游戏说明

至尊百家乐



经典和免佣，真实更刺激！

观察牌局走势，以获得9点数为终极目标！若运气极佳，获得一手“天牌”则可轻松赢奖！

© 2015–2026 PG SOFT®. All Rights Reserved.

This document along with all other promotional assets can be found at www.pgsoft.com/games. For sales enquires, email asia@pgsoft.com or europe@pgsoft.com

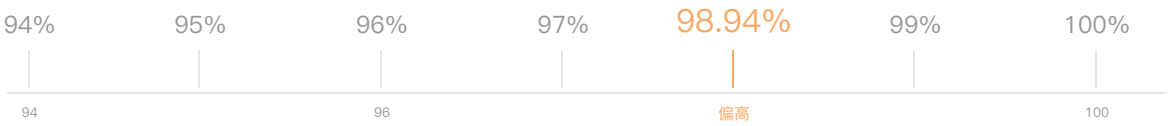
www.pgsoft.com

游戏特色 – 至尊百家乐

游戏类型

经典/卡牌类/百家乐

RTP
(返还率)



波峰



游戏特色

- 天牌现身，轻松赢奖！







闲家和庄家各获得2张牌，双方手牌旁边显示各自点数。 卡牌根据顺序派发：闲家，庄家，闲家，庄家。
若咪牌功能已启用，一些收到的手牌可通过咪牌揭示。
手牌的点数可以是0至9之间的任何值。通过卡牌的总和，并仅取其个位数所计算而得。
若闲家和/或庄家的手牌点数是“天牌”（手牌点数8或9），则闲家和庄家都会停止动作并且不会补发第三张牌。奖金是根据“赔付表”并在游戏结束后支付。

1.1 – 至尊百家乐

至尊百家乐（传统/超级6）使用8副扑克牌，每副52张，进行游戏。该游戏的返还率（RTP）分别为98.94%和98.76%。该RTP表示游戏在长期统计中，作为奖金支付的总投注金额的百分比。RTP值通过多轮游戏模拟中的总奖金与总投注金额的比值计算得出。

1.2 – 概要

有关游戏总览，请参阅下表。

参数	数值
玩家返还率 (RTP)	
整体	98.94% (传统), 98.76% (超级6)
游戏波动率	低
默认最小投注	欧元 €1
默认最大投注	欧元 €500
最高奖金倍数 (基于10亿次模拟旋转)	11x (传统), 12x (超级6)
所有者，开发商	Pocket Games Soft (PG SOFT™)
测试机构	Gaming Associates
支持平台	iOS, Android, HTML5, MacOS, Windows
最佳显示分辨率	1080x2340 (最佳显示比例 19.5:9)

2.1 – 启动页和选择限额页面

当启动页淡出后，主游戏开始。







选择投注限额

投注限额分为娱乐版€1–€50、普通版€10–€500或尊享版€100–€1,000。游戏进行中，玩家也可以在设置里对其进行更改。

2.2 – 游戏玩法

单击筹码按钮以选择投注金额。



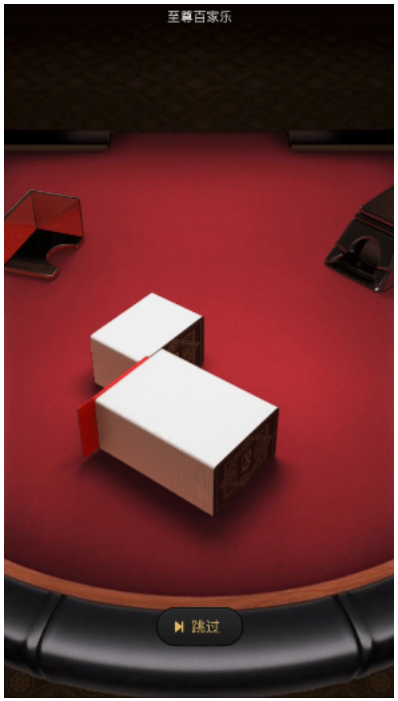


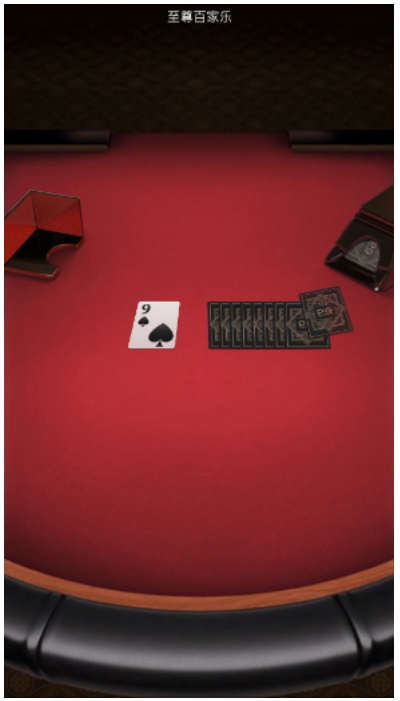
单击投注区域（闲赢、庄赢、和、闲对、庄对和超级6），即可在该区域增加一份投注金额。
单击“飞牌”按钮，即可跳过投注，开始发牌。这只能在任何投注区域没有投注时才可进行。无论该游戏的结果如何，都不作任何支付。
单击“重复”按钮，以放置上一局相同的投注，并开始发牌。
单击“双倍”按钮，以放置上一局相同的双倍投注，并开始发牌。
单击“清除”按钮，以移除投注区域的所有投注。
单击“发牌”按钮，即开始发牌。

