



www.80p.org

80分

版本号：SCN V2.0

版本号	修订完成日期	作者
SCN V1.0	2013年1月	FLP
SCN V2.0	2013年1月	FLP

目 录

80 分简介.....	贰
坐庄.....	贰
升级.....	贰
出牌前.....	叁
拿牌.....	叁
亮牌.....	肆
翻底.....	伍
反.....	伍
造反.....	陆
出牌阶段前的流程图（第一局）.....	柒
出牌阶段前的流程图（非第一局）.....	柒
出牌阶段.....	捌
牌的类别.....	捌
出牌规则.....	捌
牌的大小.....	玖
抠底.....	壹拾壹

80 分简介

4 人扑克牌游戏，两副牌（2x54 张，有大小王之分）。两人一队，交错坐，以抢分升级为目的。其中分数牌为：5、10 和 K，它们分别代表的分数为 5 分、10 分、10 分，所以两副牌一共 200 分。80 分又称升级、双升、拖拉机、炒地皮等。

坐庄

每局都有一队在“台上”坐庄，坐庄这一队中的一人为庄家；另外一队则是在“台下”。台下的玩家为了“上台”坐庄，必须在一局中“抓到”80 分或者 80 分以上，这样下一局就可以“上台”。在台上的玩家为了保持坐庄和升级，必须使台下的玩家抓到少于 80 分的分数，这样下一局就可以继续坐庄。

一局结束后，如果台下的玩家抓到的分数少于 80 分，台上的玩家则继续坐庄，但是下一局的庄家由台上的另外一人来做，每局轮换；如果台下的玩家抓到的分数为 80 分或者以上，台下的玩家则成功上台，下一局的庄家由此局庄家的“下家”来做。

“下家”指的是右手边的玩家；相对的，“上家”指的是左手边的玩家。

第一局开始时，两家平等，都在“台下”，没有庄家，此时就需要“抢庄”。“抢庄”则是争抢当庄家之意。关于抢庄的规则，详见“亮牌”一节。

升级

“80 分”的目的是增进友谊，其次是升级。第一局，两队都从 2 开始打。升级的顺序和牌的大小一样，从 2 开始，然后是 3,4...9,10,J,Q,K，最后是 A。先打过 A 的那队获胜。一般是依顺序升级，但在某些情况下可以“跳级”。“跳级”指的是连升两级或者两级以上。默认情况下是 40 分跳级，但有时为了加快游戏进度，可以规定 20 分跳级，甚至是 10 分就跳级。

两队每局可以升的级数，是由台下那一队在当局抓到的分数来决定的，标准 40 分跳级的情况下两队可以升的级数的对照下表如下：

台下那队抓到的分数	0	5~35	40~75	80~115	>=120*
庄家那队可升的级数	3	2	1	0	0
台下那队可升的级数	0	0	0	0	1+

*：在 80 分的基础上，台下那队每多拿 40 分，可以多升一级。

当台下那队拿到 80~115 分的时候，虽然不能升级，但是下一局可以上台，此局庄家的下家可以成为下一局的庄家。

注意：为了限制某队升级过快，规定 10 和 K “必打”。“必打”指的是跳级的时候，不能将 10 和 K 跳过。比如：台下一队已经打到了 9，而此局他们抓到了 130 分，本来他们下一局应该可以打 J，但是因为 10 和 K 必打，所以下一局他们上台后打的是 10。

当是 20 分或者 10 分跳级的时候，同样也是在抓到 80 分的基础上，不同的是，台下那队只要每多拿 20 分或者 10 分就可以多升一级。但是，如果抓到的分数比 80 分少，每少 20 分或者 10 分，庄家那队就可以多升一级。

出牌前

拿牌

第一局，四人坐定后，由最年轻者，随意翻看一张牌，记下花色后把牌放回，如果是大小王，则再翻看一张牌，直到不是大小王为止。按照“黑红草方”（黑：黑桃♠；红：红桃♥；草：草花♣；方：方片♦），逆时针规则：如果翻看的牌为♠，则翻牌者先拿牌；如果为♥，则其右手边玩家先拿牌；如果为♣，则其对家先拿牌；如果是♦，则其左手边玩家先拿牌。

决定先拿牌的玩家后，以逆时针顺序，玩家依次拿牌，从叠放的牌中，从上到下，每人每次拿一张。到剩下的牌为 8 张时结束拿牌，此 8 张牌称为“底牌”，此时每位玩家手上有 25 张牌。

