**贵州各地麻将规则一览**

**遵义麻将**

遵义麻将是一款以遵义麻将及周边流行的麻将打法为基础的游戏。其特点是必须打缺至少一门，一家和牌以后停止。缺一门顾名思义，叫牌必须要缺少一门牌，比如玩家手上有条子、筒子、万子三种花色的牌，那么必须要打一门出去只剩下二种花色的牌才可以叫牌。

基本玩法

使用去掉字牌、花牌，只留条、筒、万的108张牌；无混。游戏人数为4人，每人手里抓13张牌，不能吃牌，可以碰牌或杠牌，牌满足相关规定的牌型条件时和牌。

胜负判定

在游戏而中，必须缺门才可以和牌，且每盘中一家和牌后牌局结束 。

行牌规则

1、除第一盘随机选定一人坐庄外，以后每盘首先和牌的人为下一盘的庄家，多人同时和牌（一炮多响）时点炮者下方第一家为一下盘的庄家。

2、不能吃牌，只能碰、杠牌。

3、开杠后从牌城尾部拿牌。

4、玩家自己暗杠必须亮出其中一张牌。

5、荒庄不下庄。 未听牌的玩家按照听牌的玩家的牌型支付分值，未听牌且未缺门的玩家支付分值加倍，有多家听牌的每家均需支付。

6、幺鸡为鸡，若第一家打出而无人碰或胡或杠这叫冲锋鸡。以后打出的鸡则为普通鸡。

和牌规则

1、必须缺门才可以和牌。

2、点炮时点炮者只负责和牌者牌型的分。

3、和牌时若为自摸，按牌型则三家输分；若为点炮，按牌型则点炮者输分；

4、杠后点炮时，杠牌不得分,.

5、打牌时，在自己未摸下一张牌的一圈内，不能弃先和后。

6、最后四张牌，若有人点炮则自动和牌（强制和牌），自摸也必须和牌。

7、胡牌后需要按摸牌顺序，翻出下一张牌，此张牌加一为鸡与要幺鸡一样。但已经打出的就不像幺鸡一样，它不算鸡。

牌型分数

一、遵义川麻将规则（遵义麻将不按庄闲算分)

1、平胡（2分）玩家的手牌为任意两门牌，而且已经和牌，所和牌的分数为1分

2、边卡吊（3分）玩家的手牌只能单独胡一张牌。

3、对对胡（4分）玩家的手牌除了一对将牌以外，剩下的牌都是三张一对的，一共四对，这样的牌型和牌就叫做对对和

4、大宽张（4分）玩家的手牌只能同时胡三张1、4、7，2、5、8，3、.6、9之类的，不能多不能靠。

5、暗七对（4分）玩家和牌的手牌全部都是两张一对的，没有碰过牌和杠过牌。这样的牌型叫做暗七对

6、清一色（10分）玩家和牌的手牌全部都是一门花色，这样的牌型叫做清一色。

7、龙七对（10分）玩家手中的牌为暗七对牌型，没有碰过牌杠过牌时，并且有三张牌是一模一样的，单独调三张牌一样 的，这样的牌型叫做龙七对。

8、天和-庄家报听（10分）在打牌的过程中，庄家在第一次摸完牌后，就和牌，这样的情况叫做天和。

9、天和-闲家报听（10分）在打牌的过程中，闲家在第一次摸完牌后，就听牌，并在第一轮摸牌后和牌。这样的情况叫做地和。

10、杠上花（10分）玩家的手牌已经听牌，并且玩家在杠牌时，杠起一张牌正好是玩家自己所要的叫牌，这时玩家可以选择和牌，这种情况叫做杠上花。

11、杠上炮（3分）玩家在杠牌时，先杠一张牌，再打掉一张牌，而打出的这张牌正好是其它玩家和牌所需要的叫牌时，这种情况叫做杠上炮。

12、抢杠(=自摸分)在某个玩家选择杠牌的时候，如果有另一个玩家正好和这个牌。这时便可视为抢杠。抢杠可视为准备杠牌的那个玩家点炮，和牌家获得的分为所和牌型的分值加3。

