



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公開本

(11)公開編號：TW 201511805 A

(43)公開日：中華民國 104 (2015) 年 04 月 01 日

(21)申請案號：102134724

(22)申請日：中華民國 102 (2013) 年 09 月 26 日

(51)Int. Cl. : A63F13/52 (2014.01)

A63F13/54 (2014.01)

(71)申請人：續天曙(中華民國) (TW)

臺中市西屯區工業三十八路 210 號 5 樓之 8

(72)發明人：續天曙(TW)

(74)代理人：黃志揚

申請實體審查：有 申請專利範圍項數：8 項 圖式數：7 共 21 頁

(54)名稱

具有聲音提示的謎牌系統

(57)摘要

本創作揭露一種具有聲音提示的謎牌系統，其包含一牌面顯示單元、一謎牌判斷單元與一音效輸出單元，其中該牌面顯示單元具有一謎牌顯示模式，該謎牌判斷單元依據已開出的牌形，判斷尚未開出，且玩家所需的一最佳牌形，而該音效輸出單元於該牌面顯示單元進行該謎牌顯示模式時，輸出表示該最佳牌面的音效，據此透過該音效輸出單元的音效輸出，可以營造出緊張刺激的環境，而讓玩家有參與的感覺，其可進一步增加謎牌的樂趣。

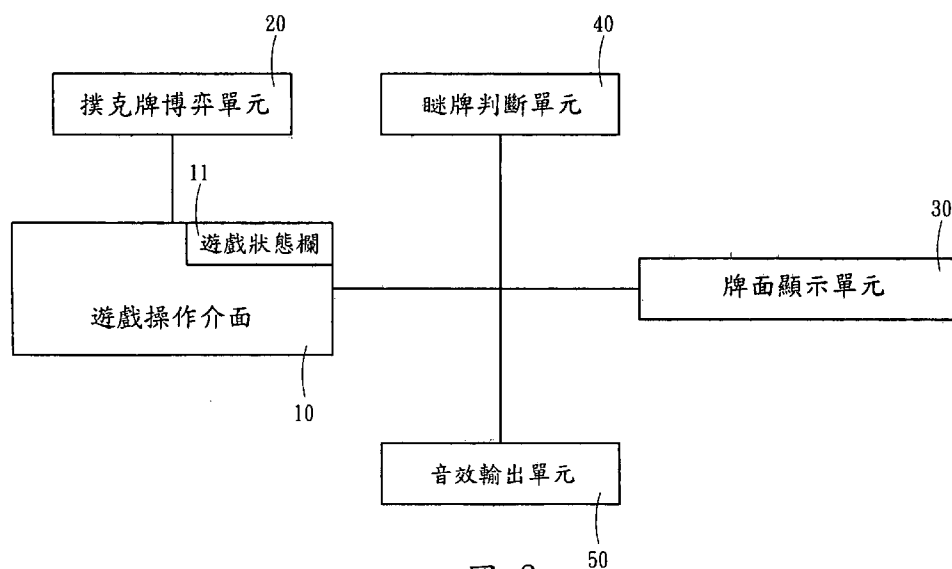


圖 3

- 10 . . . 遊戲操作介面
- 11 . . . 遊戲狀態欄
- 20 . . . 撲克牌博弈單元
- 30 . . . 牌面顯示單元
- 40 . . . 謎牌判斷單元
- 50 . . . 音效輸出單元



201511805

【發明摘要】

A63F 13/52 (2014.01)

A63F 13/54 (2014.01)

【中文發明名稱】 具有聲音提示的謎牌系統

【中文】

本創作揭露一種具有聲音提示的謎牌系統，其包含一牌面顯示單元、一謎牌判斷單元與一音效輸出單元，其中該牌面顯示單元具有一謎牌顯示模式，該謎牌判斷單元依據已開出的牌形，判斷尚未開出，且玩家所需的一最佳牌形，而該音效輸出單元於該牌面顯示單元進行該謎牌顯示模式時，輸出表示該最佳牌面的音效，據此透過該音效輸出單元的音效輸出，可以營造出緊張刺激的環境，而讓玩家有參與的感覺，其可進一步增加謎牌的樂趣。

