**1）基本信息**

* **人数**：3 人（1 名地主对 2 名农民）。
* **牌数**：一副 54 张（含大小王）。
* **牌序从大到小**：大王 > 小王 > 2 > A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3  
  花色无大小，只有点数大小。

**2）发牌与底牌**

* **发牌**：每人 17 张，**留 3 张作底牌**，先扣放桌面。
* **明底**：确定地主后，地主把 3 张底牌收至手牌（变成 20 张），通常会**亮出底牌**供大家看一眼。

**3）确定地主（两种常用流程，二选一）**

**A. 叫分制（最普遍）**

1. 发牌后，从起始位开始依次“**叫分**”：可叫 **1/2/3 分**，也可 **不叫**。
2. 后面的人必须叫**更高分**或**不叫**；**有人叫 3 分**则立刻定地主。
3. 若三人都不叫，**重洗重发**。
4. **地主=最终叫分最高者**，**叫分值**成为本局**基础倍数**（见记分）。

**B. 叫/抢地主制（另一常见线上规则）**

1. 第一人可“**叫地主**”或“不叫”。若无人叫，重发。
2. 有人叫后，按顺序别人可“**抢地主**”或“不抢”。
3. 抢的次数每发生一次，**倍数×2**；最终地主是\*\*最后一个“叫/抢”\*\*的人。

**4）出牌与回合**

* **先手**：地主先出；之后按顺时针。
* **跟牌**：必须**同牌型且更大**才算压过；也可**要不起（过牌）**。
* **获得出牌权**：一轮中若其他两家都过，**最后出牌的人**获得新一轮的**出牌权**（可重新任意出一种牌型）。
* **炸弹/王炸**：随时可出，用以打破牌型限制（见牌型）。

**5）合法牌型（定义与最小长度）**

* **单张**：任意 1 张。
* **对子**：相同点数 2 张（如 77）。
* **三张**：相同点数 3 张（如 999）。
* **三带一**：三张 + 任一单张。
* **三带二（葫芦）**：三张 + 任一对子。
* **顺子**：**≥5 张**连续点数的单张，如 6789T、9TJQK、TJQKA；**不得含 2、王**。
* **连对**：**≥3 对**连续点数的对子，如 334455、8899TTJJ；**不得含 2、王**。
* **飞机（不带翅膀）**：**≥2 个**相邻点数的三张组，如 333444、777888999；**不得含 2、王**。
* **飞机带翅膀**：飞机 + **等数量**的“翅膀”，翅膀可以是**若干单张**（每个三张配 1 张）或**若干对子**（每个三张配 1 对）。
  + 例：333444 + 7,8（两翼为两张单牌）或 333444 + 55,66（两翼为两对）。
* **四带二**：四张相同点数 + **两张单牌**（常见）或 **两对**（地方差异，见可选规则）。
* **炸弹**：四张相同点数（如 5555）。
* **王炸**：**大小王**一起，**最大牌型**。

**说明**：翅膀/带牌**通常可用 2 或王**（很多线上平台允许）；顺子/连对/飞机的**核心部分**不能含 2、王。

**6）比较大小（只能同型比，除非用炸弹/王炸）**

* **单张**：按点数比大小（JOKER 最大；2 次之）。
* **对子/三张/四张**：比较点数大小。
* **顺子/连对/飞机**：必须**长度一致**、**同型**才可比较，比较**最高牌的点数**（部分平台以起始点数比，等价）。
* **三带一/二、飞机带翅膀、四带二**：比较\*\*核心（三张/四张/飞机的三张们）\*\*的点数，**带牌不比较点数**，只需数量匹配。
* **炸弹**：能压任意非炸弹牌型；炸弹之间按点数比大小。
* **王炸**：**大于一切**，包括所有炸弹。

**7）胜负判定**

* 任一方**先出完手牌**即获胜：
  + 地主出完：地主胜。
  + 任意一个农民出完：**农民两人共同胜**（按人头与地主结算）。

**8）记分与倍数（通用思路）**

* 设“**底分**”（桌面固定）与**基础倍数**：
  + **叫分制**：基础倍数 = 叫分（1/2/3）。
  + **叫/抢制**：基础倍数从 1 起算，每**抢一次×2**；若平台也有“叫=×1”，以平台为准。
* **倍数累乘项（常见）**：
  + **炸弹/王炸**：**每出现一次×2**（王炸计作炸弹一次）。
  + **春天**：×2。定义（常见版）：地主先出后，**两位农民整局从未成功出过牌**（一直被压或过牌），地主直接走完。
  + **反春天**：×2。定义（常见版）：地主首轮出牌后，**地主在之后未再出成任何牌**，被农民连续打完。
  + **明牌**：在不同阶段明牌有不同倍数（平台各异，常见为 **底牌后明牌×2**，更早明牌倍率更高）。
  + **加倍**：进入出牌前（或看底牌后），各玩家可选择**不加倍/加倍**；最终结算对地主与每个农民**分别计**（平台细则略有差异）。
* **结算**：
  + **地主胜**：向**每位农民**分别收取 底分 ×（基础倍数 × 全部加成倍数）。
  + **农民胜**：地主向**每位农民**分别支付同额。
  + 若有“加倍”个人项，按平台个人倍数规则套用。

提示：线上平台（如腾讯系列）在“明牌、加倍、托管超时”等处有自定义细则，进入房间前看清**房规**即可。

**9）可选/地方规则常见差异（建议开局前统一）**

* **四带二**：带**两张单牌**（默认）或**两对**。
* **飞机带翅膀**：允许翅膀可含 2/王。
* **允许拆炸弹**：例如从四张里先出一对/单张）。
* **明牌倍率**：常见为“看底后明牌×2、叫分后明牌×3。
* **抢地主计倍**：每“抢”×2。

**10）举例**

* **顺子示例**：6789T、9TJQK、TJQKA（A 可接在 K 后；**2、王不能进顺子**）。
* **连对示例**：334455、99TTJJ（**至少 3 对**）。
* **飞机（不带）**：333444、777888999（**至少 2 个三张**）。
* **飞机带翅膀**：444555 + 7,8（两翼为两张单牌）或 444555 + 66,77（两翼为两对）。
* **四带二（两单）**：8888 + 5 + J；**（两对版）**：8888 + 55 + JJ。
* **比较**：34567 可被 45678 压；QQQ+7 可被 KKK+2 压（带牌不比点数）。
* **炸弹压制**：任意非炸弹牌型都可被**任意炸弹**压过；炸弹之间 9999 < TTTT < JJJJ < … < AAAA < 2222；**王炸 > 所有炸弹**。