接着庄家就可以“拿底”。“拿底”指的是把剩底下的八张牌拿走。此时拿底的人手上就有 33 张牌，然后此玩家需要再“埋底”。“埋底”指的是从手上 33 张牌中选出 8 张牌，把这 8 张牌放在四位玩家中间，背面朝上。正式出牌前，每位玩家手上还是 25 张牌。

第一局的庄家由“抢庄”产生，具体规则见“亮牌”一节。之后的庄家都是每局开始前就定下来的，取决于上一局的结果。从第二局开始，都是当局的庄家开始拿牌，拿牌顺序和张数与第一局时相同。

亮牌

在拿牌的过程中，每位玩家都可以亮牌，称为“抢亮”。亮牌指的是，把庄家当前在打的数字的牌亮出来。亮牌的时候只需要亮出一张此数字的牌，一旦有人亮牌，其余玩家则不能再亮牌。但是如果亮牌的玩家拿到另外一张和亮出的是一样的牌的时候，可以选择把这张也亮出来，此举称为“加固”。加固将影响“反”的规则，后面详述之。当然玩家也可以选择把两张相同花色并且是庄家打的数字的牌同时亮出，此举相当于亮牌之后立马加固，并无特殊性。

第一局的亮牌还附带了“抢庄”的作用。第一局，两家都打 2，当有人拿到 2 的时候可以选择把它亮出来。注意：亮牌和加固都非强制，属于自愿行为。当有人亮了一张 2 的时候，此人及他的对家就暂时“上台”，而此人也暂时成为当局的庄家。之所以说是暂时上台，是因为另外两位暂时在台下的玩家可以通过“反”来上台。关于“反”的规则，后面详述之。但如果没有人反，首先亮牌的玩家就成了庄家。

当有人亮了牌之后，如果没有人“反”，则所亮牌的花色为此局的“主花色”。“反”的情况后面详述之。比如此局庄家打的是 7，有玩家亮了 ，之后又没人“反”，那么此局就打 。

当每位玩家都拿了 25 张牌，但还是没有人亮牌的时候，就从第一个拿牌的人开始问，问此人是否要亮牌，如果回答为否，再问第二个拿牌的人，依次询问至最后一个拿牌的玩家。如果其中有

人亮牌了，那么之后的规则不变。但如果问完四位玩家之后，还是没有人亮牌，则要开始“翻底”。

翻底

“翻底”的规则是，从上到下一张一张地翻底牌，直到翻到此局庄家打的数字的牌为止。如果 8 张底牌都不是这个数字的牌，则打第一张翻出的底牌的花色。如果第一张翻出的底牌为大王或小王，则此局打“无主”。关于“无主”的情况，后面详述之。

如果第一局就“翻底”，因为此时还未确定庄家，需要通过翻底来确定庄家。翻底过程中，第一张翻出的非大小王的牌的花色来决定庄家。还是按照按照“黑红草方”，逆时针规则：如果翻出的牌为♠，则第一个拿牌的玩家有权拿底，此玩家及其对家上台，成为此局的庄家；如果为♥，则第二个拿牌的玩家拿底，此玩家及其对家上台，成为此局的庄家；依次类推。

注意：一旦“翻底”，之后玩家就不能再“反”。

反

前面的规则中多次提到过“反”，“反”指的是当有人亮牌之后，其他人亮出两张相同花色的庄家在打的数字的牌，或是两张小王，或是两张大王，来达到换“主花色”，或换成打“无主”，和“抄底”的目的。当有人用大王或者小王反了之后，就要打“无主”，此时就没有了主花色，打无主和不打无主的区别后面详述之。所谓“抄底”，指的是庄家埋完底之后再反，可以把庄家埋的底拿走，然后自己进行埋底，但此过程并不影响出牌顺序，仍然是庄家先出牌。

有两个时机可以“反”，它们起到的效果不尽相同。第一个时机是大家都拿完 25 张牌，而且庄家还未拿底之前。如果是第一局，反的玩家可以取代之前亮牌的玩家而成为庄家，而后可以拿底。除了第一局以外，此时反的作用就是换“主花色”，接下来仍然是原来的庄家拿底。第二个反的时机是在庄家埋完底牌之后，此时的反不但有换主花色的作用，还有“抄底”的作用。注意，即使是第一局，此时的“反”并不影响庄家的人选，也就是说第一局想要成为庄家，必须在有人拿底之前反。

