

電子遊戲機說明書

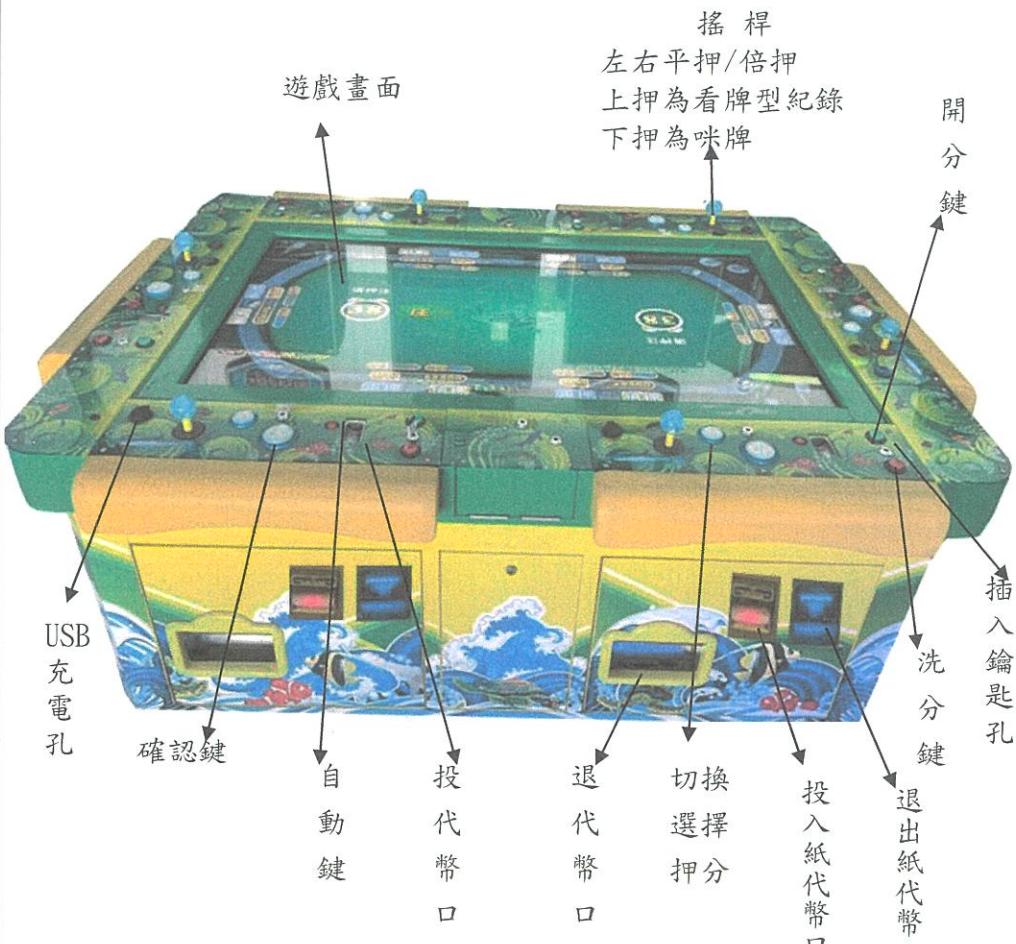
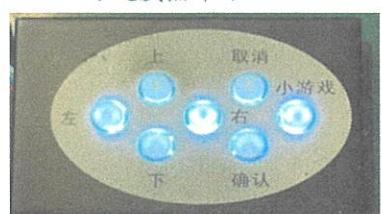
機具 名稱	中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座 原文：
遊戲 流程	<pre> graph LR A[代幣, 開分, 紙代幣] --> B[選擇押分] B --> C[遊戲開始] C --> D{是否續玩} D -- 是 --> E[中獎, 未中獎] E --> F[計算結果] F --> G[得分] G --> H[遊戲結束] D -- 否 --> H </pre>
遊戲 說明	<ol style="list-style-type: none"> 本遊戲機為 6 人座機檯；共含有三種遊戲：(1)斗牛、(2)三公、(3)推筒子，各分機單獨遊戲無互相之關聯，不具備網路連線功能，無法上網連線。 遊戲選項：玩家須透過業者以鑰匙打開機具，經由機具內部的按鍵選擇遊戲。 本遊戲機檯可使用代幣、開分方式或娛樂用紙代幣輸入分數。 一枚代幣 1 元，每投一枚代幣可得 100 分。 可請服務人員以鑰匙控制，按下開分鍵開分。每次最低開分 1000 分，最高開分為 50000 分，兌換比率依需求而定。 娛樂用紙代幣(業者可選配)可兌換最低 100 分，最高 50000 分，兌換娛樂用紙代幣僅可在該店家之遊戲機使用。兌換比率依需求而定。 押分時間由 15 秒至 45 秒可供業者需求而設定。押分選項有 50 分、100 分、500 分、1000 分（業者依需求調整）。限定最高押分 20000 分。 遊戲開始：玩家先選擇平押或倍押，再選擇押分分數，押分時間結束後，機具會先擲 3 個骰子決定發牌順序。機具依順序發牌給莊家(一律為電腦)、閒家，開牌後閒家各別與莊家比大小，牌型大者獲勝。 操作方式：任何時候搖桿向上為牌型紀錄。搖桿向左、向右可選擇平押或倍押，發牌完後玩家搖桿向下為看牌型咪牌。按確認鍵為直接開牌。 押分屬性：有平押與倍押兩種。遊戲中採用平押時，勝負判讀後，只依玩家押分分數結算分數；而在倍押時，遊戲如果出現特定牌組勝出，玩家則依特定牌組之倍率判讀計分；倘遊戲於倍押時如無特定牌組出現，則與平押屬性相同。 遊戲畫面顯示得分結果，剩餘之分數、代幣或紙代幣，可供玩家至本機檯或其他遊戲機檯遊玩，直到分數玩完為止或請服務人員以鑰匙控制進入洗分畫面並結清剩餘分數，結束遊戲。洗掉之分數，只能兌換價值新台幣 2000 元以下之禮品，並且不得兌換現金或是任何有價證券。 本機共有 9 種不同框體，主程式及遊戲方式均相同，各框體種類圖案如附件。