13、明豆（2分）玩家手中牌有相同的三张，闲家打出一张同玩家相同的牌，玩家杠牌叫明豆。打出一张牌的闲家给玩家2分

14、暗豆（2分）玩家手中牌有相同的三张，在打牌过程中自摸一张相同的牌，玩家杠牌叫暗豆。

15、转弯豆（3分）

16、自摸+1玩家碰闲家牌后，在打牌过程中。玩家摸一张相同的碰牌，玩家杠牌叫转弯豆。

特殊规则：

一炮多响：允许一炮多响，一人放炮，能和牌的玩家玩家可以大于1小于4人

黄庄查叫：在所有牌都被摸完的情况下，没人胡牌，称为“黄牌”或“黄庄”，黄庄后所有“豆”的输赢都不计算。在遵义麻将中黄庄后，需要开牌确定番数，称为“黄庄查叫”，具体规则：

1.查牌后，没人叫牌，则各家无输赢，庄家连庄。

2.查牌后，四加都叫牌，则各家无输赢，庄家连庄。

3.查牌后，有人叫牌，有人不叫牌。叫牌者根据所叫牌算番，不叫牌者需要分别给每个叫牌者相应的番数。在叫牌者中，有庄家则连庄。没庄家则离庄家最近的下家接庄。

4、特殊情况，3家叫牌，一家未叫。未叫者付3家，且未叫者接庄。

个人结算

个人结算单上只包括与玩家自己得分有关系的玩家之间的数据，包括游戏分合计、和牌分、明豆、暗豆、转弯豆，以及得分合计：

和牌分：显示自己从该玩家处获得分数、牌型合计的分数。

明豆、暗豆、转弯豆显示玩家自己从该玩家处获得的分数。

得分合计：显示玩家自己从该玩家处获得分数之和。

游戏分合计：显示玩家获得游戏分总和。

**安顺麻将规则**

一、基本规则

（一）起张牌数：庄家的起张牌数为14张，闲家的起张牌数为13张。

（二）可行操作：可摸牌，可碰，可杠，可胡；但是不可吃牌。

（三）庄家确定：

1、掷骰子：骰子2个，红白各1，大小只根据红色骰子的点。

2、首局牌：掷骰子点数最大者坐庄（如出现多个6点，则再掷，直至分出大小）

3、首局后：1人胡牌则胡牌者接庄。（比赛场随机组桌，按首局算，不接庄）

4、炮多响：点炮者接庄。

5、黄牌查叫：在所有牌都被摸完的情况下，没人胡牌，称为“荒庄”。安顺麻将中荒庄后，需要开牌确定玩家是否叫牌（听牌），称为“查叫”。查牌后，无人叫牌，或四家都叫牌，庄家连庄。