“反”是可以多次进行的，但必须按照一定的次序。反的顺序为：♦<♣<♥<♠<小王<大王。一旦有人反了之后，有人想要再反，需要拿更大的可以反的牌来反。在亮牌没有被加固的情况下，可以被反成任意花色或无主。但是在有加固的情况下，相当于已经有人用这门亮的花色反过了一样，想要反的话必须拿更大的可以反的牌来反。比如：亮牌阶段有人亮了♠，但是没有加固，在反的阶段可以被反成任意花色或是无主；接下来，第一个人反成了♥，之后就只能被♠，小王或者大王反了；再比如，亮牌阶段有人亮了♠之后又加固了，此时就没法被反成♥了，只能被小王和大王反了。注意，在等庄家埋完底之后的反，每次反的人都可以抄底。

反的权力也是按顺序进行的，具体如下：第一个反的时机，也就是在每人拿完 25 张牌而庄家拿底之前，庄家先有反的权力，然后是庄家的下家，再是庄家的对家，最后是庄家的上家，也就是按照逆时针的顺序。等庄家埋完底之后，第二个反的时机，也同样遵循从庄家开始，逆时针的顺序。问完一圈，如果四人都不反，庄家则可以开始出牌。一旦问完四人都不反，即便有人可以反也不允许再反。

