



**PSA | 麻将规则**

# 基本规则

可吃，可碰，可放铳，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
- 后继牌：该牌的下一张牌即为后继，比如
  - 1万的后继牌为2万
  - 9万的后继牌为1万
  - 东南西北的后继牌南西北东
  - 中发白的后继牌分别为发白中

## 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
放铳和牌	放铳者支付番数 × 30
自摸和牌	每家支付(番数 + 2) × 10 (番数为1则减1番)

## 杠牌收益

杠牌类型	计算方式
明杠	被杠者支付20
加杠	被碰者支付20
暗杠	其他三家每家支付20

## 役种

役种番数计算采用累加的方式，如清一色（五番）+一气通贯（一番）+底和（一番）=七番

## 一番役种

- 底和：任何和牌
- 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
- 岭上开花：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
- 三色同顺：面子中有三组顺子不同色，但数字相同
- 混全带么九：麻将的五部分（七对子则为七部分）中，每部分都包含么九牌
- 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、三元牌五种
- 海底捞月：最后一张牌自摸
- 河底捞鱼：最后一张牌放铤

## 两番役种

- 混一色：仅包含万、条、筒中的一种与字牌
- 七对：七个对子，每有两个相同的对子倍数\*2（龙七对）
- 三暗刻：面子中包含三个暗刻
- 抢杠：杠的牌放铤，其中暗杠不可抢（国士无双可以）
- 混老头：仅包含么九牌，且含字牌
- 一色三同顺：包含三组相同的顺子

## 三番役种

- 纯全带么九：麻将的五部分（七对子则为七部分）中，每部分都包含老头牌
- 三杠子：开杠三次
- 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

## 四番役种

- 清一色：仅包含万、条、筒中的一种，且不含字牌

## 役满（十番）

- 役满不与其他役种叠加，但役满之间可以相互叠加
- 天和：庄家第一巡自摸和牌
- 地和：子家在轮到自己无鸣牌（吃碰杠）时第一巡自摸和牌
- 人和：子家在轮到自己无鸣牌（吃碰杠）时第一巡放铤和牌
- 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），并与其收益绑定（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）；含赖子和牌番数必须大于1
番缚	3	番数必须大于1
禁吃	4	和牌时番数大于1或未吃牌
将牌	5	和牌时番数大于1或对子为数字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（可不同色）
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番；杠后加翻宝牌
放铤翻倍	9	放铤收益翻倍
禁铤	10	和牌时番数大于1或自摸

特殊规则	点数	说明
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，不改变听牌情况下可杠，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。

## 明牌规则

- 在摸完初始13/14张牌后，玩家可选择明牌
- 明牌状态下至多暗置三张牌
- 明牌玩家的所有收益与损失均加一番（包括自摸、被自摸、放铤、被放铤；下注者的收益同样翻倍）
- 明牌玩家的杠牌、被杠收益翻倍

## 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

### 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	王讲师
红中	段校长

- 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

## 双房混战

- 当游戏人数大于8人时，一桌牌局已无法满足上场需求，需额外一桌麻将并引入自由人概念
- 自由人：和牌后即成为自由人，其他人和牌后则补全该桌空缺
- 若游戏总人数为 $n$ ，则两桌麻将中分别包含 $\lfloor \frac{n-1}{2} \rfloor$ ， $\lceil \frac{n-1}{2} \rceil$ 人，因而 $n \in [9, 11]$ 为佳
- 当 $n > 11$ 时可额外增加一桌台球或麻将以保证游戏体验

## 游戏人数与规则对应表

人数	资源需求	轮换规则	难忘今宵规则
3,4	1桌麻将	持续麻将	1次血流
5	1桌麻将	麻将=>和牌=>下注=>麻将	2次血流
6	1桌麻将+1桌台球	麻将=>和牌=>台球=>麻将	分阵营2次血流

人数	资源需求	轮换规则	难忘今宵规则
7	1桌麻将+1桌桌球	麻将=>和牌=>桌球=>下注=>麻将	分阵营 2 次血流
8			敬请期待
9	2桌麻将	A 桌=>和牌=>自由人=>B桌=>和牌=>自由人=>A桌	2 次血流
10	2桌麻将	A 桌=>和牌=>自由人=>B桌=>和牌=>自由人=>A桌下注=>A桌	2人下注, 2次血流
11	2桌麻将	A 桌=>和牌=>自由人=>B桌下注=>B桌=>和牌=>自由人=>A桌下注=>A桌	3人下注, 2次血流

备注：和牌指顺位第一和牌者

## 特别鸣谢

- 封面制作：胡张勤
- 小程序开发：史致远
- 论文赞助：王鑫盛

最终解释权归会长仲源所有

法人签名：

王鑫盛

审核人签名：

陈源 谢家骏  
王镜流 李银红