



(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本

(11)證書號數：TW I803943 B

(45)公告日：中華民國 112 (2023) 年 06 月 01 日

(21)申請案號：110130535

(22)申請日：中華民國 110 (2021) 年 08 月 18 日

(51)Int. Cl. : A63F9/04 (2006.01)

A63F9/14 (2006.01)

(71)申請人：陳冠廷(中華民國) (TW)

高雄市左營區民族一路 1008 號 13 樓

陳國霖(中華民國) (TW)

高雄市左營區民族一路 1008 號 13 樓

(72)發明人：陳冠廷(TW)；陳國霖(TW)

(56)參考文獻：

TW 526077B

CN 1706523A

CN 204208274U

US 6176489B1

WO 2009/032598A1

審查人員：陳守德

申請專利範圍項數：4 項 圖式數：12 共 23 頁

(54)名稱

以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法

(57)摘要

一種以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法，主要係由六面個各具有一個圓形凹槽圈之骰子所構成，其中六面的圓形凹槽圈，有三個面為顏色相同，另三個面為顏色各不同，進而藉由同時以二個塗有顏色佈局相同之骰子，在遊戲機台的翻轉桶裝置內翻轉遊玩時，當翻轉桶裝置停止翻轉時，即可由該二個骰子各所呈現之顏色組合來決定骰子翻轉前消費者所投注之顏色組合按鈕是否投注正確，若正確者，即得投注按鈕顯示塊所顯示之倍數，以獲得可對換之點數，而該點數便可對換相對應之獎品，如此提供消費者有別於一般以骰子所顯示之點數作為遊戲遊玩之骰子結構和遊戲方法者。

指定代表圖：

符號簡單說明：

3:骰子

301:圓形凹槽圈

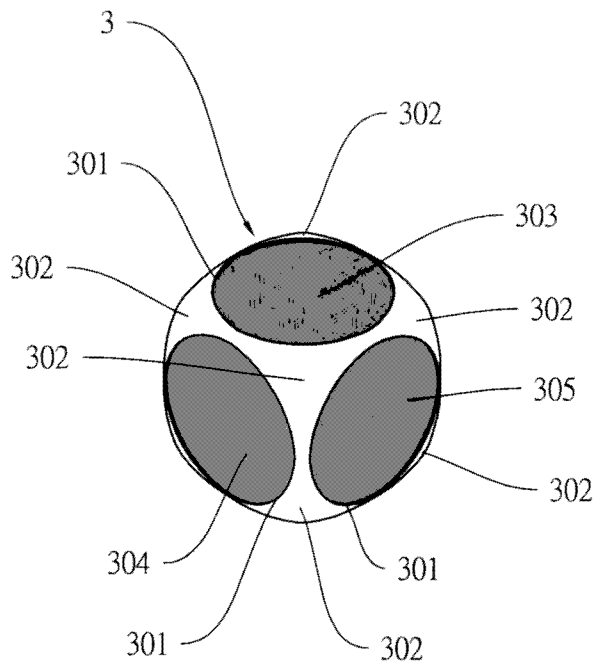
302:圓弧面

303:藍色面

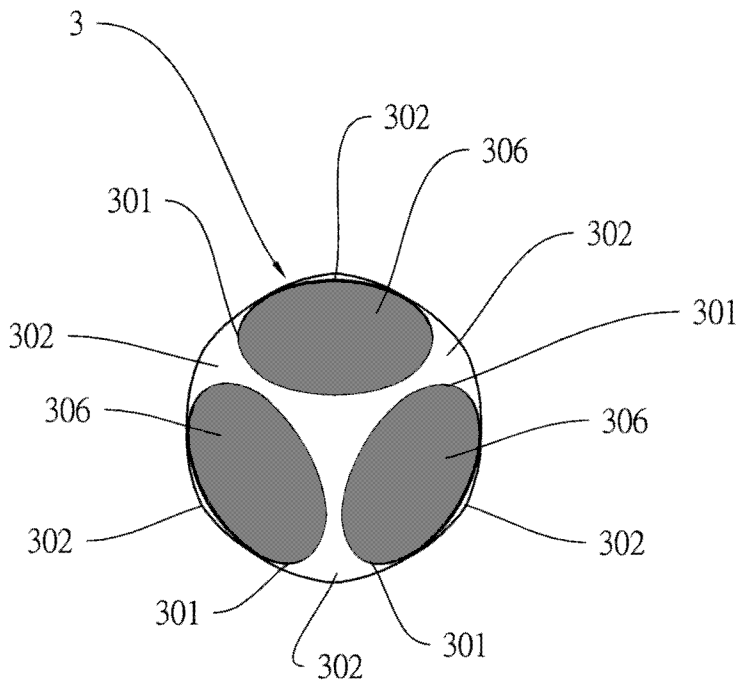
304:黃色面

305:綠色面

306:紅色面



第4A圖



第4B圖

# 公告本

## 發明摘要

I803943

### 【發明名稱】(中文/英文)

以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法

### 【中文】

一種以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法，主要係由六面個各具有一個圓形凹槽圈之骰子所構成，其中六面的圓形凹槽圈，有三個面為顏色相同，另三個面為顏色各不同，進而藉由同時以二個塗有顏色佈局相同之骰子，在遊戲機台的翻轉桶裝置內翻轉遊玩時，當翻轉桶裝置停止翻轉時，即可由該二個骰子各所呈現之顏色組合來決定骰子翻轉前消費者所投注之顏色組合按鈕是否投注正確，若正確者，即得投注按鈕顯示塊所顯示之倍數，以獲得可對換之點數，而該點數便可對換相對應之獎品，如此提供消費者有別於一般以骰子所顯示之點數作為遊戲遊玩之骰子結構和遊戲方法者。

### 【英文】

**【代表圖】**

**【本案指定代表圖】**：第（4 A、4 B）圖。

**【本代表圖之符號簡單說明】**：

3 . . . 骰子

3 0 1 . . . 圓形凹槽圈

3 0 2 . . . 圓弧面

3 0 3 . . . 藍色面

3 0 4 . . . 黃色面

3 0 5 . . . 綠色面

3 0 6 . . . 紅色面

**【本案若有化學式時，請揭示最能顯示發明特徵的化學式】**：

# 發明專利說明書

(本說明書格式、順序，請勿任意更動)

## 【發明名稱】(中文/英文)

以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法

## 【技術領域】

**【0001】** 本發明係關於一種以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法，尤指一種將骰子的六個面分別以三面不同顏色、三面相同顏色所構成之骰子作為遊戲所需之骰子，並以二個相同顏色佈局之骰子來作遊玩，進而使遊戲得分時，會在二個骰子各顯示一個顏色來加以組合後，以對照遊戲機之機台面上所投注之按鈕是否正確，進而有別於一般骰子以點數相加之遊戲方式，進而增加遊戲機枱整體遊戲之趣味性和獨創性，實為一獨特、有趣且可增加遊玩趣味之發明。

