

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สืบช่วยธรรมมาภิบาล



ภาคผนวก ก

พระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478

มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทร์

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478

ในพระปรมาภิไธยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล

คณะผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์

(ตามประกาศประธานสภาผู้แทนราษฎรลงวันที่ 20 สิงหาคม พุทธศักราช 2478)

น.อ. อาทิตย์ ทิพอภา ร.น.

เจ้าพระยายมราช

พล.อ. เจ้าพระยาพิชยนทร โยธิน

ตราไว้ ณ วันที่ 31 มกราคม พุทธศักราช 2478 เป็นปีที่ 2 ในรัชกาลปัจจุบัน

โดยที่สภาผู้แทนราษฎรลงมติว่า สมควรเพิ่มเติมและรวบรวมพระราชบัญญัติการพนันเสียใหม่

จึงมีพระบรมราชโองการให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้ โดยคำแนะนำและยินยอมของสภาผู้แทนราษฎร ดังต่อไปนี้

มาตรา 1 พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า "พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478"

มาตรา 2¹ ให้ใช้พระราชบัญญัตินี้ตั้งแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษา เป็นต้นไป

มาตรา 3 ตั้งแต่วันใช้พระราชบัญญัตินี้ให้ยกเลิกพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2473 และกฎหมาย กฎ ข้อบังคับซึ่งมีความขัดแย้งกับบทแห่งพระราชบัญญัตินี้ เว้นแต่ความใน มาตรา 853, 854 และ 855 แห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

มาตรา 4 ห้ามมิให้อนุญาตจัดให้มี หรือเข้าเล่น หรือเข้าพนันในการเล่นอันระบุไว้ในบัญชี. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้าย กัน หรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ออกกฎกระทรวง ระบุเพิ่มเติมห้ามไว้แต่เมื่อรัฐบาลพิจารณาเห็นว่า ณ สถานที่ใดสมควรจะ อนุญาตภายใต้บังคับเงื่อนไขใด ๆ ให้มีการเล่นชนิดใดก็อนุญาตได้โดยออก พระราชกฤษฎีกา

การเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมี ลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวง ระบุเพิ่มเติมไว้จะจัดให้มีขึ้นเพื่อเป็น

¹ รก.2478/-/1978/1 กุมภาพันธ์ 2478

ทางนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยตรง หรือทางอ้อมได้ต่อเมื่อรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต เห็นสมควรและออกใบอนุญาตให้หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้น โดยไม่ต้องมีใบอนุญาต

ในการเล่นอันระบุไว้ในวรรค 2 ข้างต้นนั้นจะพนันกันได้เฉพาะเมื่อได้มี ใบอนุญาตให้จัดขึ้น หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นได้โดยไม่ต้องมีใบอนุญาต

การเล่นหมายเลข 5 ถึง 15 ในบัญชี ข. หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้าย กันหรือการเล่นอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ นั้นจะให้รางวัลตราความเป็นเงินไม่ได้และห้ามมิให้ผู้ได้รับรางวัลที่ให้ไปแล้ว กลับคืน หรือรับซื้อหรือแลกเปลี่ยนรางวัลนั้นในสถานงาน หรือการเล่นหรือ บริเวณต่อเนื่องในระหว่างมีงานหรือการเล่น

มาตรา 4 ทวิ² ในการเล่นอื่นใดนอกจากที่กล่าวใน มาตรา 4 จะพนันกันหรือจะจัดให้มี เพื่อให้พนันกันได้เฉพาะการเล่นที่ระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ใน กฎกระทรวง

คำว่า "การเล่น" ในวรรคก่อนให้หมายความรวมถึงการทายและ การทำนายด้วย

มาตรา 5 ผู้ใดจัดให้มีการเล่นซึ่งตามปกติย่อมพนันเอาเงินหรือ ทรัพย์สินอย่างอื่นแก่กัน ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่า ผู้นั้นจัดให้มีขึ้นเพื่อ นำมาซึ่งผลประโยชน์แห่งตน และผู้ใดเข้าเล่นอยู่ด้วยก็ ให้สันนิษฐาน ไว้ก่อนว่าผู้นั้นพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่น

มาตรา 6 ผู้ใดอยู่ในวงการเล่นอันขัดต่อบทแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือขัด ต่อข้อความใน กฎกระทรวง หรือใบอนุญาตซึ่งออกตามพระราชบัญญัตินี้ ให้ สันนิษฐานไว้ก่อนว่าผู้นั้นเล่นด้วย เว้นแต่ผู้ซึ่งเพียงแต่ดูการเล่นในงานรื่น เริงสาธารณะหรืองานนักขัตฤกษ์ หรือในที่สาธารณสถาน

มาตรา 7 ใบอนุญาตทุกฉบับต้องกำหนด

- (1) ลักษณะข้อจำกัดและเงื่อนไขของการเล่นพนัน โดยชัดแจ้ง
- (2) สถานที่ วัน เดือน ปี และกำหนดเวลาที่อนุญาตให้เล่น ถ้าเป็น ใบอนุญาตสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ และสวิป ให้ระบุจำนวนสลากที่จะขาย กับสถานที่วันและเวลาที่ออกด้วย
- (3) จำนวนบุคคลผู้จะเข้าเล่นมีกำหนดหรือไม่ และไม่ให้นุคคลอายุ ต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์ หรือไม่บรรลุนิติภาวะเข้าเล่นด้วยเว้นแต่การเล่นตาม บัญชี ข. หมายเลข 16

² มาตรา 4 ทวิ เพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2485

มาตรา 8 การจัดให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้

มาตรา 9 สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ และสวิป หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนหนึ่งคนใดนั้น ต้องส่งสลาก ให้เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตประทับตราเสียก่อน จึงนำออกจำหน่ายได้

ถ้ายังมีได้รับอนุญาตให้มีการเล่นที่กล่าวไว้ในวรรคก่อนห้ามมิให้ประกาศ โฆษณาหรือชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อมให้บุคคลใดๆ เข้าร่วมในการเล่น นั้น

มาตรา 9 ทวิ³ ห้ามมิให้ผู้ใดเสนอขายหรือขายสลากกินแบ่งที่ออกจำหน่ายตาม มาตรา 9 และที่ยังมิได้ออกรางวัลเกินกว่าราคาที่กำหนดในสลาก

มาตรา 9 ตริ⁴ ผู้ใดฝ่าฝืน มาตรา 9 ทวิ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 10 ททรัพย์สิ้นพนันกันซึ่งจับได้ในวงการเล่นอันขัดต่อบทแห่ง พระราชบัญญัตินี้ หรือขัดต่อข้อความในกฎกระทรวงหรือใบอนุญาต ซึ่งออกตาม พระราชบัญญัตินี้ ให้ริบเสียทั้งสิ้น เว้นแต่ทรัพย์สิ้นซึ่งมิได้ออกรางวัล

เครื่องมือที่ใช้ในการเล่นนั้นให้ศาลมีอำนาจริบได้ตามกฎหมายลักษณะอาญา

ประกาศหรือเอกสารอย่างใด ๆ อันมุ่งหมายให้เป็นการชักชวนผู้อื่นให้เล่นดังกล่าวไว้ใน มาตรา 9 วรรคสองนั้น ตำรวจหรือกรมการอำเภอจะ ยึดและทำลายเสียก็ได้ ถ้าประกาศหรือเอกสาร นั้นส่งทางไปรษณีย์ถึงผู้รับ ที่อยู่ในราชอาณาจักร เจ้าพนักงานไปรษณีย์จะยึดประกาศหรือเอกสาร นั้นไว้ ก็ได้แต่เจ้าพนักงานไปรษณีย์ต้องแจ้งให้ผู้รับทราบถ้าผู้รับมีชื่อได้แย้งว่าประกาศหรือเอกสาร นั้นมิได้เกี่ยวแก่การพนันผู้รับจะนำคดีไปฟ้องศาล ภายในกำหนด 1 เดือน นับแต่วันที่ได้รับแจ้ง ความจากเจ้าพนักงานไปรษณีย์ก็ได้ ถ้าผู้รับมิได้นำคดีไปฟ้องศาลก็ดีหรือเมื่อศาลสั่งยื่นการยึดนั้นก็ ดี เจ้าพนักงานไปรษณีย์มีอำนาจทำลายประกาศ หรือเอกสารที่ยึดไว้แล้วได้