評鑑委員會第34次會議評鑑為娛樂類
電打仔三合一大富賀年9月17日

電子遊戲機說明書

機具 名稱	中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座 原文：
尺寸： 機具 外觀 及 裝置 說明	長 180 * 寬 120 * 高 71.5 cm，重 200 kg，電器規格：110V，60Hz，5A 【機台圖】  按鍵區 

電子遊戲機說明書

機具 名稱	中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座
	原文：
機具 外觀 及 裝置 說明	 <p>搖桿 左右平押/倍押 上押為看牌型紀錄 下押為咪牌</p> <p>遊戲畫面</p> <p>開分鍵</p> <p>插入鑰匙孔</p> <p>洗分鍵</p> <p>退出紙代幣口</p> <p>USB充電孔</p> <p>確認鍵</p> <p>自動鍵</p> <p>投代幣口</p> <p>退代幣口</p> <p>切換選擇押分</p> <p>投入紙代幣口</p>
	<p>玩家說明畫面</p>  <p>顯示押分、顯示籌碼分數、顯示切換、 平押、倍押、顯示平押、顯示倍押</p> <p>遊戲選擇畫面</p>  <ol style="list-style-type: none"> 選擇確認鍵進入選擇遊戲畫面。 按上或下鍵為選擇遊戲。 按左或右鍵為選擇遊戲。 按確認後離開。 小遊戲無作用。

