

最新掼蛋技术要点 掼蛋比赛活动方案(优质5篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

掼蛋技术要点篇一

下面是小编为大家整理的,供大家参考。

掼蛋大赛策划书

活动主题：1.通过本次比赛，加强学生间的交流合作能力。

2.通过本次比赛可以让学生在学学习之余放松压力，搭建一个平台，提供一次机会，展示一技之长，提高多种能力。

3.以此次活动为龙头，进一步推进学校特色文化，丰富校园文化。

活动名称：继续教育学院掼蛋大赛

活动时间：2014年5月xx日

活动地点：科技楼2楼报告厅

活动参与对象：继续教育学院全体师生

赛制：1、比赛采用淘汰制，1局1胜制（每局比赛时间为1小时，率先打到a的一方为获胜者□j必打，同级的加赛一局，先升级的为获胜方），胜者下一轮比赛，逐局淘汰，最后角逐

一、二、三名。

2、学生自行配对的，于赛前在班级报名；无配对者将现场进行抽签，同号码为一对，在整个比赛过程中，每组选手不变换。每对选手一旦参加比赛，中途不得换人，否则作弃权处理。

3、比赛分为初赛、复赛和决赛，初赛胜利的一组队员等待进行下一组的复赛。

升级规则：从2打到a□2不必打□j必打。率先打到a的一方为获胜方（不必打通），最先出完手牌结束者为头游（该方为赢方），最后一个出牌结束者为末游。如果是双下（头游对家为第二个出牌结束），赢方升3级。如果对手方有一家为末游，赢方升2级。如果头游对家是末游，赢方升1级。

其它规则：对家接风：当一人夺得头游时，如头游最后一手牌无人跟牌，则由头游对家出牌，而非头游的下家出牌。

注意事项：1、友谊第一，比赛第二。

2、比赛的裁判及规则解释由学生会安排专人负责。

4、迟到五分钟以上未请假者视为弃权。

5、一轮中首先出牌者若30秒内未出牌，视为弃手牌中最小的一张。其它出牌者30秒内未出牌，视为不出。

牌型：

单张任意一张单牌。顺子五张（只能是五张）连续单牌，如□a-2-3-4-5或10-j-q-k-a□不包括双王，不分花色。同花顺同花色的五张（只能是五张）连续单牌，最大的为同花10-j-q-k-a□最小的为同花a-2-3-4-5□对子任意两张点数相同的牌。两个

大王或者两个小王也算做对子。连对连续的对牌，如334455、778899，最大的是qqkkaa最小的aa2233不包括双王，不分花色。三张数值相同的三张牌，如三个10。三顺（钢板）两个（只能是两个）连续的三张牌，如333444、444555。三带二数值相同的三张牌加一对牌。例如333+44。炸弹四张及四张以上同数值的牌。天王炸弹四张王牌（两个大王+两个小王）主牌当局打到几，相应点数的牌就是主牌。逢人配主牌中红桃花色的两张牌，和别的牌一起出的时候，可以替换成除了王以外的任意点数的牌，组成除天王炸弹外的任意牌型。例如本局主牌为2：

则：

黑桃9，10，红桃2□q□k□组成910jqk5□5□6□7□7□红桃2，组成55667766666666+两个红桃2，组成6666666666

奖项设置：

一、具体事项：

前期准备：

- （1）宣传部做好宣传工作（海报、横幅等）。
- （2）学习部及时下发关于本次活动的文件及报名表。
- （3）秘书部做好赛前裁判人员的培训。
- （4）生活部负责活动用品、奖品的采购工作。
- （5）文体部负责比赛的赛程安排，确保比赛顺利进行。
- （6）外联部负责为本次比赛提供赞助商。

具体流程：

- （1）参赛选手于下午x点准时到比赛场地。

(2) 学生会成员安排参赛选手进行抽签来确定对家。

(3) 安排各位选手入座, 并维持现场纪律

(2) 下午x点比赛正式开始, 比赛采用淘汰制分初赛、复赛以及决赛。

二、工作安排:

总协调: 主席团

顾问: 刘x 王x

1、策划组

组长: 史峥

组员: 文体部全体人员

任务: (1) 负责比赛的赛程安排。

(2) 及时处理现场的突发事件。

2、裁判组

组长: 李x 徐x

组员: 秘书部、学习部全体人员

任务: (1) 赛前培训裁判, 确保比赛的公平, 公正

(2) 负责比赛中参赛选手的服务工作

3、宣传组

组长：陈x

组员：宣传部全体人员

任务：（1）负责赛前在各班级的宣传。

（2）带动各班级学生踊跃报名的气氛。

4、赞助组

组长：鲍x 任x

组员：外联部全体人员

任务：为比赛提供赞助商。

5、采购组

组长：仲x

组员：生活部全体人员

任务：比赛中物品以及奖品的采购。

三、经费预算：

四、活动结束安排：

1. 学习部和秘书部负责让观众有秩序的离场。

2. 各部门组织人员打扫现场卫生。

攒蛋大赛策划书

一、活动目的

“吃饭不撮蛋，等于没吃饭。”从这句口头禅，足可以看出撮蛋已经成为人们所喜爱和经常进行的娱乐活动。我校为了跟上时代的潮流，丰富校园文化，提高学生逻辑思维能力，增强同学之间的交流与友谊，提供同学们更多发挥自己的空间，寓教于乐，为各位姐妹和一位兄弟提供一展牌技的机会。展现我校学生风采，决定举办“撮蛋牌技大赛”。希望各位同学用睿智的头脑，默契的配合，展现我班学生的风采。

二、活动主题

勇于进取，并将这种精神发挥到学习中。

三、活动赛制

自行组队，两人一队，采用淘汰赛方式，使用抽签的形式决定各自的对手，胜者进入下一轮。然后重复该操作，直至决出4强。然后进行混战赛方式，每队进行二轮比赛，一轮为一局撮蛋，由裁判抽签决定每队的比赛对手。胜一局积分为3分，负一局积分为1分，前4强由最后的积分决定。

四、活动方法及比赛规则

比赛介绍

- 1) 比赛由4名参赛者2副牌（108张）组成，分座南北和东西方位。
- 2) 比赛采用淘汰制，每局比赛其中一方获头家和尾家升1级，头家和3家升2级，头家和2家（称双中）升3级；在打a时，获头家和尾家时继续打a[]连续三次不过则从j开始再打），只有获头家和2家时方为取胜。
- 3) 同一桌比赛，双方从牌中各抽一张，摸到小牌坐南北，大牌坐东西。

4) 开局的第一牌北洗牌，西切牌，切牌时抽一张牌反抽入牌中，抓得者出牌。

5) 进行正常比赛后，头家洗牌、切牌，尾家抓牌依次压牌，比赛中不得讲、做与比赛有关的话或暗示，否则视为违规，违规方将取消比赛资格。

比赛规则

1) 尾家向头家进贡最大牌张，尾家出牌，尾家取得双大鬼抗贡。当双中时，3家和尾家摸双大鬼抗贡，抗贡时头家出牌。

2) 顺子组合出、压牌限为五张，以大压小（花色不限）。

3) 同花炸组合限为五张，以大压小。

4) 4张以上同点牌为炸弹，以大压小，以多张压少张，6张以上（含6张）同点牌可压最大同花炸。

5) 每升一级，该级的红桃牌为任意配牌，可配成同花炸、可配成炸弹，纯4只鬼为通天炸。通天炸可压任意牌。

6) 每场比赛限时40分钟，到时如未有打通a者，以分数领先者取胜。

7) 打通a□必须台上两家将台下两家打成双下才算过a

五、奖项设置

比赛决出冠亚军，获得由主办方（桌游棋牌社）提供的礼品。

棋牌桌游社

2014年3月11日

现场

sp活动（攒蛋大赛）方 案

一、活动目的

“吃饭不攒蛋，等于没吃饭。”从这句口头禅，足可以看出攒蛋已经成为深圳市民茶余饭后所喜爱和经常进行的娱乐活动。

由于本案定位高端，决定了项目的目标客户为机关公务人员以及私营业主阶层。面向这部分人群举办他们所喜爱的活动，通过适当的营销途径对项目的宣传信息进行有效渗透，可以花较少的钱做较大的事，起到为售楼处增加人气、刺激成交的目的。