แต่เจ้าพนักงานไปรษณีย์จะเปิดซองหรือห่อออกดู โดยอาศัยอำนาจตาม ความในมาตรา นี้ไม่ได้ เว้นแต่จะมีเครื่องหมายภายนอกแสดงว่าในซอง หรือในห่อนั้นมีสิ่งที่จะต้องริบและทำลาย ตามพระราชบัญญัตินี้

³ มาตรา 9 ทวิ เพิ่ม เติม โดยพระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ 8) พ.ศ. 2505

⁴ มาตรา 9 ตริ เพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ 8) พ.ศ. 2505

มาตรา 11 เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตมีสิทธิจะเรียกใบอนุญาตคืน เมื่อมีเหตุอันควรเชื่อว่าผู้รับใบอนุญาตกระทำการละเมิดพระราชบัญญัตินี้ หรือกฎกระทรวงหรือใบอนุญาตซึ่งออกตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา 12⁵ ผู้ใดจัดให้มีการเล่นหรือการทำอุบายล่อช่วยประกาศโฆษณา หรือชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อมให้ผู้อื่นเข้าเล่น หรือเข้าพนันในการเล่น ซึ่งมีได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานหรือรับอนุญาตแล้ว แต่เล่นพลิกแพลง หรือ ผู้ใดเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นอันขัดต่อบทแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือกฎ กระทรวงหรือข้อความในใบอนุญาต ผู้นั้นมีความผิด ต่อไปนี้

(1) ถ้าเป็นความผิดในการเล่นตามบัญชี ก.หมายเลข 1 ถึงหมายเลข 16 หรือการเล่นตามบัญชี ข. หมายเลข 16 เฉพาะสลากกินรวบ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันนี้ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไปจนถึง 3 ปี และปรับตั้งแต่ 500 บาทขึ้นไปจนถึง 5,000 บาท ด้วยอีกโทษหนึ่งวัน แต่ผู้เข้าเล่นหรือเข้าพนันที่เรียกว่าลูกค้ำ ให้จำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 5,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(2) ถ้าเป็นความผิดในการเล่นอื่นใดตามพระราชบัญญัตินี้ ต้องระวาง โทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 2,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ เว้น แต่ความผิดตาม มาตรา 4 ทวิ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 1,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 13 ผู้ใดฝ่าฝืนบทบัญญัติ มาตรา 4 อันว่าด้วยการรับกลับคืนหรือ รับซื้อหรือแลกเปลี่ยนรางวัลนั้น มีความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือนหรือปรับไม่เกิน 500 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 14 ผู้ใดฝ่าฝืนบทบัญญัติ มาตรา 8 มีความผิดต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับตั้งแต่ 50 บาทขึ้นไปจนถึง 2,000 บาท หรือทั้ง จำทั้งปรับ

มาตรา 14 ทวิ⁶ ผู้ใดกระทำความผิดต้องระวางโทษตามพระราชบัญญัตินี้เมื่อพ้นโทษแล้วยังไม่ครบกำหนดสามปี กระทำความผิดต่อพระราชบัญญัตินี้อีก

(1) ถ้าโทษซึ่งกำหนดไว้สำหรับความผิดที่กระทำครั้งหลังเป็นโทษจำคุก และปรับ ให้ระวางโทษทวีคูณ

⁵ มาตรา 12 แก้ไขโดยพระราชบัญญัติการพนัน(ฉบับที่ 7) พ.ศ. 2504

⁶ มาตรา 14 ทวิ เพิ่ม เติม โดยพระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2485

(2) ถ้าโทษซึ่งกำหนดไว้สำหรับความผิดที่กระทำครั้งหลังเป็นโทษจำคุก หรือปรับ ให้ระวางโทษทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 15⁷ นอกจากโทษที่มีบัญญัติไว้แล้วในพระราชบัญญัตินี้ถ้าเป็นกรณี ที่มีผู้นำจับผู้กระทำความผิด ให้พนักงานอัยการร้องขอต่อศาลให้จำเลยสินบนแก่ผู้นำ จับด้วย และให้ศาลสั่งไว้ในคำพิพากษาให้ผู้กระทำความผิด ใช้เงินสินบนแก่ผู้นำ จับกึ่งหนึ่งของจำนวนเงินค่าปรับด้วยอีก โสดหนึ่ง ถ้าผู้กระทำความผิดไม่ชำระสินบน ดังกล่าวให้จ่ายจากเงินที่ได้จากของกลางซึ่งศาลสั่งริบเมื่อคดีถึงที่สุดแล้วหรือ จ่ายจากเงินค่าปรับที่ได้ชำระต่อศาล

มาตรา 16⁸ รัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ยกยอการตามพระราชบัญญัตินี้ มีอำนาจ กำหนดให้ผู้รับใบอนุญาตการเล่นหมายเลข 17 ในบัญชี ข. เสียภาษีไม่เกิน กว่าร้อยละสิบแห่งยอดรายรับก่อนหักรายจ่าย การเล่นหมายเลข 19 ในบัญชี ข. ไม่เกินร้อยละสิบแห่งยอดรายรับซึ่งหักรายจ่ายแล้ว และการเล่นหมายเลข 16 หมายเลข 18 และหมายเลข 20 ในบัญชี ข. ไม่เกินร้อยละสิบแห่งยอดราคาสลากซึ่งมีผู้รับซื้อก่อนหักรายจ่าย

รัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ยกยอการตามพระราชบัญญัตินี้ จะกำหนดให้ผู้รับใบอนุญาตการเล่นหมายเลข 17 หมายเลข 18 และหมายเลข 19 ในบัญชี ข. เสียภาษีเพิ่มขึ้นอีกไม่เกินร้อยละสองครึ่ง เพื่อให้เป็นรายได้ของเทศบาลแห่ง ท้องที่ที่เล่นการพนันตามใบอนุญาต โดยกำหนดในกฎกระทรวงก็ได้

มาตรา 16 ทวิ⁹ ภาษีที่จะต้องเสียตามความในมาตรา 16 และเงินค่าธรรมเนียมตามความในมาตรา 17 นั้น ให้รัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้กำหนดตามสภาพแห่งท้องถิ่นได้

มาตรา 17 ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย เป็นเจ้าหน้าที่รักษา การให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้และให้มีอำนาจออกกฎกระทรวง ตั้งเจ้า พนักงานดำเนินการตามพระราชบัญญัติ กำหนดเงินค่าธรรมเนียม กำหนด เงื่อนไขในการเล่นพนัน และวางระเบียบเพื่อปฏิบัติการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้

กฎกระทรวงนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

⁷ มาตรา 15 แก้ไขโดยพระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2490

⁸ มาตรา 16 แก้ไขโดยพระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2503

⁹ มาตรา 16 ทวิ เพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติการพนัน (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2478

