

公告本

申請日期	91.3.14
案號	91104848
類別	A63F 13/00

A4
C4

541191

(以上各欄由本局填註)

發明專利說明書

一、發明 名稱	中文	執行多階段撲克遊戲的方法及其裝置
	英文	
二、發明人 創作	姓名	楊南平 (ARDEN YANG)
	國籍	美國
	住、居所	美國加州羅斯麥德市愛格麗街7519號 (7519 EGGLEY ST. ROSEMEAD CA. 91770 U.S.A.)
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 (ARDEN YANG)

第 1 頁

本紙張尺度適用中國國家標準 (CNS) A4規格 (210×297公釐)

(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

經濟部智慧財產局員工消費合作社印製

五、發明說明 (/)

【發明領域】

本發明是有關於一種執行多階段撲克遊戲的方法及其裝置，特別是指一種於同一遊戲中執行多階段之撲克遊戲，以增加遊戲的變化性與刺激性，而達到能夠滿足消費者的喜好之執行多階段撲克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牌形組合，例如一對、三條、順...等排列組合來判斷遊戲結果並給予獎項。或者
10 另一種玩法是由電腦發出七張撲克牌，讓玩家由該七張撲克牌中選出認為最好的五張，再由五張撲克牌的玩法判定輸贏結果並給予獎項。另，傳統搖骰子猜點數遊戲，則是將一或多顆骰子裝入罐子中，搖動罐子將骰子甩動後，讓
15 玩家猜測罐中骰子會出現的點數並下注，並利用將籌碼放在編有點數的格子中，及同時針對不同點數做不同籌碼之下注，提高中獎的機會。因為傳統撲克遊戲由於變化性多，遊戲性夠，且遊戲規則易懂，因此一直深受大眾的喜愛，所以本發明即藉撲克遊戲的人氣及熟悉度，將上述五張及七張撲克的遊戲玩法和猜骰子遊戲加以重新設計組合，而
20 形成一全新的撲克遊戲方法。

【發明概要】

因此，本發明之目的，即在提供一種將撲克遊戲及猜骰子遊戲以階段之玩法整合在同一遊戲中，以增加遊戲的變化性與刺激性，達到使玩家感受全新遊戲玩法而滿足不
25 同消費者喜好之執行多階段撲克遊戲的方法及其裝置。

五、發明說明₂ ()

於是，本發明執行多階段遊戲的方法，是在一遊戲裝置的顯示幕上進行，該方法包括 a. 由該遊戲裝置發給玩家 m 張牌； b. 該遊戲裝置提供該 m 張牌之複數牌形組合供玩家進行押注，然後根據玩家之押注情況及該 m 張牌之牌形組合判定遊戲結果； c. 由該遊戲裝置再發下 n 張牌，並將該 n 張牌連同先前發下之 m 張牌重新洗牌後，再由玩家選出 m 張牌； d. 重覆步驟 b、c 達一預定次數。藉此，將不同撲克遊戲及押注猜獎遊戲結合在同一遊戲裝置中，達到可進行多階段撲克遊戲而增加遊戲的變化性與刺激性之目的。

再者，本發明執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，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作動該遊戲裝置。該遊戲處理單元係依據該輸入單元的輸入內容執行遊戲處理。該顯示單元係將該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，進行 a. 令該遊戲裝置發給玩家 m 張牌； b. 令該遊戲裝置提供該 m 張牌之複數牌形組合供玩家進行押注，然後根據玩家之押注情況及該 m 張牌之牌形組合判定遊戲結果； c. 令該遊戲裝置再發下 n 張牌，並將該 n 張牌連同先前發下之 m 張牌重新洗牌後，供玩家選出 m 張牌；及 d. 重覆前述 b、c 步驟達一預定次數等處理。

【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多階段撲克遊戲的方法及其裝置

五、發明說明()

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一詳細流程圖；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】

首先參閱第一圖所示，是本發明執行多階段撲克遊戲的方法及其裝置的一較佳實施例，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消費者玩樂用之遊戲機台。再配合第二圖所示，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、一配合該遊戲進行適時產生配樂之發聲單元 14 以及一供給上述單元 10 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 動作並適時顯示遊戲影像之一執行多階段撲克 15 遊戲的程式碼，且該程式碼可於該遊戲裝置 1 中執行下述之處理而在該遊戲裝置 1 中進行本發明之遊戲方法的各個步驟：

被首先執行的是一前置處理，當該遊戲裝置 1 一被開啟時，該前置處理程式即被執行，這時，如第二圖所示， 20 該遊戲處理單元 12 中之一中央處理器 122 會從該記錄媒

