

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กมล สมวิเชียร, 2525. รัฐศาสตร์เบื้องต้น กรุงเทพมหานคร : สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย.
- กนก วงษ์ตระหง่าน, 2529. มติทางการเมืองในปรากฏการณ์ของสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กนก ปิณฑิรขวานิช, 2525. "พฤติกรรมกรรมการเลือกตั้ง : ศึกษาเฉพาะกรณีการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร เขต 8 กรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชา การปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงมหาดไทย, 2511. รายงานการวิจัยการเลือกตั้งสมาชิกสภาเทศบาล 118 แห่ง เมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2510. พระนคร : โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น.
- กระมล ทองธรรมชาติ และคณะ, 2531. การเลือกตั้งพรรคการเมืองและเสถียรภาพของรัฐบาล. กรุงเทพมหานคร : มาสเตอร์เพรส.
- กองวิชาการและแผนงาน, 2538. เลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร 2 กรกฎาคม 2538. เทศบาลนครฉะเชิงเทรา กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย กรุงเทพมหานคร.
- กาญจนา แก้วเทพ, 2527. จิตสำนึกของชาวนา : ทฤษฎีและแนววิเคราะห์แบบเศรษฐศาสตร์การเมือง. กรุงเทพมหานคร : เจ้าพระยาการพิมพ์.
- เกียรติ (นามแฝง), 2511. กลวิธีเลือกตั้ง. พระนคร : โรงพิมพ์เกษมสัมพันธ์การพิมพ์.
- จงกล ไกรฤกษ์, 2513. ศิลปะเลือกตั้ง. พระนคร : โรงพิมพ์เทพนิมิตการพิมพ์. จรรยา นาดสุภา. "วิวัฒนาการของการประชาสัมพันธ์." วารสารการบริหาร ปีที่ 1 ฉบับที่ 4 สิงหาคม 2513, หน้า 90.
- จุฑาทิพย์ สุขรังสรรค์, 2529. "พฤติกรรมกรรมการลงคะแนนเสียงเลือกผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์ปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชา การปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุมพล พงษ์สุวรรณ, 2530. "การเมืองเรื่องกัญชา." วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชาติร์ จันทร์วีระชัย, 2532. "หวัคะแนนในระบบการเลือกตั้งของไทย : ศึกษาเฉพาะกรณีจังหวัดกาญจนบุรี." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ชาติชาย ณ เชียงใหม่. "การเมืองของกลุ่มในหมู่บ้านภาคเหนือ : วิเคราะห์โดยใช้แนวคิดข่ายสังคม." รัฐศาสตร์ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2526) : 45-126.
- _____, 2528. "การเปลี่ยนแปลงทางสังคมกับพฤติกรรมทางการเมืองของชาวนาในภาคเหนือ." สังคมศาสตร์ 7 (เมษายน 2527-ตุลาคม 2528) : 27-80.
- ไตรรัตน์ สุนทรประภัสสร, 2539. "เปิดหน้าต่างโลก การพนันบนสื่อโลก" เคลนิวิสต์. กรุงเทพมหานคร : หน้า 2.
- ทัศนะ คล่องพยาบาล. คู่มือการพนัน. เอกสารการสอนหลักสูตรโรงเรียนนายร้อยตำรวจ สามพราน กรุงเทพมหานคร, มปท. หน้า 90-91.
- ไทยรัฐ, 2511. ปีที่ 9 ฉบับที่ 3991 ประจำวันอังคารที่ 17 ธันวาคม 2511.
- ไทยรัฐ, 2511. ปีที่ 9 ฉบับที่ 3998 ประจำวันอังคารที่ 24 ธันวาคม 2511.
- ไทยรัฐ, 2512. ปีที่ 10 ฉบับที่ 4046 ประจำวันจันทร์ที่ 10 กุมภาพันธ์ 2512.
- นเรศ นโรปกรณ์, 2512. "วิหาลเสียงเลือกตั้ง." ประเมินผลการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทน (10 กุมภาพันธ์ 2512), หน้า 243.
- นิคม สุวรรณรุ่งเรือง, 2531. "ชนชั้นนำและโครงสร้างอำนาจของชุมชนชาวไทยมุสลิมในจังหวัดชายแดนภาคใต้." วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา ช่างขวัญยืน, 2524. การใช้เหตุผล. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วิชาการ.
- ผู้จัดการ, 2533. วันที่ 2-8 ตุลาคม 2533.
- พระประมณฑ์ปัญญา และ บุตร ปริดิษฐ์วิณิช, 2507. โรดจิดการเมือง. พระนคร : โรงพิมพ์อมรการพิมพ์.
- พระราชบัญญัติการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร พ.ศ. 2511 มาตรา 76.
- พิชัย เก้าสำราญ และคณะ, 2530. การเลือกตั้งปิดตานี ปี 2529 : ศึกษากรณีกระบวนการหาเสียงและระบบหวัคะแนน. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิเพื่อการศึกษาประชาธิปไตยและพัฒนา.