ผู้รับสนองพระบรมราชโองการ
(ตามมติคณะรัฐมนตรี)
พระยานิติศาสตร์ไพศาลย์
รัฐมนตรี



วิธีการเล่นการพนันตามบัญชี ก และ ข

บัญชี ก

1. หวย ก. ข. ผู้เล่นจะเลือกเสี่ยงทายพญชชะไทยว่าจะออกตัวใดระหว่างพญชชะไทยทั้งหมด 44 ตัว ซึ่งยกเว้น 10 ตัว ที่ไม่ได้กำหนดไว้เป็นตัวแทง ได้แก่ ตัว ก. ฉ. ฎ. ฏ. ฐ. ฑ. ฒ. ฑ. ษ. และ ศ และถ้าถูกก็จะได้เงิน 30 เท่าของจำนวนเงินที่แทง
2. โปปั่น โดยเจ้ามือเอาลิ้นโปไปใส่ลงใน ฝาครอบโปไม่ให้คนแทงเห็น ปิดฝาครอบโปแล้วตั้งให้แทง โดยยอมให้คนแทงปั่นโปได้ตามใจชอบ เมื่อเปิด ถ้าลิ้นชักโปชี้กขาว ตรงกับช่องแต้มไหนก็นับว่าโปออกแต้มนั้น โปมีประตูสำหรับ แทงเพียง 4 ประตู คือ หน่วย สอง สาม และครบ
3. โปก่า ใช้ถ้วยครอบเบี้ย โดยมากใช้เบี้ยจัน เมล็ดมะขาม หรือเมล็ดละหุ่ง เป็นต้น แล้วแจกออกเป็นคะแนนทีละ 4 ครั้งสุดท้ายถ้าเหลือ 1 เรียกว่า ออกหน่วย ถ้าเหลือ 2, 3 เรียกว่า ออก 2 ออก 3 ถ้าเหลือ 4 เรียกว่า ออกครบ และคนแทงก็จะทายว่าออกอะไร
4. กำถั่วก็จะมีการเล่นลักษณะอย่างเดียวกับ โปก่า แต่ใช้เมล็ดถั่วแทน
5. แผลแก้ว มีวิธีการเล่นคือ ใช้ไฟที่เล่นต่อแต้ม 2 ชุดและเอาบางตัวออกให้เหลือชุดละ 32 ใบจากนั้นนำไฟไม้ทั้งหมดที่ใช้เล่น คว่ำคละกันให้ทั่ว แล้วตั้งซ้อนเรียงกันเป็นแถว และให้ผู้เล่นสุ่มหยิบไฟจำนวน 2 ใบ จากนั้นนับแต้ม ใครได้แต้มเกิน 10 หรือ 20 เศษของ 10 หรือ 20 คือ แต้มชนะ แต่ใครมีแต้ม 10 หรือ 20 หรือต่ำกว่าถือว่าไม่มีแต้มเลย
6. จับยี่เก้ มีวิธีเล่น เจ้ามือเลือกไฟมาใบหนึ่งจากจำนวน 12 ใบ แล้วหย่อนลงกลอง โดยที่ตนเองรู้ว่าไฟนั้นออกอะไร แล้วให้ผู้เล่นแทงว่าจะออกอะไร
7. ต่อแต้ม ไฟชุดหนึ่งจะมีแต้มดังนี้ 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-3, 3-4, 3-5, 3-6, 4-4, 4-5, 4-6, 5-5, 5-6, 6-6 จากนั้นนำไฟไม้ทั้ง มาคว่ำ และผู้เล่นแต่ละคนก็จะพลัดหยิบไฟทีละคู่ใครได้ 6-6 จะต้องวางไฟเป็นคนแรก คนที่อยู่ถัดไปก็จะไฟไม้ต่อไปจะต่อทางหัวหรือท้ายก็ได้ถ้าผู้เล่น ไม่มีไฟไม้มาต่อก็จะเรียกว่า เก้ก ก็จะจดคะแนนเอาไว้จากก็ให้ผู้เล่นคนต่อไปมาต่อ ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆ จนไฟของคนเล่นคนใดหมดก่อน ก็จะเป็นผู้ชนะและคิดเงินได้เสียตามราคาตัวไม้หรือตามเก้กก็ได้
8. เบี้ยโบก หรือคู่คี หรืออีโง้ง
 เบี้ยโบก ใช้เบี้ยสี่ตัว เอาเบี้ยสี่ตัวนี้ใส่กระบอกแล้วเขย่าคว่ำไว้เพื่อให้พนันกันว่าเป็นคู่หรือคี่ พอพนันกันเสร็จ ก็เปิดกระบอกออก ถ้าเบี้ยคว่ำสองหงายสองหรือหงายทั้งสี่หรือคว่ำทั้งสี่ ถือเป็นคู่ นอกนั้นก็ถือเป็นคี่

คู่ที่ เจ้ามือต้องกำเบี้ยไว้ในมือ จำนวนเบี้ยมากน้อยไม่จำกัด เมื่อลูกค้าแทงกันเป็นที่พอใจ แล้ว เจ้ามือก็นำเบี้ยนั้นออกมาแจกดูทีละคู่ๆ และดูว่าสุดท้ายเหลือเป็นจำนวนกี่หรือคู่ ไรทรายจะถูกจะ กิณรางวัลเท่าที่แทง

อีโง้ง ใช้เหรียญโยนเข้าไปในหลุมที่กำหนดแล้วจากนั้นก็ให้ผู้เล่นมาทายว่า จะหงายเป็น จำนวนคู่หรือคี่

9. ไพ่สามใบ ใช้ไพ่ป๊อกธรรมดา แต่เลือกเอามาเพียงสามใบ ให้มีภาพและแต้มเหมือนกัน สองใบ ส่วนอีกใบหนึ่งมีภาพและแต้มแปลกออกไป จากนั้นเจ้ามือก็จะคว่ำไพ่ทั้งสามใบ และสลับ ไปมาโดยอาศัยความไว และให้ผู้เล่นเลือกทายว่าเป็นอะไร

10. โม่สามอัน ใช้ไม้สามอัน โดยมีอันหนึ่งจากสามอันที่ด้านหนึ่งจะผูกเชือกเอาไว้จากนั้น ด้านที่ผูกเชือกก็จะกำเอาไว้ไม่ให้ลูกค้าเห็นจากนั้นก็ให้ลูกค้าทายว่าด้ามไหนมีเชือกผูก

11. ช้างงาหรือป็อก

ช้างงา จะใช้ไพ่ฝรั่งทั้งสำรับนำมาเลือกไพ่ที่เป็น J, Q, K ออกอย่างละ 4 ใบให้คงเหลือ ไว้ 40 ใบจากนั้นเจ้ามือก็สลับและตัดไพ่แล้วแจกให้ผู้เล่น ทุกคนรอบวงคนละ 1 ใบจากนั้นก็แจกอีก รอบ จนผู้เล่นแต่ละคนได้ไพ่ คนละสองใบจากนั้น ถ้าผู้เล่นคนใดได้ 15 แต่ถือว่าป็อกถ้าเกิน 15 เรียกว่าตาย ผู้เล่นสามารถเรียกไพ่เพิ่มได้ โดยเริ่มจากคนแรกจนกว่าไพ่จะอยู่หรือตาย จึงหยุดส่วนที่ คนที่ยังไม่พอก็เรียกเพิ่มได้เมื่อเรียกเพิ่มกันครบทุกคนแล้วก็ตรวจดูไพ่ว่าเจ้ามือหรือผู้เล่นคนใดมี แต้มมากกว่าคนที่มียี่แต้มก็จะชนะ

ป็อก จะใช้ไพ่ทั้งสำรับสลับและตัดและแจกผู้เล่นเหมือนกับการเล่นช้างงาแต่ แต้มผู้เล่น ต้องได้ตั้งแต่ 16 แต้มขึ้นไปถ้ายังไม่ถึง 16 ต้องเรียก 5 ถ้าเกิน 21 ถือว่าตาย ถ้ามีไพ่เพียง 2 ใบแล้วได้ 21 ถือว่าป็อกไม่ต้องเรียกเพิ่ม

12. ไม้ดำไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรืออีดำอีแดง เป็นการทายว่าเจ้ามือปิดสีหรือรูป อะไรไว้โดยเจ้ามือต้องมีความว่องไวในการปิดลิ้นสีดำหรือสีแดงนั้นไว้ เพื่อให้ลูกค้าแทงว่าตนได้ ปิดสีอะไรไว้ ไรทรายถูกเจ้ามือจ่ายให้เท่าจำนวนเงินที่แทงไว้นั้น

13. อีโปงครอบ ใช้ไม้สี่เหลี่ยมลูกบาศก์หกหน้าเป็นเครื่องมือเล่น แต่ละหน้าเขียนเป็นภาพ สัตว์ต่างๆ ไว้ทุกหน้า แล้วใช้วัสดุทึบแสงครอบเอาไว้และจากนั้นก็เขย่าและทายว่าจะออกรูปอะไร ถ้าทายถูกก็จะได้รับเงินรางวัล

14. กำตัด เจ้ามือจะเป็นคนเอาเบี้ยมากำไว้ในมือให้ลูกค้าทาย ด้วยการให้ลูกค้ากำเบี้ยไว้ใน มือจนทั่วทุกคน แล้วเจ้ามือก็จะแบมือออกถ้าผู้เล่นคนใดมีจำนวนเบี้ยในมือเท่ากับที่เจ้ามือมีอยู่ใน มือก็จะได้เงินรางวัลนั้นไป

15. ไม้หมอน หรือล้อหมอนทุกอย่าง เจ้ามือจะหมุน ไม้กระดานกลมนั้นไปเป็นรอบๆแกน เมื่อหยุดหมอนและช่องใดตรงกับผู้เล่นคนใดแทงถูก ผู้นั้นก็เป็นผู้ชนะในการเล่น ได้รับเงินรางวัลตามที่ตกลงกันไว้

