

六人四副滚子规则拟定 1.3.1

【游戏介绍】

该游戏由 6 位游戏者参与。对家两两为一组，三组相互对抗，最终看哪家首先打过 10 为胜利。

【游戏规则】

1. 基本规则与信息

1.1 庄家：每一局都有一家担任庄家，庄家具有扣底牌和第一轮的首出牌权。第一局的庄家由亮王者担任。做庄家的目的是利用庄家特权，尽量不让对手得到分牌。一局结束后，新的庄家根据抓分方的得分确定。

1.2 对家：对家指与一位玩家合作的队友。

1.3 庄家方：庄家与其对家组成庄家方。

1.4 抓分方：不是庄家方的两方。抓分方的目的是尽量多抓分，以快速升级。

1.5 使用牌数：4 副牌，共 216 张，每人 35 张，底牌 6 张。

2. 牌类型

2.1 主牌：大王、小王、常主、级牌和主花色牌；

2.1.1 常主：大小王、2；

2.1.2 级牌：当前庄家的级别就是级牌，例如：庄家开始时的级别是 3，表示 3 是本局的级牌。当庄家的级别上升到 9 时，9 就成了级牌；

2.1.3 主花色：每方都可以根据牌情翻出级牌，最后翻出的级牌花色即为主花色。

2.2 副牌：除主牌以外的牌。

2.3 分牌：5、10、K

3. 牌的大小

大王>小王>主花色级牌>其他花色级牌>主花色 2>其他花色 2>主花色牌（级牌除外）>副牌（级牌除外）

牌完全相同时，先出>后出。

4. 牌型

4.1 单牌：任意一张单牌。

4.2 棒子（对子）：两张牌点和花色相同的牌。

4.3 滚子：三张牌点和花色相同的牌。

4.4 炸子：四张牌点和花色相同的牌。

5. 亮主：实行“抢亮”规则。

5.1 第一把从 3 打起，亮牌是抢亮大王，并以亮牌人亮牌后摸的第一张花色牌的花色为主花色（若摸到的是王则继续摸牌，直到摸到花色牌为止），此花色的 3 为主 3。亮牌人为庄家。若想改主，则需亮出两张大王，并以改主后两处的第一张花色牌为主花色。若亮出大王后恰好结束摸牌，则从底牌中翻一张，以该牌的花色作为主花色（若摸到的是王则继续摸牌，直到摸到花色牌为止）。若底中全是王，则该局打无主。

注意：改主的人不为庄家，先亮者为庄家。

5.2 若第一把没人抢亮大王，则 6 人都从底牌中翻牌，以翻出最大牌的一家为庄家，并以该牌的花色为主花色。若有多家都拿到最大牌，则按翻牌顺序确定，先翻牌的为庄家。若底中全是王，则该局打无主。

5.3 从第二把起亮牌必须用级牌，即打 3 亮 3，打 6 亮 6。

5.4 亮牌后自己和其他人都可以反，自己可以加固自己的亮牌。反的规则是：2 个相同的反 1 个的，3 个相同的反 2 个或 1 个的，4 个相同的反 3 个、2 个或 1 个的。至少 3 个小王或 3 个大王可以叫任意花色为主花色，可以叫无主，大王的叫牌权优于小王。在进贡前，仍有盖住阶段。进贡后不可改主。

5.5 如果没人亮主，就从底牌中任意抽取一张牌，并以此牌的花色为主花色。若抽到王需继续抽，直到抽到花色牌为止。若底牌全是王，则该局打无主。

6. 底牌

6.1 发牌或反主结束后将底牌公开（若没人亮主，底牌不公开），若有进贡底牌在进贡完成后公开。由庄家取走底牌，并将底牌替换成同样张数的牌作为新底牌。底牌中可以扣分牌和王（扣王有额外奖励或惩罚，张数不限）。扣王时底牌必须公开，不扣王时底牌不公开。

6.2 在庄家扣完底牌后，其他玩家也可在底牌中扣王，扣王时底牌必须公开。扣王后还需从底牌中捡最小的牌，不能捡分牌，扣几张捡几张。最小牌的判定方法为先看是否是主牌，然后看点数。如果点数相同，花色不同，可由玩家自己决定要哪张牌。