【指定代表圖】 圖3。

【代表圖之符號簡單說明】

10：遊戲操作介面

11：遊戲狀態欄

20：撲克牌博弈單元

30：牌面顯示單元

40：謎牌判斷單元

50：音效輸出單元

【特徵化學式】

無

【發明說明書】

【中文發明名稱】 具有聲音提示的謎牌系統

【技術領域】

本創作有關遊戲檯面，尤其關於遊戲檯面的謎牌系統。

【先前技術】

請參閱「圖1」所示，遊戲操作介面1，可以連結複數遊戲的遊戲檯面2，如百家樂、骰子、輪盤等等，玩家可藉由操作遊戲操作介面1來選擇要進行的遊戲檯面2而直接押注，其可以突破空間環境的限制，而大幅度增加各個遊戲檯面2可容納玩家下注的數量，其可以提高各個遊戲檯面2的使用率，而增加整體的營業收益。

且隨著網際網路的盛行，遊戲操作介面1亦可直接顯示於玩家所指定的電腦上，而以線上遊戲方式進行操控，更詳細的說，玩家可於個人電腦上安裝可呈現該遊戲操作介面1的軟體，並利用網際網路與遊戲檯面2連接，如此玩家可於居家環境選擇要進行的遊戲檯面2而直接押注。

此習知的遊戲操作介面1，雖然突破空間環境的限制，大幅度增加各個遊戲檯面2可容納玩家下注的數量，然而其遊戲的進行與押注的過程全面以電子化的方式進行，顯然其會剝奪玩家謎牌的樂趣。

爲了彌補此一缺失，習知技術已發展出電子謎牌的方式，其透過滑移牌面影像的方式來開牌，並在顯示牌面邊緣區域時放慢速度來模擬謎牌，以滿足玩家謎牌的需求。又習知手動謎牌亦有第二

次謎牌的進行，以對牌面中心區域進行謎牌。

然而，此習知謎牌，雖具有擬真謎牌的畫面動作，然而其與一般多人進行，且使用實體撲克牌的謎牌仍有一些差距。其中，最大的差別在於，使用實體撲克牌進行謎牌，眾人會一起喊叫所需最佳牌面的謎牌結果，而擁有眾人一同參予謎牌的氣氛。

舉例來說，實體撲克牌在謎邊緣區域時，其喊叫分為五種，即沒邊(牌面為A、2、3)、兩邊(牌面為4、5)、三邊(牌面為6、7、8)、四邊(牌面為9、10)與公(牌面為J、Q、K)，而實體撲克牌在謎中心區域時，則喊叫可以分成兩種，即吹(沒點)與頂(有點)。

請參閱「圖2」，當玩家所需的撲克牌牌面3，其最佳牌面為4點時，其謎牌時邊緣區域為”二邊”，而中心區域為”吹”，因此在謎邊緣區域時，眾人會一起喊”二邊”，若謎牌結果為二邊，則其可能牌面為4點或5點。接著謎中心區域時，眾人會一起喊”吹”，以期待沒有點數，而獲得牌面4點，其讓玩家有共同參與的感覺，更具謎牌的樂趣。

顯然，習知電子謎牌與實體撲克牌謎牌的現場效果，仍有一定之差異，沒有眾人一同參予謎牌的氣氛，習知電子謎牌無法滿足玩家的要求，而有改進的餘地。

【發明內容】

爰是，本創作的主要目的在於提供一種具有聲音提示的謎牌系統，以滿足玩家對於謎牌的聲音需求。

基於上述目的，本創作為一種具有聲音提示的謎牌系統，結合並應用於一遊戲操作介面，該遊戲操作介面連接一撲克牌博弈單元，並供用以進行押注，且該遊戲操作介面具有一遊戲狀態欄，並