查牌后，2人叫牌，2人不叫牌。在叫牌者中，有庄家则连庄，没庄家则离庄家最近的下家接庄。

 3家叫牌，一家未叫，未叫者接庄。

 3家未叫，一家叫牌，叫牌者接庄。

1. 胡牌与算分规则

（一）胡牌的基本牌型：

a．11，123，123，123，123；

b．11，123，123，123，111；

 c．11，123，123，111，111；

 d．11，123，111，111，111；

 e．11，111，111，111，111；

 f．11，11，11，11，11，11，11；

（二）安顺捉鸡麻将根据番数计算输赢额度，假设安顺麻将的底注设定为1，

即输赢额度=1\*番数，以下介绍各种牌型胡牌的番数。

1、自摸：其他3家都要付2番。点胡，点炮者单独付对应的牌型番，其他二家无关。

2、平胡：可以自摸胡牌，或在有“闷豆”“转弯豆”情况下允许点胡，番数为1番。

3、大对子：即对对胡，成牌时有4个三张相同的和1个对。番数为5番。

4、小七对：成牌时由7个对子组成。番数为10番。

5、清一色：成牌时所有牌都由条、筒、万中的一种组成。番数为10番。

6、清大对：成牌时由4个三张相同的和1个对，且所有牌都由条、筒、万中的一种组成。番数为15番。

7、清七对：成牌时由7个对子组成，且所有牌都由条、筒、万中的一种组成。番数为20番。

8、龙七对：成牌时由5个对子和4个相同的牌组成。番数为20番。

9、清龙七对：成牌时由5个对子和4个相同的牌组成，且为一色牌。番数为30番

三、“豆”是捉鸡麻将的特色之一

（一）闷豆：即暗杠，自己摸到4张相同牌并杠出。在结算时，其他3个玩家

每人给闷豆者2番，可叠加。

（二）转弯豆：即转弯杠，碰牌后，再摸到最后一张杠牌。在结算时，其他

3个玩家每人给转弯豆者1番，可叠加。

（三）点豆：即点杠，手中有3张相同的牌，然后杠了其他玩家的一张牌。在结算时，

被点豆者给点豆者1番，可叠加。

（四）热炮：在成转弯豆或闷豆后出的牌点炮，称为点“热炮”，算分时：点热炮者

的鸡分和豆分都作废，给胡牌方结算时，还要加上该豆的的豆型番（闷豆

6番、转弯豆3番）。

（五）抢杠：在成转弯豆的情况下，有叫牌者叫所成转弯豆的牌，则叫牌者可以胡牌，

而且点炮者的转弯豆不成立，称为点“抢杠”。算分时：点炮者的转弯杠不算，鸡分和

豆分都作废，按自摸算牌型番！

四、荒庄

在所有牌都被摸完的情况下，没人胡牌，称为“荒庄”。

（一）所有“豆”，“鸡”都不算分。

（二）当四家均叫牌或均未叫时：各家无输赢。

（三）有人叫牌，有人未叫时：不叫牌者要根据叫牌者的牌型番数，分别给每个叫牌者相应的分。

五、特殊规则

（一）捉鸡：在有玩家胡牌且还有未摸牌的情况下，翻开最前面的1张未摸的牌，这张

牌的前后1张牌都为“摇摆鸡”，如翻到五万则六万、七万为摇摆鸡、翻到九条则一条、八条为“摇摆鸡”。然后查看所有玩家手中的牌，玩家手中每有1张鸡，则其他3个玩家给其一番，依次计算。

（二）天听：庄家起手第一张牌可以叫牌，闲家补第一张牌叫牌（无论闲家庄家，摸第一张

牌就能听牌的情况下，可以选择天听和不天听。基本翻按清一色算，其他牌型番另算，如

果天听是自摸则是按清一色加上牌型番乘2。）

（三）杀报：当天听者点炮（其他家可平胡）或其他玩家自摸时，则称为“杀报”。（天听的玩家，在天听以后就不可以换任何一张牌。只能等待胡别人或者自己自摸，但同时别人也可以胡天听玩家的牌，按清一色加牌型番算。其余玩家自摸的情况下天听者给予其10番加牌型自摸分。）

（四）翻番：自摸时牌型为大对子番数以上的牌型（包括大对子），所得分数是牌型乘2.

