

双面影印

申請日期	91.1.10
案號	91100237
類別	A63F 13/00

A4
C4

548118

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

一、發明名稱	中文	執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法及其裝置
	英文	
二、發明人	姓名	楊南平
	國籍	中華民國
	住、居所	台北縣三重市興德路111之1號10樓
三、申請人	姓名 (名稱)	泰偉電子股份有限公司
	國籍	中華民國
	住、居所 (事務所)	台北縣三重市興德路111之1號10樓
	代表人姓名	楊南平

裝

訂

線

(由本局填寫)

承辦人代碼：
大類：
IPC分類：

A6
B6

本案已向：

國(地區) 申請專利，申請日期： 案號： ， 有 無主張優先權

有關微生物已寄存於： ，寄存日期： ，寄存號碼：

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

五、發明說明 ()

【發明領域】

本發明是有關於一種執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法及其裝置，特別是指一種將撲克遊戲結合於跑燈遊戲中使兼具跑燈猜獎及撲克牌玩法之雙重趣味性並增加遊戲的變化性與刺激性，而具有讓玩家感受全新遊戲玩法且簡單易玩等功效及目的之執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法及其裝置。

【習知技藝說明】

傳統遊戲機之撲克遊戲的一種玩法是由電腦發出五張撲克牌，再根據該五張撲克牌的組合，例如一對、三條、順...等排列組合來判斷遊戲結果並適時給予獎項。而傳統之跑燈猜獎遊戲機之玩法則是由設計者設定一定數量之圖案以方形或圓形環繞方式環設在遊戲機之顯示幕周圍，遊戲開始時，電腦以變換亮燈之跑燈方式在該等圖案中循環轉動，讓玩家猜測亮燈最後會停在那一圖案上而決定何時停止跑燈，藉此贏得獎項。而由於上述傳統撲克及跑燈猜獎遊戲在遊戲機中都是屬於大家較為熟悉遊戲，然其變化性卻也因為長久以來一成不變的規則一直無法突破，以致玩家對其漸漸失去了興趣。

【發明概要】

因此，本發明之目的，即在提供一種將撲克遊戲結合於跑燈遊戲中使兼具跑燈猜獎及撲克牌玩法之雙重趣味性並增加遊戲的變化性與刺激性，而達到讓玩家感受全新遊戲玩法並且簡單易玩之執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法及其裝置。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

五、發明說明()

於是，本發明執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法，是在一遊戲裝置的顯示幕上進行，該方法包括a.該遊戲裝置從一定數量的紙牌中發下一預定數量的紙牌置於該顯示幕中。b.將剩餘的紙牌環繞放在該顯示幕周圍，然後以變換亮燈方式在該等紙牌上循環跑燈，供玩家猜測跑燈停止位置而停止該跑燈，並將跑燈停止位置之該紙牌加入該等預定數量的紙牌中使形成一組紙牌。c.根據該組紙牌決定遊戲結果並將遊戲結果顯示於該顯示幕上。藉此達到兼具跑燈猜獎及撲克玩法之雙重趣味性並增加遊戲的變化性與刺激性等功效。

再者，本發明執行結合跑燈及紙牌遊戲的遊戲裝置，包括一輸入單元、一遊戲處理單元及一顯示單元。該輸入單元可供玩家操作以控制該遊戲裝置。該遊戲處理單元依據上述輸入單元之輸入內容執行一遊戲處理。該顯示單元將上述遊戲處理單元之遊戲處理過程及結果顯示出來。且該遊戲處理單元在該遊戲裝置被啟動後，由一定數量之紙牌中發下一預定數量的紙牌置於該顯示幕中，並將剩餘紙牌環繞置於該顯示幕周圍後，在該等剩餘紙牌上進行跑燈動作，供玩家猜測跑燈停止位置而藉由該輸入單元停止該跑燈後，將該跑燈停止位置之該紙牌加入該預定數量之紙牌中使形成一組紙牌，而根據該組紙牌決定遊戲結果。

【圖式之簡單說明】

本發明之其他特徵及優點，在以下配合參考圖式之較佳實施例的詳細說明中，將可清楚的明白，在圖式中：

第一圖是本發明執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法及其

五、發明說明()