16. หัวโตหรือทายภาพเจ้ามือจะเอาไม้รูปภาพใส่กล่องพอให้เห็นรูปภาพด้านหลัง แล้ววางไว้ข้างหน้าให้ผู้เล่นแทง หรือทายภาพอีกด้านหนึ่งของไม้ พอแทงหรือทายเสร็จหมดเจ้ามือจะหยางกล่องและเปิดกล่องออกให้ดู โดยทั่วกัน ใครแทงถูกจะได้รับเงินเดิมพัน

17. การเล่นเกมหมากรุก เช่น เอามีดหรือหนามผูกหรือวางยาเบื่อเมาให้สัตว์ต่อสู้กันหรือสูมไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกัน

18. บิลเลียดรู ดีฟี

บิลเลียดรูวิธีการเล่นเริ่มโดยการจับเบอร์เช่นจับได้เบอร์ 11 ต้องแทงให้ได้อีก 20 แต้มจึงจะได้ 31 ถือว่าเกม ถ้าแทงแล้วได้แต้มเกิน 31 ถือว่าตาย

วิธีการเล่นดีฟี มีสองอย่างคือดีฟีหลักหรือดีฟีแก่น ใช้โต๊ะบิลเลียดรูธรรมดาในการเล่นใช้ไม้แข็ง โตขนาดดินสอดำ ยาวประมาณสามนิ้วฟุต ฐานใหญ่ขนาดเหรียญ สลึง เพื่อให้สะดวกแก่การตั้ง แต่ละหลักนั้นมีหมายเลข 1,2,3,4,5,6,10 ฟีไว้สำหรับหมายเลข 1,2,4 ฟีมีอย่างละ 2 อัน นอกนั้นมีอย่างละ 1 อัน รวมเป็น 12 อัน ถ้าลูกบิลเลียดไปกระทบแก่นที่มีตัวเลขก็ได้บวก ถ้าไปถูกแก่นฟีก็ได้ลบ ก่อนลงมือเล่น ผู้เล่นจะต้องจับเบอร์ในถุงมาถือไว้เป็นเบอร์ประจำตัวคนละเบอร์ แล้วผู้เล่นจะต้องแทงให้ได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่ถืออยู่ให้ครบ 31 แต้มเช่นถือเบอร์ 11 ต้องแทงอีก 20 แต้ม จึงจะเกม แต่ถ้าแทงเกิน 20 แต้ม ถือว่าตาย

19. โยนจิม ใช้สตาจค์หรือวัตถุอื่นคล้ายสตาจค์สำหรับเล่นและขีดเส้นไว้บนพื้นสองเส้น เส้นหนึ่งสำหรับยืนโยนสตาจค์ อีกเส้นหนึ่งเป็นที่หมายสำหรับโยนสตาจค์ไป และผู้เล่นแต่ละคนก็จะโยนใครโยนใกล้เส้นมากที่สุดคนนั้นก็จะได้สตาจค์ไป

20. ลีเหงาลัก มีสองแบบเล่นแบบใช้ลูกเต๋า 3 ลูก เจ้ามือจะหยิบลูกเต๋าสามลูก ทอดลงในจานหรือชามหรือบนพื้น จนกว่าลูกเต๋านั้นจะขึ้นหน้าเหมือนกัน 2 ลูก อีก ลูกหนึ่งมีแต้มเป็นอย่างไร จากนั้นผู้เล่นที่นั่งถัดจากเจ้ามือก็จะทอดลูกเต๋ามีแต้มเหมือนกัน สองลูก อีกลูกหนึ่งต่างออกไป และจำนวนแต้มของลูกที่ต่างนี้ถือเป็นแต้มแพ้ชนะกันถ้าน้อยกว่าเจ้ามือถือว่าแพ้เจ้ามือถ้ามากกว่าเจ้ามือถือว่าชนะเจ้ามือถ้าเจ้ามือทอดได้ 4 5 6 เรียกว่าลี เหงา ลัก เจ้ามือ ได้สินพนันที่ลูกควางไว้ทุกคน ถ้าเป็นผู้เล่นทอดได้เจ้ามือต้องจ่ายสินพนันให้ผู้เล่นคนนั้น ถ้าเจ้ามือทอดได้ 1,2,3 เรียกว่า หัก เจ้ามือจ่ายรอบวง การเล่นเกมลูกเต๋า 6 ลูก ถ้าทอดเหมือนกัน 6 ลูกเรียกว่าลักข่า หรือถ้าทอดได้ลูกเต๋ารวมหน้าเหมือนกัน 5 ลูกอีกลูกต่างออกไปเรียกว่า โหงวโจ ถ้าเจ้ามือทอด ลักข่า หรือ โหงวโจ ก็จะกินรอบวง แต่ถ้าผู้เล่นทอดได้ ก็ชนะ ได้เงินพนัน

21. ขลุ่ยขลุ่ย ใช้เพียง 3 ลูก กับมีถ้วยครอบและจานรองและกระดาษบอทดัด 1,2,3,4,5 และ 6 สำหรับให้ลูกค้าแทงด้วย เจ้ามือจะเอาลูกเต๋าทั้งสามลูกวางล่อในงาน แล้วเอาถ้วยครอบและเขย่า และให้ผู้เล่นแทงว่าจะออกอะไร จากแต้ม 1 – 6 ถ้า หน้าลูกเต๋าดูออกมาเหมือนกัน 2 หรือ 3 ลูก เจ้ามือจะต้องจ่ายเงินที่ผู้เล่นเดิมพนันเป็น สอง เท่าและสามเท่าตามลำดับ

22. น้ำเต้าทุกอย่าง มีลักษณะการเล่นเหมือนขลุ่ยขลุ่ยทุกอย่าง แต่หน้าของลูกเต๋านั้นจะเป็น รูปน้ำเต้าหรือรูปสัตว์ต่างๆ จากนั้นก็จะมาให้ผู้เล่นแต่ละคนทายว่าจะออกอะไร แทนตัวเลข การได้เสียก็จะเหมือนขลุ่ยขลุ่ย

23. ไฮโลว์ ใช้ลูกเต๋า 3 ลูก พร้อมด้วยถ้วยครอบและจานรอง แต่กระดาษบอทดัดสำหรับ ลูกค้ามีเพียง 3 ช่อง คือทำเครื่องหมายบอกให้แทงสูง ไฮโลว์ และแทงต่ำ ถ้า ออก 3 – 10 เรียก ต่ำ ถ้า 12 ถึง 18 แต้ม เรียกว่า สูง ถ้าออกหนึ่งเหมือนกัน ทั้งสามลูกเรียกว่าไฮโลว์ เจ้ามือจะต้องจ่าย 5 ต่อ ส่วนอย่างอื่นถ้าทายถูกจ่ายต่อเดียว

24. อี ก้อย ใช้สตางค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะนำมาตกลงกันให้เป็นหัวเป็นก้อย และนำเหรียญ สตางค์นั้นมารวมกันแล้วโยน ถ้าเหรียญออกเป็นหัวหรือก้อยตรงกับที่แทงออกมาจำนวนก็จะ เหรียญจำนวนนั้นไป และผู้เล่นคนถัดไปก็โยนเหรียญที่เหลือ ถ้าเหรียญออกเป็นหัวหรือก้อยตรงกับ ที่แทงออกมา ก็จะเหรียญจำนวนนั้นไปเช่นกันทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆจนกว่าเหรียญจะหมด

25. ปันแปะ ใช้เศษสตางค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะตกลงกันว่าอะไรเป็นก้อยอะไรเป็นหัว แล้วเอาสตางค์นั้นมาปั่นบนพื้นราบแล้วเอามือตะปบปิดสตางค์นั้นไว้ ให้ผู้เล่นแทงว่าสตางค์นั้น หายทางหัวหรือหายทางก้อย ถ้าทายถูกก็จะได้เงินจำนวนนั้นไป

26. อี โป่งซัด วิธีการเล่นเจ้ามือต้องอาศัยความรวดเร็วในการซัดเบี้ยลงกับพื้นแล้วใช้ ฝ่ามือ ครอบไว้ให้ลูกค้าแทงตามความสมัครใจ ว่าเบี้ยในฝ่ามือที่เจ้ามือครอบนั้นมีจำนวนเท่าไร และถ้าผู้เล่นคนใดทายถูกก็จะได้เงินจำนวนนั้นไป