- พิชัย อยู่คง, 2520. "พฤติกรรมกรรมการเลือกตั้งทางการเมืองของประชาชน ในเขตเลือกตั้งที่ 2 จังหวัดลพบุรี." วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชาย รัตนติลก ณ ภูเก็ต, 2532. โครงสร้างอำนาจและชนชั้นนำในชนบทไทย : ศึกษากรณีหมู่บ้านดั้งเดิม และหมู่บ้านที่กำลังเปลี่ยนแปลง." วิทยานิพนธ์โครงการบัณฑิตศึกษา พัฒนาสังคม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- เพิ่มพงษ์ เชาวลิต และศรีสมภพ จิตรภิมย์ศรี, 2531. หาคะแนนอย่างไรให้ได้เป็น ส.ส. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์นิติธรรม.
- มดิชน, 2531. วันที่ 17 เมษายน 2531.
- มดิชน, 2537. "เงื่อนไขปัจจัยนำไปสู่การปรับรัฐบาลชวน 3." (23 กันยายน 2537), หน้า 8.
- ลิขิต ชีวเวคิน, 2516. "การเมืองไทยกับประชาธิปไตย." รัฐศาสตร์สาร ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 มีนาคม - เมษายน 2516, หน้า 7.
- วรรณธรรม กาญจนสุวรรณ, 2538. "การศึกษาพฤติกรรมกรรมการเลือกตั้ง เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538." วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรสิทธิ์ ไรจนพานิช, 2516. "การเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร และผลสะท้อนที่มีต่อการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร." วิทยานิพนธ์รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทยา นาศิริกุลกิจ, 2514. "ระบบพรรคการเมืองไทย ศึกษาเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างยุคก่อนปฏิวัติ พ.ศ. 2501 กับสมัยปัจจุบัน" วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศักดิ์ ผาสุกนิรันดร์, 2514. การปกครองของไทย. พระนคร : ไม่ปรากฏโรงพิมพ์.
- เศรษฐพร กุศรีพิทักษ์, 2534. ถ้าอยากเป็นผู้แทน. สถาบันนโยบายการศึกษา สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร, 2534.
- สมจิต ปัญญาศักดิ์, 2528. "ชนชั้นนำ อำนาจ โครงสร้างอำนาจชุมชน การศึกษาเปรียบเทียบสองหมู่บ้านภาคเหนือ." สารนิพนธ์รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- สมบัติ จันทรวงศ์, 2529. การเมืองเรื่องเลือกตั้ง : ศึกษาเฉพาะกรณีการเลือกตั้งทั่วไป พ.ศ. 2529. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิการศึกษาประชาธิปไตยและการพัฒนา.
- _____, 2530. การเมืองเรื่องเลือกตั้ง : ศึกษาเฉพาะกรณีเลือกตั้งทั่วไป พ.ศ. 2529. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิการศึกษาประชาธิปไตยและการพัฒนา.
- สมศักดิ์ คณาคำ, 2532. "บทบาททางการเมืองของสมาชิกสภาจังหวัดเชียงใหม่" วิทยานิพนธ์ รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สยามรัฐ, 2537. "ฉันทามติกับการเปลี่ยนแปลง 41" (7-13 พฤษภาคม 2537).
- สำนักงานฉลากกินแบ่งรัฐบาล, 2532. 50 ปีสำนักงานฉลากกินแบ่งรัฐบาล. (ม.ป.ท.).
- สำฤทธิ์ ราชสมณะ, 2530. "ขบวนการตัดสินใจเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร." วิทยานิพนธ์ รัฐศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สุจิต บุญบงการ, 2528. การใช้งบประมาณในการรณรงค์หาเสียงและการเลือกตั้ง. กรุงเทพมหานคร : สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย.
- _____, และพรศักดิ์ ผ่องแผ้ว, 2527. พฤติกรรมการลงคะแนนเสียงเลือกตั้งของคนไทย. เอกสารเผยแพร่ผลงานวิจัย ฝ่ายวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสนีย์ คำสุข, 2532. "การศึกษากรณีผู้สมัครรับเลือกตั้งไม่ได้รับการเลือกตั้ง." วิทยานิพนธ์ รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- อคิน รพีพัฒน์, 2527. "การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาชนบทในภาพสังคมและวัฒนธรรมไทย." ตรีทอง หงษ์วิวัฒน์ (บรรณาธิการ). การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข มหาวิทยาลัยมหิดล.
- _____, 2521. สังคมไทยสมัยรัตนโกสินทร์ : พ.ศ. 2325-2416. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิโครงการตำราทางสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์.
- อริคม อินทรภูติจิด, 2524. "กฎหมายเกี่ยวกับการพนันในประเทศไทย." นิติศาสตร์. ฉบับที่ 2 (2524) :119-137.
- อนุสรณ์ ลีम्मณี, 2531. ทฤษฎีเศรษฐกิจการเมืองยุคปัจจุบัน. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สัมภาษณ์