6.3 若庄家在扣牌中扣的全是分，则其他用户不能再在底牌中扣王。

6.4 如果庄家在底牌中扣的全是分牌或分牌和王牌，则其他玩家不能在底牌中扣王。

6.5 底牌中的所有分数归入赢得最后一轮牌的一方。若庄家赢，称“保底”；若抓分方赢，称“抠底”，底牌分翻 2 倍。

7. 发牌规则

7.1 第一局通过抬牌确认首家，并从首家开始逆时针发牌。抬牌规则为：6 人依次抬牌，抬到最大点数的人为首家，其中王算 0 点，J、Q、K 算 10 点。若有大于一人同为点数最大，则点数最大者继续抬牌，直至决出唯一点数最大者。

7.2 第一局需要按抽底牌的方式确认庄家时，也是从抬牌确认的首家开始逆时针抽牌。

7.3 第二局从庄家开始逆时针发牌。

8. 出牌规则

8.1 每局牌局都由庄家先出牌。通常按逆时针顺序出牌。

8.2 每一轮牌最大的人为下一轮的首家，即首先出牌的人。

8.3 如果不是首家出牌，则在出牌时必须先出首家出的花色，如果没有，则垫其他花色的牌，或用主牌杀掉。例如：首家出了滚副牌，玩家若有 1 张同花色副牌必须先出完，再垫 2 张；如果没有该花色牌，可以出滚主牌杀掉，或垫 3 张其他花色牌。一轮结束后，最大方得到该轮的所有分牌。

8.4 首家只能出单牌、棒子、滚子、炸子。

8.5 出牌为死棒打法。即首家出炸时，其余人有炸跟炸，无炸跟滚，无滚跟对，无对跟单；其余同理。注意：当首家出炸时，若下家无炸无滚而有两对时，应跟两对，而非一对加两张单。死棒规则仅对同花色牌起效。当首家所出花色绝门时，垫牌无需遵守死棒规则。

8.6 打过 10 就结束一轮，再从 3 打起。逢 3 必打,逢 10 必打。一轮结束后重新亮王抢庄。

9. 升级

9.1 如果庄家方保底,两抓分方得分均未达到 130，则庄家方继续坐庄，受贡并升 1 级。

9.2 如果有抓分方抠底,但两抓分方得分均未达到 130,则庄家方继续坐庄，受贡但不升级。抠底方不进贡。

9.3 如果庄家方保底,但有抓分方得分达到 130，则依据下方规则确定的抓分方上台坐庄,受贡但不升级。

9.4 如果有抓分方抠底,也有抓分方得分达到 130，则依据下方规则确定的抓分方上台坐庄，受贡。当且仅当该方同时抠底时，升 1 级。

9.5 若有抓分方上台坐庄且打的不是 3 或 10，则该方升半级，累计两次可升 1 级。

9.6 当底牌中有扣王时，每一个大王额外加两级，每一个小王加一级。该升级规则当且仅当下一轮的庄家成功保底或扣底时起效。

9.7 确定哪个抓分方坐庄的方法：

9.7.1 得分必须达到 130；

9.7.2 得分高的一方坐庄；

9.7.3 得分相同时，最后一次“抓分方得分”（包含牌面或抠底得分）所在的一方坐庄。

注意：决定坐庄的是得分，不是抠底。

10. 进贡

10.1 在每局抓牌并改主完成后，拿底牌之前，由新庄家的上两家向庄家进贡，所进贡的牌为进贡者手中的最大牌(分牌除外)，进贡牌数由上一局抓分方的得分、抠底情况和扣王的个数累计决定。底牌翻开后若仍有贡未进，则免除这些贡。

10.2 得分进贡：任一抓分方若得分未满 90，每少 15 分，下一局给庄家进一个贡(结算时 5 分、10 分按 15 分计)。庄家方改变时，下局庄家方若得分超过 170，每多 15 分，受上局庄家方一个贡(结算时 5 分、10 分不计)；

10.3 扣王进贡：底牌若有 1 个大王，多进贡 2 张牌；有 1 个小王，多进贡 1 张牌。若庄家成功升级，则扣王的贡由二抓分方平均分摊；若贡为奇数，则庄家的上家多进一个贡。若抓分方上台且成功扣底，则扣王的贡全部由庄家进。其余情况扣王的贡无效。

10.4 特殊情况下的计分规则

10.4.1 抓分方均一分不得，庄家方即赢,本轮游戏结束。

10.4.2 有抓分方得 400 分，该抓分方即赢,本轮游戏结束。

10.4.3 有抓分方从底牌中抠出 4 个大王，且得分达到 130 分，则抓分方赢,本轮游戏结束。

10.4.4 庄家方从底牌中保住 4 个大王，且两抓分方得分均未达到或超过 130 分,则庄家方赢,本轮游戏结束。