裝置之一較佳實施例的遊戲裝置之外觀圖；

第二圖是第一圖顯示之遊戲裝置的內部系統電路方塊圖；

第三圖是本實施例之遊戲流程圖；及

5 第四圖是本實施例之一說明例子的圖示。

【較佳實施例之詳細說明】

參閱第一圖所示，是本發明執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法之一較佳實施例，該方法是在一遊戲裝置 1 之顯示幕 131 上進行，且該遊戲裝置 1 在本實施例中是一由商家擺放在娛樂場所供玩樂用之遊戲機台。配合第二圖所示，該遊戲裝置 1 主要包括有供使用者操作輸入之一輸入單元 11、一執行遊戲處理之遊戲處理單元 12、一顯示遊戲過程之影像的顯示單元 13、一配合該遊戲的進行適時產生配樂之發聲單元 14 以及一供給上述單元 11、12、13 及 14 電力來源之電源供應單元 15。其中該遊戲處理單元 12 在本實施例中可以是一可置換地插置於該遊戲裝置 1 中的電路板，且該遊戲處理單元 12 中載置有一唯讀之記錄媒體 121，該記錄媒體 121 中記錄有可驅使該遊戲裝置 1 動作並顯示適當影像之一執行結合跑燈及撲克遊戲的方法之程式碼，且該程式碼可於該遊戲裝置 1 中執行下述之處理並在該遊戲裝置 1 中進行本發明之遊戲方法的各個步驟：

如第二圖及第三圖所示，在第一個步驟，即步驟 A 開始被執行之前，該程式碼會首先執行一前置處理，亦即當該遊戲裝置 1 已處於開啟狀態時，該儲存在記錄媒體 21 中之程式碼的 前置處理 (程式) 即被執行，此時，該遊戲裝

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明₄()

置 1 中之遊戲未被啟動，因此，如第三圖之 **流程 a** 所示，該 **前置處理** 程式會定時偵測該遊戲是否被啟動，若無，則執行 **流程 b**，令該遊戲裝置 1 之遊戲處理單元 12 中之一中央處理器 122 從該記錄媒體 121 中取出一示範遊戲資料送至一影像處理器 123 中進行適當處理後，輸出至該顯示幕 131 上顯示一示範遊戲，同時該記錄媒體 121 中之示範遊戲配樂資料也被輸出至該發聲單元 14，以於示範遊戲畫面出現的同時產生該示範遊戲的配樂。因此，當該遊戲裝置 1 中之遊戲未被啟動前，該 **前置處理** 程式會定時偵測該遊戲是否被啟動，直到一玩家操作該輸入單元 11 執行一遊戲開始命令(例如投幣動作或按啟動鍵等)，則該 **前置處理** 程式接收到一”啟動”訊號後，即開始該遊戲並令該顯示幕 131 進入該遊戲起始畫面。

接著進行步驟 A，亦即執行該程式碼中之 **發牌處理**，如第三圖之 **流程 c** 所示，該遊戲裝置 1 提供一定數量的紙牌，且在本實施例中，該等紙牌是一撲克牌之型式，而且是採用半副撲克牌，亦即其中包括有 8、9、10、J、Q、K、A 等牌並外加兩張鬼牌共 30 張牌。而一開始，該 **發牌處理** 會從該等撲克牌中發下一預定數量的牌給玩家並將該等牌以蓋牌方式擺放於該顯示幕 131 中央，然後將剩餘的牌以方形或圓形圍繞及開牌方式平均環繞置於該顯示幕 131 周圍，如第四圖所示，且在本實施例中，該發下之預定數量的牌計有四張。接著，如 **流程 d**，玩家可在該四張牌的每一張牌上設定一押分(如每一張牌下方之押分 10)並可以該四張牌為一組設定另一押分(如該四張牌最右方之

五、發明說明 5 ()

押分 10)。當玩家完成押分動作後，如 **流程 e**，該 **發牌處理** (程式) 即將該四張牌翻開讓玩家得知所發到牌的花色及點數。此時，如 **流程 f**，該 **發牌處理** 程式會詢問家是否更換所發到的牌？若玩家覺得該四張牌中有不喜歡的牌便可設定更換，而如 **流程 g**，該 **發牌處理** 程式即以隨機選取方式將玩家欲更換的牌與位於顯示幕 131 周圍的其他撲克牌交換。

● 而當換牌底定後，即進行步驟 B，如 **流程 h**，該遊戲裝置 1 開始在該等放置於顯示幕 131 周圍之剩餘撲克牌上以變換亮燈方式進行跑燈動作，供玩家猜測跑燈之停止位置，此時，玩家可藉由該輸入單元 11 控制該跑燈停止的時間點以選取所想要的撲克牌。因此，如 **流程 i**，當玩家停止該跑燈時，跑燈停止位置之撲克牌 (例如第四圖中之撲克牌 K) 即被選取並加入前面所發下的四張牌中組成五張一組的撲克牌，如 **流程 j** 所示。

● 最後，進行步驟 C，執行該程式碼中之 **判定及顯示處理**，如 **流程 k** 及 **流程 l**，該遊戲裝置 1 根據該組撲克牌之花色及點數決定遊戲結果。而在本實施例中，共有兩種判定結果，其一是，例如該發下的四張牌之點數為 JJKK 時，而由跑燈所選取之撲克牌為 K，則五張撲克牌組成之 JJKKK 即為撲克遊戲中所謂之“葫蘆對”，如此，即可得到一“葫蘆獎”，其二是，因為發下之該四張牌中有兩張 K 與跑燈選取之撲克牌 K 相同，因此又可得到撲克牌 K 之兩倍押分 (即 2× 撲克牌 K 之押分)。最後，如 **流程 m**，將該遊戲結果顯示在顯示幕 131 上，該遊戲即告結束，且該顯示

