

iphone 斗地主

斗地主属于基础类扑克游戏。起源和流行于湖北十堰房县一带，玩法简单，娱乐性强，老少皆宜。据传在万恶的旧社会，地主横行乡里，无恶不做，人们为了发泄对地主的痛恨，常常在一天的劳作之后，一家人关起门来“斗地主”。斗斗熊 iphone 游戏平台针对国内 iphone 手机自主研发真正意义的 PC 与 iphone 手机用户同时在线的网络 iphone 斗地主，让您能够随时、随地、随机的与对手 PK。

iphone 斗地主简介：

该游戏由三个玩家玩一副牌，地主为一方，其余两家为另一方（农民），双方对战，先出完手中牌的一方胜。

iphone 斗地主规则（一副牌规则）

1 、发牌

一副牌 54 张，一人 17 张，留 3 张做底牌，在确定地主之前玩家不能看底牌。确定了地主之后，3 张底牌归地主所有。

2 、叫分

叫分按出牌的顺序轮流进行，每人只能叫一次。叫分时可以叫“1 分”，“2 分”，“3 分”，“不叫”。后叫分者只能叫比前面玩家高的分或者不叫。叫分结束后所叫分值最大的玩家为地主；如果有玩家叫“3 分”则立即结束叫分，该玩家为地主；如果都不叫，则重新发牌，重新叫分。

3 、第一个叫分的玩家

第一个叫分的玩家由系统随机产生。

4 、出牌

将三张底牌交给地主，并亮出底牌让所有人都能看到。地主首先出牌，然后按逆时针顺序依次出牌，轮到用户出牌时，用户可以选择“不出”或出比上一个玩家大的牌。某一玩家出完牌时结束本局。

5 、牌型

火箭：即双王（大王和小王），最大的牌。

炸弹：四张同数值牌（如四个 7）。

单牌：单个牌（如红桃 5）。

对牌：数值相同的两张牌（如梅花 4+ 方块 4）。

三张牌：数值相同的三张牌（如三个 J）。

三带一：数值相同的三张牌 + 一张单牌或一对牌。例如：333+6 或 444+99

单顺：五张或更多的连续单牌（如：45678 或 78910JQK）。不包括 2 点和双王。

双顺：三对或更多的连续对牌（如：334455、7788991010JJ）。不包括 2 点和双王。

三顺：二个或更多的连续三张牌（如：333444、555666777888）。不包括 2 点和双王。

飞机带翅膀：三顺+同数量的单牌（或同数量的对牌）。

如：444555+79 或 333444555+7799JJ

四带二：四张牌+两手牌。（注意：四带二不是炸弹）。

如：5555 + 3 + 8 或 4444 + 55 + 77。

6、牌型的大小

火箭最大，可以打任意其他的牌。

炸弹比火箭小，比其他牌大。都是炸弹时按牌的分值比大小。

除火箭和炸弹外，其他牌必须要牌型相同且总张数相同才能比大小。

单牌按分值比大小，依次是 大王>小王>2>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3，不分花色。