五、發明說明()

體 121 中取出該遊戲之示範遊戲影像資料送至一影像處理器 123 中經適當處理後，輸出至該顯示幕 131 上，以顯示一教導消費者遊玩及相關遊戲規則的示範遊戲，並且儲存在該記錄媒體 121 中之示範遊戲音樂資料也會被適時送到該發聲單元 14，以於示範遊戲畫面出現的同時送出該示範遊戲的配樂。因此，在該遊戲裝置 1 之遊戲未被啟動前，其顯示幕 131 上會持續重覆該示範遊戲畫面，直到一玩家經由該輸入單元 11 執行一遊戲開始命令(例如投幣動作或按起動鍵等)，該顯示幕 131 即進入該遊戲起始畫面。

10 遊戲處理，參照第三、四圖所示，當遊戲被啟動時，該 遊戲處理 程式即被執行，而開始進行第一階段撲克遊戲。首先在步驟 a 中，令該遊戲裝置 1 先發給玩家 m 張牌，在本實施例中是以發給 5 張撲克牌為例。接著進行步驟 b，如 流程 20 所示，該遊戲裝置 1 提供該 5 張牌之所有可能得分的牌形組合供玩家押注，如第四圖所示，其中包括一對、兩對、三條、順子、同花、葫蘆、四梅、同花順、同花大順及五梅等十種組合，且每一種組合設定不同的得分倍率，此外，設定一參數 $s=0$ 。接著如 流程 21，玩家可選擇在該等牌形組合中的每一種組合或某幾個組合上設定押分，如第四圖所示，在各牌形組合，例如一對、兩對、三條、順子、...五梅等的外側設定 1、2、3、4...10 等押分。這時，為增加遊戲的刺激性與趣味，更令顯示幕 131 的背景顏色可適時產生不同的變化，以提示玩家在後續的第二階段遊戲中所發的牌有可能組成大牌(此處的大牌是指順子以上的牌形組合)，藉此供玩家做為押注時押分及佈局的

五、發明說明()

5

參考。而當玩家押分確定後，如 **流程 22**，遊戲裝置 1 即令該 5 張牌開牌，並進行 **流程 23**，先判斷該 5 張牌中是否有出現特殊牌？且這裡所指的特殊牌即是撲克牌中的兩張鬼牌，若無，直接進入 **流程 25**，若有，則先進入 **流程 24**，

5 將該鬼牌設定為對玩家最有利的牌，再進入 **流程 25**，使依據該 5 張牌之牌形組合以及玩家的押注情況判定遊戲結果，並適時增減玩家的積分，而且，玩家的這些積分變化會被適時更新及記錄在第二圖之該遊戲裝置 1 的隨機存取記憶體 124 中。至此，上述第一階段遊戲即告結束，接著

10 進行第二階段遊戲，而在第二階段遊戲開始之前，該遊戲裝置 1 會先設定一決定該遊戲之階段數及結束時機之預定條件，而在本實施例中，該預定條件是設為參數 $s=1$ ，亦即兩階段的遊戲。因此，當第一階段遊戲結束時，該遊戲裝置 1 會先進行一 **判別步驟 26** 判斷參數 s 是否等於設定

15 值(1)，若否，則進行步驟 c，並執行第二階段遊戲之一 **發牌處理**。

如 **流程 27** 所示，遊戲裝置 1 會保留上一階段發下的 5 張牌，並且再發下 n 張牌，在本實施例中是以發 2 張牌為例，然後將該 5 張牌蓋牌並與該 2 張牌合併且重新洗牌

20 後，再供玩家從其中選出 5 張牌，此外，在選牌過程中，為提高玩家選中好牌的機率，該 7 張牌中的某些牌會被提示，例如本張大於 10、本張是單號...等，做為玩家選牌時的參考，同時，令參數 s 累加(即 $s=s+1$)。然後，執行 **重覆處理** 程式，亦即步驟 d，重新進行 **流程 21**~**流程 25**，並在

25 **流程 21** 中先讓玩家設定押分，只不過，這次玩家不再需

五、發明說明 ()