## 【先前技術】

**【0002】** 按，現今科技的進步，工作壓力和精神的緊繃，人類對於可放鬆精神壓力的需求愈加重視，尤其是可放鬆壓力之骰子投注遊戲機枱則非常的受歡迎。但是，一般習知之骰子遊戲機台，僅是單純地在一個開放的空間內，由機器結構作撥動骰子或以振動的方式以使骰子改變點數後，再以二個骰子之點數相加的方式來作投注和遊玩的方式。但以骰子所顯示之點數作為遊玩的規則和方法，係為大都數市面上以骰子作為遊戲之眾所週知的方式，所以，要如何在骰子之基本結構下，創造出有別於一般所熟悉的點數顯示、相加的遊戲方法和規則，以增加、吸引消費者的

目光和興趣，則是業界極欲改進和設計的方向。

**【0003】** 有鑑於此，本案發明人遂依其多年從事相關領域之研發經驗，針對前述之缺失進行深入探討，並依前述需求積極尋求解決之道，歷經長時間的努力研究與多次測試，終於完成本發明，是以解決習用之缺點並增進其所未有的進步性與實用性。

#### **【發明內容】**

**【0004】** 緣此，本發明之主要目的在於，係在提供一種「以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法」，主要係在單一般子的六個面，分別塗佈三個面為不同顏色面，三個面為相同顏色面，並以二個一組之塗佈相同顏色佈局之骰子作為遊戲用之骰子，進而以顏色的組合來代替數字的點數的顯示和點數的相加，而可增加整體遊戲機枱之獨特的遊戲方法和趣味者。

**【0005】** 本發明之次要目的在於，係在提供一種「以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法」，使骰子的六個面均各具有一個圓形凹槽圈，以使塗佈在骰子六個面之圓形凹槽圈內之顏色，均低於該六個面的端面，進而可使具有顏色的骰子在遊玩翻轉時，不易使顏色被磨損而造成顏色容易脫落者。

#### **【圖式簡單說明】**

##### **【0006】**

第 1 圖：係本發明之骰子製作流程圖。

第 2 圖：係本發明骰子之立體狀態示意圖。

第 3 圖：係本發明骰子未塗色前之剖視示意圖。

第 4 A 圖：係本發明骰子其中三個面呈不同顏色之立體示意圖。

第 4 B 圖：係本發明骰子其中三個面呈相同顏色之立體示意圖。

第 5 圖：係本發明骰子塗色後之剖視示意圖。

第 6 圖：係本發明骰子於翻轉桶裝置內作翻轉之作動示意圖

(一)。

第 7 圖：係本發明骰子於翻轉桶裝置內作翻轉之作動示意圖

(二)。

第 8 圖：係本發明骰子於翻轉桶裝置內作翻轉之作動示意圖

(三)。

第 9 圖：係本發明於遊戲機台上可供投注之按鈕和顯示塊之介面枱。

第 10 圖：係本發明發以顏色來代表骰子點數之遊戲機枱之示意圖。

第 11 圖：係本發明另一實施例之骰子製作流程圖。

第 12 A 圖：係本發明另一實施例骰子其中三個面呈不同顏色之立體示意圖。

第 12 B 圖：係本發明另一實施例骰子其中另三個面呈不同顏色之立體示意圖。

### **【實施方式】**

**【0007】** 為期使對於本發明之目的、功效以及構造特徵能有更詳細明確的瞭解，茲舉出如下述之較佳實施例並配合圖式說明如後。

【0008】 首先請參閱第 1 圖和第 2 圖所示，本發明係為一種以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法，主要係由六面個各具有一個圓形凹槽圈 3 0 1 之骰子 3 所構成，其中（請配合參閱第 3 圖所示），該骰子 3 的每一個面所具有之圓形凹槽圈 3 0 1 均向下呈一凹槽狀，該圓形凹槽圈 3 0 1 均可供塗佈一種顏色，由於該可供塗佈顏色之處，低於每一個面的端面 3 0 1 1，所以當顏色塗佈於該圓形凹槽圈 3 0 1 時，均低於骰子 3 的每一個端面 3 0 1 1，進而使塗佈好顏色之骰子 3 的每個面於遊玩翻轉時，不易造成顏色的脫落。

【0009】 所以（請參閱第 4 A 圖和第 4 B 圖所示），當本發明之骰子 3 先行完成每一個面和面間以及每三個面的所形成之角落均呈圓弧面 3 0 2 狀態，以及每一個面各具有一圓形凹槽圈 3 0 1 後的骰子外觀後，此時只要選擇三個面塗佈成三面同色部位 1（即如第 4 B 圖所示），即塗佈成紅色面 3 0 6，以及選擇另三個面塗佈成三面不同色部位 2（即如第 4 A 圖所示），即塗佈成藍色面 3 0 3、黃色面 3 0 4、綠色面 3 0 5，即可完成本發明具有顏色態樣而不是數字態樣之骰子 3。然而，如上所述，（請配合參閱第 5 圖所示），因為骰子 3 的每一個面所具有之圓形凹槽圈 3 0 1 均向下呈一凹槽狀，該圓形凹槽圈 3 0 1 均可供塗佈一種顏色，由於該可供塗佈顏色之處，低於每一個面的端面 3 0 1 1，所以當顏色塗佈於該圓形凹槽圈 3 0 1 時，均低於骰子 3 的每一個端面 3 0 1 1，進而使塗佈好顏色之骰子 3 的每個



面於遊玩翻轉時，不易造成顏色的脫落。

**【0010】** 操作時，所以當先以二個塗佈有相同顏色佈局之本發明骰子 3 為一組，將之放置於如第 10 圖所示遊戲機台之翻轉桶裝置 4 內後，請配合參閱第 6、7 和 8 圖所示，由於該翻轉桶裝置 4 會產生 360 度轉動，所以當本發明二個骰子 3 置於翻轉桶裝置 4 內跟著作 360 度的轉動後，在轉動的過程中，該骰子 3 不但會隨意的翻轉（如第 7 圖所示），更會在翻轉桶裝置 4 翻轉 360 度後，骰子 3 還會因碰撞彈性片體 5，再次的任意跳動翻轉，最後當翻轉桶裝置 4 停止轉動後（如第 8 圖所示），則翻轉桶裝置 4 內之攝影鏡頭組 6 即會立即拍攝該骰子 3 最上一面所呈現之顏色組合為何，而傳至遊戲機台 9 之處理器（圖中未示），進而即會在遊戲機台 9 之各個機台面 901 上顯示，消費者在翻轉桶裝置 4 進行翻轉前，所投注之顏色組合按鈕 7 那一個投注正確，投注正確者，即會在該顏色組合按鈕 7 上方的顯示塊 8 亮燈，並同時顯示得獎點數的倍數，進而有彩票跑出，以便消費者可以彩票來作對換獎品者，所以本發明之骰子，將以顏色的呈現組合來代替數字者。