二、活动细则

2.1 报名对象

涵盖已入票客户、潜在客户、老业主，报名以入票客户优先。

2.2 报名条件

年龄须满18周岁以上，具有完全民事行为能力者。

2.3 活动地点

售楼处。

2.4 活动时间安排

？报名时间：

8月 23日至9月4日止（暂定报名名额上限128人）

? 初赛时间:

- 1 -

8月28日13:00始(周六) 8月29日13:00始(周日)

? 复赛时间:

9月4日13:00始(周六)

? 决赛时间:

9月5日13:00始(周日)

2.5 比赛说明

2.5.1 比赛流程

比赛分为初赛、复赛、决赛三个阶段: 1、初赛

共2场, 每场32组选手(2人一组)同时参加比赛。采用混战赛方式, 由双人制或单人制报名, 报名人数暂限定为128人(64人一天比赛), 双人报名即互为搭档一组; 单人报名的, 其搭档于初赛前抽签决定。小组赛对手均由初赛前抽签决定。

2、复赛

取初赛的前32组参加复赛, 不能赴现场的由组织方依安排替补。经过两轮的竞争从而选出4强。

3、决赛

取复赛胜出的16名(共8组)参加决赛, 不能赴现场的由组织方安排排名靠前者替补。经过两轮的竞争, 按照淘汰制确定

冠、亚、季军以及10位优胜奖选手。

比赛流程图：

三、活动安排

3.1 活动物料准备

充足

3.2 活动费用安排

附件：比赛详细规则

？ 具体说明

1、男女参赛选手同场竞技、不再分组。

各参赛选手于8月28日、29日下午13：00准时到比赛场地第一次抽签（序号）定对家，接着进行第二次抽签（桌号）定对手。同时开展初赛。

2、9月4日下午13：00准时到比赛场地第三次抽签（桌号）定对手。同时开展复赛。

3、9月5日下午13：00准时到比赛场地第四次抽签（桌号）定对手。开展决赛。

？ 竞赛方法

1、比赛由4名参赛者2副牌（108张）组成，分座南北和东西方位。

2、在同一局比赛中组成的对家，从比赛开始到结束，中途不得换人，否则当弃权论处。

3、比赛采用淘汰制，每轮比赛采用一局决胜制，每局比赛其中一方获头家和尾家升1级，头家和3家升2级，头家和2家（称双中）升3级；

在打a时，获头家和尾家时继续打a[]连续三次不过则从头再打），只有获头家和2、3家时方为取胜。

5、同一桌比赛，双方从牌中各抽一张，摸到小牌坐南北，大牌坐东西。

6、开局的第一牌北洗牌，西切牌，切牌时抽一张牌反抽入牌中，抓得者出牌。

7、进行正常比赛后，头家洗牌、切牌，尾家抓牌依次压牌，比赛中不得讲、做与比赛有关的话或暗示，否则视为违规，违规方将取消比赛资格。

? 竞赛规则

1、尾家向头家进贡最大牌张，尾家出牌，尾家取得双大鬼抗贡。当双中时，3家和尾家摸双大鬼抗贡，抗贡时头家出牌。

2、顺子组合出、压牌限为五张，以大压小（花色不限）。

3、同花炸组合限为五张，以大压小。

4、4个以上同点牌为炸弹，以大压小，以多张压少张，6个以上同点牌可压最大同花炸。

5、每升一级，该级的红桃牌为任意配牌，可配成同花炸、可配成炸弹，纯4只鬼为通天炸。通天炸可压任意牌。

6、每场比赛限时两小时，到时如未有打通a者，以最高级者取胜。

注：整个赛事选手们应贯穿“和谐第一，比赛第二”的心态，利用本公司提供的平台结识更多的朋友。活动一切解释权归万科房地产（深圳）有限公司所有。

江苏师范大学

主办方：江苏师范大学科文学院管理系学生会 本站络部汤磊

目录

一、引言
二、活动名称
三、活动主题
四、活动时间地点及对象人员
五、报名及参与方式
六、竞赛方法
七、具体安排
八、奖项设置
九、活动预算

一、引言

中华上下五千年为了表示对各级科文学院管理系成员的关怀，我们科文学院管理系特此举办攒蛋大赛，以此丰富新同学的课余生活，激发新成员对新环境、新生活的热爱。通过此次攒蛋大赛希望会给同学们带来快乐，丰富同学们的大学生活。