1. 固定鸡：:固定鸡为幺鸡，如果其他玩家碰走或者杠走幺鸡，算碰牌杠牌者获得的鸡，一个一番，若有杠另算。

（六）金鸡：如果翻出是9条，则幺鸡既是普通鸡也是固定鸡，称为“金鸡“，所得番数为2番。

 （七）冲锋鸡：第一个打出的幺鸡且没有被碰或杠为冲锋鸡，所得番数为2番。

 （八）摇摆鸡：胡牌之后最后抓鸡的时候摸到的鸡牌是2筒，那么1筒和3筒都为鸡。

 （九）冲锋金鸡：当翻出的是9条，且玩家打出过冲锋鸡，则所得番数为3番。

**毕节麻将**

基本规则

1、起张牌数：庄家的起张牌数为14张，闲家的起张牌数为13张。

2、操作规范：可摸牌，可碰，可杠，可胡；但是不可以吃牌。

3、庄家确定：首局牌，掷骰子决定庄家；首局后，胡牌着接庄。

4、平胡的牌型一般只能自摸胡，但是在有“豆”的情况下允许点炮胡。

5、可以一炮多响，放炮者需承包。

豆分计算

1、闷豆：即暗杠，自己摸到4张相同的牌并杠出。

2、转弯豆：碰牌后，再摸到这一张牌并杠出。

3、点豆：手中有3张相同的牌，然后杠了其他玩家的一张牌。结算时，被点豆者要特别结算（可叠加）。

4、热炮：在成豆的情况下，成豆后出的牌点炮，则成为点“热炮”。若点“热炮”，则之前的豆不算，另外还需要根据豆的形式付给胡牌者钱，此外还需要付点炮的钱。（如听牌者是无豆的平胡依然可以胡牌）

5、抢杠：在成转弯豆的情况下，有听牌者听了成为转弯豆的牌，则听牌者可以胡牌。此时被抢杠者需赔付抢杠者转弯豆以及牌型的钱。（如听牌者是无豆的平胡依然可以胡牌）

胡牌牌型



鸡的介绍

1、单鸡：胡牌后翻开第1张未摸的牌，根据这张牌的数值，顺位+1的那张牌即为“鸡”。

2、固定鸡：即1条。

3、冲锋鸡：第一张打出的幺鸡，且没有被碰或杠，则为“冲锋鸡”。

4、责任鸡：第一张打出的幺鸡被碰、杠的，则此鸡称为“责任鸡”。

5、牌结算时，根据玩家的鸡计算鸡分。

6、毕节麻将中，所有打出去的固定鸡都有相应的责任，称为全责任玩法。

**铜仁麻将**

基本规则

（一）玩家人数：4人

（二）牌数：108张牌。条、筒、万各36张

（三）骰子：两颗骰子，相加的点数决定起牌方向，小的点数决定起牌墩数，庄家方向的从对家起牌

（四）码牌：东西方位14墩，南北方位13墩

二、玩牌规则

（一）可行操作：可摸，听，碰，杠，胡；不可吃牌。

（二）庄家确定：

1、首局牌：随机一人掷一颗骰子，掷1、5自己为庄，2、6下家为庄，3对家为庄，4上家为庄。(两颗骰子，5、9自己，2、6、10下家，3、7、11对家，4、8、12上家)

2、首局后：胡牌者接庄。

3、若一炮多响：点炮者下家开始第一个胡牌的为庄，若胡牌者中有原庄家，则原庄家为庄。

4、黄庄查叫：黄庄情况下原庄家为庄。

三、胡牌与算分规则

牌型说明 胡牌牌型

**平胡：**平胡可以自胡牌，或在有“豆”情况下允许点胡，番数为1番

**大对子：**即对对胡，成牌时有4个三张相同的和1个对

**小七对：**成牌时由7个对子组成

**清一色：**成牌时所有牌都由条、筒、万中的一种组成。

**清大对：**成牌时有4个三张相同的和1个对，且所有牌都由条、筒、万中的一种组成。

**清七对：**成牌时由7个对子组成，且所有牌都由条、筒、万中的一种组成。

**龙七对：**成牌时由5个对子和4个相同的牌组成

**清龙七对：**成牌时由5个对子和4个相同的牌组成，且所有牌都由条、筒、万中的一种组成。

**地龙：**碰一张牌，手上的牌全为对子，那么就服碰的那张牌，叫做地龙。铜仁麻将必须有的。

**抢杠：**抢杠按自摸算，谁被抢，就按被抢者自摸可获得的钱付给抢杠者，鸡另算

**热炮（赖炮）：**在放炮的基础上加一番

（一） 报听胡牌：起手牌天听（庄家起手牌或者是闲家摸到第一张牌时听牌），这个时候可以“报听”，向其它玩家示意报听，接下来不能换牌，摸着牌就必须打（也不能碰、杠牌），直到胡牌，报听胡牌的在牌型番上额外支付清一色10番。

