

發明專利說明書

(本說明書格式、順序及粗體字，請勿任意更動，※記號部分請勿填寫)

※ 申請案號：97140076

※ 申請日期：97.10.17

※IPC 分類：A63F1/04 (2006.01)

一、發明名稱：(中文/英文)

具謎牌規則之遊戲方法

二、申請人：(共 1 人)

姓名或名稱：(中文/英文)

尊博科技股份有限公司

代表人：(中文/英文) 續天曙

住居所或營業所地址：(中文/英文)

臺中市西屯區工業區 38 路 210 號 5 樓之 8

國 籍：中華民國/TW

三、發明人：(共 2 人)

姓 名：(中文/英文)

1、許順宗

2、徐琮裕

國 籍：(中文/英文)

1、中華民國/TW

2、中華民國/TW

四、聲明事項：

☐ 主張專利法第二十二條第二項☐第一款或☐第二款規定之事實，其事實
發生日期為： 年 月 日。

☐ 申請前已向下列國家（地區）申請專利：

【格式請依：受理國家（地區）、申請日、申請案號 順序註記】

☐ 有主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 無主張專利法第二十七條第一項國際優先權：

☐ 主張專利法第二十九條第一項國內優先權：

【格式請依：申請日、申請案號 順序註記】

☐ 主張專利法第三十條生物材料：

☐ 須寄存生物材料者：

國內生物材料 【格式請依：寄存機構、日期、號碼 順序註記】

國外生物材料 【格式請依：寄存國家、機構、日期、號碼 順序註記】

☐ 不須寄存生物材料者：

所屬技術領域中具有通常知識者易於獲得時，不須寄存。

九、發明說明：

【發明所屬之技術領域】

本發明係與百家樂遊戲相關，更詳而言之，係為一種用於百家樂遊戲規則之具謎牌規則之遊戲方法。

【先前技術】

按，一般以撲克牌做為博弈遊戲的玩法有許多種，如二十一點、梭哈、百家樂等，而習知百家樂遊戲大都係由人力來完成發牌的動作，但以人力來發牌常會有作弊、出老千等弊端發生，使遊戲喪失公平性，甚至引起爭端，緣此，有業者研發出一區域型多人連線之遊戲裝置設備，該多人連線遊戲裝置係包含一遊戲主機，及一個以上與該遊戲主機連線可提供玩家觸控押注操作之數遊戲子機，其中，該遊戲主機係預先輸入所有撲克牌牌面之花色、點數及百家樂之遊戲規則，而該等遊戲子機係包含有數觸控操作螢幕，用以供數玩家選擇押注，其遊戲方法為利用電腦發牌，由遊戲主機傳送所開之牌至所有遊戲子機之觸控操作螢幕上，使該等觸控操作螢幕則顯示同樣之閒家及莊家畫面，押注金額最高者之玩家則可於觸控操作螢幕上模擬翻牌動作，該遊戲主機依該等玩家所投注之籌碼數及遊戲規則所對應之賠率規則，而分別計算及顯示每一玩家與莊家所得之籌碼數傳輸於該等觸控操作螢幕上，即完成一局遊戲。

惟，一般玩家於實際玩牌撲克牌時，多會於牌桌上進行謎牌動作，即先將牌面之長邊掀起，以大拇指遮住兩側

之牌面數字，以可看出長邊點數排列之數目，以推測牌面數字範圍，再進行眯短邊，而習知之百家樂遊戲裝置只提供簡單之翻牌動作，無法達到實際於牌桌上眯牌之效果，且使用人工發牌其遊戲順暢度不夠，容易使玩家喪失對百家樂遊戲之刺激感及樂趣，綜上所述，習知之百家樂遊戲裝置仍有待加以改良之必要性。

【發明內容】

藉由上述可知本發明之目的為於該自動化之百家樂遊戲裝置設有供玩家進行眯牌動作之眯牌規則，使玩家於預定之可眯牌點數組合下操作，增加遊戲順暢度，並可達到實際於牌桌上眯牌之效果，增加百家樂遊戲之刺激感及樂趣。

本發明係提供一種具眯牌規則之遊戲方法，係在一區域型多人連線遊戲裝置上進行，該多人連線遊戲裝置係包含一存有該等撲克牌牌面之花色、點數、百家樂遊戲規則及眯牌規則之遊戲主機，及一個以上與該遊戲主機連線可提供玩家觸控操作之遊戲子機，而依照百家樂遊戲規則供玩家選擇押注莊家(Banker)、閒家(Player)或平局(Tie)，而該具眯牌效果之遊戲方法主要於該遊戲主機內輸入可眯牌之點數總和範圍，並產生對應之可眯牌之點數組合，當莊家或閒家牌面所屬點數組合不可能此點數組合時，則停止玩家繼續眯牌，當所屬點數組合可能為此點數組合時，則供玩家繼續眯牌之短邊，玩家依觸控操作螢幕之指示進行眯牌，當其中之一玩家於其中之一觸控操作螢幕上進行

謎牌，先觸控選擇任一張牌拖移至謎牌區進行謎牌，掀移該牌之長邊進行第一次謎牌，掀移至可判斷長邊之點數組合為止，該觸控操作螢幕並提示該第一張牌可能之點數範圍，待完成第一張牌之謎牌及開牌後，玩家再繼續進行謎第二張牌，其中，該遊戲主機於百家樂遊戲進行時，並依據該謎牌規則之點數組合，判定玩家是否停止謎牌或繼續依序謎牌，或需強制開牌。

藉由上述本發明之遊戲方法使玩家有如實際於牌桌上進行謎牌，進而增加百家樂遊戲之刺激感及樂趣，並遵循該謎牌之點數排列組合，增加遊戲之流暢度。

【實施方式】

請參閱第一圖所示，係為本發明一種具謎牌規則之遊戲方法較佳實施例之系統方塊圖，該遊戲方法係運用在一區域型多人連線遊戲裝置上進行，該多人連線遊戲裝置主要係包含一遊戲主機 10 及數遊戲子機 20，該等遊戲子機 20 係與該遊戲主機 10 相連線，並各具有一觸控操作螢幕 21 來提供玩家以觸控方式來選擇所押注者係為莊家 (Banker)、閒家 (Player) 或平局 (Tie)，當玩家押注後，此遊戲主機 10 依序各發兩張撲克牌給莊家與閒家，並提供押注於莊家或閒家最高者之玩家，分別可對所押注之莊家或閒家之撲克牌進行謎牌，同時再依謎牌規則來決定是否需要謎牌，及依百家樂遊戲規則來決定莊家與閒家之勝、負及平手關係，而該遊戲主機 10 主要係包含有一處理單元 11 及與其相進接之一發牌單元 12，該處理單元 11 係存有撲克

牌牌面之花色、點數、百家樂遊戲規則及謎牌規則，並藉由所連接之發牌單元 12 將撲克牌發給莊家或閒家，而該遊戲主機 10 並依該處理單元 11 所存有之百家樂遊戲規則與謎牌規則，而決定玩家是否可以謎發牌單元 12 所發之撲克牌，即當玩家所獲得之撲克牌於謎牌時係符合謎牌規則時，則玩家可以繼續謎撲克牌，反之則不准玩家繼續謎牌，並強制開牌，不僅增加謎牌之樂趣，並增加遊戲進行之流暢度，請參閱第二圖所示，其中，該具謎牌規則之遊戲方法其進一步主要包括下列步驟：