五、發明說明()

幕 131 上即又重新顯示該示範遊戲畫面，直到玩家再次啟動該遊戲。而該判定及顯示處理除了執行判定動作之外，並且會在上述遊戲過程中，配合該遊戲，從該記錄媒體 121 中同步取出影像資料經顯示單元 13 做數位/類比轉換後，
5 將遊戲過程之影像顯示在該遊戲裝置 1 之顯示幕 131 上，同時，將該記錄媒體 121 中之配樂資料同步輸出至該發聲單元 14，使於遊戲過程中適時產生遊戲的配樂。

此外，在本實施例之遊戲玩法中，除了將發剩下的撲克牌環置於遊戲裝 1 之顯示幕 131 外圍供跑燈之外，為了
10 增加遊戲的刺激性與趣味性，如第四圖所示，更可在該顯示幕 131 外圍加設兩張特殊牌，即一“送燈”牌 21 及“機會”牌 22(總共 32 張牌)，則當跑燈停在“送燈”牌 21 位置時，則該遊戲裝置 1 中之發牌處理程式即會自動送出 3~7 個跑燈來增加遊戲的中獎機率，然後再由該發牌處理程式從送
15 出的跑燈所在位置中自動挑選一張最佳組合的撲克牌與原先發下的四張撲克牌組成一組牌，再由該組牌來判定遊戲結果。例如，原先發下的四張牌為 AAKQ，而送出的，例如 3 個燈所在位置的牌分別為 AK10，則由跑燈結果對照可獲得 A 押分的兩倍及 K 押分的一倍，而由該遊戲裝置 1
20 從 A、K 及 10 等三張牌中選出最佳的一張牌 A 與該四張牌 AAKQ 所組成之 AAKQ(即撲克遊戲中所謂之三條)組合又可得一“三條獎”。

而當跑燈停在“機會”牌 22 位置時，該遊戲裝置 1 將自動從外圍之撲克牌中挑選出 3-8 張牌供玩家設定成對自己
25 最有利的牌，因此，再度進行跑燈時，玩家會因為重新設

五、發明說明()

定外環的撲克牌而增加中獎的機會。例如，原先發下的四張牌為 9JJJ，而當外圍跑燈停在”機會”牌 22 位置時，遊戲裝置 1 即會在外圍之撲克牌中隨機挑選出，例如 5 格位置，則玩家可將該 5 格位置之撲克牌皆設定成 J，如此即可讓中 J 牌的機會大增，且跑燈停在 J 牌的機會也會增加，而提高玩家之中獎機率。

由上述說明可知，本發明主要是利用傳統跑燈遊戲及撲克牌遊戲之規則為人熟悉的優勢，將傳統跑燈遊戲與撲克牌遊戲給予重新組合，讓該遊戲除了可由跑燈猜獎得到一遊戲結果外，更可將跑燈所選取的紙牌與原發下的紙牌組合形成一組牌後，根據該組牌來決定另一種遊戲結果，使遊戲產生之變化不僅是 $1+1=2$ 的效果，而且大大增加了傳統單一跑燈遊戲或撲克牌遊戲之刺激感及趣味感，使遊戲產生之娛樂性超乎傳統單一跑燈遊戲或撲克牌遊戲的娛樂效果，讓玩家在遊戲中感受到與以往遊戲機全然不同之刺激感及挑戰性，而受到該遊戲之深深吸引並樂意重覆進行該遊戲，而增加消費的意願。

當然，本發明之遊戲方法並不限於使用半副撲克牌，亦不僅限於以五張一組之撲克牌來決定遊戲結果，且發牌的數量可隨遊戲的不同規則及設計做不同的變化，而且本發明之實施例中舉撲克牌為例亦僅是方便本發明之說明，但不僅限於撲克牌形式之紙牌，只要是適用於上述方法之紙牌皆可應用本發明而達到各種不同之比賽樂趣。另外，本發明之遊戲方法除了可應用在上述實施例中舉例說明之遊戲裝置 1 中之外，亦可以許多其他型式存在，例如燒錄

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明書()

在一記錄媒體(如磁碟片、光碟片)中，或燒錄在一可攜式電子裝置之唯讀記憶體中，或製成一可插置於一掌中型遊戲機中之遊戲卡匣...等等方式，而以不同型態應用於各種電子裝置中，藉以適時帶給人們歡樂並消除壓力。

