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先出牌权。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。