**【0011】** 請參閱第 11 圖所示，係為本發明另一實施例，主要係由六面個各具有一個圓形凹槽圈 1101 之骰子 11 所構成，其中（請配合參閱第 12 A 圖和 12 B 圖所示），該骰子 11 的每一個面所具有之圓形凹槽圈 1101 均向下呈一凹槽狀外，該圓形凹槽圈 1101 均可供塗佈一種顏色，即塗佈成藍色

面 1 1 0 3、黃色面 1 1 0 4、綠色面 1 1 0 5、紅色面 1 1 0 6、青色面 1 1 0 7、粉色面 1 1 0 8，進而形成六面不同色部位 1 0 之骰子 1 1 者。

**【0012】** 進而當以二個塗佈有相同顏色佈局之本發明另一實施例的骰子 1 1 為一組進行遊玩時，因為骰子 1 1 每一個面均有一種顏色的關係，所以當以二個作為一組遊玩時，將會比三個面為同一色之骰子 3 增加多倍之組合態樣，以增加遊玩的困難度和遊玩的趣味者。

**【0013】** 綜上所陳，本發明以顏色來代表骰子點數之骰子結構及其遊戲之方法，乃係本案發明人精心運用腦力設計而成，其不僅具有以顏色顯示而有別於現行以數字來代表點數之骰子結構、而骰子以顏色顯示之遊戲方法又可增加遊玩的趣味和新鮮感之特點，實符合專利法發明專利要件，爰依法提出申請，懇請 鈞局審查委員明鑑，准予專利，實為感禱。

**【0014】** 唯，以上所述，僅述本發明之較佳實施例而已，非因此即拘限本發明之專利範圍，故舉凡應用本發明說明書及申請範圍所為之等效結構變化，均同理皆包含於本發明之範圍內，合予陳明。

## 【符號說明】

## 【0015】

1 . . . 三面不同色部位	2 . . . 三面同色部位
3 . . . 骰子	3 0 1 . . . 圓形凹槽圈
3 0 1 1 . . . 端面	3 0 2 . . . 圓弧面
3 0 3 . . . 藍色面	3 0 4 . . . 黃色面
3 0 5 . . . 綠色面	3 0 6 . . . 紅色面
4 . . . 翻轉桶裝置	
5 . . . 彈性片體	
6 . . . 攝影鏡頭組	
7 . . . 按鈕	
8 . . . 顯示塊	
9 . . . 遊戲機台	9 0 3 . . . 機台面
1 0 . . . 六面不同色部位	
1 1 . . . 骰子	1 1 0 1 . . . 圓形凹槽圈
1 1 0 2 . . . 圓弧面	1 1 0 3 . . . 藍色面
1 1 0 4 . . . 黃色面	1 1 0 5 . . . 綠色面
1 1 0 6 . . . 紅色面	1 1 0 7 . . . 青色面
1 1 0 8 . . . 粉色面	

## 申請專利範圍

1. 一種以顏色來代表骰子點數之骰子結構，主要係由六面個各具有一個圓形凹槽圈之骰子所構成，其中，該骰子的每一個面所具有之圓形凹槽圈均向下呈一凹槽狀，該圓形凹槽圈中有三個面塗佈成三面同色部位，而另三個面塗佈成三面不同色部位，由於該可供塗佈顏色之處，低於每一個面的端面，所以當顏色塗佈於該圓形凹槽圈時，均低於骰子的每一個端面，進而使塗佈好顏色之骰子的每個面於遊玩翻轉時，不易造成顏色的磨損脫落者。

2. 如申請專利範圍第 1 項所述之以顏色來代表骰子點數之骰子結構，其中每一個面所具有之圓形凹槽圈均可選擇塗佈複數個相同顏色外，其餘則可塗佈成單一顏色者。

3. 一種以顏色來代表骰子點數的遊戲之方法，其步驟包含：

步驟 1：先行完成每一個面和面間以及每三個面的所形成之角落均呈圓弧面狀態，以及每一個面各具有一圓形凹槽圈後的骰子外觀；

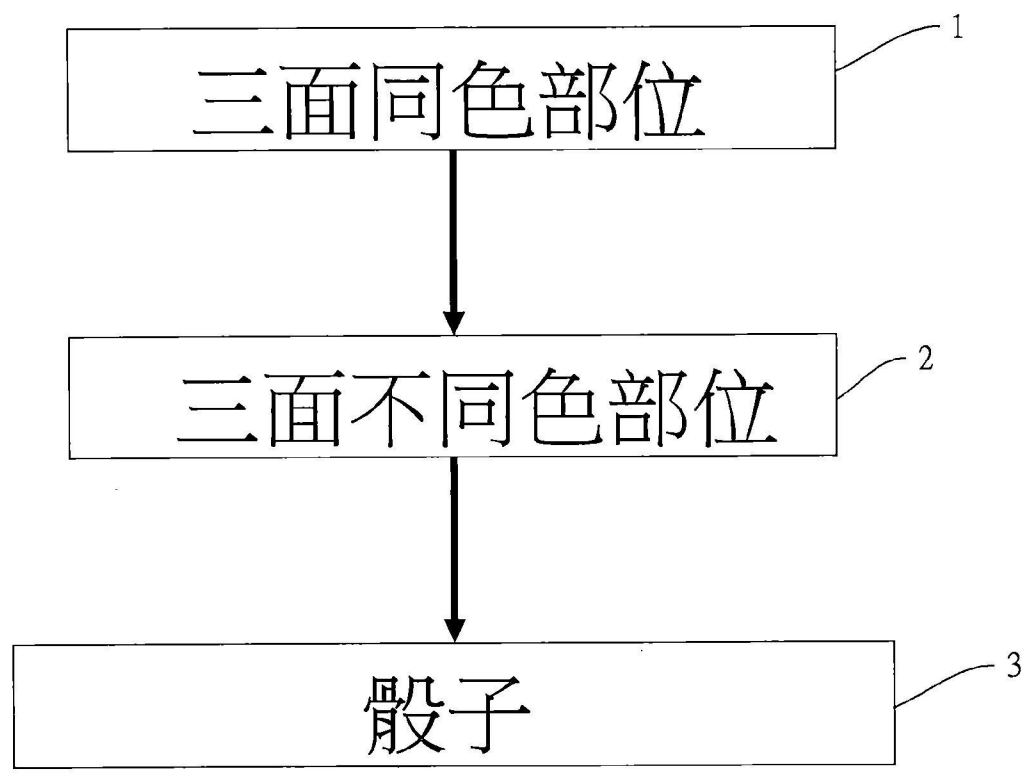
步驟 2：此時只要選擇三個面塗佈成三面同色部位，以及選擇另三個面塗佈成三面不同色部位，即可完成具有顏色態樣而不是數字態樣之骰子；