- 5 惟以上所述者，僅為本發明之較佳實施例而已，當不能以此限定本發明實施之範圍，即大凡依本發明申請專利範圍及發明說明書內容所作之簡單的等效變化與修飾，皆應仍屬本發明專利涵蓋之範圍內。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

五、發明說明()

【元件標號對照】

1	遊戲裝置		
11	輸入單元	12	遊戲處理單元
13	顯示單元	14	發聲單元
5	15 電源供應單元	121	記錄媒體
	122 中央處理器	123	影像處理器
	124 隨機存取記憶體	131	顯示幕

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

裝

訂

線

四、中文發明摘要(發明之名稱：執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法及其裝置)

本發明提供一種執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法及其裝置，該方法是在一遊戲裝置之顯示幕上進行，由該遊戲裝置從一定數量的紙牌中發下一預定數量的紙牌後，將剩餘紙牌環繞放在該顯示幕周圍，然後在該等剩餘紙牌上進行跑燈，供玩家猜測該跑燈停止位置，並將跑燈停止位置之該紙牌加入上述該預定數量的紙牌中使形成一組紙牌，以根據該組紙牌決定遊戲的結果。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

英文發明摘要(發明之名稱：)

六、申請專利範圍

1. 一種執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法，該方法是在一遊戲裝置之顯示幕上進行，且該方法包括下列步驟：
 - a. 由該遊戲裝置從一定數量的紙牌中發出一預定數量的紙牌置於該顯示幕中，並將剩餘的紙牌環繞放在該顯示幕周圍；
 - b. 以變換亮燈方式在該等紙牌上進行跑燈，供玩家猜測跑燈停止位置而停止該跑燈，並將跑燈停止位置之該紙牌加入上述該預定數量的紙牌中使組成一組紙牌；
 - c. 根據該組紙牌決定遊戲結果並將遊戲結果顯示於該顯示幕上。
2. 依申請專利範圍第1項所述之執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法，在步驟a中該等預定數量的紙牌是以蓋牌方式置於該顯示幕上，而在步驟b中該等剩餘的紙牌則以開牌方式環繞放置在顯示幕周圍。
3. 依申請專利範圍第2項所述之執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法，在步驟b中，於開始跑燈之前，玩家可在該等預定數量之紙牌上設定一押分，並在該等預定數量之紙牌的每一張紙牌上設定另一押分，押分完成後該遊戲裝置即將該等預定數量之紙牌翻開。
4. 依申請專利範圍第3項所述之執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法，在步驟b中，於開始跑燈之前，玩家可設定更換該等已開牌之預定數量的紙牌中的任一張紙牌，則該遊戲裝置即以隨機選取方式由該等剩餘紙牌中選出一張紙牌與該欲更換之紙牌交換。

六、申請專利範圍

5. 依申請專利範圍第4項所述之執行結合跑燈及紙牌遊戲的方法，其中該紙牌是為一撲克牌之型式，且該等一定數量之撲克牌中包括半副撲克牌，即8、9、10、J、Q、K、A以及兩張鬼牌，且該遊戲裝置發出之預定數量的撲克牌計有四張，而由跑燈產生之該撲克牌則加入該四張撲克牌中，該遊戲裝置即根據該五張撲克牌決定該遊戲結果。
- 10 6. 一種電腦可讀取之記錄媒體，其可被載置於一具有一顯示幕之電腦上做為一遊戲機，且該記錄媒體中記錄有一可驅使該遊戲機動作並顯示影像在其顯示幕上之程式碼，該程式碼可於該遊戲機中執行如下之處理：
- 前置處理，偵測玩家是否啟動該遊戲機；
- 發牌處理，於上述遊戲機被啟動時，從一定數量的紙牌中發出一預定數量的紙牌置於顯示幕中，並將剩餘紙牌環繞置於該顯示幕周圍後，在該等剩餘紙牌上進行跑燈動作，以供玩家猜測跑燈停止位置而停止跑燈後，將跑燈停止位置之該紙牌加入該預定數量的紙牌中使形成一組紙牌；
- 15 判定及顯示處理，由上述該組紙牌決定遊戲結果並將該遊戲結果顯示在該遊戲機之顯示幕上。
- 20 7. 依申請專利範圍第6項所述電腦可讀取之記錄媒體，在該程式碼之發牌處理中，該預定數量的紙牌是以蓋牌方式置於該顯示幕上，而該等剩餘的紙牌則是以開牌方式環繞放置在顯示幕周圍。
- 25 8. 依申請專利範圍第7項所述電腦可讀取之記錄媒體，在該

六、申請專利範圍

程式碼之發牌處理中，於開始跑燈之前，玩家可在該等預定數量之紙牌上設定一押分，並可在該等預定數量之紙牌的每一張紙牌上設定另一押分，於押分完成後該發牌處理即令該等預定數量之紙牌開牌。