該撲克牌博弈單元依序隨機開出分屬莊家與閒家的複數遊戲牌面，且於該遊戲狀態欄顯示，其包含一牌面顯示單元、一謎牌判斷單元與一音效輸出單元。

其中該牌面顯示單元連接該遊戲操作介面供顯示該遊戲牌面的開出，並具有一謎牌顯示模式，該謎牌判斷單元依據該撲克牌博弈單元已開出該遊戲牌面的牌形，判斷該遊戲牌面尚未開出，且玩家所需的一最佳牌形，並該音效輸出單元於該牌面顯示單元進行該謎牌顯示模式時，輸出表示該最佳牌面的音效。

據此，本創作藉由該謎牌判斷單元依據已開出的牌形，判斷尚未開出，玩家所需的最佳牌形，以透過該音效輸出單元的音效輸出，於電子謎牌的同時，輸出表示該最佳牌面的音效，因而可以營造出緊張刺激的環境，而讓玩家有共同的注目焦點，而有參與的感覺，其可進一步增加謎牌的樂趣。

【圖式簡單說明】

圖1，為本習知多遊戲系統架構圖。

圖2，為本習知撲克牌牌面圖。

圖3，為本創作架構圖。

圖4，為本創作遊戲操作介面圖。

圖5A~圖5B，為本創作實施例一謎牌示意圖。

圖6A~圖6B，為本創作實施例二謎牌示意圖。

圖7，為本創作另一實施架構圖。

【實施方式】

茲有關本創作的詳細內容及技術說明，現以實施例來作進一步說明，但應瞭解的是，該等實施例僅為例示說明之用，而不應被解

釋為本創作實施之限制。

請參閱「圖3」與「圖4」所示，本創作為一種具有聲音提示的謎牌系統，結合並應用於一遊戲操作介面10，該遊戲操作介面10連接一撲克牌博弈單元20，並供用以進行押注，該撲克牌博弈單元20可以為一博弈機台或一實體桌面，且該遊戲操作介面10具有一遊戲狀態欄11，並該撲克牌博弈單元20依序隨機開出分屬莊家與閒家的複數遊戲牌面60，且於該遊戲狀態欄11顯示，該謎牌系統包含一牌面顯示單元30、一謎牌判斷單元40與一音效輸出單元50。

其中該牌面顯示單元30連接該遊戲操作介面10供顯示該遊戲牌面60的開出，並具有一謎牌顯示模式，且該謎牌判斷單元40於該遊戲牌面60為莊家與閒家的首張牌時，可以讓該牌面顯示單元30不進行該謎牌顯示模式，以加快遊戲的進行速度，該謎牌顯示模式以低於正常出牌速度的顯示方式顯示該遊戲牌面60，且該謎牌顯示模式為一二階段謎牌，該二階段謎牌具有一第一階段謎牌與一第二階段謎牌，該第一階段謎牌為對牌面邊緣區域進行謎牌，該第二階段謎牌為對牌面中心區域進行謎牌。

該謎牌判斷單元40依據該撲克牌博弈單元20已開出該遊戲牌面60的牌形，判斷該遊戲牌面60尚未開出，且玩家所需的一最佳牌形，並該音效輸出單元50於該牌面顯示單元30進行該謎牌顯示模式時，輸出表示最佳牌面的音效，其中於該第一階段謎牌，該音效輸出單元50的音效包含沒邊(牌面為A、2、3)、兩邊(牌面為4、5)、三邊(牌面為6、7、8)、四邊(牌面為9、10)與公(牌面為J、Q、K)；該第二階段謎牌，該音效輸出單元50的音效包含吹與頂。

