 1或2分（可选） |
| 大王+1张万能牌 | 1或2分（可选） |
| 大王+小王 | 1或2分（可选） |
| 两连炸（开房时需选择连炸模式） | 2或3或4分（可选） |
| 三连炸（开房时需选择连炸模式） | 3或4或5分（可选） |
| 四连炸（开房时需选择连炸模式） | 4或5或6分（可选） |
| 五连炸（开房时需选择连炸模式） | 5或6或7分（可选） |
| 六连炸（开房时需选择连炸模式） | 6或7或8分（可选） |
| 8个头炸弹 | 4或6或8分（可选） |
| 小王+3张万能牌 | 4或6或8分（可选） |
| 大王+3张万能牌 | 4或6或8分（可选） |
| 大王+小王+2张万能牌 | 4或6或8分（可选） |
| 三张王+1张万能牌 | 4或6或8分（可选） |
| 四张王 | 4或6或8分（可选） |
| 八个王（单个或多个王加上对应的万能牌） | 6或10或15分（可选） |

* + **行牌规则**
* 相同牌型才能互相打，炸弹可以打任何牌型
* 先出完手牌的一方胜利
  + **特殊规则**
* 在出飞机或者连对时其中一对或一坎不能全部用万能牌代替（如667788中的任何一对不能全部用万能牌代替；777888中任何一坎不能全部用万能牌代替）
* 四张万能牌不能作为炸弹
* 万能牌不能单独出或报单，如果最后剩一张万能牌则不报单不能出牌
* 如果玩家开房时同时选择了多头模式和连炸模式，那么就形成多头连炸， 如：6666677777；666666777777；66666667777777或相同的多连炸。
* 多连炸：是指在2连炸以上的连炸
* 多头连炸：是指5.6.7个头组成的2连炸或多连炸
* 多头连炸时，连炸数相同时，头数大的可以压小的  
  如：5个头的两连炸>4个头的两连炸
* 多头连炸时，连炸数不同时，连炸数大可压连炸数小，且头数要相同或更大  
  如：6个头的三连炸>6个头的两连炸；7个头的三连炸>6个头的两连炸；  
  5个头的三连炸 不可压 6个头的两连炸
* 8个头的连炸：先对应玩家在开房时8个头炸弹分值的选择再\*2
* 8个头的连炸大于8个头的单炸弹
  + **计分规则**
* 地主倍数=农民倍数之和
* 地主得分=底分x地主倍数=农民得分和
* 有暗地主时：  
  暗地主得分=1x底分  
  明地主得分=农民倍数之和x底分-暗地主得分
* 初始底分为1分，产生炸弹加上对应分数
* 出现“倒”的时候，倍数\*2（倒家和明地主单独结算）
* 出现“拉”的时候，倍数\*2（倒家和明地主单独结算）
* 明地主在叫了暗地主的情况，出现倒的情况，明地主和倒家\*2（单独结算），如果再出现拉的情况，明地主和倒家再\*2（单独结算），如果倒家成为了暗地主，倒或拉就随之作废  
  比如该局的分数是10分，一个农民倒，明地主就要赢30分、暗地主赢10分（倒家输20分，另外两名农民各输10分）。如果再出现拉的情况，分数也是10分，明地主要赢50分，暗地主身份赢10分，倒家输40分，另外两名农民各输10分
* 地主选择明哽时，底分从1分变为5分
  + **可选项配置说明**
* 裸炸弹可等/不可等：是指玩家手牌只剩一个炸弹（如选择了连炸模式或同时选择了多头模式，那么连炸或多头连炸也算一个炸弹），如果可等，那么由玩家自行决定出不出牌；如果不可等，则系统自动出牌
* 倒/不倒：可“倒”模式，选择了倒的模式，明地主自动享有拉的权利
* 炸弹-连炸模式：两连炸时只会有两连的炸弹，多连炸则会有两个及两个以上的连炸弹
* 炸弹-多头模式：勾选时才能出5个及5个以上张数的炸弹，8张炸弹为默认炸弹，不勾选也有
* 超时托管：玩家120秒不出牌则自动托管