藉由上述的步驟，以二個塗佈有相同顏色佈局之骰子為一組，將之放置於遊戲機台之翻轉桶裝置內後，當翻轉桶裝置開始作 360 度翻轉到停止轉動後，該骰子即會任意翻轉，最後使每一個骰子只會呈現一面的顏色朝上呈現，則翻

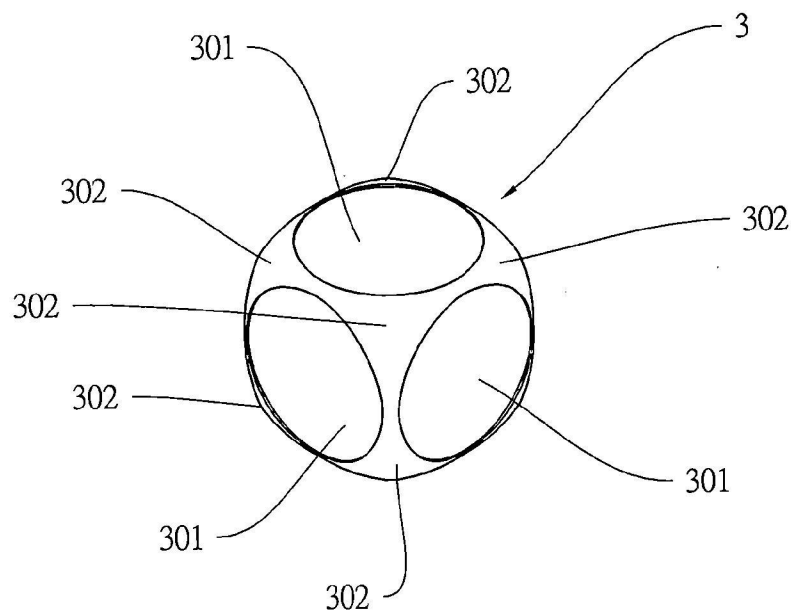
轉桶裝置內之攝影鏡頭組即會立即拍攝該骰子最上一面所呈現之顏色組合為何，而傳至遊戲機台之處理器，進而即會在遊戲機台之各個機台面上顯示，消費者在翻轉桶裝置進行翻轉前，所投注之顏色組合按鈕那一個投注正確，投注正確者，即會在該顏色組合按鈕上方的顯示塊亮燈，並同時顯示得獎點數的倍數，進而有彩票跑出，以便消費者可以彩票來作對換獎品，所以該骰子，將以顏色的呈現組合結果來代替數字者。

4. 如申請專利範圍第 3 項所述之以顏色來代表骰子點數的遊戲之方法，其中三個面塗佈成三面同色部位，為紅色面；三個面塗佈成三面不同色部位，為藍色面、黃色面、綠色面者。