以下列舉的兩個實施例，為百家樂遊戲，其謎牌過程說明如下。

實施例一

請再參閱「圖5A」~「圖5B」，若玩家押注閒家贏，且閒家第一張牌為3點，則該謎牌判斷單元40會判斷玩家所需該遊戲牌面60的最佳牌形為6點，因此進行該第一階段謎牌時，為橫向移動對牌面邊緣區域進行謎牌(如圖5A所示)，同時該音效輸出單元50輸出表示最佳牌面的音效，即” 三邊”，以期望開出三邊。

若謎牌的結果為三邊，則因為6點、7點與8點的牌面邊緣區域的樣式皆為三邊(遮住阿拉伯數字)，尚未知道遊戲牌面60的牌面；而進行該第二階段謎牌時，為直向移動對牌面中心區域進行謎牌(如圖5B所示)，該音效輸出單元50為輸出表示最佳牌面的音效，即” 吹”，以期望沒有點的存在，而確認遊戲牌面60的牌面為6點。

實施例二

請再參閱「圖6A」~「圖6B」，若玩家押注莊家贏，且閒家第一張牌為9點，第二張牌亦為9點，加起來為8點，而莊家第一張牌為4點，則該謎牌判斷單元40判斷莊家第二張牌的遊戲牌面60，玩家所需的該最佳牌形為5點，因此進行該第一階段謎牌，為橫向移動對牌面邊緣區域進行謎牌(如圖6A所示)，同時該音效輸出單元50輸出表示最佳牌面的音效，即” 二邊”，以期望該遊戲牌面60開出二邊。

若謎牌的結果為二邊，則可能為4點或5點；而於該第二階段謎牌時，同樣為直向移動對牌面中心區域進行謎牌(如圖5B所示)，同時該音效輸出單元50輸出表示最佳牌面的音效，即” 頂”，以期望該遊戲牌面60有點的存在，而確認該遊戲牌面60的牌面為

5點。

另，另請參閱「圖7」所示，本創作亦可以線上即時連線的方式實施，其中玩家為於一個人電腦70上安裝一軟體，並讓該個人電腦70透過一網際網路80與該撲克牌博弈單元20連接，同時讓該軟體於該個人電腦70上運行，即可使用該個人電腦70的一輸入介面71作為該遊戲操作介面10，而該遊戲狀態欄11與該牌面顯示單元30則顯示於該個人電腦70的一顯示介面72，該個人電腦70的一音效輸出介面73則作為該音效輸出單元50，並該軟體具有作為該謎牌判斷單元40的一判斷程式。據此讓玩家可於居家環境中進行押注，同時可以享受眾人一起謎牌的感覺，而滿足玩家的需求。

如上所述，本創作藉由該謎牌判斷單元40依據已開出的牌形，判斷尚未開出玩家所需的最佳牌形，以透過該音效輸出單元50的音效輸出，於電子謎牌的同時，輸出表示最佳牌面的音效，因而可以營造出緊張刺激的環境，而讓玩家有參與的感覺，其可進一步增加謎牌的樂趣。

惟上述僅為本創作之較佳實施例而已，並非用來限定本創作實施之範圍。即凡依本創作申請專利範圍所做的均等變化與修飾，皆為本創作專利範圍所涵蓋。

【符號說明】

習知

1：遊戲操作介面

2：遊戲檯面

3：撲克牌牌面

本創作

- 10：遊戲操作介面
- 11：遊戲狀態欄
- 20：撲克牌博弈單元
- 30：牌面顯示單元
- 40：謎牌判斷單元
- 50：音效輸出單元
- 60：遊戲牌面
- 70：個人電腦
- 71：輸入介面
- 72：顯示介面
- 73：音效輸出介面
- 80：網際網路