本機關委員會評鑑為遊戲規則
 第334次會議評鑑為娛樂類
 111年9月24日

中文：三公3合1多遊戲6人座

原文：

NO	名稱	遊戲說明																																				
1	斗牛	<p>1. 本遊戲由一副撲克牌共 52 張牌組成，J, Q, K 為公牌，以 10 點計算。機具會發給莊家（電腦）、閒家各 5 張牌，由閒家各別與莊家比大小。</p> <p>2. 5 張牌中若有 3 張牌相加為 10 或 10 的倍數，稱為有牛。剩餘 2 張牌相加總和超過 9 點時，則只取總數的個位數。個位數 1 則稱為牛 1，依此類推。若 2 張牌相加為 10 或 10 的倍數稱為牛牛。5 張牌中無法取出 3 張相加為 10 或 10 的倍數稱為無牛。</p> <p>3. 當莊家與閒家牌型相同時，取手中最大的一張牌比大小（K 最大 A 最小），如出現牌一樣大時則按花色來進行比較，黑桃 > 紅心 > 方塊 > 梅花。</p> <p>4. 牌型大小：小牛牛 > 四炸彈 > 五花牛 > 四花牛 > 牛牛 > 牛九 > 牛八 > 牛七…… > 牛二 > 牛一 > K > Q > J > 10 > …… > A。</p> <p>牌型名稱及倍押倍率說明：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>名稱</th> <th>倍率</th> <th>說明</th> <th>圖示</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>小牛牛</td> <td>10</td> <td>五張牌全部 < 5，且五張牌相加 < 10。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>四炸彈</td> <td>7</td> <td>牌面有四張牌相同，第五張牌隨意。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>五花牛</td> <td>5</td> <td>牌面為 J、Q、K 的任意組合。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>四花牛</td> <td>4</td> <td>牌面為 10、J、Q、K 的任意組合，且組合中只能存在一張 10。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>牛牛</td> <td>3</td> <td>牌面有牛，且另外兩張牌相加為 10 的整數倍。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>牛八-牛九</td> <td>2</td> <td>牌面有牛，另外兩張牌面相加的個位數在 8-9 之間。（J、Q、K 均算 10 點）。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>牛一-牛七</td> <td>1</td> <td>牌面有牛，（三張牌面相加為 10 的整數倍），另外兩張牌面相加的個位數在 1-7 之間。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>無牛</td> <td>1</td> <td>三張牌面相加不為 10 的整數倍即為無牛，莊閒都無牛，則比較大單牌，如相同則比較花色。</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	名稱	倍率	說明	圖示	小牛牛	10	五張牌全部 < 5，且五張牌相加 < 10。		四炸彈	7	牌面有四張牌相同，第五張牌隨意。		五花牛	5	牌面為 J、Q、K 的任意組合。		四花牛	4	牌面為 10、J、Q、K 的任意組合，且組合中只能存在一張 10。		牛牛	3	牌面有牛，且另外兩張牌相加為 10 的整數倍。		牛八-牛九	2	牌面有牛，另外兩張牌面相加的個位數在 8-9 之間。（J、Q、K 均算 10 點）。		牛一-牛七	1	牌面有牛，（三張牌面相加為 10 的整數倍），另外兩張牌面相加的個位數在 1-7 之間。		無牛	1	三張牌面相加不為 10 的整數倍即為無牛，莊閒都無牛，則比較大單牌，如相同則比較花色。	
名稱	倍率	說明	圖示																																			
小牛牛	10	五張牌全部 < 5，且五張牌相加 < 10。																																				
四炸彈	7	牌面有四張牌相同，第五張牌隨意。																																				
五花牛	5	牌面為 J、Q、K 的任意組合。																																				
四花牛	4	牌面為 10、J、Q、K 的任意組合，且組合中只能存在一張 10。																																				
牛牛	3	牌面有牛，且另外兩張牌相加為 10 的整數倍。																																				
牛八-牛九	2	牌面有牛，另外兩張牌面相加的個位數在 8-9 之間。（J、Q、K 均算 10 點）。																																				
牛一-牛七	1	牌面有牛，（三張牌面相加為 10 的整數倍），另外兩張牌面相加的個位數在 1-7 之間。																																				
無牛	1	三張牌面相加不為 10 的整數倍即為無牛，莊閒都無牛，則比較大單牌，如相同則比較花色。																																				

評鑑委員會[11]年9月21日
第334次會議評鑑為娛樂

中文：三公3合1多遊戲6人座

原文：

NO	名稱	遊戲畫面【1】
斗牛說明		

遊戲說明	遊戲紀錄表：	各玩家運用搖桿往上，可顯示前24次遊戲牌型紀錄。

中華民國經濟部電子遊戲檢定
評鑑委員會 111 年 9 月 21 日
第 334 次會議評鑑為娛樂類

中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座

原文：

NO	名稱	遊戲畫面【2】
		遊戲牌型畫面範例；牛牛 Q 大 
		遊戲牌型畫面範例；牛九 5 大 
遊戲說明		遊戲牌型畫面範例；牛七 10 大 
		遊戲牌型畫面範例；沒牛 K 大 
		遊戲牌型畫面範例；牛六 Q 大 