- 5 9.依申請專利範圍第8項所述電腦可讀取之記錄媒體，在該程式碼之發牌處理中，於開始跑燈之前，玩家可設定更換該等已開牌之預定數量的紙牌中的任一紙牌，則該發牌處理即以隨機選取方式由該等剩餘紙牌中選取一紙牌與該欲更換之紙牌交換。
- 10 10.依申請專利範圍第9項所述電腦可讀取之記錄媒體，其中該紙牌是為一撲克牌之型式，且該等一定數量的撲克牌中包括半副撲克牌，即點數為8、9、10、J、Q、K、A等撲克牌以及兩張鬼牌，且在該發牌處理中，該預定數量之撲克牌計有四張，而由跑燈產生之該撲克牌即加入該四張撲克牌中，該判定及顯示處理即根據該五張撲克牌決定該遊戲結果。
- 15 11.一種可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，該遊戲裝置具有一顯示幕及一供玩家操作之輸入機構，該電路板上載置有一記錄媒體，該記錄媒體具有一可驅使該遊戲裝置動作並顯示影像在其顯示幕上之程式碼，且該程式碼可於該遊戲裝置中執行如下之處理：
- 20 前置處理，偵測玩家是否啟動該遊戲裝置；
- 發牌處理，當上述遊戲裝置被啟動時，從一定數量的紙牌中發下一預定數量的紙牌置於顯示幕中，並將剩餘紙牌環繞置於顯示幕周圍，然後在該等剩餘紙牌上進
- 25

六、申請專利範圍

行跑燈動作，以供玩家猜測跑燈停止位置而藉由該輸入機構停止跑燈動作後，將跑燈停止位置之該張紙牌加入該預定數量的紙牌中使形成一組紙牌；

判定及顯示處理，根據上述該組紙牌決定遊戲結果並將該遊戲結果顯示在該遊戲裝置之顯示幕上。

12. 依申請專利範圍第11項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中在該程式碼之發牌處理中，該等預定數量的紙牌是以蓋牌方式置於該顯示幕上，而該等剩餘的紙牌則是以開牌方式環繞放置在顯示幕周圍。

10 13. 依申請專利範圍第12項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中在該程式碼之發牌處理中，於開始進行跑燈之前，玩家可在該等預定數量之紙牌上設定一押分，並在該等預定數量之紙牌的每一張紙牌上設定另一押分，待押分完成後，該發牌處理即令該等預定數量之紙牌開牌。

15 14. 依申請專利範圍第13項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中在該程式碼之發牌處理中，於開始進行跑燈之前，玩家可設定更換該等已開牌之預定數量的紙牌中的任一紙牌，而該發牌處理即以隨機選取方式由該等剩餘紙牌中選取一張紙牌與該欲更換之紙牌交換。

20 15. 依申請專利範圍第14項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中該遊戲中所使用之紙牌是為一撲克牌之型式，且該等一定數量的撲克牌中包括半副撲克牌，即點數為8、9、10、J、Q、K、A等撲克牌以及兩張

六、申請專利範圍

鬼牌，且在該發牌處理中，所發下之該等預定數量的撲克牌計有四張，且由跑燈產生之撲克牌加入該四張撲克牌中，該判定及顯示處理即根據該五張撲克牌決定該遊戲結果。

5 16.依申請專利範圍第11項所述之可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中該電路板可被製成一卡匣之形態，且該遊戲裝置是一可供該卡匣可插拔地插置之可攜式電子遊樂器。

17.一種執行結合跑燈及紙牌遊戲的遊戲裝置，包括：

- 10 一輸入單元，可供玩家操作以控制該遊戲裝置；
一遊戲處理單元，係依據上述輸入單元之輸入內容執行一遊戲處理；及
一顯示單元，係將上述遊戲處理單元之遊戲處理過程及結果顯示出來；

15 而上述之遊戲處理單元在該遊戲裝置被啟動後，即由該遊戲裝置所提供之一定數量的紙牌中發出一預定數量的紙牌置於該顯示幕中，並將剩餘紙牌環繞置於該顯示幕周圍後，在該等剩餘紙牌上進行跑燈動作，供玩家猜測跑燈停止位置以停止該跑燈動作後，將該跑燈停止
20 位置之紙牌加入該預定數量之紙牌中使形成一組紙牌，而根據該組紙牌判定遊戲結果。

18.依申請專利範圍第17項所述之執行結合跑燈及紙牌遊戲的遊戲裝置，其中，該遊戲處理單元發下之該等預定數量的紙牌是以蓋牌方式置於該顯示幕上，而該等剩餘
25 的紙牌則是以開牌方式環繞放置在顯示幕周圍第一階