对牌、三张牌都按分值比大小。

顺牌按最大的一张牌的分值来比大小。

飞机带翅膀和四带二按其中的三顺和四张部分来比，带的牌不影响大小。

7、胜负判定

任意一家出完牌后结束游戏，若是地主先出完牌则地主胜，否则另外两家胜。

8、积分

底分：叫分的分数

倍数：初始为 1，每出一个炸弹或火箭翻一倍。（火箭和炸弹留在手上没出的不算）

一局结束后：

地主胜：地主得分为： $2 * 底分 * 倍数$ 。 其余玩家各得： $- 底分 * 倍数$

地主败：地主得分为： $-2 * 底分 * 倍数$ 。 其余玩家各得： $底分 * 倍数$

地主所有牌出完，其他两家一张都未出： $分数 * 2$

游戏过程中有人逃跑扣分：扣 48 分

发了牌之后，还没人叫牌时逃跑：扣 6 分

9、级别

知县 81400 以上

县丞 57400

主簿 39200

县尉 25800

大地主 16300
地主 9900
富农 5700
中农 3100
佃户 1600
贫农 800
小贩 400
长工 200
短工 100
无业者 100 以下

iphone 五子棋

五子棋是我国古代的、传统的黑白棋种之一，大约在南北朝时期随围棋一起先后传入朝鲜、日本等地。五子棋在日本叫“连珠棋”。通过一系列的规则变化使连珠五子棋这一简单的游戏复杂化、规范化，而最终成为今天的职业连珠五子棋，同时也成为一种国际比赛棋。斗斗熊 iphone 游戏平台针对国内 iphone 手机自主研发真正意义的 PC 与 iphone 手机用户同时在线的网络 iphone 五子棋，让您能够随时、随地、随机的与对手 PK。

一. iphone 五子棋介绍

五子棋起源于古代中国，发展于日本，风靡于欧洲。据日本史料文献介绍，中国古代的五子棋是经由高丽（朝鲜），于 1688 年至 1704 年的日本元禄时代传到日本的。到日本明治 32 年（公元 1899 年），经过公开征名，“连珠”这一名称才被正式确定下来，取意于“日月如合璧，五星如连珠”。从此，连珠活动经过了不断的改良，主要是规则的变化（即对执黑棋一方的限制），例如，1899 年规定，禁止黑白双方走“双三”；1903 年规定，只禁止黑方走“双三”；1912 年规定，黑方被迫走“双三”亦算输；1916 年规定，黑方不许走“长连”；1918 年规定，黑方不许走“四、三、三”；1931 年规定，黑方不许走“双四”，并规定将 19×19 的围棋盘改为 15×15 的连珠专用棋盘。本世纪初五子棋传入欧洲并迅速风靡全欧。通过一系列的变化，使五子棋这一简单的游戏复杂化、规范化，而最终成为今天的职业连珠五子棋，同时也成为一种国际比赛棋。

二. iphone 五子棋规则

- 1、五子棋是两个人之间进行的竞技活动，由于对黑方白方规则不同，黑棋必须先行。
- 2、五子棋专用盘为 15×15，五连子的方向为横、竖、斜。
- 3、禁手是对局中被判为负的行棋手段。白棋无禁手。
- 4、在棋盘上以对局双方均不可能形成五连为和棋。
- 5、在对局中，以在盘上落下的子又拿起来为拔子，判负。在对局中，一方自行终止比赛，判负。

6、黑方在落下关键的第五子即形成五连的同时，又形成禁手。此时因黑方已成连五，故禁手失效，黑方胜。

7、所谓黑方形成禁手，是指黑方一子落下同时形成两个或两个以上的活三、冲四及长连禁手。此时，白方应立即向黑方指出禁手，自然而胜。

三. iphone 五子棋特殊规定

职业连珠五子棋虽然对黑棋采取了种限制，但是黑棋先行的优势依然很大。因此，在高段位的职比赛中，又出现了三种特殊的规定。

1、“指定打法”：是指比赛双方按照约定好的开局进行奔，由白棋先行。例如“明星局”、“花月局”等（参看“连珠五子棋的开局”）。

2、“三手可交换”：是指黑棋下第2手棋（盘面第3着棋之后，白方在应白2之前，如感觉黑方棋形不利于己方，可出交换，即执白棋一方变为执黑棋一方（此方法不适用指定局打法，而用于随意开局）。

3、“五手两打法”：是指黑棋在下盘面上关键的第5手时，必须下两步棋，让白方在这两步棋中任选一步，然后再续下。

四. iphone 五子棋房间设定

暂时所有房间都没有禁手限制。

五. iphone 五子棋的积分计算方法

以级别差为准，逃跑者算负，负分*2，胜者正常加分：

- a. 4 以内,无论级别高低,胜着加 5 分,负者加(-5)分,和棋双方均不加分.
- b. 5- 6 , 高级别胜加 4 分, 负加(-6)分, 和加(-1)分. 低级别胜加 6 分, 负加(-4)分, 和加 1 分.
- c. 7- 8 , 高级别胜加 3 分, 负加(-7)分, 和加(-2)分. 低级别胜加 7 分, 负加(-3)分, 和加 2 分.
- d. 9- 10 , 高级别胜加 2 分, 负加(-8)分, 和加(-3)分. 低级别胜加 8 分, 负加(-2)分, 和加 3 分.
- e. 11- 12 , 高级别胜加 1 分, 负加(-9)分, 和加(-4)分. 低级别胜加 9 分, 负加(-1)分, 和加 4 分.