注意，反的时候拿出来两张牌必须完全相同。

注意，亮牌的人不可以立即反，但是当别人反了之后，可以再反。

注意，反的人不可以连续地反，等别人反过之后才可以再反。

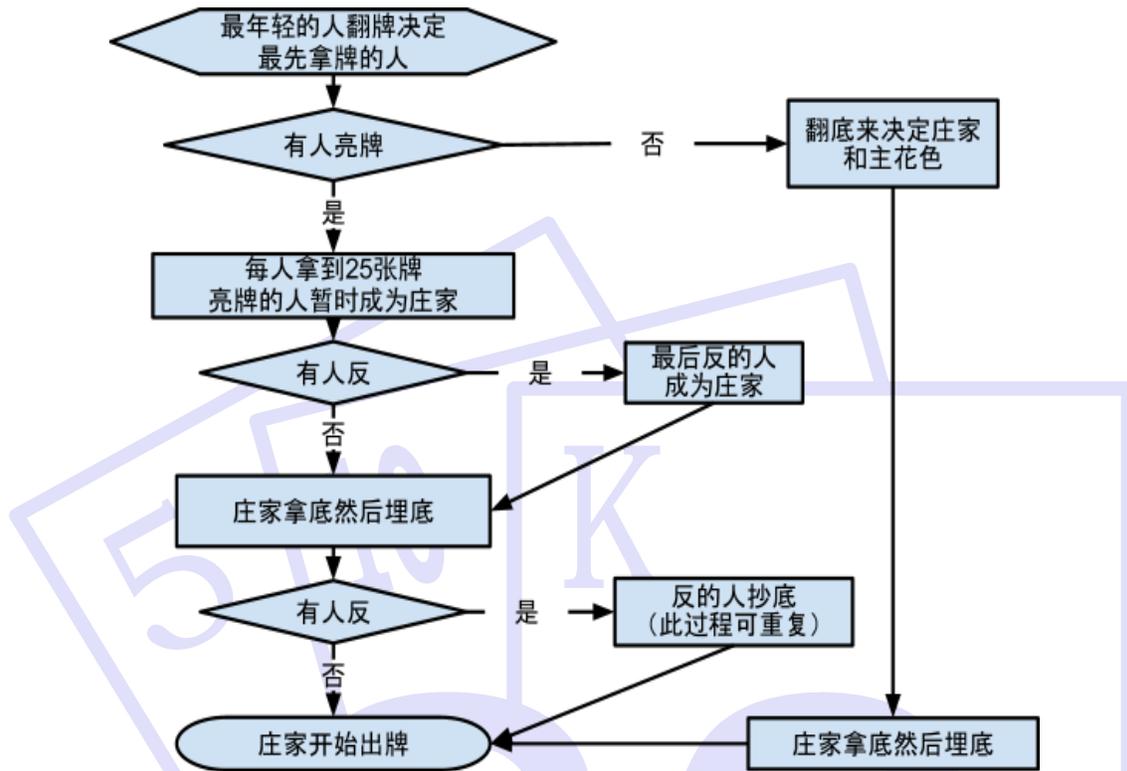
注意，庄家不可以埋完底之后立马就反，只有等别人反了之后才可以再反。

造反

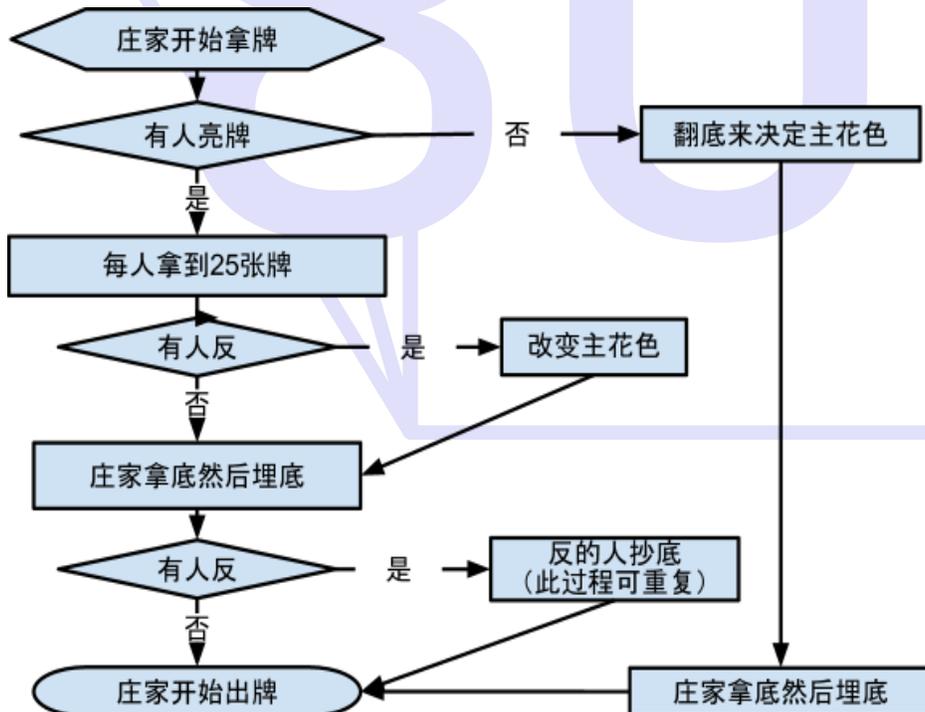
为了平衡双方牌的实力，台下的玩家在两种情况下可以“造反”：手上的分数少于等于 15 分，或者在有主花色的情况下主牌少于等于 3 张。只有台下的玩家才有权力造反，而且造反的玩家要没有埋过底牌。注意：主牌数量是在所有人都不反了以后来确定的，所以不要急着“造反”。此外，造反并非强制，属于自愿行为。

具备了“造反”的条件之后，玩家可以把自己手上的牌全都亮出来给其他 3 位玩家检验，如果确实满足“造反”的条件，则视为造反成功。造反成功之后，当局的抓牌视为无效，大家重新抓牌，但是换成台上另外一名玩家来做庄家。造反的玩家此局还是在“台下”。此外：为了游戏的流畅性，规定不能连着两局都“造反”。

出牌阶段前的流程图（第一局）



出牌阶段前的流程图（非第一局）



出牌阶段

永远都是庄家先出牌。此时每人手上有 25 张牌。

牌的类别

80 分中有一个很重要的概念，就是牌的类别。出牌前的阶段确立了“主花色”，或是打“无主”。

先介绍不打无主，有主花色的情况。此时可以把牌分成 4 个类别：主牌和 3 个非主花色牌类（统称为副牌）。主牌包括：2 张大王，2 张小王，8 张庄家在打的数字的牌，24 张主花色牌（其实每门花色有 26 张牌，但这里需要除去 2 张庄家在打的数字的牌），一共是 36 张。3 个非主花色牌类，也即副牌：每类是 24 张牌，因为每门非主花色中有 2 张是庄家在打的数字的牌，这 2 张被分到了主牌中。对于新手，这点经常容易搞错。

打无主的情况。打无主时就没有了主花色，此时就有 5 个类别的牌：主牌和 4 个非主花色牌类。主牌仅包括：2 张大王，2 张小王，8 张庄家在打的数字的牌，一共 12 张。4 个非主花色牌类，每类还是 24 张。