(a) 產生可進行謎牌之點數組合

預先設定該謎牌規則其可進行謎牌之點數總和範圍至該遊戲主機 10，本發明較佳實施例所輸入之點數總和範圍係為 7 至 9 點，該遊戲主機 10 並使該謎牌規則產生對應之可進行謎牌之點數組合，而該點數組合並包含有發第三張牌時其可謎牌之第三張牌點數組合，其中，該可進行謎牌之點數組合主要係依據牌面可能產生之點數及首發之兩張牌其可能點數彼此相加總後，其所產生符合可進行謎牌之點數總和範圍之點數組合，而該可謎牌之點數組合更進一步包含有：

(I)、當第一張牌為公即為 J、Q、K 點時，其點數係視為零點，而第二張牌可能為三邊即 6、7、8 點，或四邊即 9、10 點之點數組合；

(II)、當第一張牌為無邊即為 1、2、3 點時，而第二張牌可能為兩邊即 4、5 點，或為三邊即 6、7、8 點之點數

組合；

(Ⅲ)、當第一張牌為兩邊即為 4、5 點時，而第二張牌可能為無邊即 1、2、3 點，或兩邊即 4、5 點之點數組合；

(Ⅳ)、當第一張牌為三邊即為 6、7、8 點時，而第二張牌可能為公即 J、Q、K 點，或為無邊即 1、2、3 點，或為四邊即 9、10 點之點數組合；

(Ⅴ)、當第一張牌為四邊即為 9、10 點時，而第二張牌可能為公即 J、Q、K 點，或為三邊即 6、7、8 點，或為四邊即 9、10 點之點數組合；另，

該謎牌規則更包含有可謎牌之第三張牌點數組合，該可謎牌之第三張牌點數組合其係將第三張牌和前兩張牌點數總和相加總後，其所產生之總和範圍係符合可進行謎牌之點數總和範圍之點數組合，藉此，使該遊戲主機於進行百家樂遊戲規則時，可依謎牌規則來判定玩家是否需要進行謎牌，即當玩家牌面可能產生之點數及其組合，不符合謎牌規則其可進行謎牌之點數組合時，則停止玩家進行謎牌，反之則使玩家可以繼續進行謎牌，而該謎牌規則所設定之可進行謎牌之點數總和範圍為 7 點至 9 點時，則該可謎牌之第三張牌點數組合更進一步包含有：

(Ⅰ)、當前兩張牌之總和為 4 至 8 點時，則第三張牌可為無邊即為 1、2、3 點之點數組合；

(Ⅱ)、當前兩張牌之總和為 2 至 5 點時，則第三張牌可為兩邊即為 4、5 點之點數組合；

(Ⅲ)、當前兩張牌之總和為 0 至 3 點時，則第三張牌可為三邊即為 6、7、8 點之點數組合；

(Ⅳ)、當前兩張牌之總和為 0 點或 7 至 9 點時，則第三張牌可為四邊即為 9、10 點之點數組合；又，

該謎牌規則進一步更包含強制開牌規定，該強制開牌規則係包含：

(1)、若任何一方無玩家押注，則遊戲主機 10 於撲克牌發完後直接開牌；

(2)、若未於設定謎牌時間內接觸牌，則直接開牌；

(3)、若超過所設定之可謎牌時間，則直接開牌；

(4)、若玩家直接要求開牌。

(b) 玩家進行謎牌

當可謎牌之玩家操作遊戲子機 20 之一觸控操作螢幕 21 進行謎牌時，其餘玩家遊戲子機 20 之觸控操作螢幕上 21 均同步顯示謎牌狀況，請參閱第三圖 A 至 C 所示，該位可謎牌之玩家係先選擇一張撲克牌，並將此張撲克牌拖移至觸控操作螢幕 21 之謎牌區進行謎牌，並將此張撲克牌定義為第一張牌，此時，玩家並決定掀移該第一張牌之任一邊進行第一次謎牌，本發明較佳實施例並限定玩家先謎撲克牌之長邊，同時掀移此長邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，請同時參閱第五圖所示，該遊戲主機 10 並判斷是否符合謎牌規則，當不符合謎牌規則時，則直接顯示第一張牌之點數與花色，當符合謎牌規則時，則該觸控操作螢幕 21 則提示第一張牌可能出現之點數，然後，玩家

再掀移該第一張牌之短邊，即掀移短邊進行第二次謎牌，並掀移此短邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，當玩家完成第一張牌之第二次謎牌後，該第一張牌牌面之花色與點數並被顯示於該遊戲子機 20 之觸控操作螢幕 21 上，請參閱第四圖 A 至 C 所示，玩家並繼續選取另一張牌，並將此張撲克牌定義為第二張牌，再掀移該第二張牌之長邊進行謎牌，請再參閱第五圖所示，此時，遊戲主機 10 依據第一張牌之牌面點數與第二張牌可能出現牌面點數判斷是否符合謎牌規則，當其第二張牌可能之點數不符合謎牌規則之點數組合時，該遊戲主機 10 則指示玩家停止謎牌，當第二張牌可能之點數符合謎牌規則之點數組合時，該遊戲主機 10 則指示玩家繼續謎第二張牌之短邊，並掀移此短邊至可判斷牌面其可能出現之點數位置為止，另，該玩家於謎牌時僅可辨識其花色，而其牌面點數係同時被遮擋住，藉此，提供玩家猜測牌面點數之期待感與遊戲進行之刺激感。

(c) 決定勝負

當第二張牌完成第二次謎牌後，即第一張牌與第二張皆完成謎牌與開牌，該遊戲主機 10 並依百家樂遊戲規則計算點數總和，並決定係為莊家勝，或為閒家勝，或為莊家與閒家係為平手。

(d) 進行謎第三張牌長邊

當進行步驟(c)決定勝負前，該遊戲主機 10 同時依百家樂遊戲規則之第三張牌規則進一步判斷莊家與閒家是否

需要各加發一張撲克牌來決定勝負，當需要加發一張撲克牌來進行步驟（c）時，則進行步驟（d），並先發一張撲克牌給閒家，並定義此張撲克牌為第三張牌，該遊戲主機 10 並將第三張牌顯示於觸控操作螢幕 21 之謎牌區，此時，玩家並掀移該第三張牌之長邊進行謎牌，同時掀移此長邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，請參閱第七圖所示，該遊戲主機 10 並判斷第三張牌是否符合謎牌規則，即是否符合可謎牌之第三張牌點數組合，當第三張牌可能之點數與前兩張牌之點數相加總後，不符合謎牌規則之可謎牌之第三張牌點數組合時，該遊戲主機 10 則指示玩家停止謎牌，當第三張牌可能之點數符合謎牌規則之可謎牌之第三張牌點數組合時，該遊戲主機 10 則指示玩家繼續謎第三張牌相鄰之短邊，並掀移此短邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，當第三張牌完成謎牌與開牌時，該遊戲主機 10 並再進行步驟（c）。

為供進一步瞭解本創作構造特徵、運用技術手段及所預期達成之功效，茲將本創作使用方式加以敘述，相信當可由此而對本創作有更深入且具體之瞭解，如下所述：

該遊戲主機 10 其係存有該百家樂遊戲規則，請再參閱第二圖所示，並於該百家樂遊戲規則中加入謎牌規則，藉此，使玩家於遊戲主機 10 所提供之百家樂遊戲進行時，該玩家於進行謎牌時，可以藉由謎牌規則所提供之可謎牌之點數組合，來減少玩家不需要之謎牌動作，進而增加遊戲之流暢度及速度，同時不減百家樂遊戲其謎牌動作所提供給玩

家之刺激感。

該遊戲主機 10 於步驟 (a) 其可謎牌之點數總和範圍輸入完畢後，該遊戲主機即可提供玩家押注，並選擇所押注係為莊家、閒家或為平手，並由押注最高者於發牌單元 12 發給兩張撲克牌後，依步驟 (b) 來進行謎牌，該遊戲主機 10 於謎牌過程中，並依謎牌規則所設定之可謎牌之點數組合與強制開牌規定，來增加百家樂遊戲進行時之流暢度。

