

臺灣高雄地方法院刑事簡易判決

113年度簡字第2761號

聲 請 人 臺灣高雄地方檢察署檢察官
被 告 古承澤

徐睿烽

上二人共同

選任辯護人 何星磊律師

上列被告因違反電子遊戲場業管理條例等案件，經檢察官聲請以簡易判決處刑（112年度偵字第25424號），本院判決如下：

主 文

古承澤共同犯電子遊戲場業管理條例第二十二條之非法營業罪，處有期徒刑肆月，如易科罰金，以新臺幣壹仟元折算壹日。未扣案之犯罪所得新臺幣壹萬玖仟捌佰元沒收之，於全部或一部不能沒收或不宜執行沒收時，追徵其價額。

徐睿烽犯圖利聚眾賭博罪，處有期徒刑伍月，如易科罰金，以新臺幣壹仟元折算壹日。未扣案之犯罪所得新臺幣參萬零捌佰元沒收之，於全部或一部不能沒收或不宜執行沒收時，追徵其價額。扣案電子遊戲機肆臺、主機板肆片，均沒收之。

事實及理由

一、緣徐睿烽於民國119年某日起，承租高雄市○○區○○○路000號，經營「慶菜夾大昌店」之選物販賣機店，後將該店內之如附表所示機臺出租予古承澤。徐睿烽、古承澤均知悉選物販賣機若經改裝後不符選物付費直接取得所陳列販售商品之買賣方式，即屬電子遊戲機，不得非法經營設置該等機臺

01 供不特定人益智娛樂之營利事業，徐睿烽基於圖利供給賭博
02 場所、圖利聚眾賭博之犯意，並與古承澤共同基於非法經營
03 電子遊戲場業之犯意聯絡，古承澤尚基於賭博之犯意，先由
04 古承澤於112年2月14前某時，將其向徐睿烽所承租之如附表
05 所示機臺爪夾改造為磁吸頭，及變更原選物販賣機臺設計之
06 買賣方式，在機臺放入塑膠盒、彈簧、骰子、象棋、魔術方
07 塊、戳戳樂等物品，改成如附表所示遊戲規則，藉此將上址
08 作為公眾得出入之賭博場所，供賭客投入每局新臺幣（下
09 同）20元之現金，操作如附表所示機臺之磁吸頭吸取塑膠
10 盒，依磁吸頭磁力消失，塑膠盒因墜落而撞擊下方彈簧，致
11 塑膠盒內骰子、象棋、魔術方塊跳動後所呈花樣，及戳戳樂
12 盒內紙條等情，確認賭客輸贏，若賭客贏，可贏得10盒至60
13 盒洗衣球，若賭客輸，賭客投入現金歸古承澤所有，從而變
14 更對價取物之選物販賣機為具有賭博設計之電子遊戲機臺，
15 徐睿烽、古承澤即以此方式共同非法經營電子遊戲場業，徐
16 睿烽藉此提供公眾得出入之場所聚眾賭博財物而牟利，古承
17 澤則以此方式在公眾得出入之場所與賭客賭博財物，徐睿烽
18 並按月向古承澤收取每機臺費用3,500元而牟利。嗣警因接
19 獲檢舉，於112年2月14日前往上址蒐證確認後，並循線於11
20 2年4月21日13時40分許前往查緝，並扣得如附表所示機臺4
21 臺（責付古承澤保管）及主機板4片，而揭悉上情。

22 二、訊據被告徐睿烽、古承澤（下稱被告2人）固不否認其等明
23 知未依電子遊戲場業管理條例規定領有電子遊戲場業營業級
24 別證者，不得經營電子遊戲場業，且被告徐睿烽於109年
25 起，在高雄市○○區○○路000號經營「慶菜夾大昌
26 店」，後將如附表所示機臺出租予古承澤，古承澤即於112
27 年2月14日前之某日，改裝如附表所示機臺之機具結構、遊
28 戲規則亦同附表所示等事實，惟均矢口否認犯行，並俱辯
29 稱：如附表所示機臺本來就不是電子遊戲機，且該等機臺有
30 保夾（按：即「保證取物」）機制，只要投幣累積至1,980
31 元，就可換取約莫等值之5條充電線云云。另辯護人亦為被