สัมภาษณ์ ร.ต.อ. (นามสมมุติ) เมื่อ 14 กันยายน 2539.

สัมภาษณ์ นาย ย. (นามสมมุติ) เมื่อ 15 กันยายน 2539.

สัมภาษณ์ นาย ก. (นามสมมุติ) เมื่อ 15 กันยายน 2539.

ภาษาอังกฤษ

Berelson, Bernard R.; Lazarsfeld, Paul F. and McPhee, William M, 1945. Voting : A Study of Opinion Formation in a Presidential Campaign. Chicago : University of Chicago Press.

Berelson, Lazarsfeld and Gaufet, Haxel, 1944. The People's Choice : How the Voter Makes up His Mind In a Presidential Campaign. New York : Dull, Sloan & Pearce.

Blau, Peter M, 1964. Exchange and Power in Social life. New York : John Wiley and Sons, Inc.

Blau, Peter M, 1974. On te nature of Organization. New York : John Wiley and Sons, Inc.

Dahl, Robert A, 1983. Modern Political Analysis. 3rd ed. New Delhi : Prentice-Hall.

George, Homans C, 1958. "Social behavior as Exchange." The American Journal of Sociology 63 (May 1958) : 597-606.

Goldenberg, Edie N. and Traugott, Michael W, 1984. Campaigning for Congress. Washington D.C. : Quarterly inc.

Homans, George C, 1958. "Social Behavior as Exchange," The American Journal of Sociology 63 (May 1958) : 597-1974.

Jewell, Malcolm E, 1982. and Olso, David M. American State, Political Parties and Election. Illinois : The Dorsey Press.

Keat, Russell and Uny, John, 1982. Social Theory as Science. 2nd ed. London : Routledge and Kegan Paul.

Lazarsfeld, Paul F.; Berelson, Bernard R. and Gaufet, Hazel, 1944. The People's Choice : How The Voter Makes up His Mind in a Presidential Campaign. New York : Duell, Sloan & Pearce.

Neher, Clark D, 1974. The Dynamics of Politics and Administration in Rural Thailand. Ohio : Center for International Studies, Ohio University Press.

Niemi, Richard G. and Weisberg, Herbert F, 1984. Controversies in Voting Behavior. Washington, D.C. : Congressional Quarterly.



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก.

แบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

โปรดกาเครื่องหมายถูก / ลงหน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านหรือความคิดเห็นของท่าน

1. เพศ

 1. ชาย 2. หญิง

2. อายุ.....ปี

3. การศึกษา

 1. ประถม 6 2. มัธยมศึกษาตอนต้น 3. มัธยมศึกษาตอนปลาย 4. ปริญญาตรี 5. สูงกว่าปริญญาตรี

4. อาชีพของท่าน

 1. รับจ้าง 2. ธุรกิจส่วนตัว 3. ทำงานบริษัท 4. ข้าราชการ 5. รัฐวิสาหกิจ 6. ค้าขาย 7. แม่บ้าน 8. อื่น ๆ

5. รายได้รวมของครอบครัวท่านต่อเดือน.....บาท

6. ท่านจัดฐานะของท่านอยู่ในระดับใด

- () 1. แร้นแค้นมาก
- () 2. ค่อนข้างยากจน
- () 3. ปานกลาง
- () 4. มีฐานะพอสมควร
- () 5. ร่ำรวย

7. ท่านได้ติดตามข่าวสารการเมืองจากสื่อมวลชน วิทยุ หนังสือพิมพ์ ทีวี ฯลฯ

- () 1. ทุกวัน
- () 2. เกือบทุกวัน
- () 3. บ่อย ๆ
- () 4. นาน ๆ ครั้ง
- () 5. ไม่เคยเลย

8. ท่านมีสิทธิ์ลงคะแนนเสียงเลือกตั้งที่เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร หรือไม่

- () 1. มี
- () 2. ไม่มี

9. ท่านไปใช้สิทธิ์ลงคะแนนเสียงเลือกตั้งที่เขตสัมพันธวงศ์ กรุงเทพมหานคร หรือไม่

- () 1. ไป
- () 2. ไม่ไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการรณรงค์หาเสียงเลือกตั้งโดยใช้วิธีการพนันขั้นต่อ

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
10	ท่านเคยเล่นการพนันเป็นประจำ					
11	เพื่อนของท่านบางคนชอบเล่นการพนันมาก					
12	บางครั้งตัวท่านเองชอบการเสี่ยงทาย					
13	การซื้อเสียงบางพรรคจ่ายให้เสียงละ 500 บาท					
14	การซื้อเสียงบางพรรคจ่ายให้ในรูปสิ่งของ					
15	ในการเลือกตั้งเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538 มีผู้สมัครบางคนมีโอกาสนะโดยเป็นต่อผู้สมัครคนอื่น					
16	การเลือกตั้งเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538 ผู้สมัครบางคนเป็นต่อผู้สมัคร คนอื่น					
17	การเลือกตั้งเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538 ผู้สมัครบางคนมีโอกาสนะการเลือกตั้ง พอๆ กับผู้สมัครคนอื่น					
18	การเลือกตั้งเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538 มีการพนันขั้นต่อว่าผู้สมัครคนใดจะชนะเลือกตั้ง					
19	การเลือกตั้งเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538 มีการพนันขั้นต่อว่าผู้สมัครบางคนจะชนะการเลือกตั้ง และบางคนจะแพ้การเลือกตั้ง					
20	มีการวางเงินเดิมพันพนันขั้นต่อกันในการเลือกตั้งเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538					
21	เพื่อนของท่านได้วางเงินพนันเพื่อทายผลเลือกตั้งเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538					
22	ตัวท่านได้วางเงินพนันเพื่อทายผลการเลือกตั้งเมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2538					
23	ตัวท่านได้วางเงินพนันจำนวนเล็กน้อยในการทายผลการเลือกตั้งเมื่อ 2 กรกฎาคม 2538					
24	เพื่อนของท่านได้วางเงินพนันจำนวนมากในการทายผลการเลือกตั้งเมื่อ วันที่ 2 กรกฎาคม 2538					
25	ท่านได้เล่นพนันทายผลเลือกตั้งกับเพื่อนของท่านเอง					
26	มีคนซึ่งรู้จักกับท่านมารับพนันทายผลการเลือกตั้ง					
27	ตัวท่านได้เล่นพนันทายผลเลือกตั้งในบริเวณหมู่บ้านของท่าน					
28	เพื่อนของท่านและคนรู้จักได้เล่นพนันทายผลเลือกตั้งในบริเวณหมู่บ้านของท่าน					