27. บาการา ใช้ไฟฝรั่งอย่างที่เล่นข้างงาหรือป๊อก เจ้ามือจะเอาไฟทั้งสองสำหรับมาชอย สลับ และตัด วางคว่าหน้าไว้ แล้วแจกให้ผู้เล่นคนละสองรอบ รอบละ 1 ใบ จนได้ครบ 2 ใบ ครบแล้ว ตรวจไฟในมือว่าและเอาแต้มที่เกิน 20 หรือเกิน 10 มาเป็นแต้มแพ้ชนะกัน

28. สล็อตแมชชีน ผู้เล่นจะต้องเสี่ยงโชค โดยการนำเงินเหรียญไปหยอดลงในช่อง เพื่อให้ ลงไปในเครื่องกลไกนั้นแล้วกดปุ่มหรือโยกคันเพื่อให้เครื่องทำงาน ถ้าโชคดีจะมีเหรียญออกมาตาม จำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่นตั้งไว้เป็นระยะๆ

การเล่นตามบัญชี ข

1. การเล่นต่างๆซึ่งให้สัตว์ต่อสู้แข่งขัน เช่นชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ นอกจากที่ กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก ส่วนมากใช้โค แพะ แกะ และไก่ต่อสู้กัน ให้ปลากัด ปลาเข็ม

กั๊กกัน ก่อนเล่นเจ้าของสัตว์ทั้งสองฝ่ายต้องตกลงกันก่อนว่าจะเล่นพนันกันมากน้อยเท่าไร แล้วต่างก็เอาทรัพย์สินตามที่ตกลงกันนั้นวางไว้เป็นสินพนัน เช่น ชนโค กั๊กปลา เป็นต้น

2. วึ่งวัวคน มีการวึ่งหลายแบบด้วยกัน เช่นวึ่งแข่งกันตัวต่อตัว วึ่งแข่งกันเป็นฝูง ผลการพนันเช่นเดียวกับการแข่งสัตว์

3. ชกมวย มวยปล้ำ มีการได้เสียกันทำนองเดียวกับการเล่นที่ให้สัตว์ต่อสู้กันทุกประการโดยมีการชั่งน้ำหนักชั่งเงิน

4. แข่งเรือฟ่ง แข่งเรือล้า ใช้ไม้แบนๆ ยาวประมาณสองฟุตครึ่ง กว้างประมาณสามนิ้วฟุตทำเป็นรูปคล้ายเรือจริงๆ ตอนหัวแหลมงอน ท้ายมน แล้วผู้เล่นเอาเรือนี้ฟ่งไปตามน้ำจนถึงเส้นชัย ใครใกล้เส้นชัยมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. ชู้รูป ใช้รูปภาพต่างๆ ตามแต่ผู้เล่นจะตกลงกัน ด้านหลังภาพเขียนหมายเลขกำกับเอาไว้ หมายเลขนี้จะต้องตรงกับหมายเลขที่ผู้จัดให้มีการเล่นติดไว้กับสิ่งของที่ใช้เป็นรางวัล

6. โยนห่วง ผู้เล่นจะซื้อห่วงจากผู้จัดให้มีการเล่น ตามอัตราที่กำหนดไว้แล้วโยนห่วงนั้นจากจุดที่กำหนดให้ ไปยังเป้า ถ้าห่วงสวมเป็นพอดีก็จะได้รับสิ่งของบนเป้าหรือตรงกับหมายเลขเป็นรางวัล

7. โยนสดากหรือวัตถุใดๆลงในภาชนะต่างๆ ใช้ภาชนะ เช่นหม้อ ไห ถ้วยแก้ว เป็นต้น วางไว้เป็นระยะต่างๆ กันตามแต่ผู้จัดให้มีการเล่นกำหนด ถ้าโยนลงหลุมก็จะได้รับรางวัลตามที่ผู้จัดให้มีการเล่นตกลงกันไว้

8. ตกเบ็ดเช่น ไหกระเทียมดองสำหรับใส่กลองสังกะสี 10 กลอง กลองนี้บรรจุภาพชนิด 1 ต่อ 4 กลอง ภาพชนิด 2 ต่อ 3 กลอง ภาพชนิด 3 ต่อ 2 กลอง และภาพชนิด 4 ต่อ 1 กลอง และเจ้ามือจะจัดให้มีภาพอีกชุดหนึ่ง ตรงกับภาพชุดที่บรรจุในกลองสังกะสี วางไว้ให้ลูกค้าแทงตามความสมัครใจ โดยใช้เงินแทงที่ภาพเหล่านั้น และผู้เล่นหย่อนเบ็ดแม่เหล็กกลงไปในไห แล้วดึงกันเบ็ดให้ติดกลองภาพขึ้นมา 1 กลอง เมื่อเปิดกลองดูแล้วเป็นภาพชนิดใด เป็นจำนวนต่อเท่าใดเจ้ามือจะจ่ายสินพนันให้ตามนั้น

9. จับสลากโดยวิธีใดๆ ผู้เล่นจะเอาทรัพย์สินหรือเงินไปมอบให้ผู้จัดให้มีการเล่น เป็นค่าจับสลากครั้งหนึ่ง แล้วจึงไปจับสลากเอามาแกะดู ถ้ามีหมายเลขตรงกับสิ่งของใด ก็จะได้รับสิ่งของนั้นเป็นรางวัล

10. ยิงเป้า ใช้ปืนหรือไม้ซางเป่าลูกดอกแทนปืนก็ได้ กระสุนใช้กระสุนจริงหรือปลอมก็ได้ มีเป้าให้เล่นอยู่สองแบบ คือเป่าหนึ่งอยู่กับที่ เช่นเป่าดาวัว เป่าตาหมากรุก เป็นต้น และแต่ละตัวมีแต้มบอกไว้ ก่อนเล่น ผู้เล่นจะซื้อลูกปืนหรือเป่าลูกดอก ณ จุดที่ผู้จัดให้มีการเล่นกำหนดไว้เมื่อยิงหมดชุดได้แต้มเท่าใด ก็รับรางวัลจากผู้จัดให้มีการเล่นเท่านั้น

11. ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใดๆ ใช้กระดาษแข็งหรือไม้กระดานมาเขียนเป็นรูปหน้าคน ล่อให้ปา หรือจะใช้คนหรือสัตว์จริงๆมาล่อก็ได้ เช่นลิง มีวัตถุกลมๆสำหรับปา ผู้เล่นจะต้องซื้อลูก ปาตามราคาของผู้จัดให้มีการเล่น กำหนดไว้แล้วไปยื่นปา ณ ที่กำหนดไว้ให้ ถ้าปาถูกรูปคน สัตว์หรือ สิ่งใดๆรางวัลตามที่จัดไว้เป็นรางวัลสำหรับวัตถุที่ปาถูกนั้น

12. เต้าข้ามด่าน ใช้ลูกเต้าสำหรับเล่นขลุ่ยกลึง 3 ลูก ภาชนะสำหรับทอดลูกเต้า 1 ใบ และลูกคิดหรือลูกปัดร้อยคั่นเป็นค่านๆ ละ 5 ลูกรวม 5 ค่านเมื่อทอดลูกเต้าได้แต้มตามที่สัญญาไว้ก็ เลื่อนลูกคิดหรือลูกปัดไปตามจำนวนแต้มที่ทอดได้ ทอดลูกเต้าและเลื่อนลูกคิดหรือลูกปัดไปผ่าน ทั้ง 5 ค่านโดยไม่ติดก็ชนะเจ้ามือต้องจ่ายรางวัลให้ ถ้าผ่านไม่ได้ก็เสียพนันแก่เจ้ามือ

13. หมากแกว เจ้ามือจะเขย่าลูกเต้าทั้งสองลูกแล้วครอบไว้ให้ลูกค้ำแทงตามสมัครใจ แทง ตามเขตที่จัดไว้เป็นคู่หรือคี่ แล้วเปิดครอบออกนับแต้มลูกเต้าทั้งสองลูกเป็นเท่าใด เอาสองหาร ถ้า เหลือเศษก็เป็นคี่ ถ้าหารพอดีไม่มีเศษก็เป็นคู่ ใครแทงถูกเจ้ามือเป็นฝ่ายเสียพนันแก่ผู้นั้น