2.3 – 洗牌

单击“开始”按钮并开始洗牌。









洗牌期间，单击“跳过”按钮以跳过动画。
荷官将对所有8副扑克进行均匀且随机地洗牌。
在卡牌大约四分之一处，荷官会进行一次切牌。
荷官将把空白牌从扑克牌的底部约四分之一处插入，然后将整副扑克牌放入牌靴中。
牌靴的第一张牌将被抽取，该牌点数代表了销牌数量，扑克牌即从牌靴顶部开始被摈除。
销牌完毕后，玩家可选择飞牌次数（从 <configured value: min free hands>
至<configured value: max free hands>）。
单击“确定”按钮以选定数值开始飞牌。飞牌无需任何投注，也不作任何赔付。
飞牌期间若按下“跳过”按钮，或飞牌环节结束后，游戏将随即开始。

2.4 – 发牌

闲家和庄家各获得2张牌，双方手牌旁边显示各自点数。 卡牌根据顺序派发：闲家，庄家，闲家，庄家。







若咪牌功能已启用，一些收到的手牌可通过咪牌揭示。
手牌的点数可以是0至9之间的任何值。通过卡牌的总和，并仅取其个位数所计算而得。
若闲家和/或庄家的手牌点数是“天牌”（手牌点数8或9），则闲家和庄家都会停止动作并且不会补发第三张牌。奖金是根据“赔付表”并在游戏结束后支付。
游戏中没有“天牌”，若闲家手牌点数为5或更低，则闲家将补发第三张牌。否则闲家停止动作。
游戏中闲家没有补发第三张牌，若庄家的手牌点数为5或更低，庄家将补发第三张牌。否则庄家停止动作。
游戏中闲家补发第三张牌，则根据补牌规则：

- 如果庄家手牌点数为2或更小，庄家则必须补第三张牌。
- 如果庄家手牌点数为3，除非闲家的第三张牌点数为8，否则庄家必须补第三张牌。
- 如果庄家手牌点数为4，除非闲家的第三张牌点数为0、1、8或9，否则庄家必须补第三张牌。
- 如果庄家手牌点数为5，且闲家的第三张牌点数为4、5、6或7，则庄家必须补第三张牌。
- 如果庄家手牌点数为6，且闲家的第三张牌点数为6或7，则庄家必须补第三张牌。
- 如果庄家手牌点数为7，庄家则无需补牌。

奖金是依据“赔付表”并在游戏结束后支付。

3.1 – 赔付表







和局

若闲家的手牌和庄家的手牌点数相同，任何投注于和局的投注将按1赔8支付，并将返还押于和局的初始投注金。
否则，任何押于和局的投注都将被移除。

闲赢

若闲家的手牌和庄家的手牌点数相同，则将返还任何押于闲赢的投注金。
若闲家的手牌点数高于庄家的手牌点数，则任何押于闲赢的投注将按1赔1支付，并将返还押于闲赢的初始投注金。
否则，任何押于闲赢的投注都将被移除。

庄赢

若闲家的手牌和庄家的手牌点数相同，则将返还任何押于庄赢的投注金。
若庄家的手牌点数高于闲家的手牌点数，则任何押于庄赢的投注将按1赔1支付，抽佣5%，并将返还押于庄赢的初始投注金。
否则，任何押于庄赢的投注都将被移除。

3.1 – 赔付表







闲对

若闲家的前两张牌构成一对（具有相同的等级，例如一对K，一对10），则任何押于闲对的投注将按1赔11支付，并将返还押于闲对的初始投注金。
否则，任何押于闲对的投注都将被移除。

庄对

若庄家的前两张牌构成一对（具有相同的等级，例如一对K，一对10），则任何押于庄对的投注将按1赔11支付，并将返还押于庄对的初始投注金。
否则，任何押于庄对的投注都将被移除。

超级6

若庄家的手牌点数高于闲家的手牌点数，且庄家手牌点数为6，则任何押于超级6的投注将按1赔12支付，并将返还押于超级6的初始投注金。
否则，任何押于超级6的投注都将被移除。