請參閱第八至九圖所示，其係為本發明之第二實施例，其主要步驟與功效係與本發明較佳實施例相同，故不再贅述，其中，該遊戲主機 10 所存謎牌規則之可謎牌之點數總和係為 8 至 9 點，而該遊戲主機 10 並產生對應之可謎牌之點數組合，及當發第三牌時其可謎牌之第三張牌點數組合。

請參閱第十至十一圖所示，其係為本發明之第三實施例，其主要步驟與功效係與本發明較佳實施例相同，故不再贅述，其中，該遊戲主機 10 所存謎牌規則之可謎牌之點數總和係為 9 點，而該遊戲主機 10 並產生對應之可謎牌之點數組合，及當發第三牌時其可謎牌之第三張牌點數組合。

藉由上述可知，本發明之遊戲方法使玩家有如實際於牌桌上進行謎牌，進而增加百家樂遊戲之刺激感及樂趣，並遵循該謎牌規則增加遊戲之流暢度。

綜上所述，本發明在同類產品中實有其極佳之進步實用性，同時遍查國內外關於此類結構之技術資料，文獻中亦未發現有相同的構造存在在先，是以，本發明實已具備

發明專利要件，爰依法提出申請。

惟，以上所述者，僅係本發明之一較佳可行實施例而已，故舉凡應用本發明說明書及申請專利範圍所為之等效結構變化，理應包含在本發明之專利範圍內。

【圖式簡單說明】

第一圖係為本發明較佳實施例之系統方塊圖。

第二圖係為本發明較佳實施例之具謎牌規則之遊戲流程圖。

第三圖 (A) 係為本發明較佳實施例之謎第一張牌長邊之狀態示意圖。

第三圖 (B) 係為係為本發明較佳實施例之謎第一張牌短邊之狀態示意圖。

第三圖 (C) 係為係為本發明較佳實施例之第一張牌開牌之狀態示意圖。

第四圖 (A) 係為本發明較佳實施例之謎第二張牌長邊之狀態示意圖。

第四圖 (B) 係為係為本發明較佳實施例之謎第二張牌短邊之狀態示意圖。

第四圖 (C) 係為係為本發明較佳實施例之第二張牌開牌之狀態示意圖。

第五圖係為本發明較佳實施例之可謎牌總和範圍為 7 至 9 點時其可謎牌之點數組合。

第六圖係為本發明較佳實施例之第三張牌發牌規則圖。

第七圖係為本發明較佳實施例之其可謎牌點數總和範圍為 7 至 9 點時其可謎牌之第三張牌點數組合。

第八圖係為本發明第二實施例其可謎牌總和範圍為 8 至 9 點時其可謎牌之點數組合。

第九圖係為本發明第二實施例之其可謎牌點數總和範圍

為 8 至 9 點時其可謎牌之第三張牌點數組合。

第十圖係為本發明第三實施例其可謎牌總和範圍為 9 點時其可謎牌之點數組合。

第十一圖係為本發明第三實施例之其可謎牌點數總和範圍為 9 點時其可謎牌之第三張牌點數組合。

【主要元件符號說明】

〔本發明〕

10 遊戲主機

11 處理單元

12 發牌單元

20 遊戲子機

21 觸控操螢幕

(a) 產生可進行謎牌之點數組合

(b) 玩家進行謎牌

(c) 決定勝負

(d) 進行謎第三張牌長邊

五、中文發明摘要：

本發明係提供一種具謎牌規則之遊戲方法，係在一區域型多人連線遊戲裝置上進行，係於一遊戲主機內設有一具謎牌規則之百家樂遊戲方法，而該主要於該遊戲主機係設有可謎牌之點數總和範圍，並產生對應之可謎牌之點數組合，即當牌面點數組合不可能為可謎牌之點數組合時，則停止玩家繼續謎牌，當所屬點數組合可能為可謎牌之點數組合時，則供玩家繼續謎牌，藉此，使玩家於百家樂遊戲進行時，不僅增加百家樂遊戲之刺激感及樂趣，並增加百家樂遊戲其謎牌進度之流暢度。

六、英文發明摘要：

十、申請專利範圍：

1、一種具謎牌規則之遊戲方法，係在一區域型多人連線遊戲裝置上進行，該多人連線遊戲裝置係包含一存有撲克牌牌面之花色、點數、百家樂遊戲規則及謎牌規則之遊戲主機，及一個以上與該遊戲主機連線之遊戲子機，每一遊戲子機具有一觸控操作螢幕，用以提供玩家依百家樂遊戲規則來觸控操作選擇所押注係為莊家(Banker)、閒家(Player)或平局(Tie)，當玩家押注後，此遊戲主機依序各發兩張撲克牌給莊家與閒家，並提供押注於莊家或閒家最高者之玩家，分別對所押注之莊家或閒家之撲克牌進行謎牌，同時並依謎牌規則來決定玩家是否需要謎牌，及依百家樂遊戲規則來決定莊家與閒家之勝、負及平手關係，其中，該具謎牌規則之遊戲方法其進一步主要包括下列步驟：

(a) 產生可進行謎牌之點數組合

預先設定該謎牌規則其可進行謎牌之點數總和範圍至該遊戲主機，該遊戲主機並使該謎牌規則產生對應之可進行謎牌之點數組合，該可進行謎牌之點數組合係依據牌面可能產生之點數及兩張牌可能點數彼此相加總後，其所產生符合可進行謎牌之點數總和範圍之點數組合，使該遊戲主機於進行百家樂遊戲規則時，可依謎牌規則其可進行謎牌之點數組合判定玩家是否需要進行謎牌，即當玩家牌面可能產生之點數及其組合，不符合謎牌規則其可進行謎牌之點數組合時，則停止玩家進行謎牌，反之則使玩家可以繼續進行謎牌，增加百家樂遊戲進行之流暢；

(b) 玩家進行謎牌

當可謎牌之玩家操作遊戲子機之一觸控操作螢幕進行謎牌時，其餘玩家遊戲子機之觸控操作螢幕上均同步顯示謎牌狀況，該位可謎牌之玩家係先選擇一張撲克牌，並將此張撲克牌拖移至觸控操作螢幕之謎牌區進行謎牌，並將此張撲克牌定義為第一張牌，此時，玩家並決定掀移該第一張牌之任一邊進行第一次謎牌，同時掀移此邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，該遊戲主機並判斷是否符合謎牌規則，當不符合謎牌規則時，則直接顯示第一張牌之點數與花色，當符合謎牌規則時，則該觸控操作螢幕則提示第一張牌可能出現之點數，然後，玩家再掀移該第一張牌相鄰之另一邊進行第二次謎牌，並掀移此邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，當玩家完成第一張牌之第二次謎牌後，該第一張牌牌面之花色與點數並被顯示於該遊戲子機之觸控操作螢幕上，玩家並繼續選取另一張牌，並將此張撲克牌定義為第二張牌，再掀移該第二張牌之任一邊進行謎牌，此時，遊戲主機依據第一張牌之牌面點數與第二張牌可能出現牌面點數判斷是否符合謎牌規則，當其第二張牌可能之點數不符合謎牌規則之點數組合時，該遊戲主機則指示玩家停止謎牌，當第二張牌可能之點數符合謎牌規則之點數組合時，該遊戲主機則指示玩家繼續謎第二張牌相鄰之另一邊，並掀移此邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，另，該玩家於謎牌時僅可辨識其花色，而其牌面點數係同時被遮擋住，藉此，提供玩家