二、活动名称

江苏师范大学科文学院管理系攒蛋大赛

三、活动主题

为了发扬合作精神，萃取“攒蛋”精华，本次活动主题为《共同合作，“攒”出风采》

四、活动时间地点及对象

时间：2014年12月7日科文二期大学生活动中心 对象：科文学院管理系全体成员

五、报名及参与方式

参与者可以到各班级负责人处报名，参赛者可以自行配对。

六、竞赛方法

1. 比赛采用淘汰制
2. 采用两局三胜制
3. 赛前抽签决定比赛对阵
4. 比赛中不得随意换人，否则作弃权论处

七、具体安排

宣传部:负责本次攒蛋大赛色宣传，鼓励大家积极参与本次活动。

外联部:负责拉赞助

组织部:负责签到与灯光

秘书部:负责活动的具体流程串词

八、奖项设置

一等奖:

二等奖:

优秀奖:

最佳配合奖:

九、活动预算

道具购买: 30元 (主要是牌的采购)

场地布置30元

*备注: 具体比赛规则大赛前会具体通知

比赛规则

每次比赛分为初赛、决赛两个阶段:

1、月赛采用淘汰赛方式，由双人制报名，双人报名即互为

搭档一组，报名人数为64人；

小组赛对手均由初赛前抽签决定。32进16进8进4进2至决赛。决出月赛冠亚军。

2、年度总决赛年度总决赛规则参考初赛规则，直至评出冠、亚、季军，并发放奖品。赛制比赛为淘汰制：所有选手，抽签进行对决。第一桌胜出选手与第二桌胜出选手进行比赛，以此类推，直至决出冠亚季军。每场比赛限时40分钟，到时如未有打通a者，以最高级者取胜。竞赛方法以及比赛规则竞赛方法1、比赛由4名参赛者2副牌（108张）组成，分座南北和东西方位。2、在同一局比赛中组成的对家，从比赛开始到结束，中途不得换人，否则当弃权论处。

3、比赛采用淘汰制，每轮比赛采用一局决胜制，每局比赛其中一方获头家和尾家升1级，头家和3家升2级，头家和2家（称双中）升3级；

在打a时，获头家和尾家时继续打a[]连续三次不过则从j开始再打），只有获头家和2家时方为取胜。

5、同一桌比赛，双方从牌中各抽一张，摸到小牌坐南北，大牌

坐东西。

6、开局的第一牌北洗牌，西切牌，切牌时抽一张牌反抽入牌中，抓得者出牌。

7、进行正常比赛后，头家洗牌、切牌，尾家抓牌依次压牌，比赛中不得讲、做与比赛有关的话或暗示，否则视为违规，违规方将取消比赛资格。

比赛规则

1、尾家向头家进贡最大牌张，尾家出牌，尾家取得双大鬼抗

贡。当双中时，3家和尾家摸双大鬼抗贡，抗贡时头家出牌。

2、顺子组合出、压牌限为五张，以大压小（花色不限）。

3、同花炸组合限为五张，以大压小。

4、4张以上同点牌为炸弹，以大压小，以多张压少张，6张以上（含6张）同点牌可压最大同花炸。

5、每升一级，该级的红桃牌为任意配牌，可配成同花炸、可配成炸弹，纯4只鬼为通天炸。通天炸可压任意牌。

6、每场比赛限时40分钟，到时如未有打通a者，以分数领先()者取胜。

7、打通a□必须台上两家将台下两家打成双下才算过a

掇蛋技术要点篇二

20xx年12月27日下午1时开始

山水华城饭店

必须是协会正式会员（特邀嘉宾除外），自由组合报名参加；欢迎协会不参加比赛的会员积极报名掇蛋比赛志愿者。

1、12月27日下午1点报到；

2、报到后抽签按号就坐，2点正式进行比赛；

3、比赛结束后举办年会并颁奖；

1、比赛采取积分制，“双上”积4分，“上游+三游”积2分，

“上游+末游”积1分，其它情况不得分；每把翻牌确定打几。

2、比赛总用时为2小时（20把牌，多打无效），为上下半场，比赛进行1小时（10把牌，多打无效）即上半场结束后中场休息10分钟并换桌（换桌规则：得分高者换到相邻桌子，即：1号桌高分组换到2号桌，2号桌高分组换到3号桌，依次类推）。