（二） 杀报（杀听）：当报听者点炮（其他家可平胡）或其他玩家自摸时，则称为“杀报”。

报听者需在胡牌者牌型番上额外支付清一色10番。

（三） 黄庄情况下算分：

1、 四位玩家无人叫牌，则算平局，无输赢；

2、 四位玩家全部叫牌，则算平局，无输赢；

3、 四位玩家有人叫牌，有人没叫牌。这种情况要先计算叫牌玩家手中的牌型分，

没叫牌的玩家要分别给每个叫牌玩家对应的牌型分。

玩家自摸的，自摸者基础分加一分。

（五） 自摸加一分的同时，实行连庄记分。（庄两番起算）

1、 庄家自摸胡牌（牌型番+1），结算时所有人再额外支付连庄数；闲家给庄家点炮，

该闲家额外支付连庄数。

2、 闲家自摸胡牌或庄家点炮，结算时庄家额外支付连庄数。

3、 荒庄的，庄家未听牌的，给听牌玩家额外支付连庄数；庄家听牌的，未听牌的

闲家额外给庄家支付连庄数。

4、 荒庄时，原庄家要额外付出连庄数的钱放于底池中，若之后牌局中有人自摸，

则此底池中的钱归于自摸的玩家

四、特色规则

1. “豆[3]  ”：

捉鸡麻将中的“杠”称之为“豆”，“豆”做为胡牌的通行证，即：只有在有豆的情况下才能胡任何人的牌，否则只能自摸，或者是做出平胡以上的牌型（如大对子）才可以胡任何人的牌。

1、点豆:手中有3张相同的牌，然后杠了其他玩家的一张牌。

2、闷豆：即暗杠，自己摸到4张相同牌并杠出。

3、转弯豆：碰牌后，再摸到最后一张杠牌。

4、关于“豆”的特殊规则

（1）热炮：又称为杠上炮，在杠牌的情况下，打出的第一张牌点炮，算正常点炮。

（2）抢杠和：在成转弯豆的情况下，听牌者听所成转弯豆的牌，则听牌者可以胡牌，而且点炮者的转弯豆不成立，称为“抢杠”。

（3）热炮和抢杠和必胡：热炮和抢杠和时能胡必胡。

（4）烧光（烧鸡）：“热炮”或“抢杠和”即一烧全烧。.

（二）“鸡”，冲锋鸡算三个

1、“鸡”分为“固定鸡”和“单鸡”两种。

（1）固定鸡：即幺鸡。

（2）单鸡：是在有玩家胡牌且还有未摸牌的情况下，翻开第1张未摸的牌，根据这张牌的数值，顺位+1的那张牌即为“单鸡”。

2、“鸡”的算法

（1）满堂鸡：无满堂鸡。

（2）冲锋鸡：在起牌后，玩家打出的第一张幺鸡为冲锋鸡，此鸡结算为3分。若翻到

9条，则此鸡牌结算为6分。

（3）责任玩法：打出去的所有固定鸡，最后结算时自己没叫牌的，需给叫牌的，付相应鸡分。

（4）金鸡：翻到9条的，结算时鸡分翻倍，固定鸡算2个鸡分，冲锋金鸡算6个鸡分。 “地龙”玩法。杠豆没叫牌的话，包牌玩法。

**兴义麻将**

兴义麻将是流行于贵州兴义地区的一种麻将种类。与贵州安顺地区的安顺麻将 ，遵义地区的遵义麻将等都属于贵州特色“捉鸡麻将”