【發明申請專利範圍】

- 【第1項】 一種具有聲音提示的謎牌系統，結合並應用於一遊戲操作介面，該遊戲操作介面連接一撲克牌博弈單元，並供用以進行押注，且該遊戲操作介面具有一遊戲狀態欄，並該撲克牌博弈單元依序隨機開出分屬莊家與閒家的複數遊戲牌面，且於該遊戲狀態欄顯示，其包含：
- 一牌面顯示單元，該牌面顯示單元連接該遊戲操作介面供顯示該遊戲牌面的開出，並具有一謎牌顯示模式；以及
 - 一謎牌判斷單元，該謎牌判斷單元依據該撲克牌博弈單元已開出該遊戲牌面的牌形，判斷該遊戲牌面尚未開出，且玩家所需的一最佳牌形；
 - 一音效輸出單元，該音效輸出單元於該牌面顯示單元進行該謎牌顯示模式時，輸出表示該最佳牌面的音效。
- 【第2項】 如申請專利範圍第1項所述的具有聲音提示的謎牌系統，其中該謎牌顯示模式為一二階段謎牌，該二階段謎牌具有一第一階段謎牌與一第二階段謎牌，該第一階段謎牌為對牌面邊緣區域進行謎牌，該第二階段謎牌為對牌面中心區域進行謎牌。
- 【第3項】 如申請專利範圍第2項所述的具有聲音提示的謎牌系統，其中於該第一階段謎牌，該音效輸出單元的音效包含沒邊、兩邊、三邊、四邊與公；該第二階段謎牌，該音效輸出單元的音效包含吹與頂。
- 【第4項】 如申請專利範圍第1項所述的具有聲音提示的謎牌系統，其中該

撲克牌博弈單元為一博弈機台。

【第5項】 如申請專利範圍第1項所述的具有聲音提示的謎牌系統，其中該撲克牌博弈單元為一實體桌面。

【第6項】 如申請專利範圍第1項所述的具有聲音提示的謎牌系統，其中該謎牌判斷單元於該遊戲牌面為莊家與閒家的首張牌時，該牌面顯示單元不進行該謎牌顯示模式。

【第7項】 如申請專利範圍第1項所述的具有聲音提示的謎牌系統，其中該謎牌顯示模式以低於正常出牌速度的顯示方式顯示該遊戲牌面。

【第8項】 如申請專利範圍第1項所述的具有聲音提示的謎牌系統，其中為使用一個人電腦的一輸入介面作為該遊戲操作介面，而該遊戲狀態欄與該牌面顯示單元則顯示於該個人電腦的一顯示介面，該個人電腦的一音效輸出介面則作為該音效輸出單元，並該個人電腦具有一軟體，該軟體具有作為該謎牌判斷單元的一判斷程式。