6

要對該等牌形組合分別進行押分，且僅需設定一押分，即在第四圖中位於該等牌形組合的中間位置押分(例如 20)，

如此，當該 5 張牌之牌形組合符合遊戲裝置 1 提供之所有牌形組合的其中一種時，玩家的得分即為該種牌形組合的

5 倍率(例如，同花×10)乘以玩家之押分(20)。此外，為增加遊戲的變化性，本遊戲裝置 1 更在第二階段遊戲中設置一

轉動三輪數字轉輪的遊戲，該三輪數字轉輪是指三個並排的滾輪，在各滾輪表面標示有 1~9 等數字。且因為該轉動

三輪轉輪的遊戲僅提供給第一階段以後的遊戲，所以，在

10 進行該遊戲之前，會先執行該判別步驟 26，判斷此時之參數 $s=1$ ，確定目前進行的遊戲是第二階段遊戲後，再經

流程 28，判斷第二階段中選出的 5 張牌是否符合其所設定的牌形組合(例如三條、順子、同花、葫蘆、四梅、同花順、

五梅及同花大順等八種)其中的一種，若無，第二階段遊戲

15 即告結束，若有，則進行流程 29，供玩家藉由第二圖中之輸入單元 11 轉動該三輪數字轉輪，而當該三輪轉輪出現的

數字皆相同時，如流程 30所示，令玩家的得分為原得分

乘上該數字，而提高玩家的積分並結束該遊戲，顯示幕 131

20 出現遊戲結束畫面，並自動返回該遊戲裝置 1 原始之示範遊戲畫面，直到玩家再一次由該輸入單元 11 啟動遊戲。

此外，該遊戲裝置 1 更執行一顯示處理，使在上述遊戲過程中，配合該遊戲流程，從該記錄媒體 121 中同步取出

25 影像資料經顯示單元 13 做數位/類比轉換後，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，

五、發明說明()

使於遊戲過程中適時產生遊戲的配樂。

當然，本發明之遊戲方法並不僅限於上述之二階段撲克遊戲，其亦可根據使用上的需求，藉由設定判別步驟 26中的設定值(即預定遊戲次數)，重覆執行步驟 d(包含步驟 5 b 及 c)，即能達到三階段以上之多階段撲克遊戲的目的。另外，亦可藉由設定不同之預定條件來控制遊戲進行的階段，例如當玩家積分不足或剩餘牌數不夠發牌等情況。

而且，在本發明中，當遊戲是設計成多階段遊戲時，在每次進行一新遊戲階段而重新執行步驟 b、c 時，在步驟 10 b 結束之後，步驟 c 開始之前，更可重新設定該 m 及 n 之值，使得在每一新的遊戲階段進行時，遊戲裝置可提供不同數量(改變 n 值)的牌供玩家選擇，且玩家可由該等牌中選擇不同數量的牌(改變 m 值)，藉此進一步增進該遊戲之變化性與趣味性。

15 由上述說明可以清楚得知，本發明主要是利用該遊戲裝置 1 進行一階段性撲克遊戲，且該遊戲方法是將傳統五張撲克及七張撲克的玩法融合在一起，並利用搖骰子猜點數的方式，提供 5 張撲克牌的牌形組合供玩家選擇性押分，並在第一階段以後的遊戲中，進行另一種押分方式及轉動轉 20 輪加分遊戲，而產生出一種新的撲克遊戲玩法及不同的遊戲規則，並對喜歡撲克遊戲的玩家產生新奇的吸引力，且藉由其中之階段性遊戲及猜點押分的方式，提高玩家的中獎機會，並投入注意力。

25 因此，本發明藉由在一遊戲裝置上執行階段性撲克遊戲的方法，讓玩家不但可階段地進行該遊戲，而且前一階

五、發明說明()

8

段玩過的牌還可併入下一階段的牌中進行下一階段的玩法，如此一關一關的接續性玩法，不但能增加遊戲的趣味性與刺激性，讓玩家感受到層層的刺激感而被深深吸引並增加消費的意願，而且提高傳統撲克遊戲的深度與廣度，

5 能滿足不同喜好之消費者，並且僅需在同一遊戲機台上就能讓玩家玩多階段的遊戲，有利於商家創造理想的營收，並大幅減少購置多種機台之營業及維護成本。

再者，在該遊戲裝置 1 之顯示幕 131 上顯示的牌雖然主要以撲克牌的形式為主，但其圖案形狀仍可依遊戲之可

10 看性或美觀性做適度變化，只要牌上標示的點數及圖樣可讓人清楚了解其所代表的意思即可。

另外，本發明之遊戲方法除了上述實施例之外，尚可以許多其他型式存在，例如記錄在一記錄媒體(如磁碟片、光碟片)中，或燒錄在可攜式電子裝置之唯讀記憶體中，或

15 製成一遊戲卡匣...等等方式，而能以不同型態應用在電子裝置中，藉以適時帶給人們歡樂並消除壓力。

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

20 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)

訂

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)

訂

四、中文發明摘要(發明之名稱:執行多階段撲克遊戲的方法及其裝置)