出牌规则

80 分的出牌和比大小是回合制的。第一回合，庄家先出一手牌，然后其他 3 位玩家按照逆时针顺序每人也出一手牌，然后比这四手牌的大小，出了最大的一手牌的玩家可以赢得这一回合，此玩家在下一回合中首先出牌，如此循环，直到把手上的 25 张牌出光为止。

如果是在台下的玩家赢得了某个回合，则把此回合中 4 位玩家出的分牌正面朝上地放在 8 张底牌的上面，这些分牌代表的分数就是在台下的玩家目前为止所“抓到”的分数；如果是庄家那一队赢得了某个回合，此回合所出的牌则放在各自前面，此回合出的分牌代表的分数则“逃走”了。

除了放在底牌上面的分牌以外，每位玩家每回合所出的牌都放在各自前面。每位玩家可以随时查看自己已经出的牌和放在底牌上面的分牌，但是只能查看别的玩家在当前回合和上一回合所出的牌。埋底的玩家可随时查看自己埋的底牌。

每回合第一个玩家出的一手牌必须是同一类别的牌，可以是一张，可以是对子（相同的 2 张牌），可以是“拖拉机”（也即姐妹对），也可以“甩牌”（以上三种牌型的混合）。“拖拉机”和“甩牌”的规则后面详述之。**这一回合 3 位其他玩家必须跟着出相同数量，相同牌型此类别的牌；如果没有相同牌型此类别的牌，则用此类别的其他的牌代替；如果没有足够此类别的牌，则先出完剩余的此类别的牌，然后用其他类别的牌补齐出牌的数量。**注意：“拖拉机”是对子的组合，当第一位玩家出了“拖拉机”，如果其他 3 位玩家没有此类别的“拖拉机”但是有此类别的对子，也必须出对子。

例如，某局打♠7，有一回合第一位玩家出了一个♥对（副牌），接下来的 3 位玩家如果手上也有♥对，则必须出♥对；如果♥里面没有对子，则出 2 张♥；如果手上只有一张♥，则出这一张♥，再出一张其他类别的牌；如果手上没有♥，则出 2 张其他类别的牌，不必是对子。注意此时的♥7 为主牌，不算在♥之列。

再比如，同样是打♠7，某回合如果第一位玩家出了一对♠9（主牌中的对子，简称“主对”），接下来的 3 位玩家如果手上有主对，必须也要出主对，新手比较容易混淆的是：其实 2 张大王，2 张小王，2 张同一花色的 7，这些都是主对，只有这些对子的话也必须出。

牌的大小

如果玩家出的牌相同，则先出的为大。

这里需要引入一个“阶位”的概念，阶位从低到高为：单张<对子<拖拉机（在拖拉机中，相连的对子越多阶位也越高）。

每回合比大小的时候，按照第一位玩家出的牌的最高阶位来比，如果后面的玩家出的牌比第一位玩家出的牌“高阶”，则降到第一位玩家出的牌的“阶位”来比大小；如果后面的玩家出的牌比第一位玩家出的牌“低阶”，则此玩家不可能在这一回合中胜出。

在比相同阶位的牌的时候，看此阶位中单张最大的牌的大小。

同一类别的单张牌的大小顺序：

- 主牌（不打无主的情况）：大王>小王>主花色的庄家在打的数字的牌>非主花色的庄家在打的数字的牌>A>K>...>2（这中间得除去庄家在打的数字的牌）。以打♠7为例，大王>小王>♠7（称为主7）>♥7、♣7和♦7（一样大，统称为副7）>A>K>...>2
- 主牌（打无主的情况）：大王>小王>庄家在打的数字的牌。以打7为例，大王>小王>♠7、♥7、♣7和♦7（一样大）
- 副牌（非主花色牌类）：A>K>...>2（这中间得除去庄家在打的数字的牌，因为它们属于主牌）

当单张牌的类别不同时：最小的主牌也比最大的副牌大；如果其他3位玩家出的是与首位玩家不同类别的副牌，则视为比首位玩家出的小。

以打♠7为例，当某回合第一位玩家出了一对♥8，接下来的3位玩家如果手上有♥牌的对子，必须出♥对，如果所出的♥对比8对大，则自然胜过第一位玩家；还有一种胜过第一位玩家的方法是出一对主牌，无论主对的大小，都比第一位玩家出的♥8对大，但前提是这位玩家手上已经没有♥牌了（♥7不算）。要大过第一位玩家出的♥8对，有且仅有这两种方法。