猜測牌面點數之期待感與遊戲進行之刺激感；

(c) 決定勝負

當莊家與閒家其第二張牌均完成第二次謎牌後，即第一張牌與第二張皆完成謎牌與開牌，該遊戲主機並依百家樂遊戲規則計算點數總和，並決定係為莊家勝，或為閒家勝，或為莊家與閒家係為平手。

2、依申請專利範圍第 1 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，其進一步更包含有下列步驟：

(d) 進行謎第三張牌長邊

當進行步驟(c)決定勝負前，該遊戲主機同時依百家樂遊戲規則之第三張牌規則進一步判斷莊家與閒家是否需要各加發一張撲克牌來決定勝負，當需要加發一張撲克牌來進行步驟(c)時，則進行步驟(d)，並先發一張撲克牌給閒家，並定義此張撲克牌為第三張牌，該遊戲主機並將第三張牌顯示於觸控操作螢幕之謎牌區，此時，玩家並掀移該第三張牌之任一邊進行謎牌，同時掀移此邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，該遊戲主機並判斷第三張牌是否符合謎牌規則之可謎牌之第三張牌點數組合，即當第三張牌可能之點數與前兩張牌之點數相加總後，不符合謎牌規則之點數組合時，該遊戲主機則指示玩家停止謎牌，當第三張牌可能之點數符合謎牌規則之點數組合時，該遊戲主機則指示玩家繼續謎第三張牌相鄰之另一邊，並掀移此邊至可判斷牌面可能出現之點數位置為止，當第三張牌完成謎牌與開牌時，該遊戲主機並再進行步驟(c)來

決定勝負。

3、依申請專利範圍第 2 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，其中，該謎牌規則之可進行謎牌之點數組合，其點數組合更進一步係包含有可謎牌之第三張牌點數組合，即將第三張牌和前兩張牌點數總和相加總後，其所產生之總和範圍係符合可進行謎牌之點數總和範圍之點數組合。

4、依申請專利範圍第 1 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，其中，該謎牌規則進一步包含強制開牌規定，該強制開牌規定係當玩家所謎撲克牌點數為 J、Q、K 時，該遊戲主機則停止玩家謎牌並直接進行開牌。

5、依申請專利範圍第 4 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，其中，該強制開牌規定更進一步包含一限定時間，當玩家未於所設定之時間內進行謎牌，則遊戲主機直接進行開牌。

6、依申請專利範圍第 1 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，該謎牌規則並限定該玩家先謎撲克牌之長邊。

7、依申請專利範圍第 1 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，該謎牌規則所設定之可進行謎牌之點數總和範圍為 7 點至 9 點，其中，該可謎牌之點數組合更進一步包含有：

(I)、當第一張牌為公即為 J、Q、K 點時，其點數係視為零點，而第二張牌可能為三邊即 6、7、8 點，或四邊即 9、10 點之點數組合；

(II)、當第一張牌為無邊即為 1、2、3 點時，而第二張牌可能為兩邊即 4、5 點，或為三邊即 6、7、8 點之點數

組合；

(Ⅲ)、當第一張牌為兩邊即為 4、5 點時，而第二張牌可能為無邊即 1、2、3 點，或兩邊即 4、5 點之點數組合；

(Ⅳ)、當第一張牌為三邊即為 6、7、8 點時，而第二張牌可能為公即 J、Q、K 點，或為無邊即 1、2、3 點，或為四邊即 9、10 點之點數組合；

(Ⅴ)、當第一張牌為四邊即為 9、10 點時，而第二張牌可能為公即 J、Q、K 點，或為三邊即 6、7、8 點，或為四邊即 9、10 點之點數組合。

8、依申請專利範圍第 1 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，該謎牌規則所設定之可進行謎牌之點數總和範圍為 8 點至 9 點，其中，該可謎牌之點數組合更進一步包含有：

(Ⅰ)、當第一張牌為公即為 J、Q、K 點時，其點數係視為零點，而第二張牌可能為三邊即 6、7、8 點，或四邊即 9、10 點之點數組合；

(Ⅱ)、當第一張牌為無邊即為 1、2、3 點時，而第二張牌可能為兩邊即 4、5 點，或為三邊即 6、7、8 點之點數組合；

(Ⅲ) 當第一張牌為兩邊即為 4、5 點時，而第二張牌可能為無邊即 1、2、3 點，或兩邊即 4、5 點之點數組合；

(Ⅳ)、當第一張牌為三邊即為 6、7、8 點時，而第二張牌可能為公即 J、Q、K 點，或為無邊即 1、2、3 點，或為四邊即 9、10 點之點數組合；

(Ⅴ)、當第一張牌為四邊即為 9、10 點時，而第二

張牌可能為公即 J、Q、K 點，或為三邊即 6、7、8 點，或為四邊即 9、10 點之點數組合。

9、依申請專利範圍第 1 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，該謎牌規則所設定之可進行謎牌之點數總和範圍為 9 點，其中，該可謎牌之點數組合更進一步包含有：

(I)、當第一張牌為公即為 J、Q、K 點時，其點數係視為零點，而第二張牌可能為四邊即 9、10 點之點數組合；

(II)、當第一張牌為無邊即為 1、2、3 點時，而第二張牌可能為三邊即 6、7、8 點之點數組合；

(III) 當第一張牌為兩邊即為 4、5 點時，而第二張牌可能為兩邊即 4、5 點之點數組合；

(IV) 當第一張牌為三邊即為 6、7、8 點時，而第二張牌可能為無邊即 1、2、3 點之點數組合；

(V) 當第一張牌為四邊即為 9、10 點時，而第二張牌可能為公即 J、Q、K 點，或為三邊即 6、7、8 點，或為四邊即 9、10 點之點數組合。

10、依申請專利範圍第 3 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，該謎牌規則所設定之可進行謎牌之點數總和範圍為 7 點至 9 點時，該可謎牌之第三張牌點數組合更進一步包含有：

(I)、當前兩張牌之總和為 4 至 8 點時，則第三張牌可為無邊即為 1、2、3 點之點數組合；

(II)、當前兩張牌之總和為 2 至 5 點時，則第三張牌可為兩邊即為 4、5 點之點數組合；

(Ⅲ)、當前兩張牌之總和為 0 至 3 點時，則第三張牌可為三邊即為 6、7、8 點之點數組合；

(Ⅳ)、當前兩張牌之總和為 0 點或 7 至 9 點時，則第三張牌可為四邊即為 9、10 點之點數組合。

11、依申請專利範圍第 3 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，該謎牌規則所設定之可進行謎牌之點數總和範圍為 8 點至 9 點時，該可謎牌之第三張牌點數組合更進一步包含有：

(Ⅰ)、當前兩張牌之總和為 5 至 8 點時，則第三張牌可為無邊即為 1、2、3 點之點數組合；

(Ⅱ)、當前兩張牌之總和為 3 至 5 點時，則第三張牌可為兩邊即為 4、5 點之點數組合；

(Ⅲ)、當前兩張牌之總和為 0 至 2 點時，則第三張牌可為三邊即為 6、7、8 點之點數組合；

(Ⅳ)、當前兩張牌之總和為 0 點或 8 至 9 點時，則第三張牌可為四邊即為 9、10 點之點數組合。

12、依申請專利範圍第 1 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，該謎牌規則所設定之可進行謎牌之點數總和範圍為 9 點時，該可謎牌之第三張牌點數組合更進一步包含有：