3.2 – 路单

珠盘

珠盘显示于路单左下角部分。
结果是从左上角的格子开始，竖直向下排。当格子到达底部时，下一个结果将显示在下一列格子的顶部。



实心红圈代表庄家赢。



实心蓝圈代表闲家赢。



实心绿圈代表游戏和局。



格子顶部的红点代表庄家有一对。



格子底部的蓝点代表闲家有一对。

大路

大路显示于路单顶部。
结果是从左上角的格子开始按顺序显示。若新一轮游戏的赢家与上一局的赢家相同，则新的结果显示在上一局结果的下方。若新一轮游戏的赢家与上一局不同，新的结果将显示在下一列格子的顶部。



空心红圈代表庄家赢。



空心蓝圈代表闲家赢。



绿色线代表游戏和局。

大眼仔

大眼仔显示于大路之下和珠盘右侧。
起始参照点是从大路的第二列的第二个结果开始，这是游戏中第一次转换赢家后的第二个结果。若大路第二列的第二个结果的格子为空，则大眼仔的起始参照点是大路第三列的第一个结果。
若新结果导致大路换到新的一列，则比较大路的前两列。若它们的齐整相等，则大眼仔标记空心红圈。
否则，大眼仔标记空心蓝圈。
若新结果与前一手牌（跳过和局）的结果相同，将在大路新创建结果左侧的格子与大路新创建结果左侧上方的格子进行比较。若这两个格子相同，无论两格皆闲，两格皆庄，或两格皆空，则大眼仔标记空心红圈。 否则，大眼仔标记空心蓝圈。

3.2 – 路单

小路

小路显示于大眼仔下方。
起始参照点是从大路的第三列的第二个结果开始，这是游戏中第二次转换赢家后的第二个结果。若大路第三列的第二个结果的格子为空，则小路的起始参照点是大路第四列的第一个结果。
若新结果导致大路换到新的一列，则比较大路新列左侧的第一列和第三列。若它们齐整相等，则小路标记实心红圈。
否则，小路标记实心蓝圈。
若新结果与前一手牌（跳过和局）的结果相同，将在大路新创建结果左侧的前两格与大路新创建结果左侧前两格上方的一个格子进行比较。若这两个格子相同，无论两格皆闲，两格皆庄，或两格皆空，则小路标记实心红圈。
否则，小路标记实心蓝圈。

甲由路

甲由路显示于大眼仔右侧。
起始参照点是从大路的第四列的第二个结果开始，这是游戏中第三次转换赢家后的第二个结果。若大路第四列的第二个结果的格子为空，则甲由路的起始参照点是大路第五列的第一个结果。
若新结果导致大路换到新的一列，则比较大路新列左侧的第一列和第四列。若它们齐整相等，则甲由路标记红线。
否则，甲由路标记蓝线。
若新结果与前一手牌（跳过和局）的结果相同，将在大路新创建结果左侧的前三格与大路新创建结果左侧前三格上方的一个格子进行比较。若这两个格子相同，无论两格皆闲，两格皆庄，或两格皆空，则甲由路标记红线。 否则，甲由路标记蓝线。

问路

问路显示于路单右侧部分。
它记录了一旦知道下轮结果后，三条路（大眼仔、小路以及甲由路）中下个标记符号的颜色。
如果在庄赢的情况下下个标记是蓝色，那么在闲赢的情况下下个标记必定是红色。
红色长条代表庄家。 蓝色长条表闲家。
大眼仔的预测以空心的红蓝圆圈为代表。
小路的预测以实心的红蓝圆圈为代表。
甲由路的预测以红线和蓝线为代表。

4.1 – 游戏操作



发牌

单击发牌以当前的投注总额进行第一轮牌局。



筹码

单击选择投注金额。



重复

单击以放置上一局相同的投注并开始发牌。



双倍

单击以放置上一局相同的双倍投注，并以该赌注开始发牌。



飞牌

单击即可在没有赌注的情况下发牌。游戏按照正常情况进行，但不支付任何奖金。



清除

单击以移除投注区域的所有投注。



返回

点击离开游戏，并返回上一层。



咪牌

单击启用和关闭以切换咪牌功能。



历史

显示游戏历史记录详情。下滑到页面底部可加载更多记录。
点击<日历图标>选择日期范围，显示相应的历史记录。



设置

音效：点击开关打开或关闭游戏音效 。
震动：点击开关打开或关闭震动。（只支持Android移动网页端）
牌桌选项：点击并选择游戏模式和投注限制。
游戏信息：点击查看游戏规则和按键功能。



路单

展示所选牌桌的过往游戏的历史记录和趋向走势。这显示在主游戏屏幕的游戏区域上方。

单击 或  以在牌桌之间进行切换。
单击  以摒弃该桌并创建新的一局。