【發明圖式】

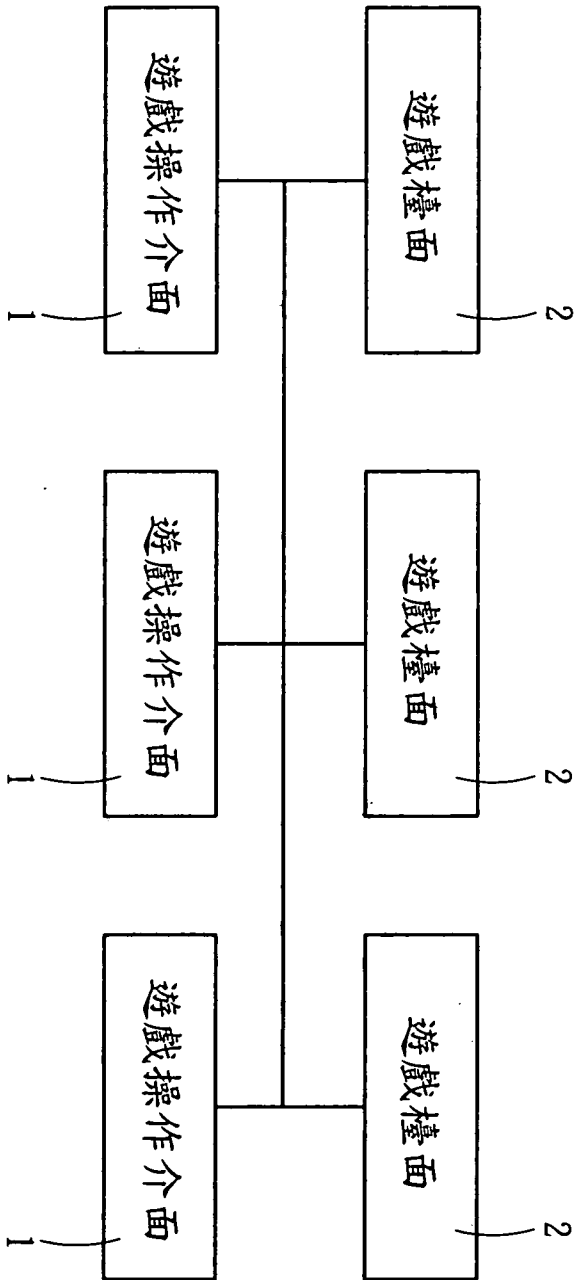
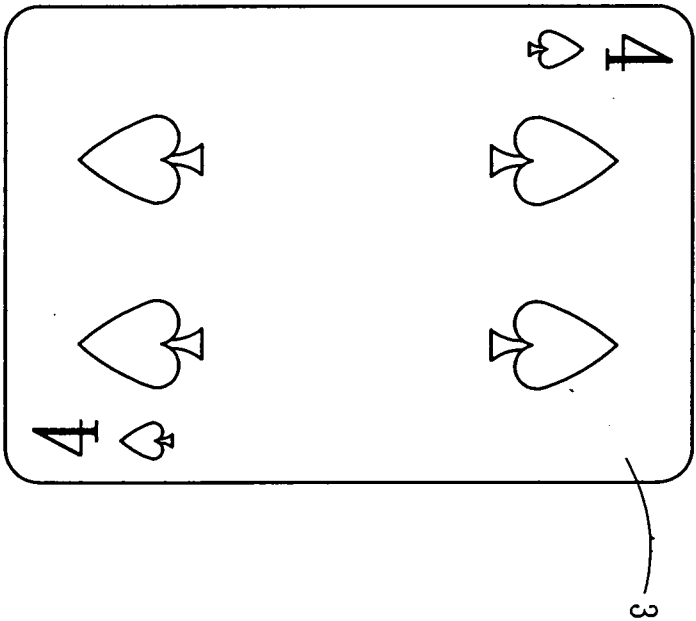