六. iphone 五子棋的积分

九段 33680

八段 26540

七段 20620

六段 15770

五段 11850

四段 8730

三段 6290

二段 4420

一段 3020

一级 2000

二级 1280
三级 790
四级 470
五级 270
六级 150
七级 80
八级 40
九级 20
十级 20 以下

iphone 象棋

象棋是中国一种流传十分广泛的游戏。下棋双方根据自己对棋局形式的理解和对棋艺规律的掌握，调动车马，组织兵力，协调作战在棋盘——这块特定的战场上进行着象征性的军事战斗。斗斗熊 iphone 游戏平台针对国内 iphone 手机自主研发真正意义的 PC 与 iphone 手机用户同时在线的网络 iphone 象棋，让您能够随时、随地、随机的与对手 PK。

一. iphone 象棋简介

中国象棋是中国一种流传十分广泛的游戏。下棋双方根据自己对棋局形式的理解和对棋艺规律的掌握，调动车马，组织兵力，协调作战在棋盘——这块特定的战场上进行着象征性的军事战斗。

二、iphone 象棋规则

以下一些名词是中国象棋的一些棋盘与棋子的说明：

1、棋盘

棋子活动的场所，叫做"棋盘"，在长方形的平面上，绘有九条平行的竖线和十条平行的横线相交组成，共九十个交叉点，棋子就摆在这些交叉点上。中间第五、第六两横线之间未画竖线的空白地带，称为"河界"，整个棋盘就以"河界"分为相等的两部分；两方将帅坐镇、画有"米"字方格的地方，叫做"九宫"。

2、棋子

象棋的棋子共三十二个，分为红黑两组，各十六个，由对弈双方各执一组，每组兵种是一样的，各分为七种：

红方：帅(1)、仕(2)、相(2)、车(2)、马(2)、炮(2)、兵(5)

黑方：将(1)、士(2)、象(2)、车(2)、马(2)、炮(2)、卒(5)

其中帅与将、仕与士、相与象、兵与卒的作用完全相同，仅仅是为了区分红棋和黑棋。

3、各棋子的走法说明

将或帅

移动范围：它只能在王宫内移动。

移动规则：它每一步只可以水平或垂直移动一点，当将帅在一条直线上，且中间没有其它棋子时，可以互吃，被吃方负。

士或仕

移动范围：它只能在王宫内移动。

移动规则：它每一步只可以沿对角线方向移动一点。

象或相

移动范围：河界的一侧。

移动规则：它每一步只可以沿对角线方向移动两点，另外，在移动的过程中不能够穿越障碍。

马

移动范围：任何位置

移动规则：每一步只可以水平或垂直移动一点，再按对角线方面向左或者右移动。另外，在移动的过程中不能够穿越障碍。

车

移动范围：任何位置

移动规则：可以水平或垂直方向移动任意个无阻碍的点。

炮

移动范围：任何位置

移动规则：移动起来和车很相似，但它必须跳过一个棋子来吃掉对方的一个棋子。

兵或卒

移动范围：任何位置

移动规则：每步只能向前移动一点。过河以后，它便增加了向左右移动一点的能力，兵不允许向后移动。

三. 关于胜、负、和

对局中，出现下列情况之一，本方算负，对方胜：

- 1、己方的帅（将）被对方棋子吃掉；
- 2、己方发出认输请求；
- 3、己方走棋超出步时限制；
- 4、己方连续反复叫将（也叫游将），而未能将对方将死。

四. 记分与级别

特级大师 13770
大师 10570
九级棋士 8000
八级棋士 5960
七级棋士 4370
六级棋士 3150
五级棋士 2220
四级棋士 1530
三级棋士 1030
二级棋士 670
一级棋士 420
新晋棋士 250
业余棋士 130
入门棋士 50
初学者 50 以下