14. หมากหัวแดงลูกเป็น 3 ลูก เจ้ามือเขย่าลูกเต้าทั้งสามลูกนั้นครอบไว้ให้ลูกค้ำแทงในเขต คู่หรือคี่ แล้วเปิดฝาครอบออกนับแต้มลูกเต้าที่ขึ้นหน้าเป็นสีแดง อาจเป็นลูกเดียว สองหรือสามลูกก็ได้ รวมแต้มแล้วเอาสองหาร เหลือเศษเป็นคี่ หารพอดีเป็นคู่ ใครแทงถูกเจ้ามือจ่าย

15. บิงโก ใช้กระดาษทำเป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ ด้านในกั้นเป็นช่องเล็กๆ จำนวนมากน้อย ตามชนิดของบิงโก เขียนเลขเรียงลำดับกำกับไว้ทุกช่องไม่ให้ซ้ำกัน มีลูกยางพอกับจำนวนช่อง และ ผู้เล่นต้องซื้อกระดาษบิงโกจากผู้จัดให้มีการเล่น กระดาษนี้เป็นสี่เหลี่ยม ตีตารางไว้ด้านละ 5 ช่อง รวมเป็น 25 ช่อง แต่ละช่องเขียนหมายเลขไว้ไม่ซ้ำกันตรงกลางเป็นช่องฟรี แล้วโยนลูกยางให้ลง ช่องกระดานที่หมายเลขประจำไว้โดยผู้เล่นคนเดียว โยนหรือผลัดกัน โยนคนละลูกสลับกันก็ได้ ลูก ยางลงไปช่องหมายเลขใด ผู้เล่นทุกคนก็ตรวจดูกระดาษบิงโกในมือตนว่ามีเลขตรงกับช่องกระดาษ ที่ลูกยางลงไปหรือไม่ ถ้ามีก็เอาคะแนนวางกำกับช่องกระดานของตนนั้นไว้เรื่อยๆ ถ้ากระดานของ ใครมีหมายเลขครบ 5 ช่องตรงกันเมื่อใดถือว่าชนะบิงโก

16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงิน หรือประโยชน์อย่าง อื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง เป็นการเสี่ยงโชคให้เงิน หรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่น การเสี่ยงโชค ต้องอาศัยระยะเวลาในการจัดจำหน่ายสลาก โดยหนึ่งสลากอาจถูกได้หลายรางวัล และสลากกินรวบ ต่างกับสลากกินแบ่ง ที่มีได้จำกัดวิธีการเสี่ยงโชคสลากกินรวบมีโอกาสถูกรางวัลได้เพียงหมายเลข เดียวเท่านั้น

17. โตเต้ไลเซเตอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นลักษณะของการเล่นพนันที่ต้อง อาศัยเล่นควบคู่ไปกับการจัดให้มีการต่อสู้หรือแข่งขันกันทุกชนิด มากกว่า 2 ทีมขึ้นไป สำหรับ ประเทศไทยนิยมใช้กับการเล่นแข่งม้า ถ้าการแข่งขันเสร็จแล้วปรากฏว่าทีมหรือม้าตัวใดที่ตนถือ

สลากไว้นั้น มาเป็นที่ 1,2 หรือ 3 ก็จะได้รับส่วนแบ่งตามประเภทของการจำหน่ายสลากทั้งหมด เป็นรางวัล

18. สวิปสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง ใช้ผลของการแข่งขันของทีมการต่อสู้เป็น เครื่องชี้แพ้ชนะ รางวัลมีที่ 1,2 และ 3 สวิปของใครจะได้รับรางวัลอะไร ต้องนำมาจับควบคู่กับ หมายเลขของทีมการต่อสู้หรือแข่งขันอีกครั้งหนึ่ง

19. บู้คเมกิงสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้เล่นจะเอาเงินไปมอบให้ผู้จัดให้มีการเล่น ตามจำนวนที่ตนพนันไว้ แล้วถือใบเสร็จรับเงินไว้เป็นหลักฐาน หากผลการแข่งขันปรากฏว่าทีมที่ ตนแทงไว้ชนะ ออกมาเป็นที่ 1,2 และ 3 ก็เอาใบรับเงินไปรับเงินได้

20. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวิป ซึ่งไม่ใช่ออกในประเทศไทยแต่จัดให้มีขึ้น โดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น โดยจะนำมาจำหน่ายในประเทศไทยได้ต่อเมื่อได้รับ อนุญาตจากรัฐมนตรีหรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต

21. ไฟนกระจอก ไฟต่อแค้น ไฟต่างๆ เป็นการเล่นที่ต้องใช้ไฟเล่น เช่น ไฟนกระจอก ไฟต่อแค้น ไฟส่องไทย เป็นต้น

22. ควด เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้กระดาศ รูปสี่เหลี่ยมทุกมุมของกระดานชิดเป็นช่อง ตารางไว้เป็น 3 แถวๆละ 5 ช่อง รวม 15 ช่อง จีดกากบาทเป็นช่องไว้ 2 ช่อง มีเบี้ยขึ้นสำหรับเท 5 เบี้ย และเบี้ยสำหรับใช้ตัวเดินฝ่ายละ 3 เบี้ย พร้อมทั้งกระบอกสำหรับเทเบี้ย และกระบอกตัง ควด รวม 1 ชุด การเริ่มเดินครั้งแรก ผู้เทจะต้องเทให้เบี้ยนั้นหงายเพียง 1 เบี้ย หรือหงายทั้ง 5 เบี้ย หรือ คว่าทั้ง 5 เบี้ย อย่างใดอย่างหนึ่ง จึงจะเริ่มเดินแค้นได้ (เกิด) การเริ่มเดินครั้งแรก ผู้เทจะต้องเทให้เบี้ย นั้นหงายเพียง 1 เบี้ย หรือหงายทั้ง 5 เบี้ย หรือคว่าทั้ง 5 เบี้ย อย่างใดอย่างหนึ่ง จึงจะเริ่มเดินแค้นได้ (เกิด) เมื่อเกิดแล้วเทเบี้ยหงายเท่าไรก็เดินไปตามช่องตารางทางซ้ายมือจากช่องกลางก่อนแล้วเดิน ต่อไปตามลำดับทางช่องขวา ถ้าผู้เทหงายเพียง 1 เบี้ย เกิดได้ตัวเดียว ถ้าเทหงายได้ 5 เบี้ย หรือคว่า 5 เบี้ย เกิดพร้อมกันทั้ง 3 ตัว เมื่อฝ่ายใดเทให้หงายได้ 1 เบี้ย เทหงายได้ 5 เบี้ย หรือคว่า 5 เบี้ย แล้ว เรียกว่าควด มีสิทธิที่จะได้อีกครั้ง การเดินเบี้ยไปตามช่องพอดีถึงช่องที่จะหยุดเดินตามแค้นที่เทได้ ถ้ามีตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามวางอยู่ก่อนแล้ว และตนมีความประสงค์ที่จะหยุดตามนั้น ก็ได้ โดยตีตัว เดินของฝ่ายตรงข้ามซึ่งอยู่ในช่องนั้นให้กลับลงไปเริ่มต้นใหม่ ถ้าไม่คิดจะตีก็เดินตัวอื่นของตนแทน การตีตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามนั้นตีได้ทุกช่อง เว้นแต่ช่องที่มีเครื่องหมายกากบาทเท่านั้น ถ้าฝ่ายใด สามารถทอดเบี้ยเดินแค้นนับตั้งแต่ช่องเกิดเวียนไปทางขวาตามช่องทางเดินตลอดทั้ง 4 มุมของ กระดานจนกลับมาผ่านช่องเกิดที่เริ่มต้นเดินไปได้ทั้งสามตัวก่อนอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นฝ่ายชนะ

23. บิลเลียด ใช้โต๊ะบิลเลียดธรรมดาซึ่งมีอยู่ 6 หลุม ลูกบิลเลียดสีขาวมีจุด 1 ลูก สีขาว ล้วน 1 ลูก สีแดง อีก 1 ลูก รวม 3 ลูก และไม้คิวสำหรับแทงพอลสำหรับผู้เล่น ผู้เล่นถือลูกขาวจุดกับ ขาวล้วนไว้คนละลูก ฝ่ายถือขาวจุดจะเริ่มแทงก่อน แล้วแทงไปจนกว่าจะหมดไม้ แทงไม้ไหน