“拖拉机”的定义：同一类别的牌中，大小相邻的对子。两个对子称为“拖拉机”，三个对子称为“泰坦尼克”，四个对子有人建议叫“航母”。以打♠7为例，♥3♥3♥4♥4是拖拉机；♦6♦6♦8♦8也是拖拉机，因为♦7成为主牌后，♦6和♦8大小就相邻了；♠A♠A♥7♥7也是拖拉机，它俩大小相邻；♥7♥7♠7♠7也是拖拉机；♠7♠7小王小王也是拖拉机；四张王也是拖拉机；但是，♠6♠6♠7♠7不是拖拉机，因为它们大小不相邻；♣7♣7♦7♦7也不是拖拉机，因为它们大小相同。

“甩牌”的定义：在同一类别中，可以把单牌，对子和“拖拉机”混合着当成一手牌出出来，但是前提是所出的最小单牌，最小对子和最小拖拉机都比场上其他3位玩家手上拥有的此类别的牌来的大（即便其他3位玩家中有一张相同的单牌亦可甩牌，因为甩牌的玩家是首先出牌的，其他3位玩家即使出相同的牌，也视为比首先出牌的来得小。）不符合上述条件则视为甩牌失败，然后“强制出小”，而且还要按照甩出的牌的张数来罚分，每张10分：如果是台上一方甩错n

张牌，则台下一方视为抓到 $n \times 10$ 分；如果是台下一方甩错 n 张牌，则视为台下一方少抓了 $n \times 10$ 分，在这种情况下，整轮结束时，台下一方所抓的总分数有可能为负分，为了照顾台下那一方，即便负分再多，此局也视为 0 分，台上一方最多只能升 3 级。“强制出小”指的是此回合强制甩错牌的玩家出甩错的牌中最小的牌，然后把剩下的牌拿回去。强制出的最小的牌指的是甩错的阶位中最小的牌。如果甩错的阶位不止一个，则出最小的阶位中最小的牌。

还是以打 $\spadesuit 7$ 为例，某回合首位出牌的玩家甩 5 张牌： $\heartsuit 8 \heartsuit 8 \heartsuit J \heartsuit Q \heartsuit K$ ，如果其他 3 位玩家手上没有大于 8 的 \heartsuit 对，而且没有大过 $\heartsuit J$ 的 \heartsuit 牌，则视为甩牌成功；如果其他 3 位玩家手上有大过 8 的 \heartsuit 对，或者大过 $\heartsuit J$ 的 \heartsuit 牌，则视为甩牌失败，罚 50 分，然后强制出小：如果是因为其他玩家有大过 8 的 \heartsuit 对，则强制出 $\heartsuit 8$ 对；如果是因为其他玩家有大过 $\heartsuit J$ 的红牌，则强制出 $\heartsuit J$ ；如果两个原因都存在，则强制出 $\heartsuit J$ 。

要在回合中胜过甩牌的玩家，必须出相同阶位相同数量的主牌才可以，称为“杀”。在上一个例子中，要“杀”甩牌的玩家，必须出一个主对加上 3 张其他主牌。

抠底

每局的最后一回合特别关键。不管是台上还是台下一方最后埋的底，只要是台下一方赢得最后一回合，视为成功抠底，他们就可以加倍获得 8 张底牌中的分数；如果是台上一方赢得最后一回合，底里的分数则视为“逃走”了。

台下一方可以获得底里的分数的倍数是按照最后一回合首位出牌的玩家所出的牌的最大阶位来决定的。如果是单张，则 $\times 2$ ；如果是对子，则 $\times 4$ ；如果是两对的拖拉机，则 $\times 8$ ；如果是三对的拖拉机，则 $\times 16$ ；依此类推，每多一对，则要加倍一次。每局台下一方拿到的分数是回合中抓到的分数和抠底得来的分数的总和。

另外，还有个有趣的规则：“一钩钩到底”。在打 J 的时候，如果台下一方用主 J 抠底（只要包含主 J 即可，不管是什么牌型），而且抠底成功，而且此局拿到的总分足够 80 分，那么此局的庄家一队就被“一钩钩到底”了，他们得从 2 开始打。为了不造成太大的挫败感，规定每次游戏每队至多被“钩到底”一次 ☺