手 機 娛 樂 程 經 濟 部 電 子 遊 戲 檢 評
評鑑委員會 111 年 9 月 21 日
第 374 次 會議 評鑑為娛樂類

中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座

原文：

NO	名稱	遊戲說明																								
	三公	<p>1. 本遊戲由一副撲克牌共 52 張牌組合。機具會發給莊家（電腦）、閒家各 3 張牌，閒家各自和莊家進行比大小。牌張的數字 A 至 9 代表這些牌之點數，數字 10 為 0 點，J, Q, K 為公牌，持有 3 張公牌則稱為三公，如只有 1 張為單公。當牌的總和超過 9 點時，則只取總數的個位數計算。</p> <p>2. 牌型比較規則：大三公 > 小三公 > 混三公 > 雙公九 > 單公九 > 九點 > 雙公八 > 單公八 > 八點 > 雙公七 > 單公七 > 七點 > 雙公六 > 單公六 > 六點 > 雙公五 > 單公五 > 五點……雙公一 > 單公一 > 一點 > 雙公 0 > 單公 0 > 0 點。</p> <p>3. 若莊家、閒家牌型相同，則先取 3 張牌中最大之一張牌進行比較（K 最大 A 最小），如牌一樣大時，再依花色進行比較，黑桃 > 紅心 > 方塊 > 梅花。</p>																								
2	牌型名稱及倍押倍率說明：	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名稱</th> <th>倍率</th> <th>牌型</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>大三公</td> <td>5</td> <td>3 張牌皆數字相同公牌</td> <td>KKK、QQQ、JJJ</td> </tr> <tr> <td>小三公</td> <td>4</td> <td>3 張同樣數字的牌，A 最小</td> <td>10 10 10、9 9 9、…、5 5 5 …、AAA</td> </tr> <tr> <td>混三公</td> <td>3</td> <td>3 張牌皆為 J~K 數字，任意組成</td> <td>KQJ、KKQ、KQJ、…、KJJ</td> </tr> <tr> <td>九點</td> <td>2</td> <td>牌型點數加總為 9</td> <td>雙公九、單公九與九點</td> </tr> <tr> <td>八點</td> <td>2</td> <td>牌型點數加總 8</td> <td>雙公八、單公八與八點</td> </tr> </tbody> </table>	名稱	倍率	牌型	大三公	5	3 張牌皆數字相同公牌	KKK、QQQ、JJJ	小三公	4	3 張同樣數字的牌，A 最小	10 10 10、9 9 9、…、5 5 5 …、AAA	混三公	3	3 張牌皆為 J~K 數字，任意組成	KQJ、KKQ、KQJ、…、KJJ	九點	2	牌型點數加總為 9	雙公九、單公九與九點	八點	2	牌型點數加總 8	雙公八、單公八與八點	
名稱	倍率	牌型																								
大三公	5	3 張牌皆數字相同公牌	KKK、QQQ、JJJ																							
小三公	4	3 張同樣數字的牌，A 最小	10 10 10、9 9 9、…、5 5 5 …、AAA																							
混三公	3	3 張牌皆為 J~K 數字，任意組成	KQJ、KKQ、KQJ、…、KJJ																							
九點	2	牌型點數加總為 9	雙公九、單公九與九點																							
八點	2	牌型點數加總 8	雙公八、單公八與八點																							

本機具系經經濟部電子遊戲機
評鑑委員會11年9月21日為娛樂
第334次會議評鑑

中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座

原文：

NO	名稱	遊戲畫面【1】
三 公 說 明		 

遊戲紀錄表：

各玩家運用搖桿往上，可顯示前 24 次遊戲牌型紀錄。



中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座

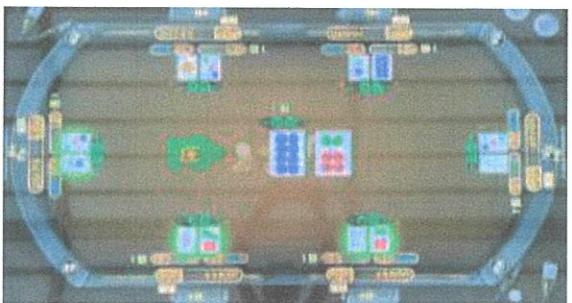
原文：

NO	名稱	遊戲畫面【2】
	遊戲牌型畫面範例；大三公 Q 大	
	遊戲牌型畫面範例；混三公 K 大	
遊 戲 說 明	遊戲牌型畫面範例；雙公五 K 大	
	遊戲牌型畫面範例；單公零 Q 大	
	遊戲牌型畫面範例；九點 10 大	

中華民國財政部電子遊戲評鑑委員會 111 年 9 月 21 日
第 334 次會議評鑑為娛樂類

中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座

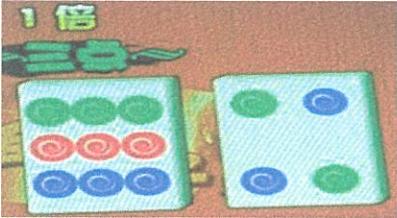
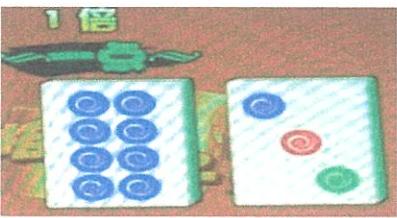
原文：