告2人之利益另辯稱：被告古承澤所改造之如附表所示機臺是「飛絡力電子股份有限公司」所生產之「選物販賣機Ⅱ代」，約於20年前即經評鑑為非屬電子遊戲機，況且該等機臺具有「保證取物」功能，並無射倖性，因此上開機臺並非電子遊戲場業管理條例所規範之電子遊戲機，被告2人並未共同非法經營電子遊戲場業、被告徐睿烽亦無意圖營利供給賭博場所及聚眾賭博、古承澤亦未涉賭博之犯行云云。然查：

(一)上開被告2人所不否認之事實，有高雄市政府警察局三民第二分局鼎山派出所扣押筆錄及扣押物品目錄表、經濟部112年3月7日經商字第11200016180號函、高雄市政府警察局三民第二分局112年9月15日高市警三二分偵字第11273955400號函、檢察官勘驗筆錄、飛絡力電子股份有限公司官網資料、選物販賣機Ⅱ代說明書各1份、蒐證及扣押物品照片71張等證據資料附卷可稽（警卷第13至16頁、第19頁以下、偵卷第57至87頁、第93至105頁背面），自堪以認定。另關於被告古承澤改裝如附表所示機臺之時間及營業期間乙節，被告古承澤於警詢中供稱：改裝至今1年多等語（警卷第5頁背面）、於本院審理中供稱：改裝附表所示機臺承如附表所示玩法大概2、3個月而已，確切時間不記得等語（本院卷第63頁），其供述前後扞格，實啟人疑竇，參諸本件為警於112年4月21日13時40分許，前往上址查或被告2人前，即曾於同年2月14日前往蒐證，且為警蒐證照片所攝得機臺上所記載玩法（偵卷第69頁、第75頁、第81頁、第87頁），即為如附表所示機臺之玩法，是本院認被告古承澤乃於112年2月14日前某時，改裝如附表所示機臺（玩法亦如附表所示），並被告2人之經營業時間為112年2月14日至同年4月21日為警查獲時止，合先敘明。

(二)是本件應審究之爭點厥為：如附表所示機臺（遊戲規則亦同該附表所示）經被告古承澤所改裝後，是否屬於電子遊戲場業管理條例所規範之電子遊戲機？如是，則該等電子遊戲機

01 是否亦具有射倖性？茲分敘如下：

02 1.關於辯護人為被告2人之利益辯稱如附表所示機臺於出廠
03 時，業經評鑑為非屬電子遊戲機等語部分，經核卷內相關事
04 證，並無證據證明如附表所示機臺，於被告古承澤改裝前即
05 屬電子遊戲場業管理條例所規範之「電子遊戲機」之事實，
06 是辯護人此部分之辯詞雖非無見地，然縱認如附表所示機臺
07 於出廠時經評鑑非屬「電子遊戲機」，惟該等機臺既經被告
08 古承澤加以改裝，且未重新送評鑑，則本件癥結點在於：如
09 附表所示機臺是否經被告古承澤加以改裝（遊戲規則即如附
10 件附表所示）後，因而變更其原本屬於「選物販賣機」之性
11 質，而應認屬於電子遊戲場業管理條例所規範之「電子遊戲
12 機」，再予敘明。

13 2.按電子遊戲場業管理條例所稱「電子遊戲場業」，係指設置
14 電子遊戲機供不特定人益智娛樂之營利事業；所謂「電子遊
15 戲機」，係指利用電、電子、電腦、機械或其他類似方式操
16 縱，以產生或顯示聲光影像、圖案、動作之遊樂機具，或利
17 用上述方式操縱鋼珠或鋼片發射之遊樂機具，該等電子遊戲
18 機不得有賭博或妨害風化之設計及裝置，共分為益智類、鋼
19 珠類及娛樂類；未依電子遊戲場業管理條例規定領有電子遊
20 戲場業營業級別證者，不得經營電子遊戲場業，倘有違反
21 者，處行為人1年以下有期徒刑、拘役或科或併科50萬元以
22 上250萬元以下罰金，該條例第3條、第4條第1項本文、第2
23 項、第15條、第22條定有明文。又電子遊戲機之製造業、進
24 口人或軟體設計廠商，應於製造或進口前，就其軟體，向中
25 央主管機關申請核發評鑑分類文件，中央主管機關為執行評
26 鑑分類，應成立評鑑委員會；電子遊戲場業者不得陳列、使
27 用未經中央主管機關評鑑分類及公告之電子遊戲機及擅自修
28 改已評鑑分類之電子遊戲機；電子遊戲機之機具結構或軟體
29 經修改者，視為新型機種，應即依規定申請檢驗及評鑑分
30 類，該條例第6條第1項前段、第3項、第7條第1項、第2項亦
31 規定甚明，是業者擺放之遊樂機具是否為電子遊戲場業管理