本發明提供一種執行多階段撲克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，其先由該遊戲裝置發給玩家m張牌，並提供該m張牌之牌形組合供玩家押注後，根據玩家之押注情況判定勝負，接著再發下n張牌，並將之前使用的牌與該n張牌合併重新洗牌後，再由玩家選出k(或m)張牌而決定勝負，並於重覆上述押注、判定及發牌等遊戲步驟時可適時重新設定該n及k(或m)值，藉此達到於一遊戲中執行多階段撲克遊戲而增加遊戲變化性與刺激性之目的。

英文發明摘要(發明之名稱:)

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁各欄)

裝

訂

線

六、申請專利範圍

1. 一種執行多階段撲克遊戲的方法，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. 由該遊戲裝置發給玩家m張牌；
 - b. 該遊戲裝置提供該m張牌之複數牌形組合供玩
5 家進行押注，然後根據玩家之押注情況及該m張牌之牌形組合判定遊戲結果；
 - c. 由該遊戲裝置再發下n張牌，並將該n張牌連同上一步驟使用的牌重新洗牌後，再由玩家選出m張牌；及
 - 10 d. 重覆步驟b、c至符合一預定條件，即結束該遊戲。
2. 依申請專利範圍第1項所述之執行多階段撲克遊戲的方法，在步驟d中，於每次重新執行步驟b、c時，在步驟b
15 結束之後，步驟c開始之前，該遊戲裝置可重新設定該m及n之值。
3. 依申請專利範圍第1項所述之執行多階段撲克遊戲的方法，在步驟a中，該m張牌中有些牌是呈開牌狀態，其餘牌是呈蓋牌狀態，以供玩家做為在步驟b中猜牌押注的參考。
- 20 4. 依申請專利範圍第1項所述之執行多階段撲克遊戲的方法，在步驟b中，當該m張牌中有出現特殊牌時，則該特殊牌可代表任何一張對玩家有利的牌。
5. 依申請專利範圍第1項所述之執行多階段撲克遊戲的方法，在步驟b中，更以顯示幕背影顏色的變換提示步驟c

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

符合一預定條件時，即結束該遊戲；及

顯示處理，將上述之處理過程顯示在該遊戲裝置之顯示幕上。

- 5 10. 依申請專利範圍第9項所述電腦可讀取之記錄媒體，在該重覆處理中，於每次重新執行遊戲處理及發牌處理時，在遊戲處理結束之後，發牌處理開始之前，可重新設定該m及n之值。
- 10 11. 依申請專利範圍第9項所述電腦可讀取之記錄媒體，其中在該遊戲處理中，該m張牌中有些牌是呈開牌狀態，其餘牌是呈蓋牌狀態，以供玩家做為猜牌押注時的參考。
- 10 12. 依申請專利範圍第9項所述電腦可讀取之記錄媒體，其中在該遊戲處理中，當該m張牌中有出現特殊牌時，則該特殊牌可代表任何一張對玩家有利的牌。
- 15 13. 依申請專利範圍第9項所述電腦可讀取之記錄媒體，其中在該遊戲處理中，更提供顯示幕背影顏色的變換，提示在接下來之發牌處理中所發的n張牌可能會出現組合出大牌之牌形，以供玩家做為押注的參考。
- 20 14. 依申請專利範圍第9項所述電腦可讀取之記錄媒體，其中在該遊戲處理中，更提供一三輪數字轉輪遊戲，使當該m張牌符合該遊戲處理中所設定的某些牌形組合時，玩家可進行該三輪數字轉輪遊戲，並於該三輪數字轉輪皆出現相同數字時，增加該玩家的積分。
- 15 15. 依申請專利範圍第9項所述電腦可讀取之記錄媒體，其中在該發牌處理中，該m+n張牌中的某些牌會被提示，

六、申請專利範圍

以供玩家做為選牌時的參考。

16. 依申請專利範圍第9項所述電腦可讀取之記錄媒體，在該重覆處理中，該預定條件包括玩家積分不足、到達預設遊戲次數以及剩餘牌數已不夠發牌等情況。
- 5 17. 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：
- 10 前置處理，偵測玩家是否啟動該遊戲裝置；
- 遊戲處理，於上述遊戲裝置被啟動後，發給玩家m張牌，並提供該m張牌之複數牌形組合供玩家押注，而根據該m張牌之牌形及玩家之押注情況判定遊戲結果；
- 發牌處理，再發下n張牌，並將該n張牌連同先上述
- 15 遊戲處理使用的牌重新洗牌後，再供玩家選出m張牌；
- 重覆處理，重覆執行前述之遊戲處理及發牌處理至符合一預定條件時，即結束該遊戲；及
- 顯示處理，將上述之處理過程顯示在該遊戲裝置之顯示幕上。
- 20 18. 依申請專利範圍第17項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，在該重覆處理中，於每次重新執行遊戲處理及發牌處理時，在遊戲處理結束之後，發牌處理開始之前，可重新設定該m及n之值。
19. 依申請專利範圍第17項所述可置換地插置在一遊戲裝