3、比赛只记正积分，中途不淘汰人员、不允许更换搭档；

3、比赛只记正积分，中途不淘汰人员、不允许更换搭档；

掇蛋技术要点篇三

丰富我校大学生的校园生活，营造良好的娱乐氛围，寓教于乐，为同学们提供一展牌技的机会。

采用淘汰赛方式，由双人实名制报名，双人报名即互为搭档一组，报名人员为公共管理学院的教职工、硕士研究生及博士研究生。

xx年4月9日起抽时间在每天中午或晚上进行，地点为逸夫楼七楼空闲教室。

“掇蛋”比赛为淘汰制：所有选手，抽签进行对决。第一桌胜出选手与第二桌胜出选手进行比赛，以此类推，直至决出冠亚季军。每场比赛限时35分钟，到时如未有打通a者，以最高级者取胜。

1、比赛由4名参赛者2副牌（108张）组成，分座南北和东西方位。

2、在同一局比赛中组成的对家，从比赛开始到结束，中途不得换人，否则当弃权论处。

3、比赛采用淘汰制，每轮比赛采用一局决胜制，每局比赛其中一方获头家和尾家升1级，头家和3家升2级，头家和2家（称双上）升3级；在打a时，获头家和尾家时继续打a（连续三次不过则从j开始再打），只有获头家且另一人不是尾家时方为取胜。

4、不设种子选手，比赛均抽签定位。抽签由打对家中的一名选手按“桌号”抽定对手，桌号依次为1号、2号、3号、4号、5号、6号。

5、开局的. 第一牌北洗牌，西切牌，切牌时抽一张牌反抽入牌中，抓得者出牌。

6、进行正常比赛后，头家洗牌、切牌，尾家抓牌依次压牌，比赛中不得讲、做与比赛有关的话或暗示，否则视为违规，违规方将取消比赛资格。

比赛规则：

1、尾家向头家进贡最大牌张，尾家出牌，尾家取得双大鬼抗贡。当双中时，3家和尾家摸双大鬼抗贡，抗贡时头家出牌。

2、顺子组合出、压牌限为五张，以大压小（花色不限）。

3、同花炸组合限为五张，以大压小。

4、4张以上同点牌为炸弹，以大压小，以多张压少张，6张以上（含6张）同点牌可压最大同花炸。

5、每升一级，该级的红桃牌为任意配牌，可配成同花炸、可配成炸弹，纯4只鬼为通天炸。通天炸可压任意牌。

6、每场比赛限时35分钟，到时如未有打通a者，以分数领先者取胜。

7、打到a时，打家必须是一人上游、且另一人不是末游方可赢得本局。

比赛决出前三名，并提供小礼品。比赛结束后，比赛用扑克牌也会作为小礼品发放给同学们。

冠军：“谁是卧底”桌游卡牌

亚军、季军“uno”桌游卡牌

有意愿报名参加的同学，请自行两人组队，然后发送短信格式“同学a姓名、年级、联系方式；同学b姓名、年级”至本次比赛负责人周xx□联系方式□1xxxxxxxx□处。每组报名同学只附一个联系方式即可。若比赛当天时间有冲突，可让其他同学代替参加。