01 條例第4條第1項規範之「電子遊戲機」，係由經濟部成立之
02 評鑑委員會依具體個案情形分別認定，倘經評鑑為「電子遊
03 戲機」，僅得於領有「電子遊戲場業營業級別證」之電子遊
04 戲場內擺放營業。查，本件如附表所示機臺經被告古承澤加
05 以改裝（遊戲規則即如附表所示）後，依電子遊戲場業管理
06 條例第7條第2項之規定，已不得認仍屬「飛絡力電子股份有
07 限公司」所生產之「選物販賣機Ⅱ代」，而視為新型機種，
08 應即依規定申請檢驗及評鑑分類，然依卷內相關事證，可知
09 該等機臺經被告古承澤改裝後，並未依上開規定申請檢驗及
10 評鑑分類，核均屬未據經濟部設立之評鑑委員會評鑑之機
11 臺，而有別於「飛絡力電子股份有限公司」所生產之「選物
12 販賣機Ⅱ代」無訛。

- 13 3.又按電子遊戲場業管理條例第4條第1項之定義甚為概括及廣
14 泛，有賴主管機關就各種型態機具是否合於電子遊戲機之定
15 義予以解釋，而「選物販賣機」（俗稱夾娃娃機）因涉及電
16 子遊戲機定義內容，依電子遊戲場業管理條例第6條第1項規
17 定，應經主管機關經濟部設立之評鑑委員會依具體個案情形
18 分別認定。從而，經濟部經研議後，雖曾於107年6月13日以
19 經商字第10702412670號函示「選物販賣機」之認定及評鑑
20 分類參考標準（見偵卷第125至127頁），惟前開函示於本案
21 事發後，因經濟部於113年10月14日訂定「自助選物販賣事
22 業管理規範」，而業據經濟部以113年10月14日經受商字第1
23 1303415410號函停止適用，並於該停止適用之函文載明：
24 「□新申請評鑑為非屬電子遊戲機之自助選物販賣機（即俗
25 稱夾娃娃機）所附說明書應載明符合本管理規範第3點規定
26 及載明機具外觀之各種圖案樣式，始得評鑑為非屬電子遊戲
27 機……」，此有前開函文1份存卷可查（本院卷第35頁），
28 且觀諸該經濟部於113年10月14日所訂定之「自助選物販賣
29 事業管理規範」第3點規定：「本部依電子遊戲場業管理條
30 例評鑑為非屬電子遊戲機之自助選物販賣機應符合下列事
31 項：(一)申請評鑑之機具說明書應載明機具名稱、機具尺寸、