(Ⅰ)、當前兩張牌之總和為 6 至 8 點時，則第三張牌可為無邊即為 1、2、3 點之點數組合；

(Ⅱ)、當前兩張牌之總和為 4 至 5 點時，則第三張牌可為兩邊即為 4、5 點之點數組合；

(Ⅲ)、當前兩張牌之總和為 1 至 3 點時，則第三張牌可為三邊即為 6、7、8 點之點數組合；

(Ⅳ)、當前兩張牌之總和為 0 點或 9 點時，則第三張牌可為四邊即為 9、10 點之點數組合。

13、依申請專利範圍第 1 項所述之具謎牌規則之遊戲方法，其中，該謎牌規則進一步包含強制開牌規定，該強制開牌規則係包含：

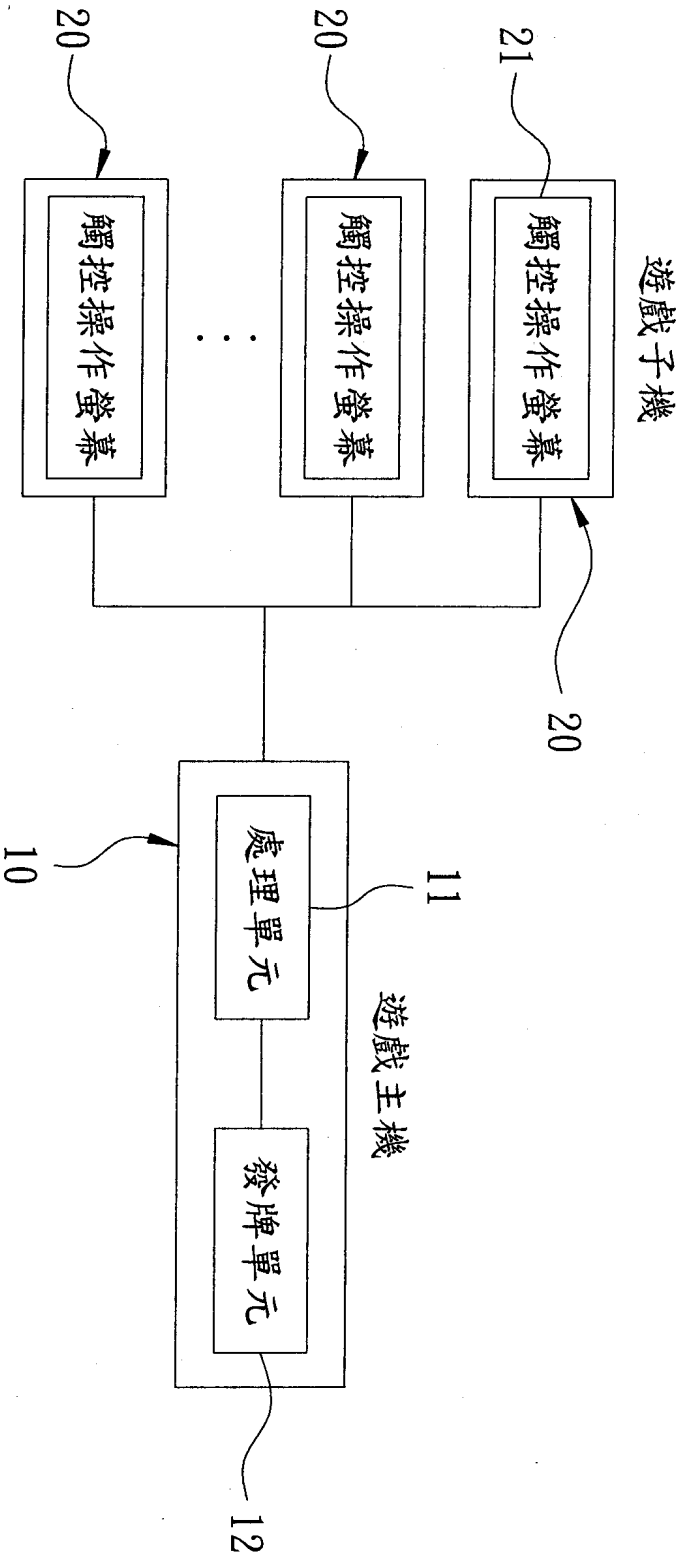
(1)、若任何一方無玩家押注，則遊戲主機於撲克牌發完後直接開牌；

(2)、若未於設定謎牌時間內接觸牌，則直接開牌；

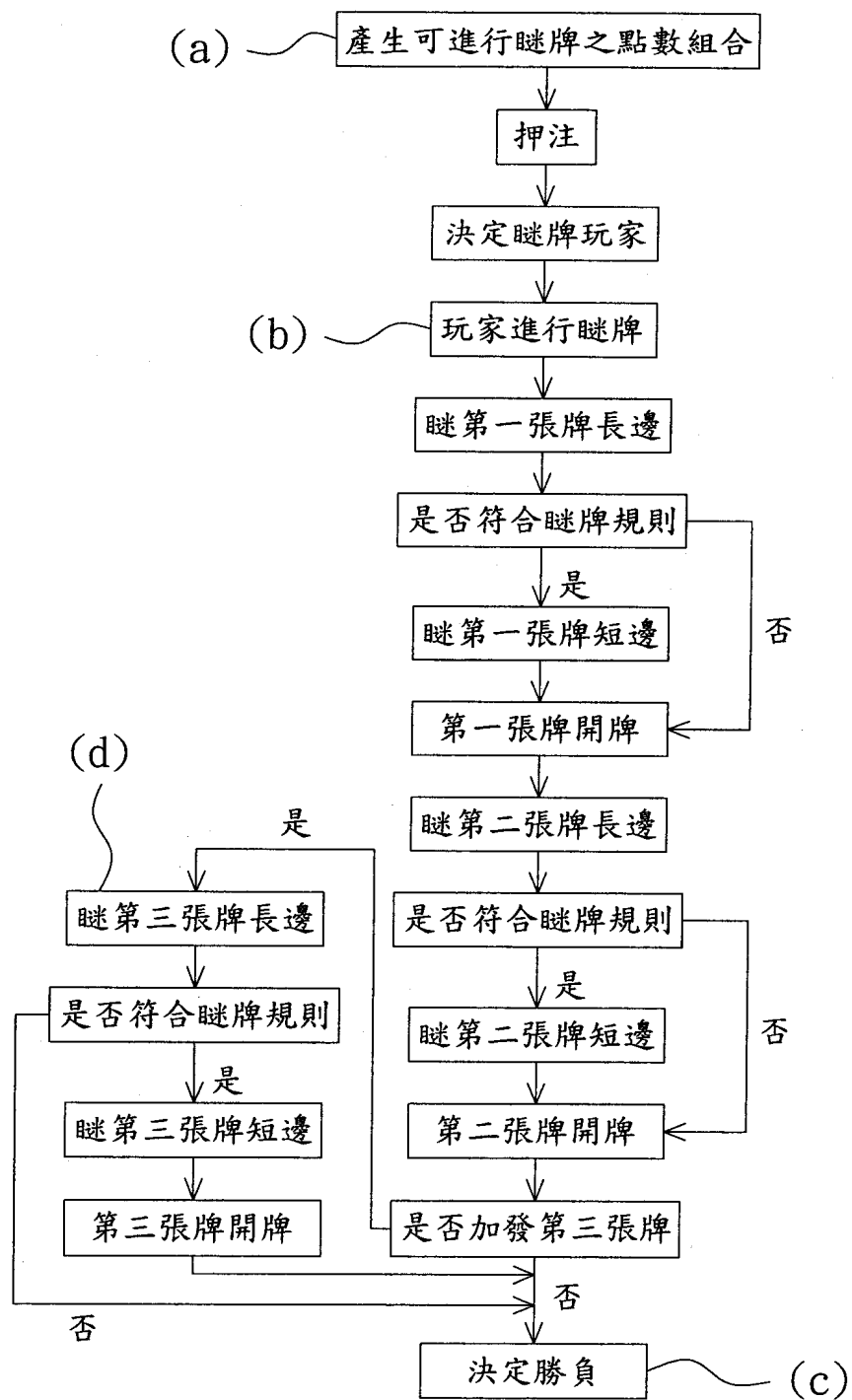
(3)、若超過所設定之可謎牌時間，則直接開牌；

(4)、若玩家直接要求開牌。

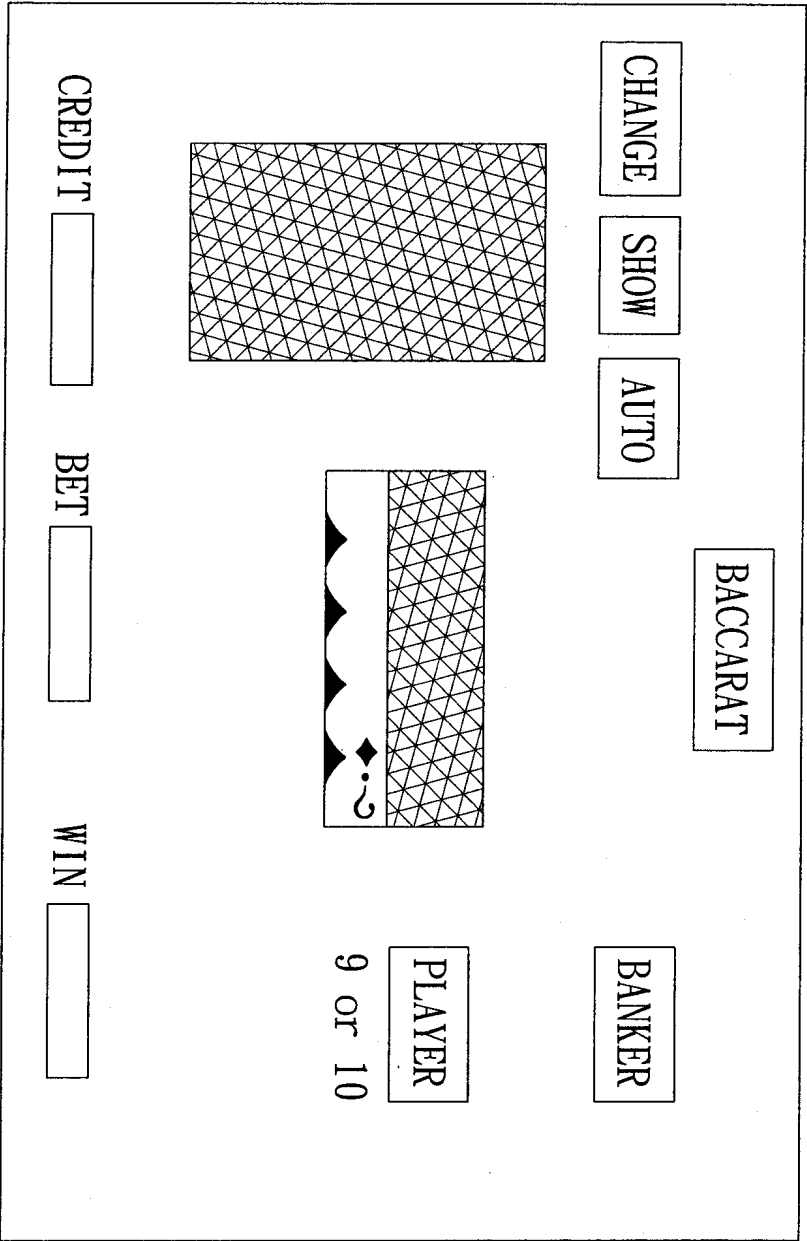
十一、圖式



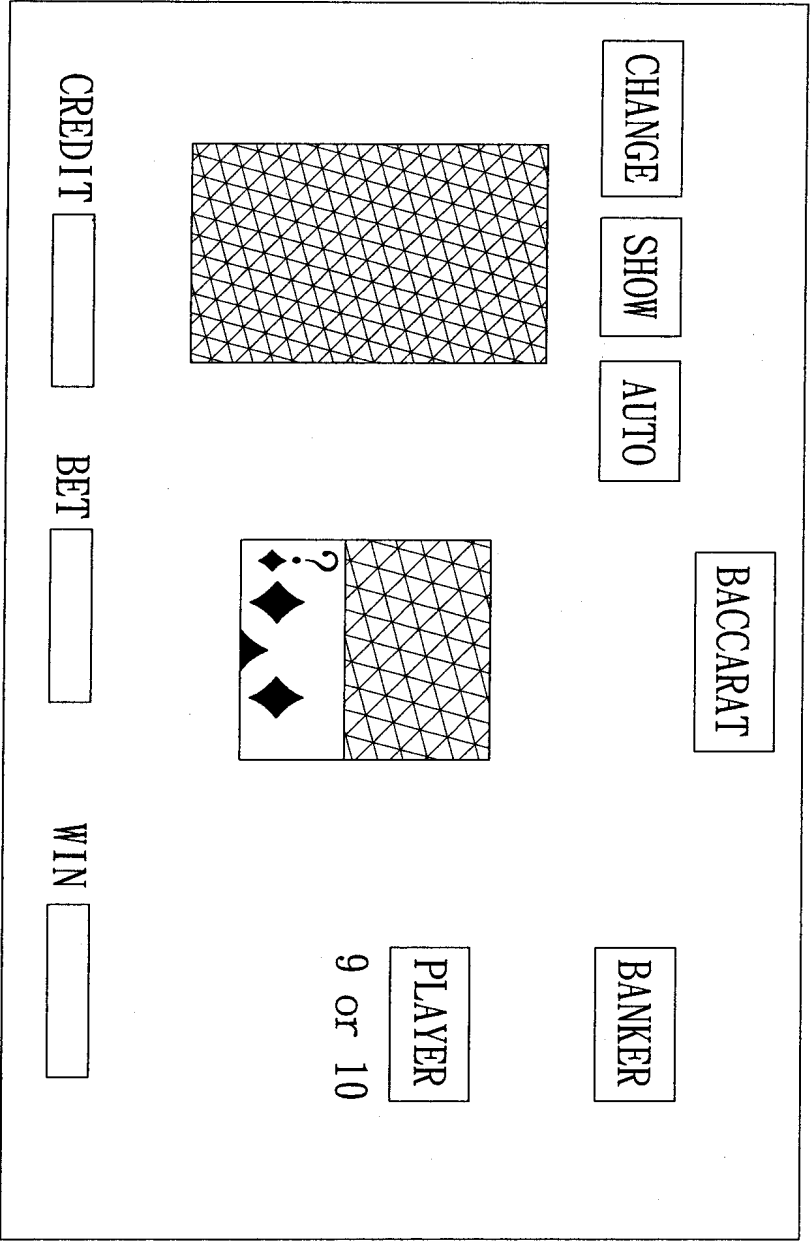
第一圖



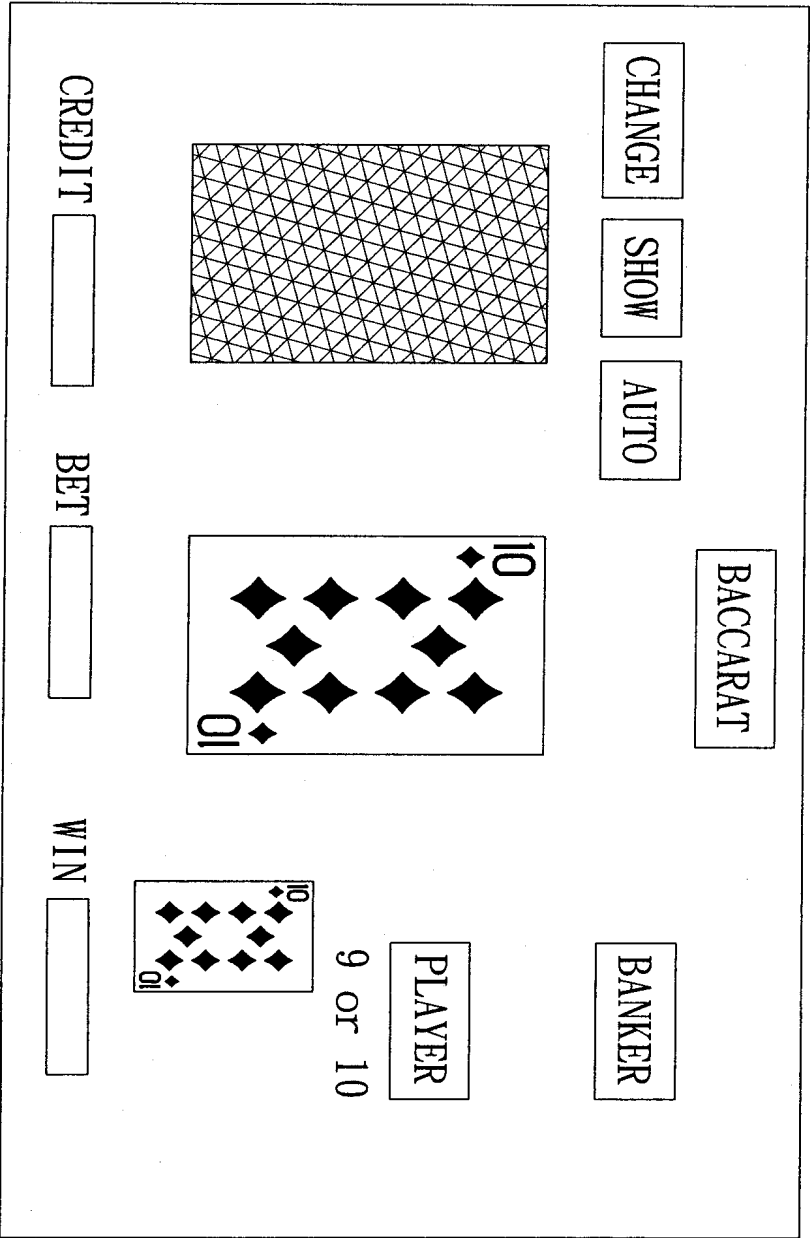
第二圖