报名截止日期:xx年4月7日。

公共管理学院体育部

xx年3月23日

攒蛋技术要点篇四

1、炸弹：四王（四鬼牌），什么牌型都可打，是最大的牌。

八张同数值牌、七张同数值牌、六张同数值牌、五张同数值牌、四张同数值牌

注：主牌有两张红桃称为逢人配（任意配，除鬼外可配任何牌），如和八张一起，可变为10张的炸蛋。

同花顺：同花的五张牌，最大的为同花10—j—q—k—a□最小的为a—2—3—4—5□

2、顺子：

(1) 五张连续单牌，不可超过五张（如□a—2—3—4—5或10—j—q—k—a□□不包括双王，不分花色。

(2) 三对的连续对牌，不可超过3对（如：334455、778899，最大的是aakkqq最小的是aa2233□□不包括双王，不分花色。两连对不可出。

3、钢板（三顺）：二个的连续三张牌，不可超过2个（如：333444、444555）。

4、单牌（一手牌）：单个牌。

5、对牌（一手牌）：数值相同的两张牌。

6、三张牌：数值相同的三张牌（如三个10）。

7、三带两：数值相同的三张牌加一对牌。例如：333+44

四王是最大的牌六张和六张以上炸弹同花顺五张炸弹四张炸弹其它牌型，对一般牌型而言，只有当牌型相同和总张数相同的牌，才可比较大小。其中像三带二、三顺等组合牌型，只要比较其牌数最多牌值就行。只有比当前出的牌（场牌）大的牌才能出。

从2打到王□a不必打，以打10为例

逢人配（任意组合）：主牌红桃为比如打10，2，3，4，红桃10，6可组成2，3，4，5，6也可以任意组合成除大王，小王外的炸弹以及同花等任意牌型。

双下：就是和对家最终为最后两名；

末游：就是最后一名。

头家：第一名。

接风：当某个人最后一手牌打出时，如果其他玩家都放弃。则下一轮的任意出牌权是他的对家。

以打10为例

如果是三带二，以三个大小作为比较；

第一轮，抽随机牌，抽中者先出牌。

如果是双下两个输方要向两个头家（赢家）分主次进贡一张（除主牌红桃外的）最大的牌，赢家分别还一张任意牌（不得超过10），但如果每人各有一张大王或者一人有两张大王，可抗贡。

如果是单下（就对门只有一方是最后的输方），末家向赢家进贡一张（除主牌红桃外的）最大的牌，赢家还一张任意牌（不得超过10），但如果有两张大王，可抗贡。

第二轮出牌权：一般情况由进贡过的下游优先出牌，若下游形成抗贡则有上游先出，双扣情况下，由进贡牌大的一家先出牌，若一样则由上游的下家先出。

最先出牌结束者为赢家（头游），最后一个出牌结束的是末游。

如果是双下，赢家升3级。

如果对手有一家末游，赢家升2级；

如果赢家自己对门是末游，赢家升1级；

一局终了，按以下价差计算成绩

比如：一方过a□一方打k□级差为2级；一方过王，一方为2，级差为14级。

1、弃权。一方在比赛开始后超过15分钟未到赛场视为弃权，获益一方得20分，弃权一方不得分。一方在比赛前主动退出也视为弃权，获益一方得28分，弃权一方不得分。

2、越序抓牌、出牌。抢先抓牌，已经发现马上退回不扣分；抢抓牌已插入自己手中，由应当抓牌的选手从违规者手中任意抽牌，不罚分。一局出现三次抢抓牌已插入自己手中，本局总积分扣一分。

3、多牌或少牌。在第一名出牌选手出牌前发现多牌或少牌，由少牌者从多牌者手中任意抽取，不罚分。一局累计出现三次，双方本局总积分各扣一分。

4、藏牌。发现藏牌，对方选手升一级，并在台上。一方选手一局累计出现三次藏牌，视对方胜利得28分。

5、非法信息。不得出现以下非法信息：通过一场表情、动作、手势、眼神、声音、出牌速度。传递非法信息累计超过三次，本局总分扣一分。

头游拿进贡的最大牌，如果两张一样，头游拿第一张进贡的牌。赢家返还的任意牌，按照对应顺序取牌。

攒蛋技术要点篇五

一、“攒蛋”介绍(两副牌)

