

# 基本规则

可吃，可碰，可放铤，无番缚，无宝牌

## 麻将牌说明

- 共136张，34种，每种各四张
- 这34种牌可以分为数牌（27种）与字牌（7种）
- 数牌可以分为万、条、筒三种，每种从1到9各9种，其中1与9（共6种）称为老头牌
- 7种字牌分别为东南西北中发白，其中东南西北称为风牌，中发白称为三元牌
- 老头牌与字牌统称为幺九牌

## 和牌形式

和牌形式主要可以分为以下三种：

- 四面子+一对子，其中面子为刻子（三个一样的牌）或顺子（三个连续的牌）
- 七对，即七个对子（不要求不同）
- 十三幺，也叫国士无双：十三种幺九牌+任意一种幺九牌

## 和牌基础收益

和牌类型	计算方式
放铤和牌	放铤者*3
自摸和牌	每家*2

## 杠牌收益

杠牌类型	计算方式
明杠	被杠者*2
加杠	被碰者*2
暗杠	每家2(2*3)

## 役种

役种倍率计算采用累加的方式，如清一色（六倍）+一气贯通（两倍）=八倍，最高叠加至十倍

## 两倍役种

- 对对和：四个面子均为刻子
- 十二落抬：手上仅剩一张牌单骑，其余牌通过吃碰杠等形式明置
- 抢杠：杠的牌放铤，其中暗杠不可抢（国士无双可以）
- 领上开花：杠后抓取岭上牌自摸
- 门清自摸：无吃、碰、明杠、加杠时自摸（可以暗杠）
- 一气贯通：面子中有三组顺子同色，且恰为123、456、789
- 三暗刻：面子中包含三个暗刻

- 三色通顺：面子中有三组顺子不同色，但数字相同
- 混全带幺九：麻将的五部分（七对子则为七部分）中，每部分都包含幺九牌
- 混老头：仅包含幺九牌，且含字牌
- 杠振（杠上炮）：开杠后打出的牌放铤
- 五门齐：同时包含万、条、筒、风、三元牌
- 一色三同顺：包含三组相同的顺子

## 三倍役种

- 混一色：仅包含万、条、筒中的一种与字牌
- 七对：七个对子，没有两个相同的对子倍数\*2（龙七对）
- 三色同刻：面子中有三组刻子不同色，但数字相同
- 三连刻：包含三组连续的刻子
- 小三元：包含两个三元牌的刻子+一个三元牌的对子
- 三杠子：开杠三次

## 四倍役种

- 纯全带幺九：麻将的五部分（七对子则为七部分）中，每部分都包含老头牌

## 六倍役种

- 清一色：仅包含万、条、筒中的一种，且不含字牌

## 役满（不用看，出现就意味着组会结束）

- 役满不与其他役种叠加，但役满之间可以相互叠加
- 天和：庄家第一巡和牌
- 地和：子家在轮到自己无鸣牌（吃碰杠）下第一巡和牌
- 四暗刻：面子中包含四个暗刻
- 字一色：所有牌均为字牌
- 清老头：所有牌均为老头牌
- 九莲宝灯：同色的1112345678999+任意一张
- 小四喜：包含三个风牌的刻子+一个对子，若包含四个风牌的刻子则为大四喜（\*2）
- 大三元，包含三个三元牌的刻子
- 国士无双：十三种幺九牌+任意一种幺九牌
- 四杠子：开杠四次

# 下注规则

## 收益规则

每轮对局开始时，场下人在看完四个人的初始手牌后，需要分别选一个支持者（可以相同），并与其绑定收益（不包括杠牌收益）

当被支持者和牌后，支持者可以获得相同的收益；同样的，当其放铤或被自摸后，也需要支付相同的代价。

若一个对局者被场下  $k$  个人支持，则其输赢也会因此变为原来的  $\frac{k}{2} + 1$  倍，多出来的  $\frac{k}{2}$  倍收益/损失将分别由支持者来承担。