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

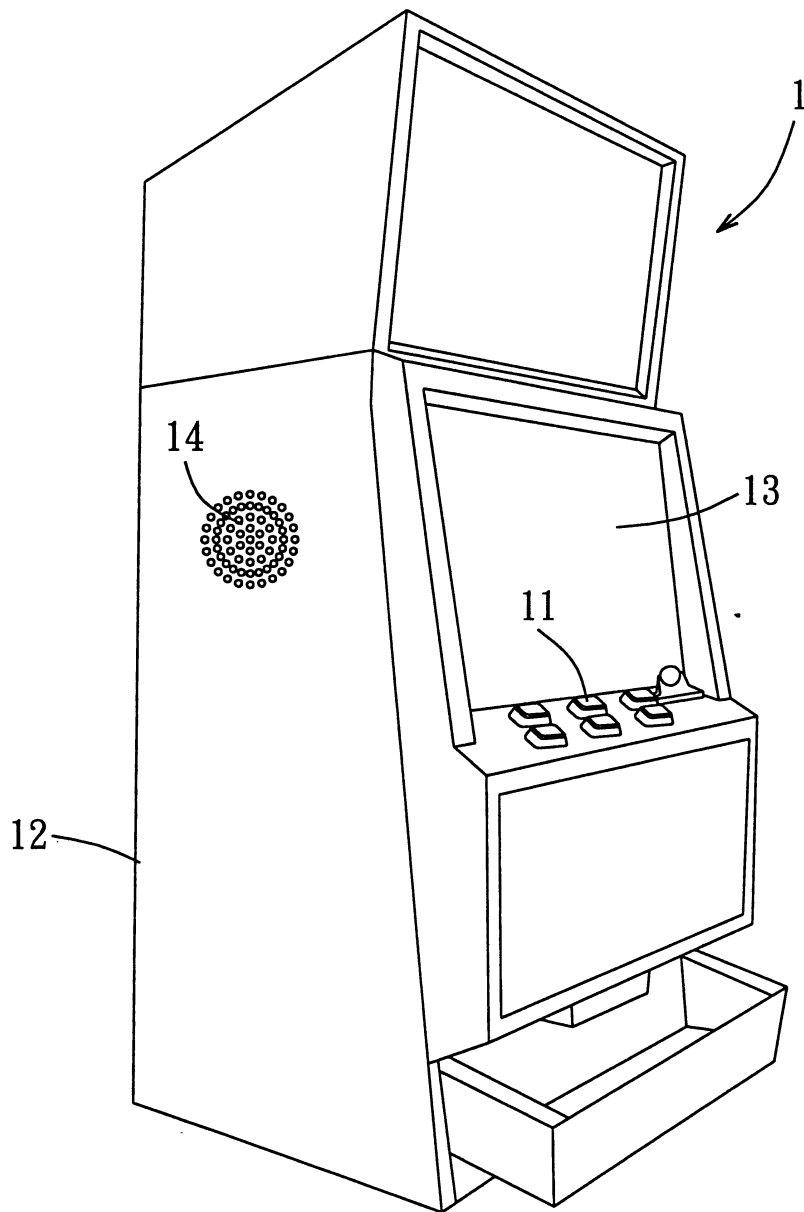
線

六、申請專利範圍

段發牌後即進行勝負判定。

19. 依申請專利範圍第18項所述之執行結合跑燈及紙牌遊戲的遊戲裝置，在該遊戲處理單元中，於開始進行跑燈之前，玩家可在該預定數量之紙牌上設定一摺分，並在該預定數量之紙牌的每一張紙牌上設定另一押分，而於押分完成令該等預定數量之紙牌開牌。
20. 依申請專利範圍第19項所述之執行結合跑燈及紙牌遊戲的遊戲裝置，在該遊戲處理單元中，於開始進行跑燈之前，玩家可設定更換該等已開牌之預定數量的紙牌中的任一紙牌，而該遊戲處理單元即以隨機選取方式由該等剩餘紙牌中選取一紙牌與該欲更換之紙牌交換。
21. 依申請專利範圍第20項所述之執行結合跑燈及紙牌遊戲的遊戲裝置，其中該遊戲中所使用之紙牌是為一撲克牌之型式，且該等一定數量的撲克牌中包括半副撲克牌，即點數為8、9、10、J、Q、K、A等撲克牌以及兩張鬼牌，且在該遊戲處理單元中，發下之該等預定數量的撲克牌計有四張，且由跑燈產生之該撲克牌則加入該四張撲克牌中，而該遊戲處理單元即根據該五張撲克牌判定該遊戲結果。