NO	名稱	遊戲說明			
3	推筒子	<p>1. 本遊戲發給莊家（電腦）、閒家各 2 張牌，閒家各自和莊家進行比大小。白板 4 張，一至九筒各 4 張為 36 張，共 40 張。 倍押倍率：對白板（2 倍）> 對子（2 倍）> 點數（1 倍）。</p> <p>2. 比較規則：一至九筒代表一至九點，白板為零點，2 張牌相加超出 10 點時，只取個位數點數。例如：八筒加九筒為 7 點計算。 牌型大小：對白板 > 對九 > 對八…… > 對一 > 九點 > 八點 > 七點 > 六點 > …… > 一點 > 零點。</p> <p>3. 若莊家、閒家的牌型相同時，則由莊家獲勝。</p>			
遊戲畫面【1】					
					
					
<p>遊戲紀錄表： 各玩家運用搖桿往上，可顯示前 24 次遊戲牌型紀錄。</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 5px;">前 24 次 紀錄</td> <td style="border: none; width: 150px;">  </td> <td style="padding: 5px;">末次紀錄</td> </tr> </table>			前 24 次 紀錄		末次紀錄
前 24 次 紀錄		末次紀錄			

本機與某經經濟部電子遊戲
評鑑委員會[11]年9月21日
第334次會議評鑑為娛樂類

中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座

原文：

NO	名稱	遊戲畫面【2】
	遊戲牌型畫面範例；八點	<p>遊戲牌型畫面範例；八點</p> 
	遊戲牌型畫面範例；九點	<p>遊戲牌型畫面範例；九點</p> 
遊 戲 說 明	遊戲牌型畫面範例；三點	<p>遊戲牌型畫面範例；三點</p> 
	遊戲牌型畫面範例；一點	<p>遊戲牌型畫面範例；一點</p> 
	遊戲牌型畫面範例；0 點	<p>遊戲牌型畫面範例；0 點</p> 

中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座

原文：

NO	名稱	遊戲牌型介紹		
遊 戲 說 明	推筒子	牌型	點數	說明
			白板對子	兩張白板，又名「白板對子」。
			對子	兩張牌點數相同，稱為對子，由大到小依序為 9 筒對子、8 筒對子、……、到 1 筒對子。
			單張白板	白板為零點點數，例如一張白板配一張九筒時則為九點，另外一張白板配一張八筒則為八點以此類推。
			盤十	盤十是遊戲中最小的點數，當二張牌型組合起來剛好是 10 點，便是所謂的盤十，也就是俗稱的零點。
			9 點	當二張牌組合起來，剛好是 9 點的數字如 1 筒 + 8 筒，那玩家便是拿到 9 點的點數。
			8 點	當二張牌組合起來，剛好是 8 點的數字如 1 筒 + 7 筒，那玩家便是拿到 8 點的點數。如果玩家拿到的是二張 9 筒，以規則上來說並不是拿到 8 點，而是拿到 9 筒對子。
			7 點	當二張牌組合起來，剛好是 7 點的數字如 5 筒 + 2 筒，那玩家便是拿到 7 點的點數，或是玩家拿到 8 筒加 9 筒加起來 17 點的數字，也是等於拿到 7 點。
			6 點	當二張牌組合起來，剛好是 6 點的數字如 2 筒 + 4 筒，那玩家便是拿到 6 點的點數，或是玩家拿到 7 筒加 9 筒加起來 16 點的數字，也是等於拿到 6 點。
			5 點	當二張牌組合起來，剛好是 5 點的數字如 2 筒 + 3 筒，那玩家便是拿到 5 點的點數，或是玩家拿到 6 筒加 9 筒加起來 15 點的數字，也是等於拿到 5 點。
			4 點	當二張牌組合起來，剛好是 4 點的數字如 1 筒 + 3 筒，那玩家便是拿到 4 點的點數，或是玩家拿到 5 筒加 9 筒加起來 14 點的數字，也是等於拿到 4 點。
			3 點	當二張牌組合起來，剛好是 3 點的數字如 1 筒 + 2 筒，那玩家便是拿到 3 點的點數，或是玩家拿到 4 筒加 9 筒加起來 13 點的數字，也是等於拿到 3 點。
			2 點	當二張牌組合起來，玩家拿到 3 筒加 9 筒加起來 12 點的數字，那玩家便是拿到 2 點。
			1 點	當二張牌組合起來，玩家拿到 2 筒加 9 筒加起來 11 點的數字，那玩家便是拿到 1 點。

電子遊戲機說明書

機具 名稱	中文：三公 3 合 1 多遊戲 6 人座 原文：
機具 外觀 及 裝置 說明	尺寸：長 180 * 寬 120 * 高 71.5 cm，重 200 kg，電器規格：110V，60Hz，5A。 