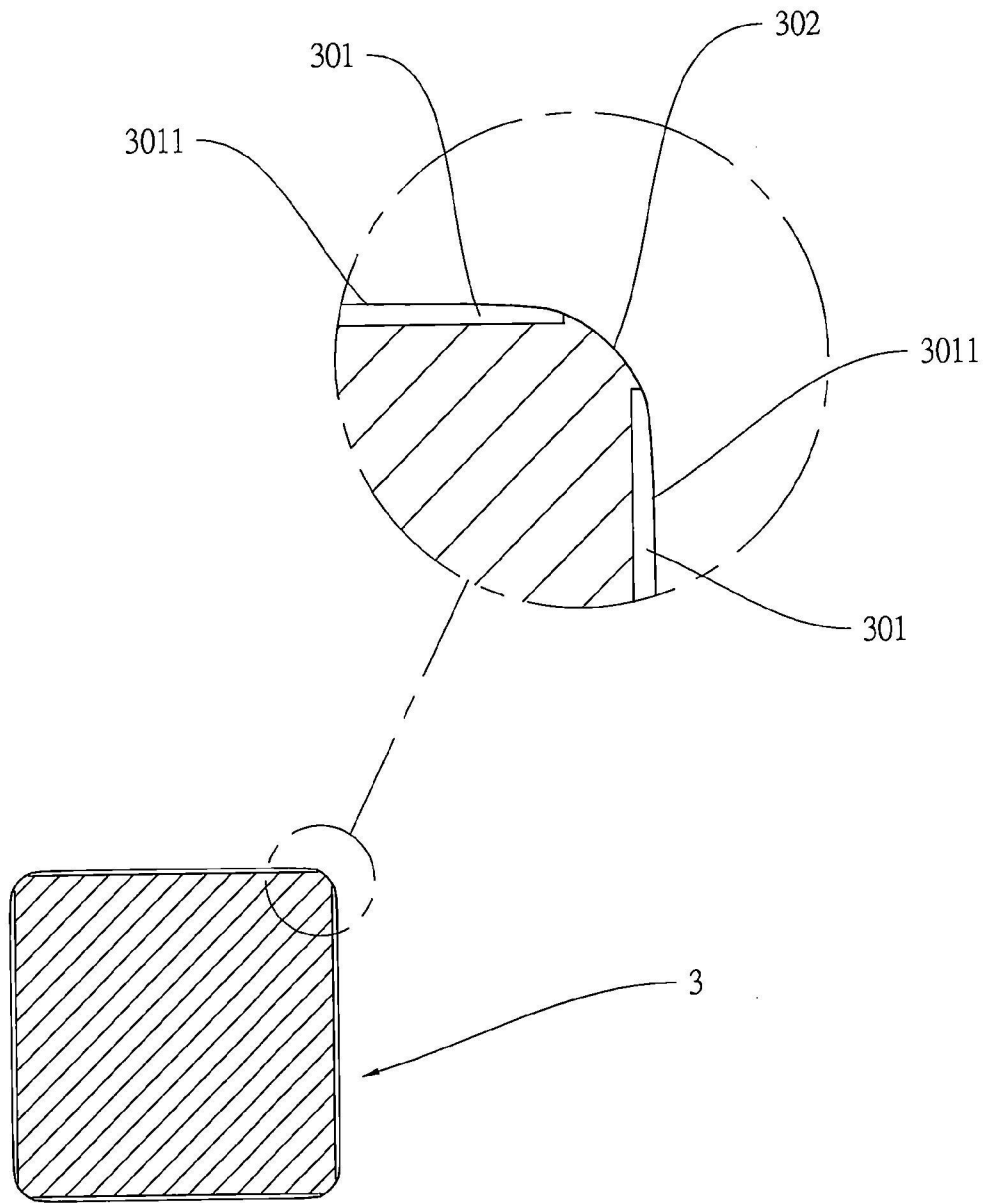
圖式



第1圖

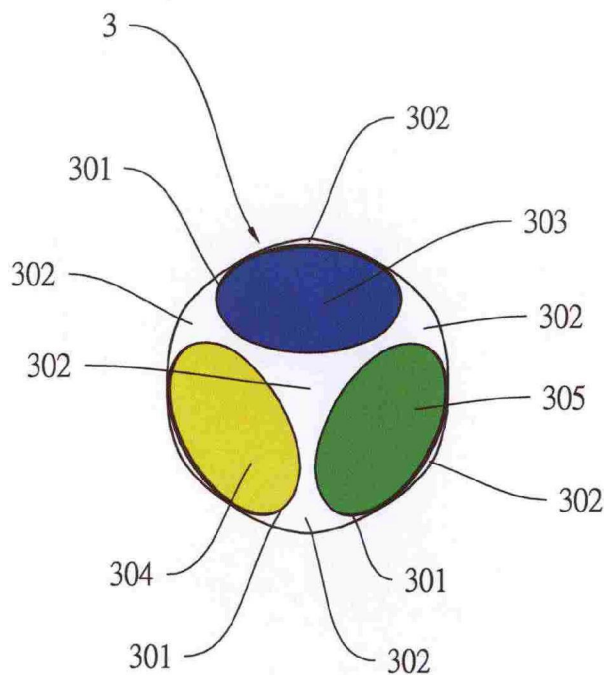


第2圖

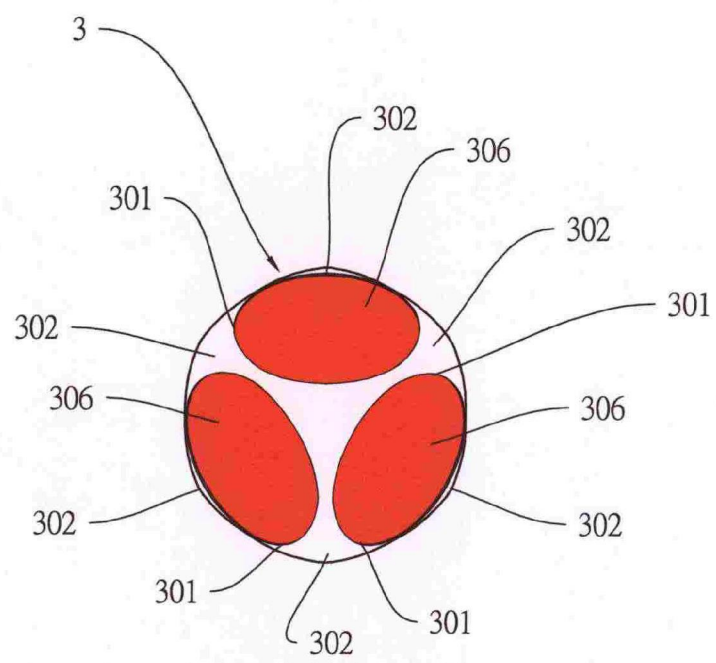


第3圖