计分方法：

以级别差为准，逃跑者算负，负分*2，胜者正常加分：

a. 4 以内,无论级别高低,胜着加 5 分,负者加(-5)分,和棋双方均不加分.

b. 5- 6, 高级别胜加 4 分, 负加(-6)分, 和加(-1)分. 低级别胜加 6 分, 负加(-4)分, 和加 1 分.

c. 7- 8, 高级别胜加 3 分, 负加(-7)分, 和加(-2)分. 低级别胜加 7 分, 负加(-3)分, 和加 2 分.

d. 9- 10, 高级别胜加 2 分, 负加(-8)分, 和加(-3)分. 低级别胜加 8 分, 负加(-2)分, 和加 3 分.

e. 11- 12, 高级别胜加 1 分, 负加(-9)分, 和加(-4)分. 低级别胜加 9 分, 负加(-1)分, 和加 4 分.

10 步内结束（将死 / 认输 / 和棋），胜负双方均不得分（如果在 10 步内强制退出，非强退方不得分）。

iphone 连连看

连连看来源于街机游戏四川麻将和中国龙,是给一堆图案中的相同图案进行配对的简单游戏,在 2003 年,一个叫做朱俊的网友将这种形式搬到了 PC 上,立刻成为办公一族的新宠,并迅速传遍了世界各地。斗斗熊 iphone 游戏平台针对国内 iphone 手机自主研发真正意义的 PC 与 iphone 手机用户同时在线的网络 iphone 连连看,让您能够随时、随地、随机的与对手 PK。

一.iphone 连连看简介

连连看游戏,只要将相同动物的两个方块用三根以内的直线连在一起就可以消除,规则简单,

容易上手。游戏速度节奏快，画面清晰可爱。丰富的道具，增强了游戏的竞争性。多样式的地图，使玩家在各个游戏水平都可以寻找到挑战的目标，长期地保持对游戏的新鲜感。对自己的游戏速度，更有挑战性和追求极速的欲望。

二.iphone 连连看规则

1、概要

玩家可以 2 个相同图案的对子连接起来，连接线不多于 3 根直线，就可以成功将对子消除。

2、操作

第一次使用手指点击棋盘上面的方块，该方块此时为“被选中”，以特殊方式显示；再次以手指点击其他方块，若该方块与被选中的方块图案相同，且把第一个方块到第二个方块连起来，中间的直线不超过 3 根，则消掉这一对方块，否则第一个方块恢复成未被选中状态，而第二个方块变成被选中状态。

3、胜利条件

将棋盘上面的对子全部消除掉。

按消除的数量排列名次。

其他玩家都输掉了。

4、失败条件

有一个玩家将所有的牌都全部消掉。

5、使用道具

道具分为两种

对自己使用的：道具数量大于 0 时点击道具。

对其他玩家使用：道具数量大于 0 时点击道具。

道具说明：

有 4 种道具：分别为炸弹和重列以及禁手和蒙眼。

重列

将游戏中的所有对子重新排列一次。

禁手

禁止对手选择棋局上的对子，时间限制为 5 秒。

炸弹

自动寻找游戏中的一对对子，将对子炸掉。

蒙眼

5 秒内在敌人的整个屏幕出现黑色的雾，干扰对方的视线。

三. iphone 连连看操作

控制方法：

全程使用手指点击就可以完成游戏。

普通游戏流程：

1：点击第一选择对子。

2：点击第二选择对子。

3：如果 2 个对子符合连接条件，对子消除。如过不符合对子连接条件，切换到第二选择对子。

游戏等级设定

四.记分与级别

1.积分

赢方得分： 5 分

输方得分： -5 分

2.级别

机灵鼠	12120
憨厚牛	8420
威猛虎	5660
乖巧兔	3660
高贵龙	2260
欢乐蛇	1320
坚强马	720
温柔羊	360
调皮猴	160
勤奋鸡	60
诚实狗	20
幸福猪	20 分以下