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

置上之電路板，其中在該遊戲處理中，該m張牌中有些牌是呈開牌狀態，其餘是呈蓋牌狀態，以供玩家做為猜牌押注時的參考。

20. 依申請專利範圍第17項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中在該遊戲處理中，當該m張牌中有出現特殊牌時，該特殊牌可代表任何一張對玩家有利的牌。

21. 依申請專利範圍第17項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中在該遊戲處理中，更提供顯示幕背影顏色的變換，提示在接下來的發牌處理中所發的n張牌可能有組合出大牌之牌形，以供玩家做為押注時的參考。

22. 依申請專利範圍第17項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中在該遊戲處理中，更提供一三輪數字轉輪遊戲，使當該m張牌符合該遊戲處理中設定之某些牌形組合時，玩家可藉由該輸入機構進行該三輪數字轉輪遊戲，並於該三輪數字轉輪皆出現相同數字時，增加該玩家的積分。

23. 依申請專利範圍第17項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中在該發牌處理中，該m+n張牌中的某些牌會被提示，以供玩家做為選牌時的參考。

24. 依申請專利範圍第17項所述可置換地插置在一遊戲裝置上之電路板，其中在該重覆處理中，該預定條件包含玩家積分不足、已達預設遊戲次數及剩餘牌數不夠發牌等情況。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

25. 依申請專利範圍第17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裝置。

5 26. 一種執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，包括：

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遊戲處理；及

10 一顯示單元，係將上述遊戲處理單元之遊戲處理過程顯示出來；

且上述之遊戲處理單元在該遊戲裝置被啟動後，進行如下之處理：

a. 令該遊戲裝置發給玩家m張牌；

15 b. 令該遊戲裝置提供該m張牌之複數牌形組合供玩家進行押注，然後根據玩家之押注情況及該m張牌之牌形組合判定遊戲結果；

c. 令該遊戲裝置再發下n張牌，並將該n張牌連同前一步驟使用的牌重新洗牌後，供玩家選出m張牌；及

20 d. 重覆步驟b、c至符合一預定條件時，結束該遊戲。

27. 依申請專利範圍第26項所述之執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，在步驟d中，於每次重新執行步驟b、c時，在該步驟b結束之後，步驟c開始之前，該遊戲