比如甲、乙、丙、丁四人对局，场下两人戊、己均支持甲，那么当甲放铤乙时，将由甲给乙一倍筹码，戊、己两人各给乙二分之一倍筹码；同理，当乙放铤甲时，乙需要给甲一倍筹码，给戊、己各二分之一倍筹码。同样的，戊、己两人分别支持丙、丁时，若丙自摸，则甲、乙、丁需要给丙一倍筹码，己需要给丙二分之一倍筹码，甲、乙、丁、己还需要各给戊二分之一倍筹码。

# 特殊规则

每轮对局有一个特殊规则，这一规则由庄家掷骰子决定，对应关系如下：

特殊规则	点数	说明
赖子	2	在牌山中翻开一张牌，其后继牌视为赖子（万能牌）；番缚
番缚	3	必须包含至少一个役种才能和牌
禁吃	4	禁止吃牌
将牌	5	在无役种的情况下，对子必须为数字为2、5、8的数牌
换三张	6	在初始牌摸完之后，每人分别给下家三张牌
血战到底	7	和牌后不结束，直至只剩一家或牌山摸完
宝牌	8	在牌山中翻开一张牌，其后继牌视为宝牌，每包含一张宝牌就多一倍；杠后加翻宝牌
放铤翻倍	9	放铤收益翻倍
禁铤	10	只能自摸，禁止放铤
血流成河	11	和牌后不结束但进入自动摸切状态，可无限和牌，不改变听牌下可杠，直至牌山摸完
换位置	12	在看完起手牌后，掷筛者选择一人交换位置（必须选）

## 难忘今宵规则

- 为留下一个难忘的夜晚，最后一局（游戏人数较多时改为最后两局）的特殊规则为血流成河。

# 补充规则

## 诈和规则

- 一家诈和时，按照这一家自摸反过来赔付
- 若存在其他已听牌玩家，按放铤赔付
- 赔付完后本局作废，诈和者下桌

## 诈吃诈碰规则

- 若当场发现，不予惩罚
- 后来才被发现，本局无法和牌
- 若和牌后才被发现，按诈和赔付

## 误触规则

- 误将牌碰到后，若有人看到，则将此牌明置，以保证公平

## 狗头军师规则

- 狗头军师可以根据被支持者或其他玩家的手牌进行相应建议
- 狗头军师不可明示其他玩家手牌等场外信息
- 狗头军师可以帮支持者或其他玩家摸牌，但不可出千
- 场上玩家要尊重、爱护狗头军师（包括其他玩家的），不能因为狗头军师给的建议有所偏差或摸的牌不好而嫌弃
- 玩家对自己的手牌有绝对的主导权，狗头军师不得代替玩家决策
- 狗头军师需要尊重、爱护玩家，拥护玩家的决策，不能因为玩家有自己的想法而指责或是殴打狗头军师

## 阵营战

### 规则概述

- 当玩家数量超过6人时，采用下注的规则将导致下注时间过长，对局倍率过高，同时人均上桌率将低于 $\frac{4}{7}$ ，体验较差
- 可以根据玩家个数分成4-5个阵营，每个阵营中有1-2个玩家，阵营中玩家可以自主选择代表出战，阵营收益将平分给各个玩家

### 阵营分配

- 阵营名称分别为：石、陈、李、王、段（若有5个阵营）
- 每隔1小时将重新进行一次阵营分配，阵营分配将通过摸风的方式实现
- 将东、南、西、北、中（若有段）各两个暗置，每个玩家抽取其中一个，阵营对照表如下：

字牌	阵营
东风	石教授
南风	陈研究员
西风	李研究员
北风	王博士后
红中	段院士?

- 每轮开始时，由石教授阵营坐庄掷筛
- 若段阵营在场，则由段院士阵营坐庄掷筛，王博士后阵营在桌下下注