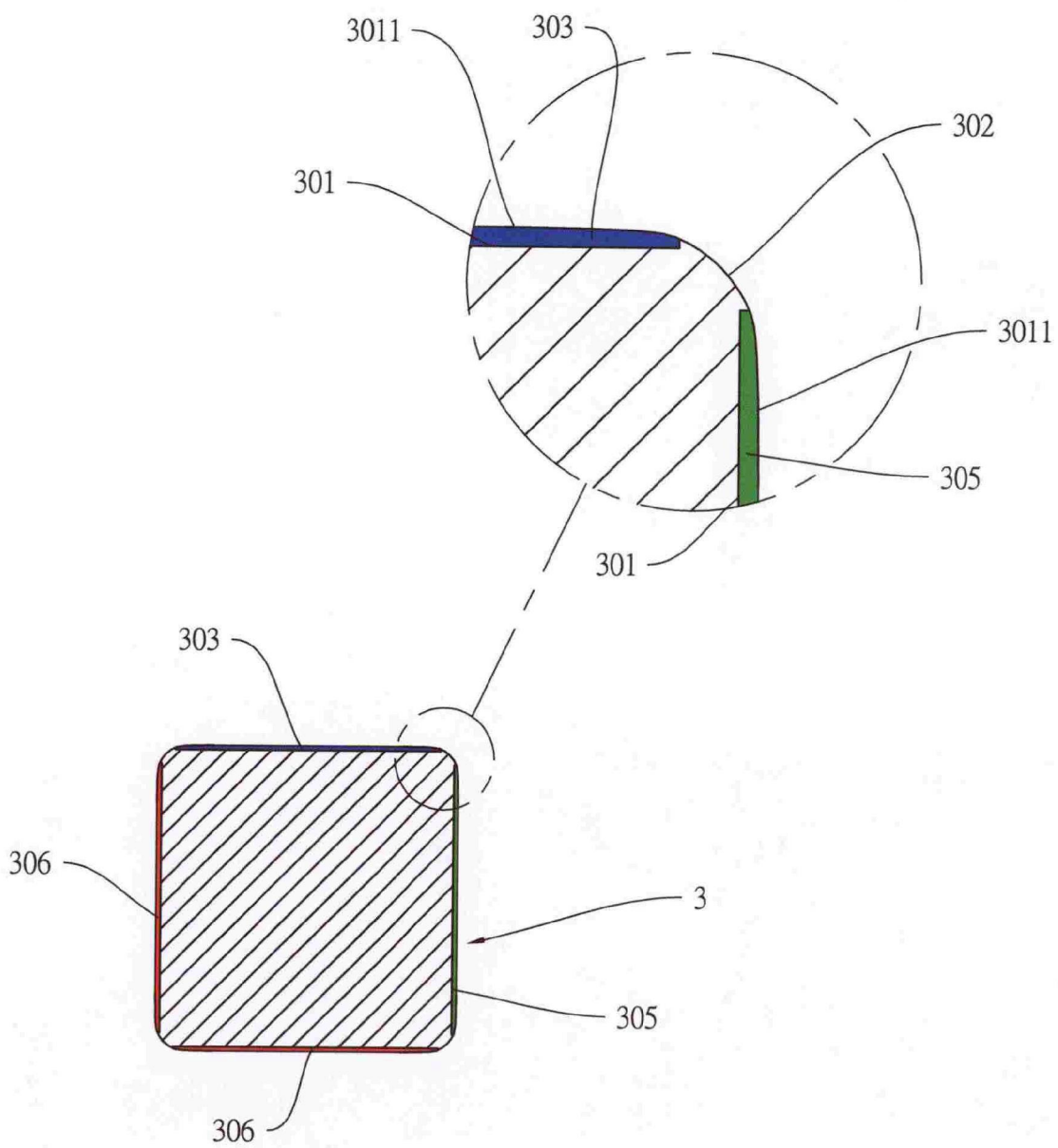




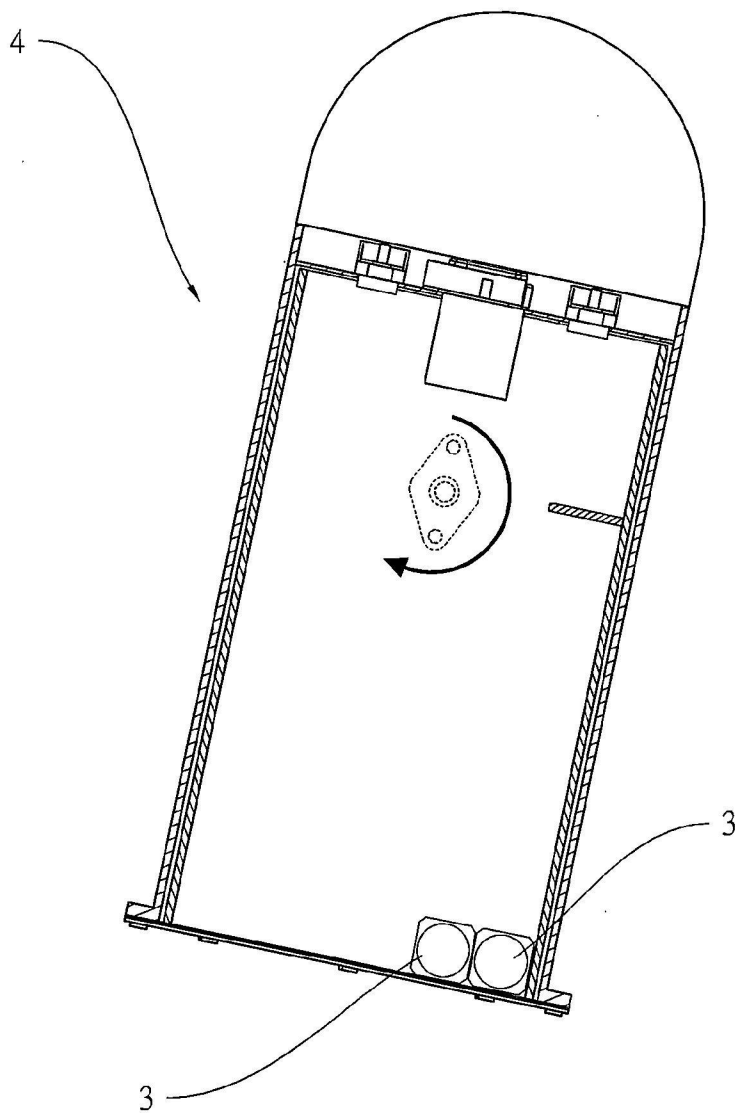
第4A圖



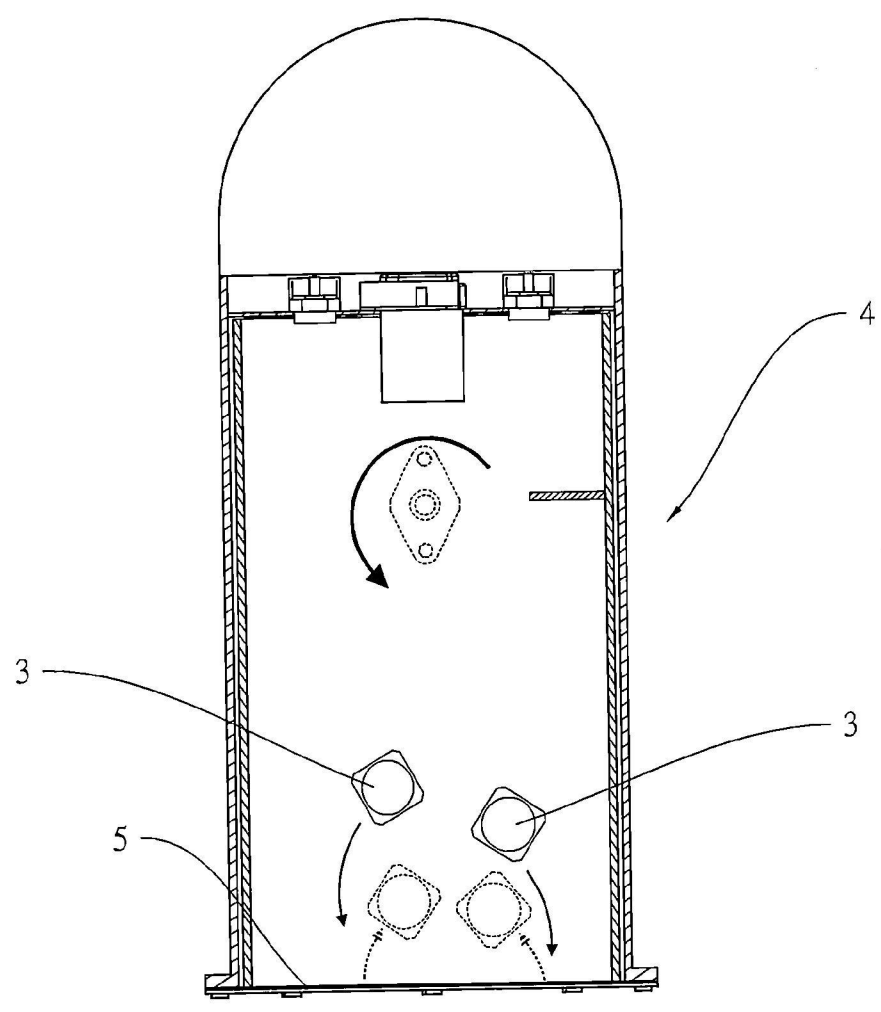
第4B圖