製造商或進口商，且機具名稱不得與其他經評鑑為非屬電子遊戲機之自助選物販賣機之機具名稱相同。(二)具有保證取物功能，且保證取物上限金額不得超過新臺幣990元。(三)消費者累積已投入金額或次數不得任意歸零。(四)其他經主管機關要求之事項。」(本院卷第37頁及背面)，則本件被告2人行為後，前開經濟部107年6月13日經商字第10702412670號函示「選物販賣機」之認定及評鑑分類參考標準，既經停止適用，並由經濟部另訂定「自助選物販賣事業管理規範」，且關於依電子遊戲場業管理條例評鑑為非屬電子遊戲機之自助選物販賣機所應符合事項，依「自助選物販賣事業管理規範」之上開規定，實質上明顯較先前之經濟部107年6月13日經商字第10702412670號函示縮減，且保證取物金額自原本之790元放寬至990元，顯然「自助選物販賣事業管理規範」關於選物販賣機之評鑑標準較為寬鬆，自應以經濟部於113年10月14日所訂定之「自助選物販賣事業管理規範」第3點規定，據以判斷本件經被告古承澤加以改裝之如附表所示機臺，是否屬於電子遊戲場業管理條例所規範之電子遊戲機，方為的論。查，本件被告2人固一再辯稱如附表所示機臺均具有「保證取物」功能，把玩者只要投幣累積至1,980元，就可換取約莫等值之5條充電線云云，然其等所辯稱保證取物之金額1,980元，顯已逾越上開「自助選物販賣事業管理規範」第3點規定之990元甚多，況關於該等機臺是否具有保證取物功能乙節，業經警於查獲被告2人前，即於112年2月14日前往現場蒐證並拍攝如附件附表所示機臺之現場照片，而均未顯示「保夾金額」(按：即保證取物金額)，此有現場蒐證相片4幀存卷可憑(偵卷第69頁、第75頁、第81頁、第87頁)，則被告2人此部分之辯詞，顯與卷證不符，委無足採。

- 4.次按選物販賣機之一般概念係為對價取物方式，其應符合物品價值與售價相當之一般消費原則，且無涉射倖性，若不符選物付費方式直接取得陳列販售商品之買賣方式，自屬電子

01 遊戲場業管理條例第4條第1項之電子遊戲機。準此，本案電
02 子遊戲機之運作模式，乃需插電並由使用者投幣20元後，利
03 用機檯上操縱搖桿控制機檯內之取物天車，順利夾取機檯內
04 之塑膠盒（內有骰子、象棋或魔術方塊數顆）後，依所骰得
05 之點數或花樣，即可獲得自行選擇玩機檯上之戳戳樂之機
06 會，再依戳戳樂內之兌獎券內容，兌換盒數不等之洗衣球，
07 茲係利用電子、機械等方式操縱以產生動作之遊樂機具，而
08 被告2人未依電子遊戲場業管理條例第7條第2項之規定重新
09 向經濟部申請評鑑，且該等機檯並未標示販賣何種商品，其
10 內亦無放置被告2人所辯稱之商品即洗衣球或充電線（偵卷
11 第69頁、第75頁、第81頁、第87頁），亦即消費者無法由該
12 等機檯內或其上方之戳戳樂外觀預期所得兌換之商品為何，
13 自不符「選物販賣機」之對價取物性質，仍屬電子遊戲機無
14 疑。是依上揭說明，本案如附表所示機檯，既經被告古承澤
15 改裝以骰子、象棋或魔術方塊所呈現點數、花色或顏色，以
16 決定可把玩機檯上戳戳樂之次數等，而影響取物可能之設
17 施，且該機檯並無事證可資佐證具有保證取物功能，業如上
18 述，性質上即不可能經評鑑為非屬電子遊戲機，參以被告2
19 人均並未領有電子遊戲場業營業級別證，則被告2人並未重
20 新將改裝足以影響取物可能設施之上開電子遊戲機向經濟部
21 申請評鑑，竟擺放在上址，供不特定消費者進行消費，其等
22 所為自屬以擺放上開電子遊戲機而經營電子遊戲場業之行
23 為。

24 5.又所謂「賭博」，乃以未知之不確定事實決定勝負、爭取財
25 物輸贏而具有射倖性、投機性之行為。而依前開被告古承澤
26 實際經營如附表所示機檯之情形，各該機檯不僅均經改裝以
27 骰子、象棋或魔術方塊所呈現點數、花色或顏色，以決定可
28 把玩機檯上戳戳樂之次數等，而將選物販賣機原設計選物付
29 費操作機檯可直接取得所陳列販售商品之買賣方式變更為前
30 開遊戲方式，可見顧客投入每局20元之現金操作之結果，不
31 僅受個人技術及磁吸、彈跳等物理作用交互影響，亦取決於