1. 炸弹：四王(四鬼牌)，什么牌型都可打，是最大的牌。

八张同数值牌、七张同数值牌、六张同数值牌、五张同数值牌、四张同数值牌

注：主牌有两张红桃称为逢人配(任意配，除鬼外可配任何牌)，如和八张一起，可变为10张的炸蛋。

同花顺：同花的五张牌，最大的为同花10-j-q-k-a□最小的为a-2-3-4-5□

2. 顺子：

(1) 五张连续单牌, 不可超过五张(如□a-2-3-4-5或10-j-q-k-a)□不包括双王，不分花色。

(2) 三对的连续对牌, 不可超过3对(如：334455、778899, 最大的是aakk q q最小的是aa2233)□不包括双王，不分花色。两连对不可出。

3. 钢板(三顺)：二个的连续三张牌，不可超过2个(如：333444、444555)。

4. 单牌(一手牌)：单个牌。

5. 对牌(一手牌)：数值相同的两张牌。

6. 三张牌：数值相同的三张牌(如三个10)。

7. 三带两：数值相同的三张牌加一对牌。例如： 333+44

二、牌型的大小

四王是最大的牌六张和六张以上炸弹同花顺五张炸弹四张炸弹其它牌型，对一般牌型而言，只有当牌型相同和总张数相同的牌，才可比较大小。其中像三带二、三顺等组合牌型，

只要比较其牌数最多牌值就行。只有比当前出的牌(场牌)大的牌才能出。

三、特殊规则和名称

从2打到王, a不必打, 以打10为例

逢人配(任意组合): 主牌红桃为比如打10, 2, 3, 4, 红桃10, 6可组成2, 3, 4, 5, 6也可以任意组合成除大王, 小王外的炸弹以及同花等任意牌型。

双下: 就是和对家最终为最后两名;

末游: 就是最后一名。

头家: 第一名。

接风: 当某个人最后一手牌打出时, 如果其他玩家都放弃。则下一轮的任意出牌权是他的对家。

四、牌的大小顺序

以打10为例

如果是三带二, 以三个大小作为比较;

五、亮牌规则(对家)

第一轮, 抽随机牌, 抽中者先出牌。

如果是双下两个输方要向两个头家(赢家)分主次进贡一张(除主牌红桃外的)最大的牌, 赢家分别还一张任意牌(不得超过10), 但如果每人各有一张大王或者一人有两张大王, 可抗贡。

如果是单下(就对门只有一方是最后的输方)，末家向赢家进贡一张(除主牌红桃外的)最大的牌，赢家还一张任意牌(不得超过10)，但如果有两张大王，可抗贡。

第二轮出牌权：一般情况由进贡过的下游优先出牌，若下游形成抗贡则有上游先出，双扣情况下，由进贡牌大的一家先出牌，若一样则由上游的下家先出。

六、升级规则

最先出牌结束者为赢家(头游)，最后一个出牌结束的是末游。

如果是双下，赢家升3级。

如果对手有一家末游，赢家升2级；

如果赢家自己对门末游，赢家升1级；

七、级差与得分换算(28分制)

一局终了，按以下价差计算成绩

比如：一方过a□一方打k□级差为2级；一方过王，一方为2，级差为14级。

八、违规的判罚

1. 弃权。一方在比赛开始后超过15分钟未到赛场视为弃权，获益一方得20分，弃权一方不得分。一方在比赛前主动退出也视为弃权，获益一方得28分，弃权一方不得分。

2. 越序抓牌、出牌。抢先抓牌，已经发现马上退回不扣分；抢抓牌已插入自己手中，由应当抓牌的选手从违规者手中任意抽牌，不罚分。一局出现三次抢抓牌已插入自己手中，本局

总积分扣一分。

3. 多牌或少牌。在第一名出牌选手出牌前发现多牌或少牌，由少牌者从多牌者手中任意抽取，不罚分。一局累计出现三次，双方本局总积分各扣一分。

4. 藏牌。发现藏牌，对方选手升一级，并在台上。一方选手一局累计出现三次藏牌，视对方胜利得28分。

5. 非法信息。不得出现以下非法信息：通过一场表情、动作、手势、眼神、声音、出牌速度。传递非法信息累计超过三次，本局总分扣一分。

九、歧义的统一

头游拿进贡的最大牌，如果两张一样，头游拿第一张进贡的牌。赢家返还的任意牌，按照对应顺序取牌。