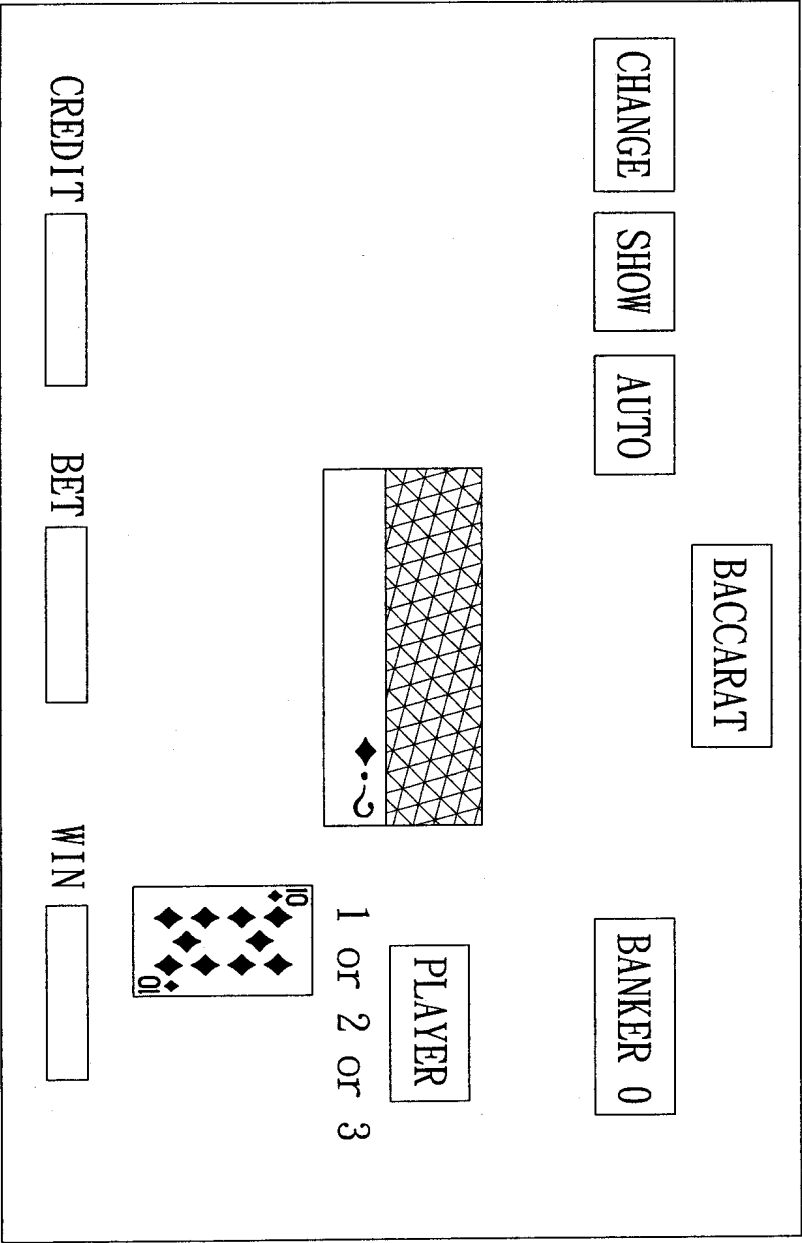
第三圖 A



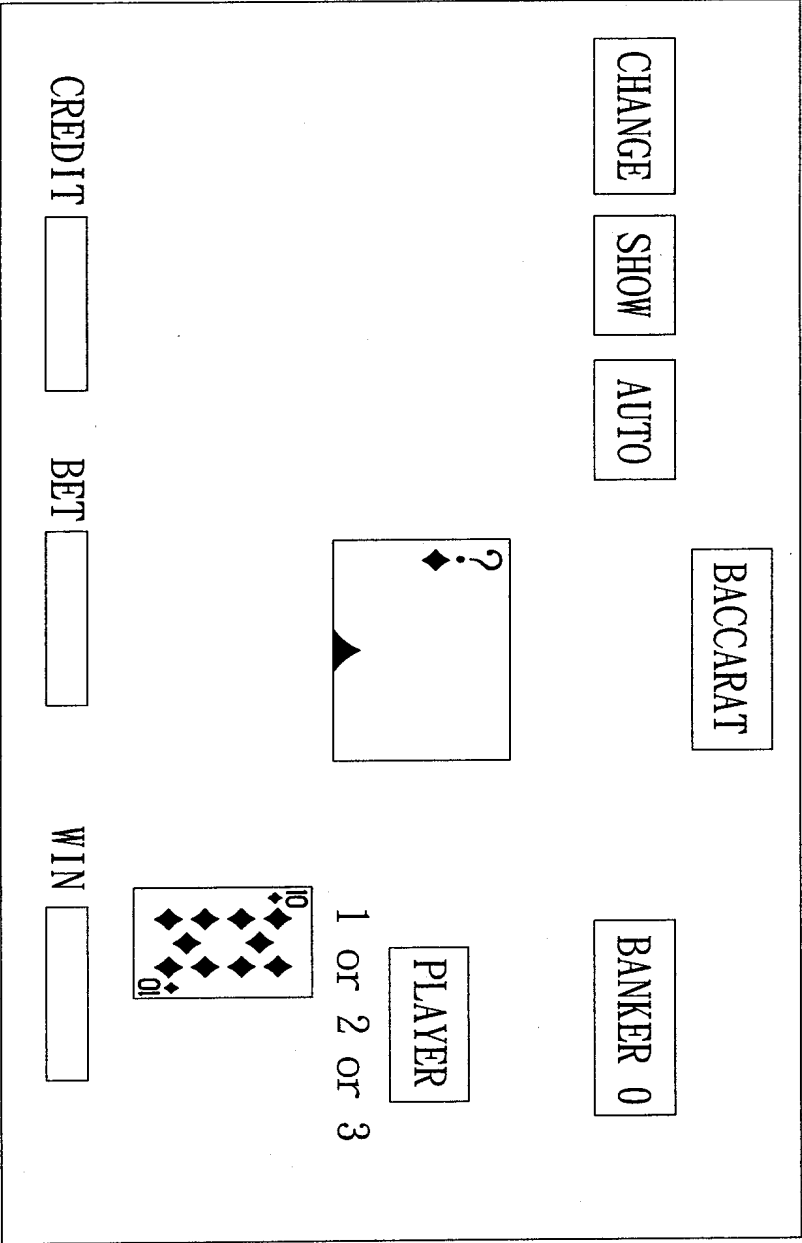
第三圖 B



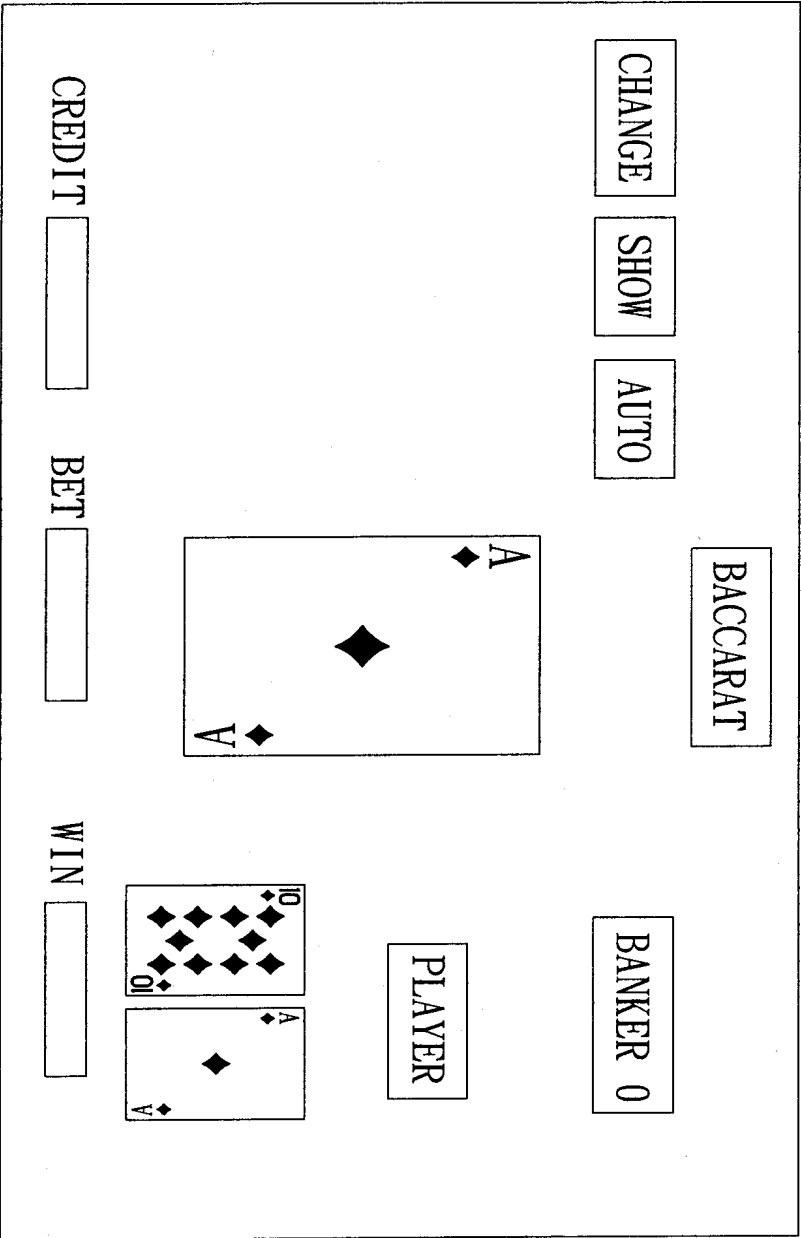
第三圖 C



第四圖 A



第四圖 B



第四圖 C

點數總和範圍7至9點之點數組合					
	第一張牌				
	公 (0)	無邊 (1, 2, 3)	兩邊 (4, 5)	三邊 (6, 7, 8)	四邊 (9, 10)
第二張牌	公(0)			○	○
	無邊(1, 2, 3)		○	○	
	兩邊(4, 5)		○		
	三邊(6, 7, 8)	○			○
	四邊(9, 10)	○		○	○

第五圖

莊家 點數	閑家第三張牌									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	S	S	S	S	S	S	H	H	S	S
5	S	S	S	S	H	H	H	H	S	S
4	S	S	H	H	H	H	H	H	S	S
3	H	H	H	H	H	H	H	H	S	H
2	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