圖式

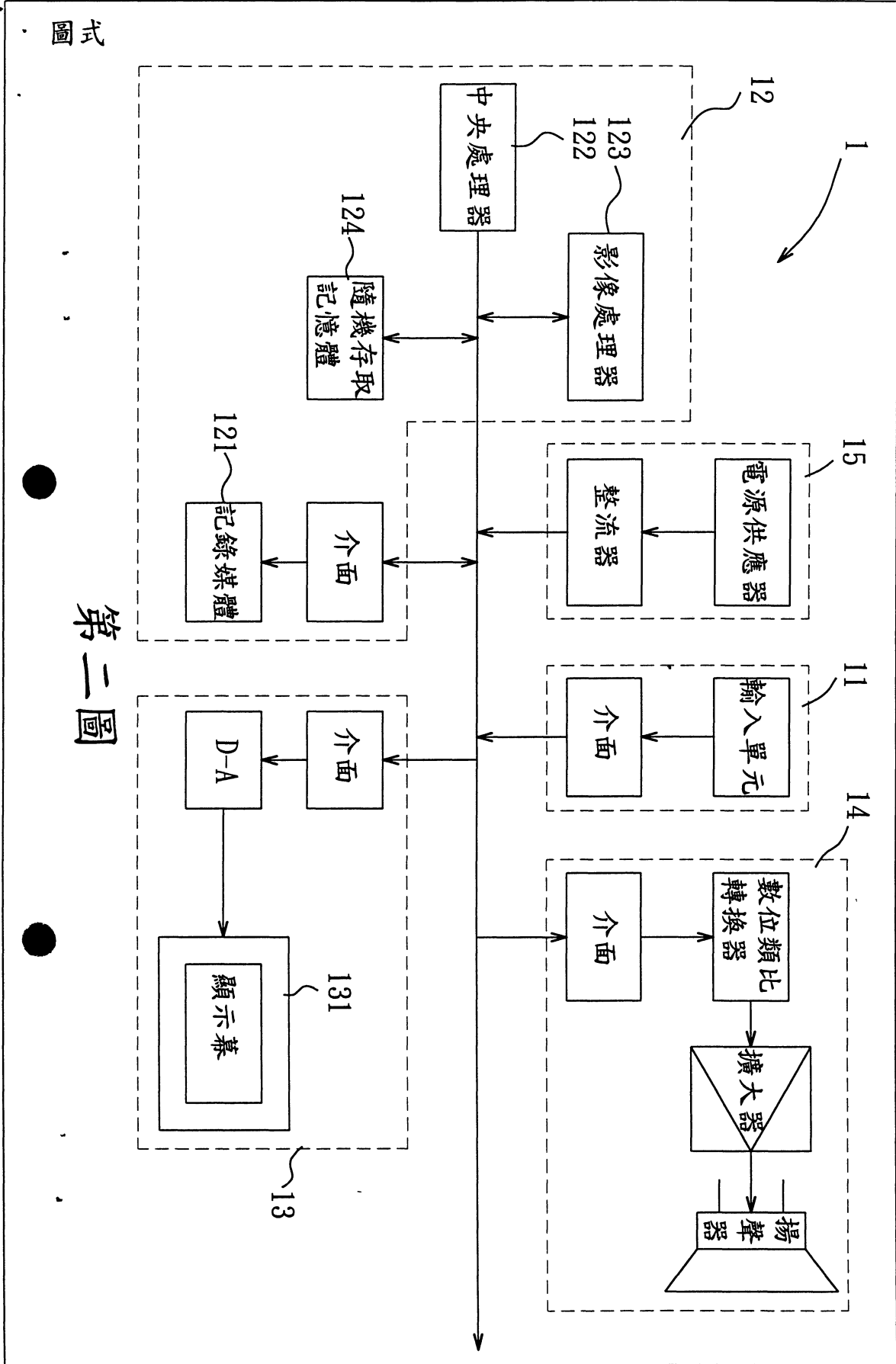


第一圖

裝

訂

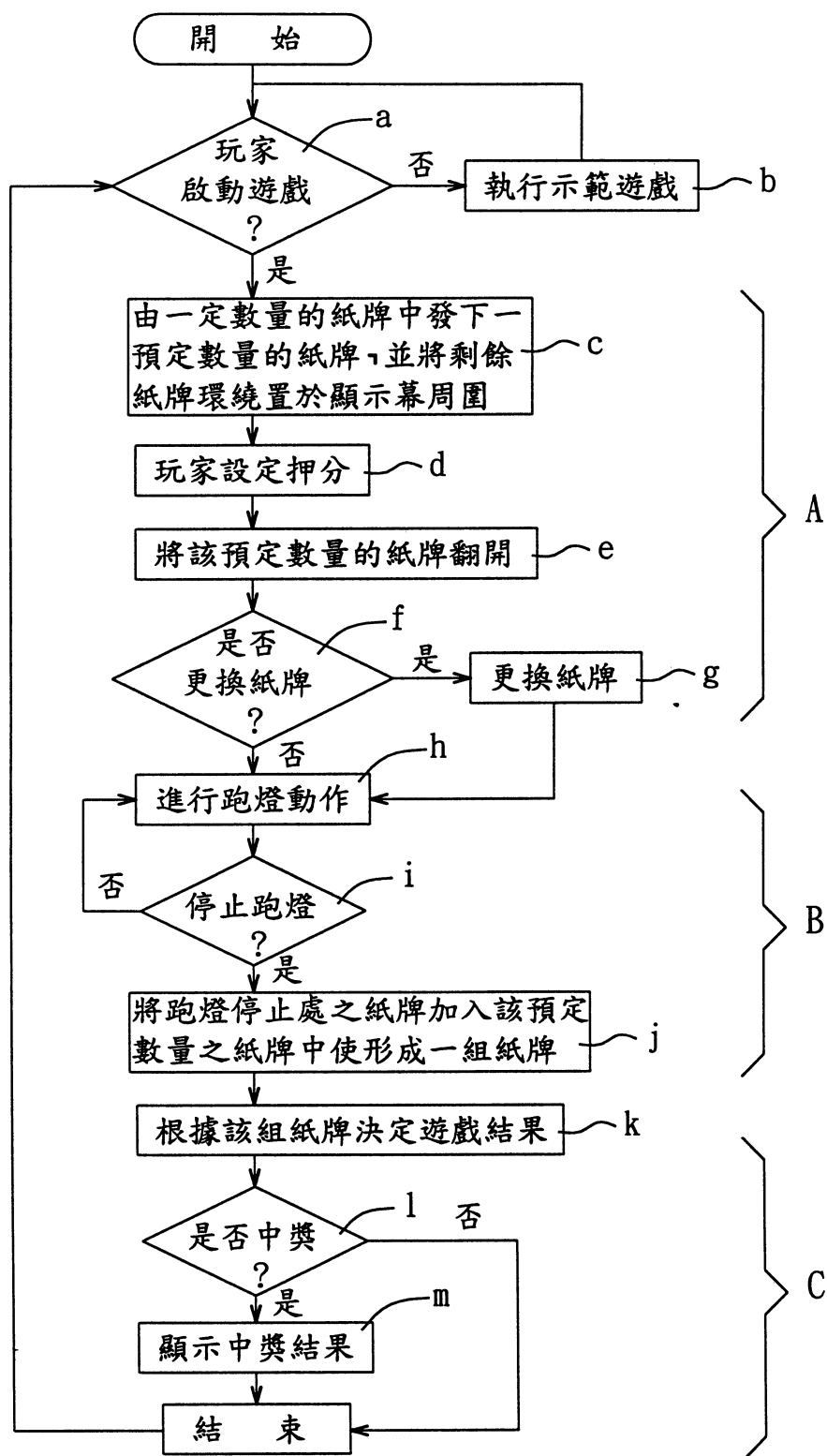