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

六、申請專利範圍

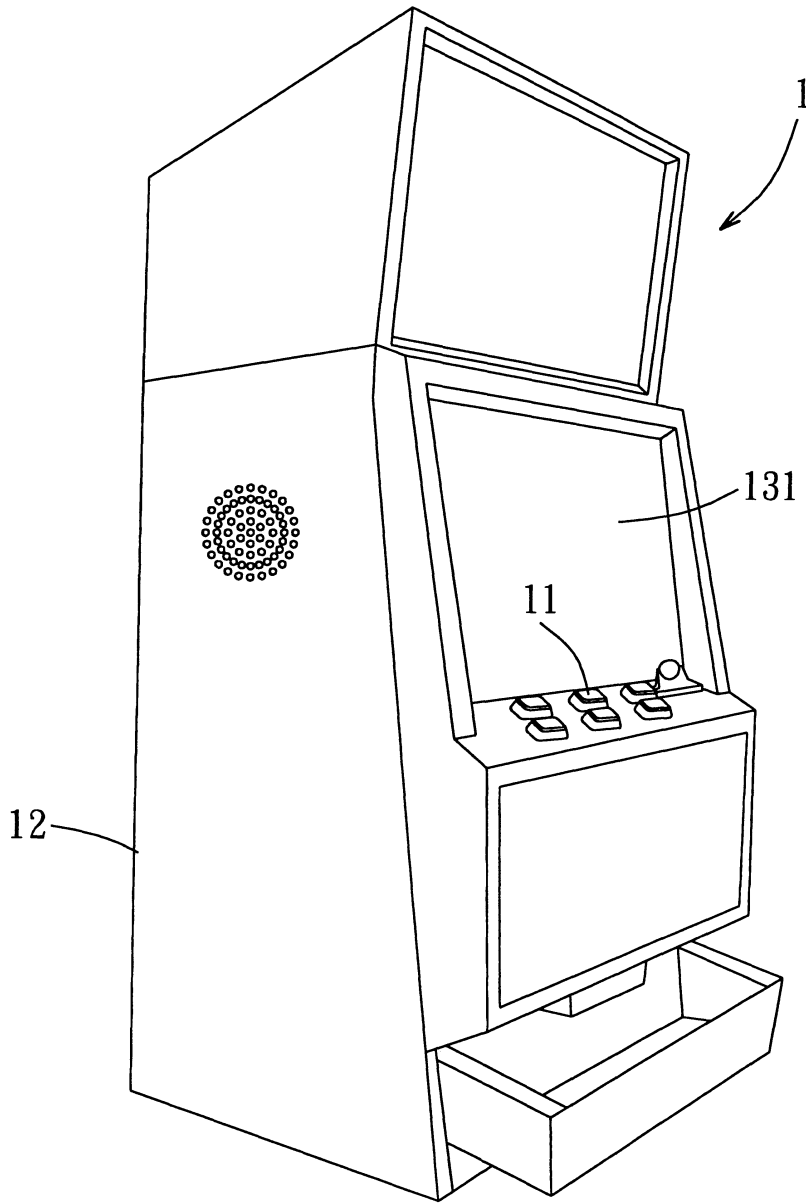
處理單元可重新設定該m及n之值。

28. 依申請專利範圍第26項所述之執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，其中在步驟a中，該m張牌中有些牌是呈翻開狀態，其餘牌是呈蓋牌狀態，以供玩家做為步驟b中猜牌押注的參考。
29. 依申請專利範圍第26項所述之執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，其中在步驟b中，當該m張牌中有出現特殊牌時，則該特殊牌可代表任何一張對玩家有利的牌。
30. 依申請專利範圍第26項所述之執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，其中在步驟b中，更以變換顯示幕背影顏色提示步驟c所發下的n張牌中可能出現組合出大牌之牌形，供玩家做為押注時的參考。
31. 依申請專利範圍第26項所述之執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，更提供一三輪數字轉輪，使得在步驟b中，當該m張牌符合某些預設的牌形組合時，玩家可藉由該輸入單元啟動該三輪數字轉輪，並於該三輪數字轉輪皆出現相同數字時，增加該玩家的積分。
32. 依申請專利範圍第26項所述之執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，其中在步驟c中，該m+n張牌中的某些牌會被提示，以做為玩家選牌時的參考。
33. 依申請專利範圍第26項所述之執行多階段撲克遊戲的遊戲裝置，其中在步驟d中，該預定條件包括玩家積分不足、已達預設遊戲次數及剩餘牌數不夠發牌等情況。
34. 一種執行多階段撲克遊戲的方法，該方法是在一遊戲裝