1	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
0	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H

S: 不要牌
H: 要牌

第六圖

點數總和範圍7至9點之第三張牌點數組合					
第三張牌					
前兩張 點數和	公 (0)	無邊 (1, 2, 3)	兩邊 (4, 5)	三邊 (6, 7, 8)	四邊 (9, 10)
0				○	○
1				○	
2			○	○	
3			○	○	
4		○	○		
5		○	○		
6		○			
7		○			○
8		○			○
9					○

第七圖

點數總和範圍8至9點之點數組合						
		第一張牌				
		公 (0)	無邊 (1, 2, 3)	兩邊 (4, 5)	三邊 (6, 7, 8)	四邊 (9, 10)
第二張牌	公(0)				○	○
	無邊(1, 2, 3)			○	○	
	兩邊(4, 5)		○	○		
	三邊(6, 7, 8)	○	○			○
	四邊(9, 10)	○			○	○

第八圖

點數總和範圍8至9點之第三張牌點數組合					
第三張牌					
前兩張 點數和	公 (0)	無邊 (1, 2, 3)	兩邊 (4, 5)	三邊 (6, 7, 8)	四邊 (9, 10)
0				○	○
1				○	
2				○	
3			○		
4			○		
5		○	○		
6		○			
7		○			
8		○			○
9					○

第九圖

點數總和9點之點數組合					
	第一張牌				
	公 (0)	無邊 (1, 2, 3)	兩邊 (4, 5)	三邊 (6, 7, 8)	四邊 (9, 10)
第二張牌	公(0)				○
	無邊(1, 2, 3)			○	
	兩邊(4, 5)		○		
	三邊(6, 7, 8)		○		○
	四邊(9, 10)	○			○

第十圖

點數總和9點之第三張牌點數組合					
第三張牌					
前兩張 點數和	公 (0)	無邊 (1, 2, 3)	兩邊 (4, 5)	三邊 (6, 7, 8)	四邊 (9, 10)
0					○
1				○	
2				○	
3				○	
4			○		
5			○		
6		○			
7		○			
8		○			
9					○

第十一圖

七、指定代表圖：

(一)本案指定代表圖為：第 二 圖。

(二)本代表圖之元件符號簡單說明：

- (a) 產生可進行謎牌之點數組合
- (b) 玩家進行謎牌
- (c) 決定勝負
- (d) 進行謎第三張牌長邊

八、本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式：