在戳戳樂中挑選戳得之兌獎券所能換取洗衣球盒數之此一偶然事實之不確定性，且顧客所得兌換洗衣球之價值落差不僅懸殊（10盒至60盒），又觀諸被告古承澤於偵查中亦明確供稱：充電線市價為180元等語（偵卷第49頁背面），則以此計算其所稱保證取物金額為1,980元，即可獲取5條充電線（價值共計900元），則保證取物價額與所取得之物間，兩者價值相差甚鉅，亦彰顯被告古承澤具有較顧客有利之地位，其內容及價值已具有射倖性，顯會引發顧客操作各該機臺遊戲之投機心態，且其並未擺設商品與戳戳樂兌換之物品，而不符合選物販賣機對價取物之認定標準，是被告古承澤設置各該機臺供顧客操作實已非供顧客以對價取物即選物付費買賣陳列販售之商品，而係與顧客對賭之賭博行為。甚且，因上址店面係於營業時間對外向顧客營業而為特定之多數人於一定之時段得以自由出入之空間場域，被告徐睿烽承租上址店面，並將該店內之如附表所示機臺出租與古承澤，而提供上址店面作為被告古承澤與賭客對賭等行為之場所，民眾即可輕易見聞賭博行為，是上址店面係刑法賭博罪章所指公眾得出入之賭博場所（最高法院108年度台非字第148號、93年度台非字第214號、94年度台非字第108號判決意旨參照），又徐睿烽並按月向古承澤收取每一機臺即場地費用3,500元，足徵被告徐睿烽確有藉由提供上址店面作為公眾得出入之賭博場所及聚眾賭博財物而牟利之行為。

6.從而，如附表所示機臺（遊戲規則亦如該附表所示）經被告古承澤所改裝後，確屬電子遊戲場業管理條例所規範之電子遊戲機，且該等電子遊戲機亦顯具有射倖性等情，已至為灼然。

(三)綜上所述，本件事證已臻明確，被告2人犯行均堪以認定，各應予依法論科。

三、被告徐睿烽確有藉由提供上址店面作為公眾得出入之賭博場所及聚眾賭博財物而牟利之行為，業如前述，顯已構成圖利供給賭博場所、圖利聚眾賭博。是核被告徐睿烽所為，係違

01 反電子遊戲場業管理條例第15條之規定，而犯同條例第22條
02 之非法營業罪，已及刑法第268條前段之圖利供給賭博場所
03 罪、同法第268條後段之圖利聚眾賭博罪；被告古承澤所
04 為，則係違反電子遊戲場業管理條例第15條之規定，而犯同
05 條例第22條之非法營業罪，以及刑法第266條第1項之在公眾
06 得出入場所賭博罪。另被告2人於112年2月14日至同年4月21
07 日為警查獲止，均係基於單一決意，而反覆、繼續實行相同
08 罪名，依社會一般通念，法律上各應為一總括評價，而各為
09 包括一罪之集合犯，較為合理。加以，被告徐睿烽以一行為
10 同時觸犯上開各罪而為想像競合犯，依刑法第55條前段之規
11 定，從一重之圖利聚眾賭博罪處斷；被告古承澤則以一行
12 為，同時觸犯上開2罪，亦應依刑法第55條前段之規定，從
13 一重之非法營業罪處斷。加以，被告2人就非法經營電子遊
14 戲場業犯行，具有犯意聯絡及行為分擔，均應論以共同正
15 犯。

16 四、爰以行為人之責任為基礎，審酌被告2人不思以正當、合法
17 方式取財，竟貪圖小利，藉由非法經營電子遊戲場業之方
18 式，與不特定人賭博財物，妨害主管機關對於電子遊戲場業
19 之管理，並助長僥倖心理，有害社會風氣，所為實有不該；
20 復考量被告徐睿烽迭次於警詢、偵查及本院審理中均否認；
21 被告古承澤於本院審理中改口否認之犯後態度，並審酌本案
22 機臺經營之期間非長、擺放之電子遊戲機臺數量為4臺，規
23 模非大；兼衡被告2人之智識程度（涉個人隱私不予揭
24 露）、古承澤如臺灣高等法院被告前案紀錄表所示之無前科
25 素行、徐睿烽有如臺灣高等法院被告前案紀錄表所示之前科
26 素行等一切情狀，分別量處如主文所示之刑，並分別諭知如
27 主文所示易科罰金之折算標準，以資懲儆。