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂

圖式

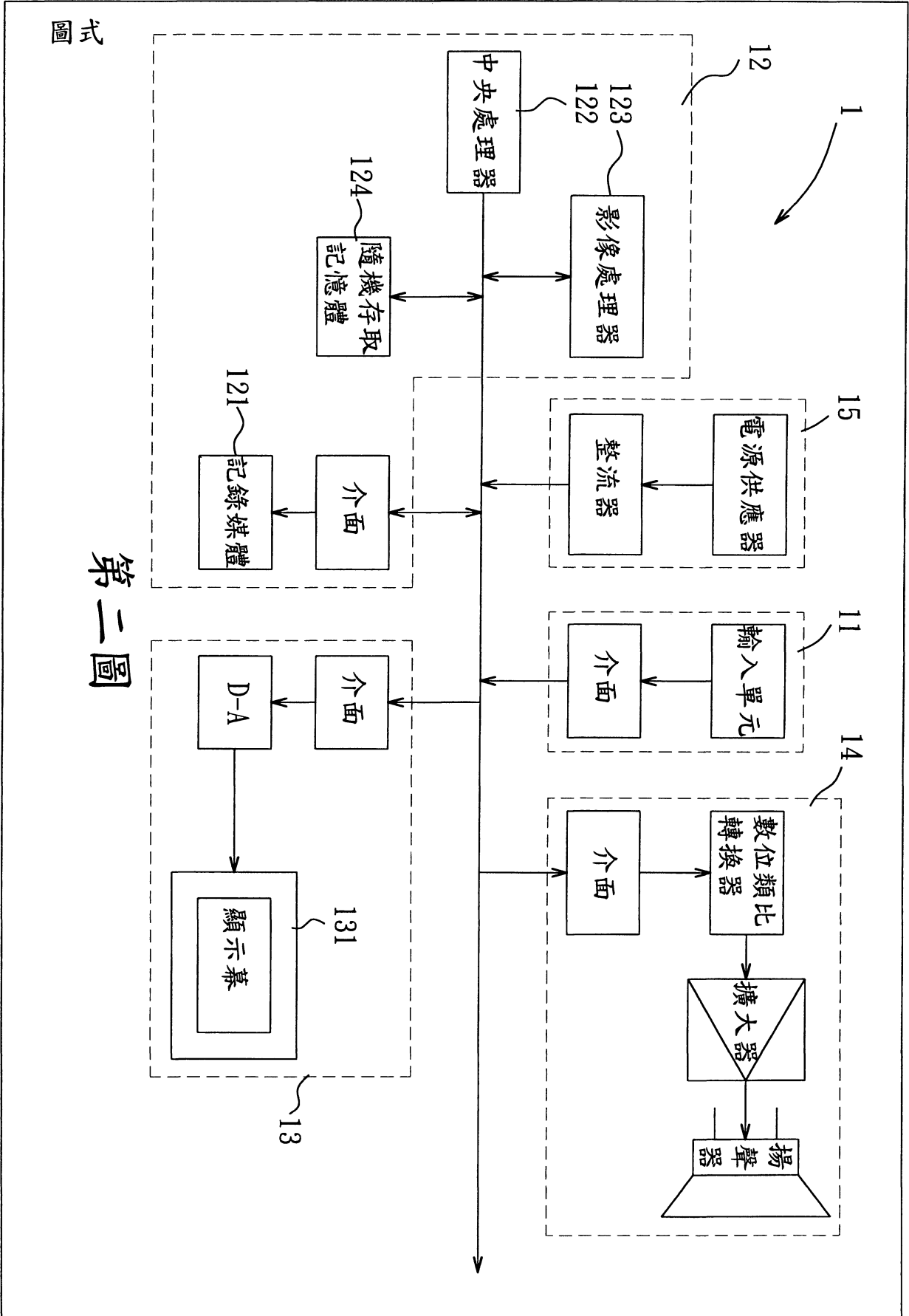


第一圖

裝

訂

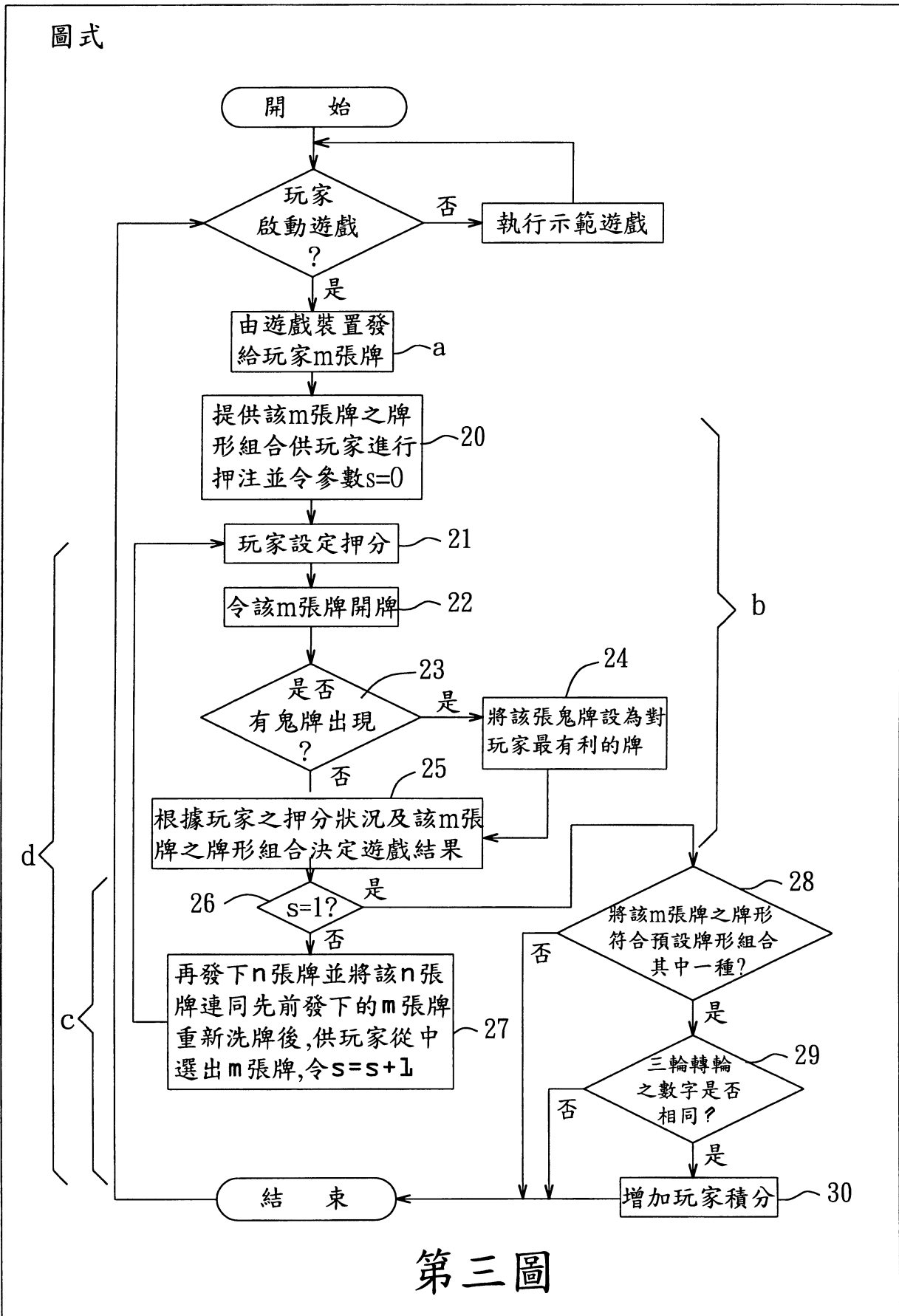
線



圖式

第二圖

圖式



裝
訂
線

圖式

	1	2	3	
	一對 × 2	兩對 × 3	三條 × 4	
6	葫蘆 × 30	20	順子 × 5	4
7	四梅 × 100		同花 × 10	5
	同花順 × 200	同花大順 × 300	五梅 × 500	
	8	9	10	



第四圖

裝

訂

線

六、申請專利範圍

將發下的n張牌之牌形可能會組合出大牌，以供玩家做為在步驟b中押注時的參考。

6. 依申請專利範圍第1項所述之執行多階段撲克遊戲的方法，該遊戲裝置更提供一三輪數字轉輪，使得在步驟b
5 中，當該m張牌符合該等牌形組合中的某些組合時，可供玩家啟動該三輪數字轉輪，並於該三輪數字轉輪皆出現相同數字時，增加該玩家的積分。
7. 依申請專利範圍第1項所述之執行多階段撲克遊戲的方法，在步驟c中，該m+n張牌中的某些牌在開牌前會被提示，以做為玩家選牌時的參考。
10
8. 依申請專利範圍第1項所述之執行多階段撲克遊戲的方法，在步驟d中，該預定條件包括玩家積分不足、到達預設遊戲次數及剩餘牌數已不夠發牌等情況。
9. 一種電腦可讀取之記錄媒體，其可被載置於一具有一顯示