線



圖式

第二圖

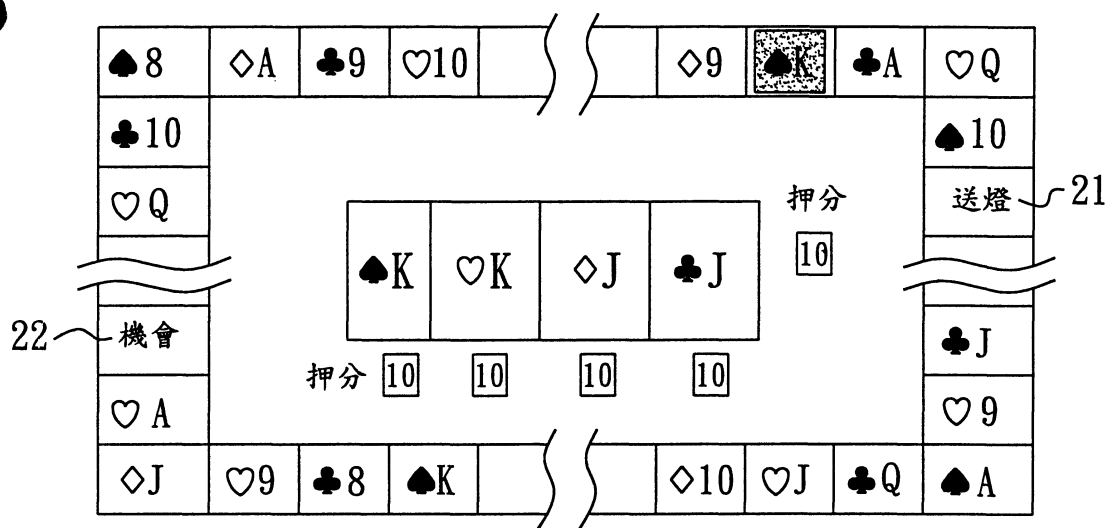
圖式



第三圖

裝
訂
線

圖式



裝
訂
線

第四圖