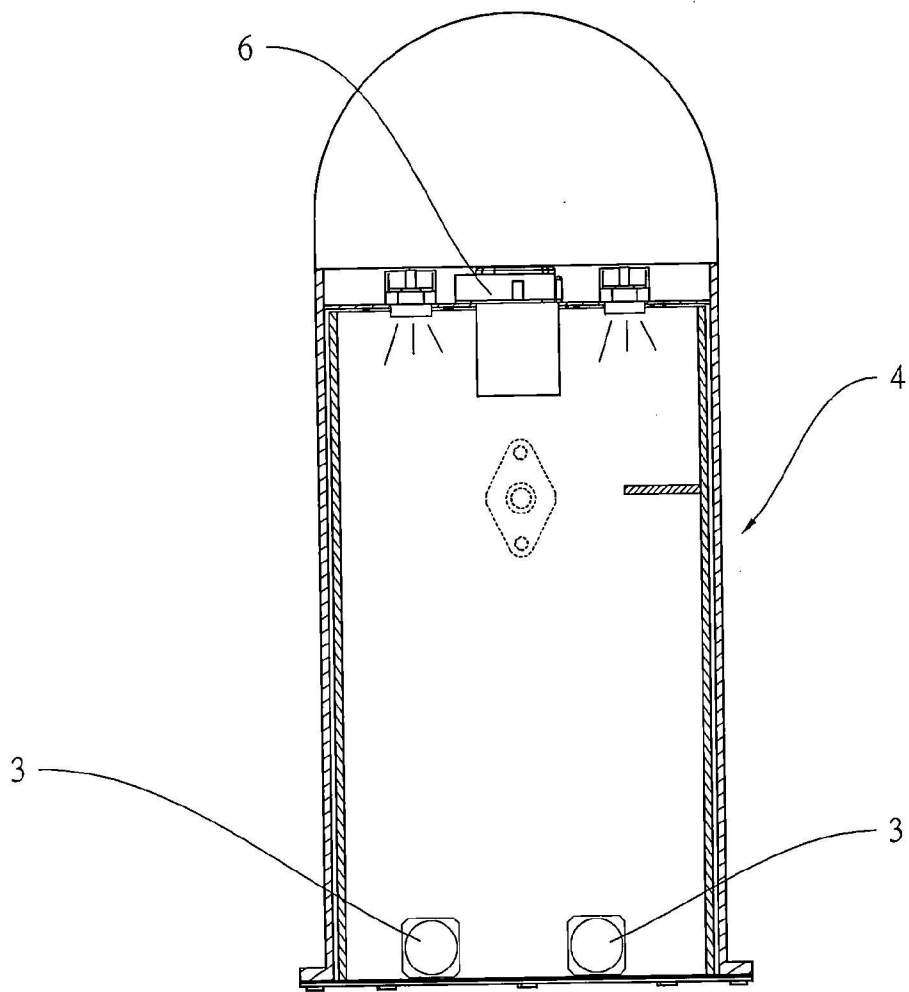
第5圖



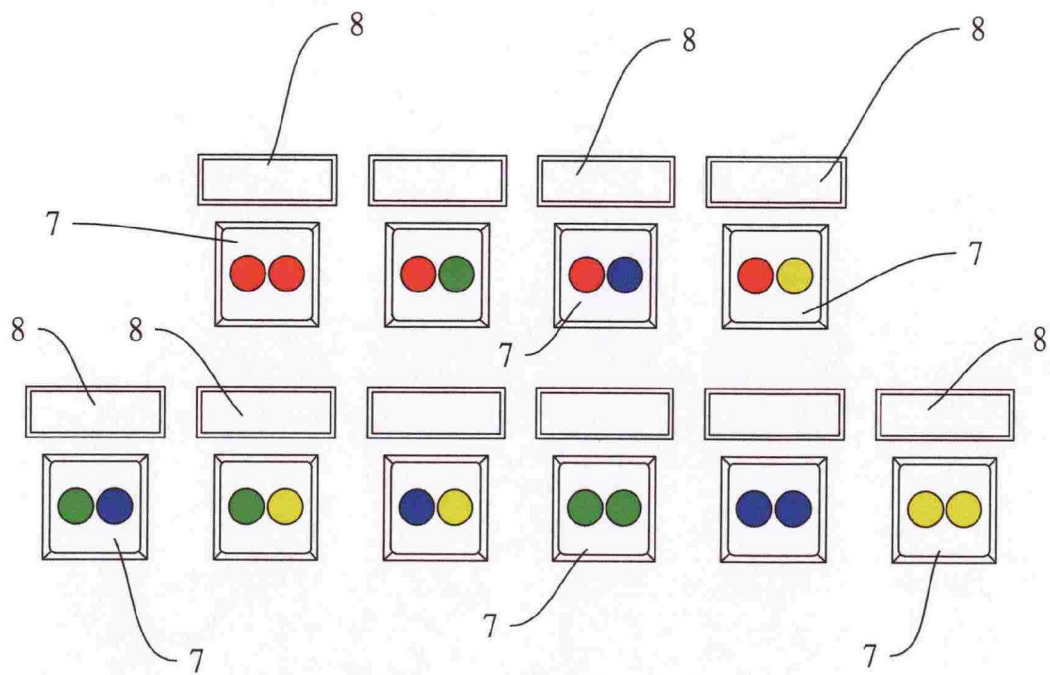
第6圖



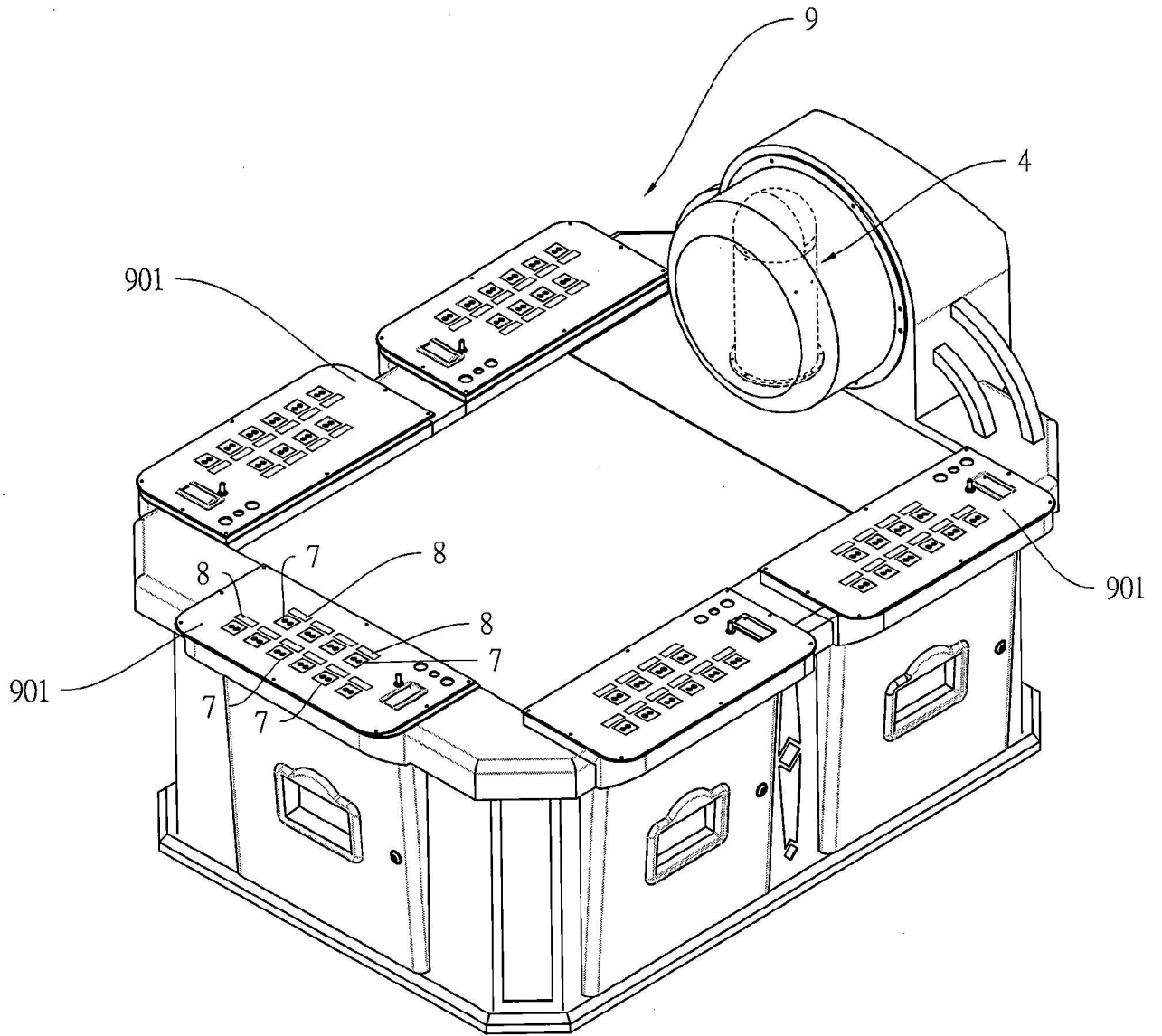
第7圖