ไม่ได้เต็มถือว่าหมดไม้ฝ่ายที่ถือลูกขาวส่วนที่เริ่มแทงนับแต้มบ้างผลัดกันแทงจนกว่าฝ่ายใดได้เต็มเกมก่อน ฝ่ายใดชนะก็ได้สินพนันที่วางไว้นั้นไป

24. ซ็องอ้อย ใช้อ้อยกับมิดเป็นเครื่องเล่น โดยเลือกเอาอ้อยมาลำหนึ่ง ชูดฝิวออกเป็นทางยาวตลอดลำ เอามิดสับไว้ตรงกลางลำอ้อยนั้นพอเป็นรอย เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนกะดูด้วยสายตาดำตรงนั้นถ้าตัดขาดออกเป็นสองท่อนแล้วจะมีความสูงต่ำหรือเหลื่อมล้ำกันอยู่มากน้อยเท่าใด ก่อนเล่นให้ผู้เล่นทุกคนหักไม้อันเล็กๆ ให้มีความยาวเท่ากับความเหลื่อมล้ำของท่อนอ้อยทั้งสองท่อนที่ตนกะไว้ด้วยสายตานั้น จากนั้นก็ตัดอ้อยลำนั้นขาดออกเป็นสองท่อน ถ้าไม้อันเล็กๆ ในมือผู้เล่นคนใดยาวพอดีหรือใกล้เคียงที่สุดกับความเหลื่อมล้ำของอ้อยสองท่อนนั้น ก็นับเป็นผู้ชนะ

25. สะบ้าทอย เล่นคล้ายโบว์ลิ่ง ใช้ลูกสะบ้าเล่น ลูกสะบ้าทำด้วยไม้เป็นลูกกลมๆ ก่อนข้างแบน เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 5 นิ้ว พุดจุดศูนย์กลางหนาประมาณ 2 นิ้ว พุด ขอบรอบวงกลมหนาประมาณ 1 นิ้ว พุด ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย ตั้งลูกสะบ้าเป็นแกนให้ทอยฝ่ายละ 5 ลูกห่างเท่าๆ กัน ผู้เล่นฝ่ายละคนมีลูกสะบ้าสำหรับทอยคนละ 3 ลูก เสร็จแล้วผลัดกันทอยลูกสะบ้าของตนให้ไปถูกลูกสะบ้าตั้งของฝ่ายตรงข้ามจนครบสามครั้ง(3ลูก) แล้วให้อีกฝ่ายทอยของฝ่ายตนต่อไป ฝ่ายไหนทอยลูกสะบ้าของอีกฝ่ายได้มากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะ

26. สะบ้าชุด ใช้ลูกสะบ้าสำหรับใช้เป็นแกนตั้ง 10 ลูก มีระยะห่างกันพอล้มลูกกันได้ ระยะห่างเท่าๆ กัน เป็นรูปแถวหน้ากระดานเรียงหนึ่ง ส่วนลูกสะบ้าที่ใช้ปากก็มี 10 ลูก หลังจากกะจุดยิงสะบ้าแล้ว เข้ามือจะยิงลูกสะบ้า 10 ลูกก่อน ผู้เล่นอื่นก็เอาสินพนันมาวางไว้เรียบร้อยแล้ว เข้ามือจะใช้นิ้วมือปาลูกสะบ้าทีละลูก หมายถึงให้ลูกสะบ้าที่ตั้งไว้เป็นแกนให้ล้มหมดทั้งแถว ถ้าเข้ามือปาลูกสะบ้าล้มตั้งแต่ 8 ลูกขึ้นไป ก็ชนะได้เงินที่ลูกค้า วางเดิมพันนั้นไป เข้ามือยิงลูกสะบ้าล้มตั้งแต่ 2 ลูกขึ้นไป แต่ไม่เกิน 7 ลูก ลูกค้าต้องมายิงลูกสะบ้าบ้าง ลูกค้าคนใดยิงล้มมากกว่าเข้ามือ ก็ชนะเข้ามือ ถ้ายิงล้มน้อยกว่า ก็แพ้เข้ามือ

27. ฟุตบอลโต๊ะทำสนามฟุตบอลจำลองด้วยไม้ มีหุ่นนักเล่นฟุตบอลทั้งสองฝ่ายเสียบคานบังคับ เรียงกันเป็นแถวตามตำแหน่งต่างๆ เหมือนเล่นฟุตบอลในสนามแข่งจริงๆ มีฝ่ายละ 11 ตัว ผู้เล่นมีสองฝ่าย หลังจากปล่อยลูกฟุตบอลจำลองลงไปในสนามแล้วผู้เล่นทั้งสองฝ่ายก็ขยับคันบังคับของตน ให้หุ่นนักกีฬาฝ่ายตนเตะลูกฟุตบอลจำลองไปเข้าประตูของฝ่ายตรงข้าม พร้อมกับคอยปิดป้องมิให้ฝ่ายตรงข้ามตีลูกฟุตบอลจำลองลูกเดียวกันเข้าประตูฝ่ายตน

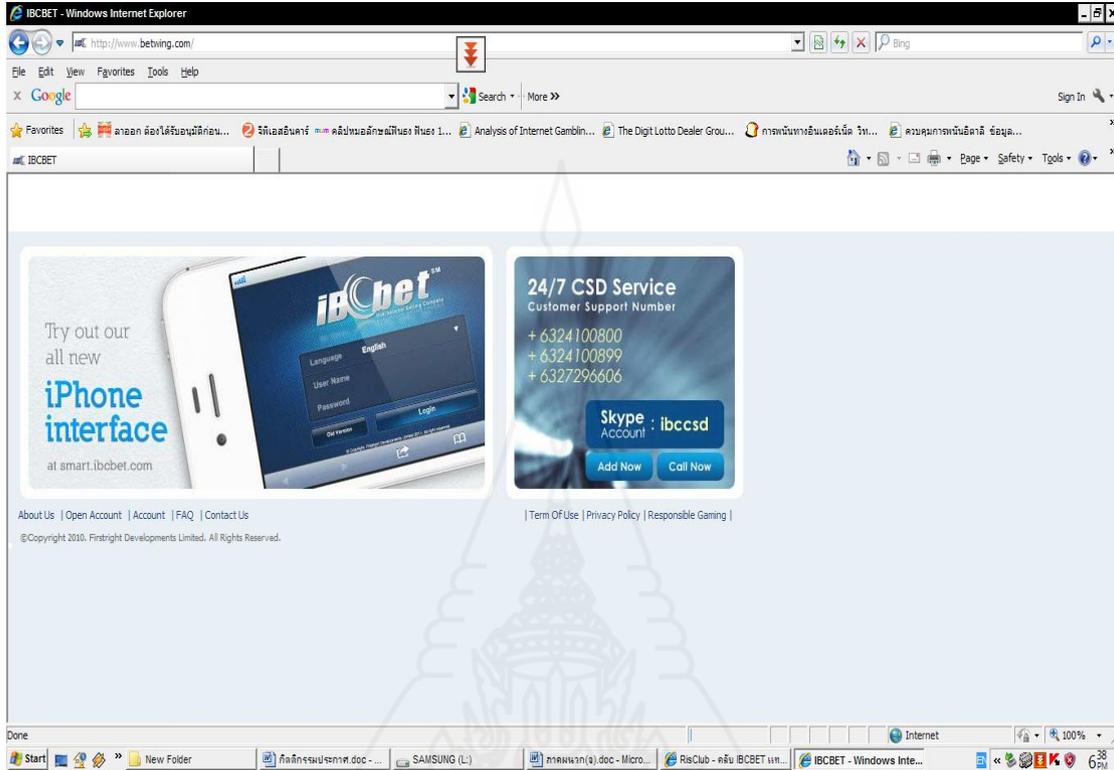
28. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล พลังไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดที่ใช้เล่น โดยวิธีล้มผลัดเลื่อน กด ดัด ดึง ดัน ยิง โยน โยก หมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าจะโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใดๆ หรือไม่ก็ตาม ซึ่งจะครอบคลุมถึงเครื่องเล่นพนันหลายอย่างหลายวิธี เพื่อให้ทันกับการพัฒนาวิธีเล่นตามความเจริญของเทคโนโลยีสมัยใหม่

ภาคผนวก ข

ภาพตัวอย่างเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการเล่นพินทางอินเทอร์เน็ต