15 幕之電腦上做為一遊戲裝置，且該記錄媒體中記錄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，該程式碼可於該遊戲裝置中執行如下之處理：
前置處理，偵測玩家是否啟動該遊戲裝置；
遊戲處理，於上述遊戲裝置被啟動後，發給玩家m
20 張牌，並提供該m張牌之複數牌形組合供玩家押注，而根據該m張牌之牌形及玩家之押注情況判定遊戲結果；
發牌處理，再發下n張牌，並將該n張牌連同上述該遊戲處理使用的牌重新洗牌後，再供玩家選出m張牌；
重覆處理，重覆執行前述之遊戲處理及發牌處理至

25

92年4月8日修正/史山, 允允

六、申請專利範圍

- 置之顯示幕上進行，且該方法包括下列步驟：
- a. 由該遊戲裝置發給玩家m張牌；
 - b. 該遊戲裝置根據該m張牌提供複數牌形組合供
5 玩家進行押注，以根據玩家之押注情況及該m張牌之牌形組合判定遊戲結果；
 - c. 由該遊戲裝置再發下n張牌，並將該n張牌連同前一步驟使用的牌重新洗牌後，再由玩家選出k張牌；
 - 10 d. 該遊戲裝置根據該k張牌提供複數牌形組合供玩家進行押注，並根據玩家之押注情況及該k張牌之牌形組合判定遊戲結果；及
 - e. 重覆步驟c、d達一預定條件即結束該遊戲。
35. 依申請專利範圍第34項所述執行多階段撲克遊戲的方法，在步驟e中，於每次重新執行步驟c、d時，在步驟c
15 結束之後，步驟d開始之前，可重新設定該n及k之值。

(請先閱讀背面之注意事項再填寫本頁)

訂