圖 1

圖 2



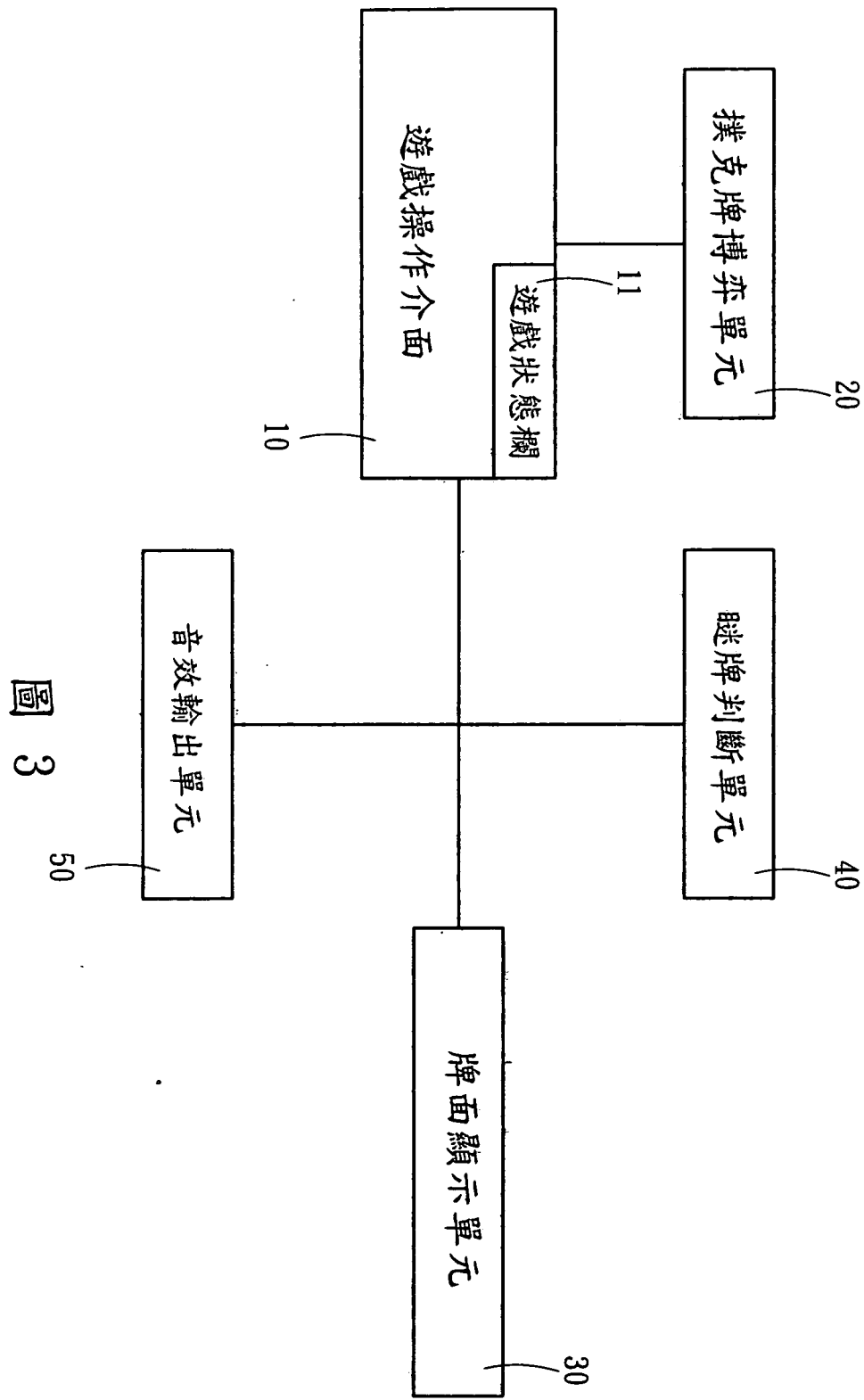


圖 3

場次

時間

派彩

PAIR
閒對
1 賠 11

PLAYER
閒
1 賠 1

TIE
和
1 賠 8

BANKER
莊
1 賠 0.95

PAIR
莊對
1 賠 11

莊
閒
和
莊對
閒對

莊 閒

50
100
500
1000

A
B
C
D
E
F
G
H

總分

押注

贏分

60

11

10

圖 4

Figure 1 is a schematic diagram of a Baccarat table layout. The table is rectangular with a central grid area. At the top, there are four betting boxes labeled "PAIR 閒對" (1賠 11), "PLAYER 閒" (1賠 1), "TIE 和" (1賠 8), "BANKER 莊" (1賠 0.95), and "PAIR 莊對" (1賠 11). Below these are two large rectangular areas for player and banker cards, each with a score display showing "3" and "3". A central score display shows "B" and "3:3". The bottom section contains a large grid for betting, with columns labeled "莊" (Banker) and "閒" (Player). To the left of the grid are buttons for betting amounts (50, 100, 500, 1000) and letters A through H. The far left has a "總分" (Total Score) display and a "押注" (Bet) display. The far right has a "場次" (Round) display, a "時間" (Time) display, and a "派彩" (Payout) display. A line labeled "60" points to the top edge of the table, and a line labeled "11" points to the bottom edge.