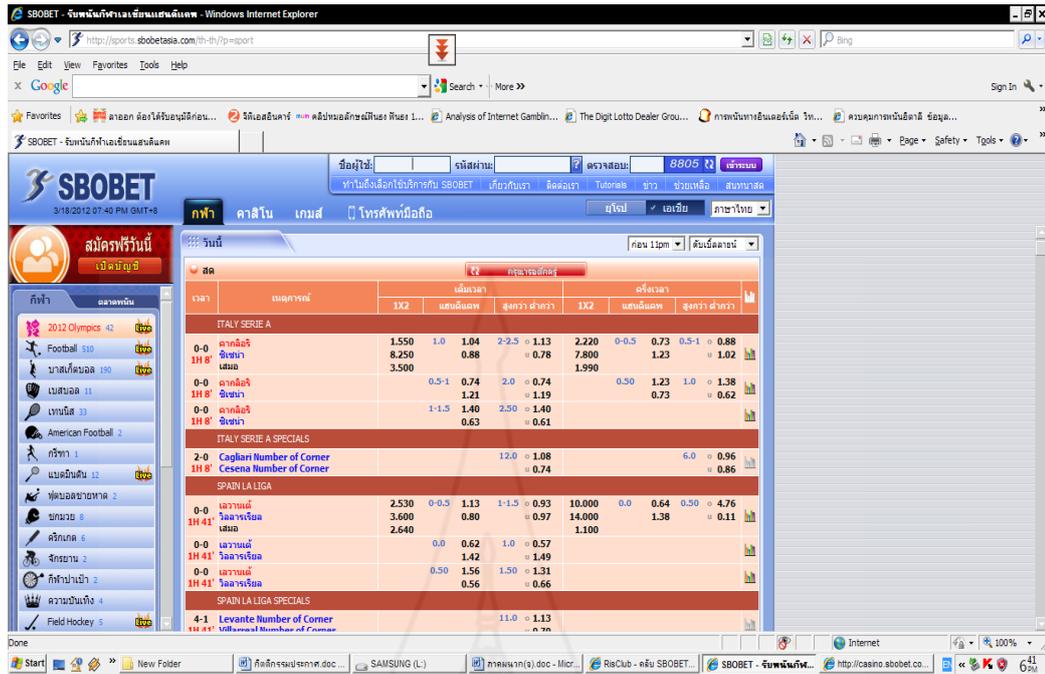
ภาพตัวอย่างเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ต



นำภาพนี้มาจาก <http://www.betwing.com>

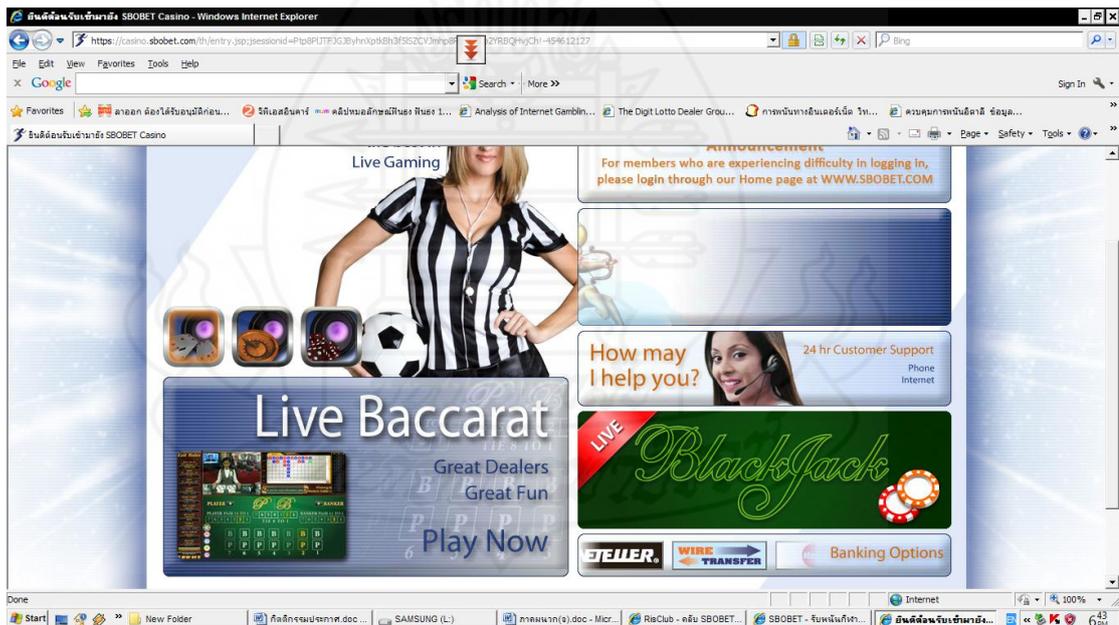
รูปที่ 1

เว็บไซต์นี้เป็นเว็บไซต์ที่จดทะเบียนถูกต้องตามกฎหมายของประเทศฟิลิปปินส์ และมีข้อกำหนดห้ามมิให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 18 เข้าไปเล่นเมื่อพบว่ามียาเวชนเข้าไปเล่นก็จะดำเนินการปิดบัญชีทันที และนอกจากนี้ยังมีคำแนะนำว่าเว็บนี้เปิดขึ้นเพื่อความบันเทิงเท่านั้น จึงไม่ควรเล่นเป็นจำนวนมากและไม่ควรนำมาเป็นช่องทางในการหาเงิน



นำภาพนี้มาจาก <http://www.sbobet.com/>

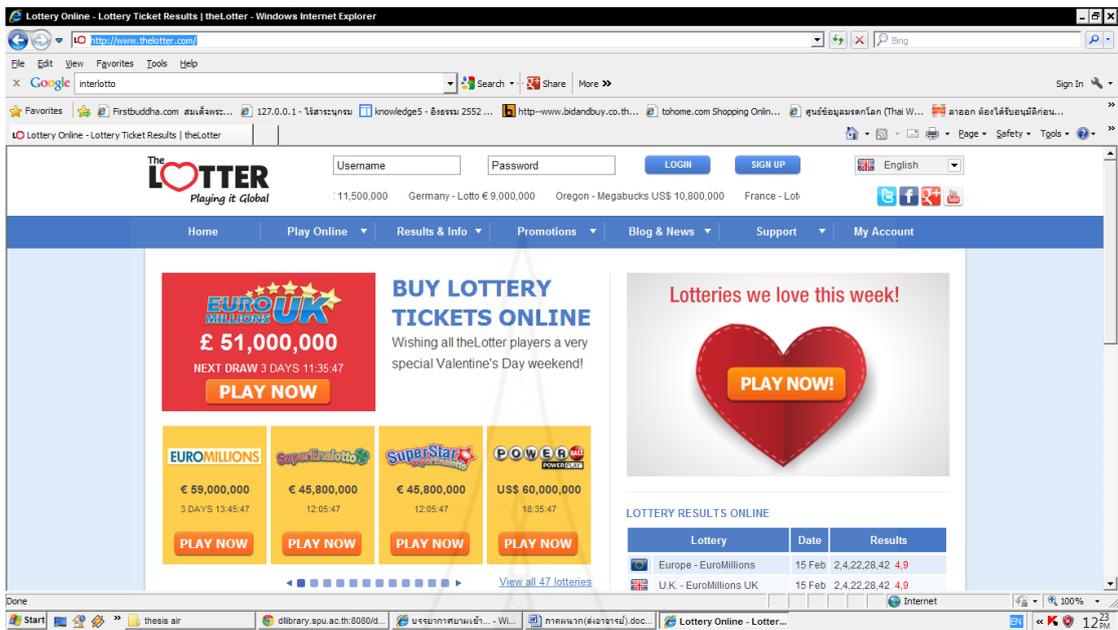
รูปที่ 2



นำภาพนี้มาจาก <http://www.sbobet.com/>

รูปที่ 3

รูปภาพ 2 – 3 ภาพเว็บไซต์พนัน ซึ่งเว็บนี้เป็นเว็บที่ให้บริการการเล่นเกมส์ประเภท การทายผลการแข่งขันและเกมส์คาสิโน



นำภาพนี้มาจาก <http://www.thelotter.com/>

รูปที่ 4

ภาพของเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการขายผลลอตเตอรี่ออนไลน์ มีลอตเตอรี่ออนไลน์หลายรูปแบบให้เลือกขายผล และยังมีการแสดงรายละเอียดของรางวัลที่ผู้เล่นจะได้รับไว้ด้วย