28 五、沒收：

29 (一)被告徐睿烽每機臺之每月租金為3,500元，此據被告徐睿烽
30 於本院審理中供承在卷（本院卷第63頁），其營業時間112
31 年2月14日至同年4月21日為警查獲止，則其犯罪所得共30,8

00元（計算式： $\{3,500\text{元} \times 4\text{臺} \times 0.5\text{月}\}$ 【按：112年2月14日至112年2月28日，約為0.5月】 $\} + \{3,500\text{元} \times 4\text{臺} \times 1\text{月}\}$ 【112年3月】 $\} + \{3,500\text{元} \times 4\text{臺} \times 0.7\text{月}\}$ 【112年4月1日至4月21日約為0.7月】 $\} = 30,800\text{元}$ ），雖未扣案，仍應依刑法第38條之1第1項前段、第3項規定，於其所犯罪刑項下宣告沒收，並諭知於全部或一部不能沒收或不宜執行沒收時，追徵之。

(二)被告古承澤於警詢中自承：其平均計算後每日營業額約3、4百元等語（見警卷第7頁背面），基於罪疑惟輕，應認被告古承澤每日獲得之不法利益為300元，則以其營業時間112年2月14日至同年4月21日止計算，其獲利共計19,800元（計算式： $300\text{元} \times 66\text{日} = 19,800\text{元}$ ），核屬被告古承澤本案犯罪所得，雖未扣案，仍應依刑法第38條之1第1項前段、第3項規定，於其所犯罪刑項下宣告沒收，並諭知於全部或一部不能沒收或不宜執行沒收時，追徵之。

(三)扣案之電子遊戲機臺4臺（由被告古承澤代為保管）、主機板4片，係屬當場賭博所用之器具，不問屬於犯人與否，均應依刑法第266條第4項之規定，宣告沒收之。

六、另本件聲請意旨雖認被告徐睿烽亦涉刑法第266條第1項前段之賭博罪，然觀諸聲請意旨犯罪事實欄□載明賭客投入機臺內之現金均歸被告古承澤所有，卷內並無證據可資佐證被告徐睿烽尚有參與賭博犯行，是被告徐睿烽所為，尚與刑法第266條第1項賭博罪之要件有間，檢察官認被告徐睿烽此部分另涉犯刑法第266條第1項賭博罪之犯行，尚屬不能證明，原應為無罪之諭知，惟檢察官既認此部分與前揭經本院認定有罪部分，有想像競合裁判上一罪之關係，爰不另為無罪之諭知，併此敘明。