Figure 1 illustrates a Baccarat game table layout. The table includes a central playing area with a grid for cards and chips. Key components include:

- Betting Areas:** Four main betting sections labeled PAIR, PLAYER, TIE, and BANKER, each with associated bet types and payouts.
- Score Display:** A large display showing the current score, "B 3:3".
- Card Layouts:** Two card layouts at the top, one for Player and one for Banker, showing three cards each.
- Hand Icon:** An arrow pointing to the Player's cards.
- Grids:** Multiple grids for card placement and chip betting, including a "莊開" (Banker Open) section.
- Buttons:** Buttons for chip denominations (50, 100, 500, 1000) and letters A through H.
- Score Fields:** Fields for "總分" (Total Score), "押注" (Bet), and "贏分" (Winning Points).

5B

場次

時間

派彩

PAIR
閒對
1 賠 11

PLAYER
閒
1 賠 1

TIE
和
1 賠 8

BANKER
莊
1 賠 0.95

PAIR
莊對
1 賠 11

莊
閒
和
莊對
閒對

莊閒

50
100
500
1000

A
B
C
D
E
F
G
H

總分

押注

贏分

圖 6A

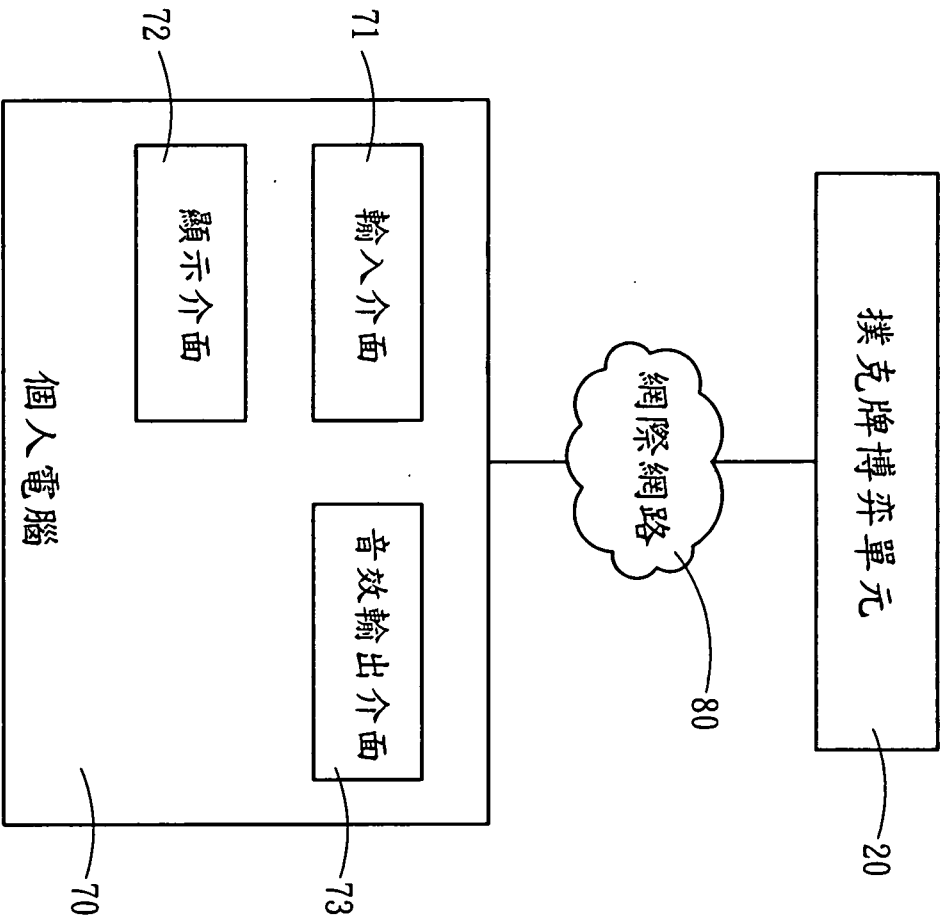


圖 7