使用牌数

一副麻将去掉字和花，留下一万到九万、一筒到九筒、一条到九条，每个花色各36张，共计108张牌。

基本规则

（一）骰子：两颗骰子，相加的点数决定起牌方向，小的点数决定起牌墩数，庄家方向的从对家起牌

（二）码牌：东西方位14墩，南北方位13墩

（三）可行操作：可摸牌，听牌，碰牌，杠牌，胡牌；不可吃牌。

（四） 庄家确定：

1、首局牌：随机一人掷一颗骰子，掷1、5自己为庄，2、6下家为庄，3对家为庄，4上家为庄。

2、首局后：胡牌者接庄。

3、若一炮多响：点炮者下家开始第一个胡牌的为庄。

4、荒庄：

（1）查叫后，无人叫牌，或四家叫牌，原庄家为庄。

（2）查叫后，一家叫牌，三家未叫，叫牌的上家为庄。

（3）查叫后，两家叫牌，两家未叫，原庄的上家为庄。

（4）查叫后，三家叫牌，一家未叫，未叫的为庄。

胡牌与算分规则

（一）胡牌的基本牌型：[3]

a．11，123，123，123，123；

b．11，123，123，123，111；

c．11，123，123，111，111；

d．11，123，111，111，111；

e．11，111，111，111，111；

（二）牌型算分规则

兴义麻将按照按照番数算分，番数根据牌型确定。

1、平胡：可以自摸胡牌，或在有豆的情况下允许点胡，番数为1番。

2、大对子：即对对胡，成牌时有4个三张相同的和1个对。番数为5番。

3、小七对：成牌时由7个对子组成。番数为10番。

4、清一色：成牌时所有牌都由条、筒、万中的一种组成。番数为10番。

5、清大对：成牌时由4个三张相同的和1个对，且所有牌都由条、筒、万中的一种组成。番数为15番。

6、清七对：成牌时由7个对子组成，且所有牌都由条、筒、万中的一种组成。番数为20番。

7、龙七对：成牌时由5个对子和4个相同的牌组成。番数为20番。

8、清龙七对：成牌时由5个对子和4个相同的牌组成，且为一色牌。番数为40番

（三）特殊胡牌算分规则

1、报听胡牌：起手牌天听（庄家起手牌或者是闲家摸到第一张牌时听牌），胡牌计10番

2、杀报：当报听者点炮或其他玩家自摸时，则称为“杀报”。报听者额外支付10番。

3、荒庄情况：荒庄则进入查叫环节，根绝是否听牌和牌型等算分。

4、玩家自摸的，自摸者基础分加一分。

1. 特色规则

鸡

“鸡”分为“固定鸡”和“单鸡”两种。“鸡”和“豆”是贵州捉鸡麻将[2]  特色所在。

1. 固定鸡：即幺鸡。

2. 单鸡：是在有玩家胡牌且还有未摸牌的情况下，翻开第1张未摸的牌，根据这张牌的数值，顺位+1的那张牌即为“单鸡”（如翻开的是5万，则6万为鸡）。

3. 鸡分：留在手里的固定鸡算两只鸡，打出去的固定鸡算一只鸡，碰别人的算三只，杠别人的算四只。翻九条情况下，打出去的固定鸡算1个，手上的固定鸡算4个。

豆

1. 捉鸡麻将中的“杠”称之为“豆”

2. 点豆:手中有3张相同的牌，然后杠了其他玩家的一张牌。在结算时，点豆者给被点豆者一分，可叠加。

3. 闷豆：即暗杠，自己摸到4张相同牌并杠出。在结算时，其他3个玩家每人给闷豆者两分，可叠加。

4. 转弯豆：碰牌后，再摸到最后一张杠牌。在结算时，其他3个玩家每人给转弯豆者三分，可叠加。

也有计分不同的玩法，规则百变多样。

5. 关于“豆”的特殊规则

（1）热炮：又称为杠上炮，在杠牌的情况下，打出的第一张牌点炮。

（2）抢杠和：在成转弯豆的情况下，听牌者听所成转弯豆的牌，则听牌者可以胡牌被抢杠者支付胡牌者清一色（10番）。

（3）热炮和抢杠和必胡：热炮和抢杠和时能胡必胡。

（4）烧光：“热炮”或“抢杠和”时，点热炮或被抢杠玩家的“鸡”和“豆”都不计分。

（5）杠上花：胡牌者基础分加1分。