七、依刑事訴訟法第449條第1項前段、第3項、第450條第1項、第454條第2項，逕以簡易判決處刑如主文。

八、如不服本判決，應於判決送達後20日內，向本院提出上訴狀（應附繕本），上訴本院合議庭。

01 本案經檢察官吳聆嘉聲請以簡易判決處刑。

02 中 華 民 國 114 年 1 月 24 日

03 高雄簡易庭 法 官 李承曄

04 以上正本證明與原本無異。

05 如不服本判決，應於判決送達之日起20日內向本院提出上訴書
06 狀。

07 中 華 民 國 114 年 1 月 24 日

08 書記官 張瑋庭

09 附錄本案論罪科刑法條：

10 刑法第268條

11 意圖營利，供給賭博場所或聚眾賭博者，處3年以下有期徒刑，
12 得併科9萬元以下罰金。

13 刑法第266條第1項

14 在公共場所或公眾得出入之場所賭博財物者，處5萬元以下罰
15 金。

16 以電信設備、電子通訊、網際網路或其他相類之方法賭博財物
17 者，亦同。

18 前二項以供人暫時娛樂之物為賭者，不在此限。

19 犯第1項之罪，當場賭博之器具、彩券與在賭檯或兌換籌碼處之
20 財物，不問屬於犯罪行為人與否，沒收之。

21 電子遊戲場業管理條例第15條

22 未依本條例規定領有電子遊戲場業營業級別證者，不得經營電子
23 遊戲場業。

24 電子遊戲場業管理條例第22條

25 違反第15條規定者，處行為人1年以下有期徒刑、拘役或科或併
26 科新臺幣50萬元以上250萬元以下罰金。

27 附表（同本件聲請簡易判決處刑書附表）：

機 臺 號 碼	遊 戲 規 則
2	投幣後使用機器搖桿操控磁吸頭，吸取機臺內塑膠盒，磁吸頭磁力消失致塑膠盒墜落，視盒內4顆骰子

	(均為立體正方形，各面分別為數字1至6，皆有其中2面遭塗滿紅墨)所示花樣，決定後續遊戲方式，若骰子為「1、2、3、4」、「2、3、4、5」、「3、4、5、6」、4顆骰子均呈紅墨面，可玩機臺上戳戳樂1次，若4顆骰子均呈相同數字，可玩機臺上戳戳樂2次，若4顆骰子均呈紅墨面且數字相同，可玩機臺上戳戳樂3次，若骰子非呈現上情，遊戲結束，賭客投入之硬幣歸古承澤所有。戳戳樂內為兌獎券，若兌獎券號碼與機臺上張貼之獲獎號碼相同，始可贏得10盒至60盒之洗衣球。
23	投幣後使用機器搖桿操控磁吸頭，吸取機臺內塑膠盒，磁吸頭磁力消失致塑膠盒墜落，視盒內A格4顆骰子(均係立體正方形，各面皆具有色圓點)、B格3顆象棋(均係立體長方形，分別為俚、偽、炮)、C格6顆骰子(均係立體正方形，各面皆具有色圓點)、D格2顆骰子(均係立體正方形，各面皆具有色圓點)與1個塑膠方塊所示花樣，決定後續遊戲方式。若A格4顆骰子均呈同色，可玩機臺上戳戳樂3次，若B格3顆象棋俚、偽、炮皆正面朝上，可玩機臺上戳戳樂1次，若C格6顆骰子均呈不同色點，或3顆同1色點加上3顆另同1色點，或4顆同1色點加上2顆另同1色點，可玩機臺上戳戳樂1次，5顆皆呈相同色點，可玩機臺上戳戳樂2次，6顆均呈相同色點，可贏得36盒洗衣球，若D格內骰子立於塑膠方塊上，且正面呈紅色點，可贏得10盒洗衣球，正面非呈紅色點，則可贏得5盒，若A至D格內骰子等物非呈現上情，遊戲結束，賭客投入之硬幣歸古承澤所有。戳戳樂內為兌獎券，若兌獎券號碼與機臺上張貼之獲獎號碼相同，始可贏得5盒至15盒之洗衣球。
28	投幣後使用機器搖桿操控磁吸頭，吸取機臺內塑膠盒，磁吸頭磁力消失致塑膠盒墜落，視盒內7顆骰子

	(均為立體正方形，各面分別為文字東、西、南、北、中、發)所示花色，決定後續遊戲方式，若骰子呈紅中，計分100分，呈青發，計分50分，呈其他花色，均不計分，7顆骰子所示花色之合計達350分、400分、450分，可玩機臺上戳戳樂1次，達500分可玩機臺上戳戳樂2次，達550分可玩機臺上戳戳樂4次，達600分可玩機臺上戳戳樂6次，達650分可玩機臺上戳戳樂10次，達700分可得全部獎項，若骰子非呈現上情，遊戲結束，賭客投入之硬幣歸古承澤所有。戳戳樂內為兌獎券，若兌獎券號碼與機臺上張貼之獲獎號碼相同，始可贏得10盒至30盒之洗衣球。
31	投幣後使用機器搖桿操控磁吸頭，吸取機臺內塑膠盒，磁吸頭磁力消失致塑膠盒墜落，視盒內5顆魔術方塊(均為立體正方形，各面不同顏色)所示花樣，決定後續遊戲方式，若魔術方塊有3顆、4顆正面呈同色，且其餘2顆魔術方塊正面均非白色，可玩機臺上戳戳樂1次，若魔術方塊5顆正面均呈同色，可玩機臺上戳戳樂2次，若魔術方塊非呈現上情，遊戲結束，賭客投入之硬幣歸古承澤所有。戳戳樂內為兌獎券，若兌獎券號碼與機臺上張貼之獲獎號碼相同，可贏得40盒不等之洗衣球。