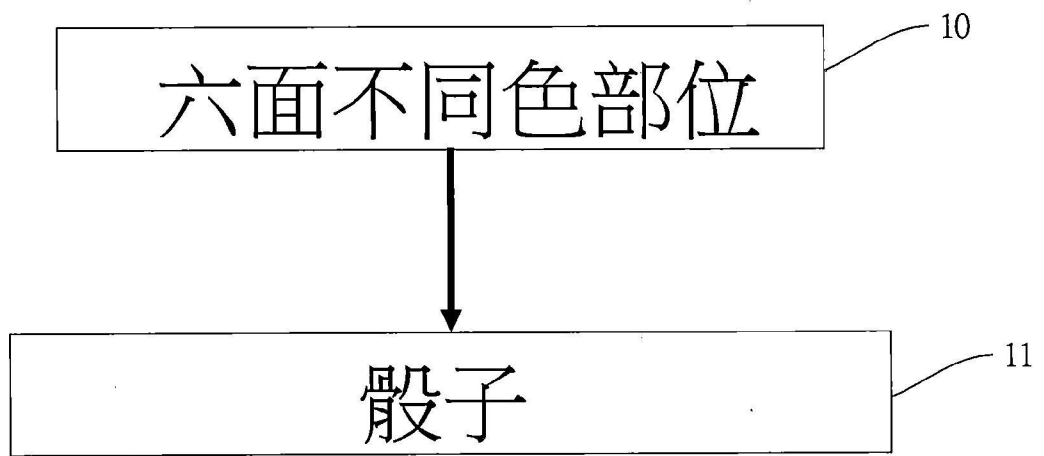
第8圖



第9圖

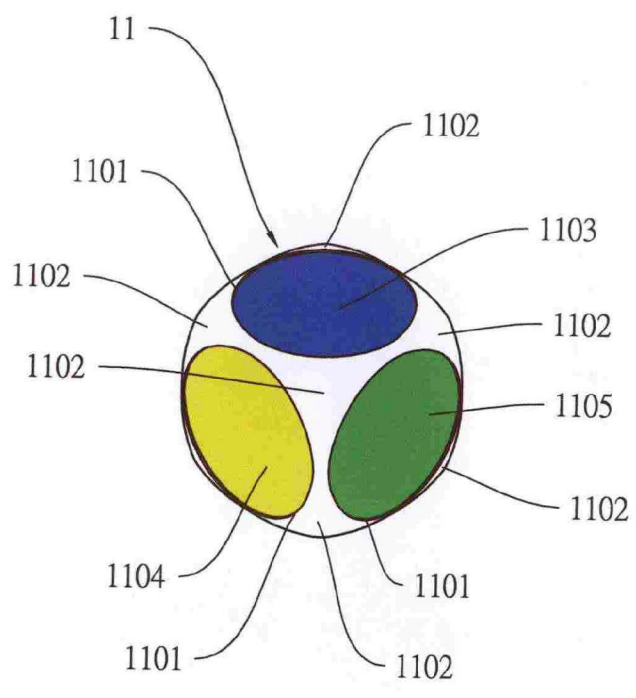


第10圖

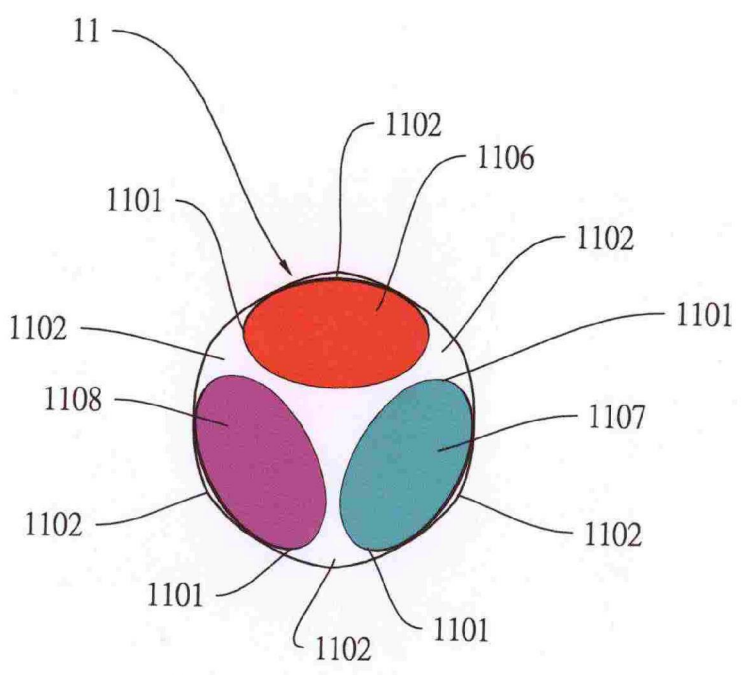


第11圖





第12A圖



第12B圖