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
29	ท่านหวังจะชนะในการทายพนันผลการเลือกตั้งเพื่อจะ ได้รับเงินรางวัล					
30	เพื่อนของท่านหวังจะชนะในการทายผลเลือกตั้งเพื่อจะ ได้รับเงินรางวัล					
31	ท่านไปใช้สิทธิลงคะแนนเสียงให้ผู้สมัครที่ท่านได้ทายไว้ ในการทายพนัน					
32	เพื่อนของท่านและคนรู้จักไปใช้สิทธิลงคะแนนเสียงให้ผู้ สมัครที่ได้ทายไว้ในกาทายพนัน					
33	ท่านทายพนันผลการเลือกตั้งได้ถูกต้อง					
34	เพื่อนของท่านคนรู้จักทายพนันผลการเลือกตั้งได้ถูกต้อง					
35	ท่านได้รับเงินรางวัลตามราคาต่อรองที่ท่านได้ตกลงกันไว้					
36	เพื่อนของท่านและคนรู้จักได้รับเงินรางวัลตามราคาต่อ รองที่ท่านได้ตกลงกันไว้					

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิธีเล่นการพนันในประเทศไทย

1. หวย ก.ข.

สมัยก่อนรัฐบาลได้ให้คนผูกขาดการหวย ก.ข. มีการจำหน่ายทั่วไปในเขตต่างๆ ที่คนประมูลได้ คล้ายๆ กันกับการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลในปัจจุบัน ตัวหวยที่ให้แทงมีอยู่ 34 ตัว คือ ก.ข.ค.ช.ฉ.จ.ฉ.ช.ฉ.ญ.ค.ค.ถ.ท.น.บ.ป.ผ.ฝ.พ.ฟ.ภ.ม.ย.ร.ล.ว.ส.ท.พ.อ.ฮ. (ง.ช. สองตัวนี้ไม่มี)

วิธีการเล่น รัฐบาลเป็นผู้รับกินรับใช้ มีการออกหวยวันละ 2 เวลา คือ เวลาเช้าและค่ำ ใครจะแทงก็ไปหาเสมียนซึ่งตั้งขายหวยอยู่ตรงมุมถนนต่างๆ เมื่อซื้อตัวไหนเงินเท่าไรเสมียนจะออกใบเสร็จรับเงินของโรงหวยบรรจุข้อความเกี่ยวกับตัวอักษร หรือตัวเลขที่แทง วันเดือนปี และเวลาที่ออกหวย จำนวนเงินที่แทงและรางวัลที่จะได้รับเป็นต้นเขียนเหมือนกันทั้งต้นข้าวและปลาย เพื่อจะได้ทำการตรวจโผยเสียก่อนว่า ตัวไหนใครแทงมากน้อยเท่าไร แล้วจึงนำตัวหวยที่ติดลูกคิดแล้วนี้ใส่ถุงชักรองขึ้นแขวนให้ประชาชนดูว่าหวยได้ออกตัวนี้ใครแทงถูกจะจ่ายรางวัลให้ 30 ต่อ รวมทั้งทุน เสมียนชักเปอร์เซ็นต์เสีย 1 ต่อ

2. โป้บัน

ใช้อุปกรณ์ทำด้วยทองเหลือง เป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ 2 ลูก ลูกใหญ่ (รองนอก) ด้านในทำเป็นช่องสี่เหลี่ยมตามรูปเดิม ให้มีช่องกว้างและลึกพอที่จะสวมลูกเล็ก (รองใน) ได้ระดับพอดีกันและที่ด้านในลูกเล็กทำเป็นช่องสี่เหลี่ยมตามรูปเดิมเหมือนกัน ขนาดกว้างและลึกพอดีกับลิ้นโป้ ซึ่งมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ 6 หน้า แต่ละหน้าแบ่งเนื้อที่ออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กัน ทาสีขาวไว้ส่วนหนึ่งและทาสีแดงไว้อีกส่วนหนึ่ง วิธีเล่นหลังจากที่เอาลิ้นโป้ใส่รองเขย่า เอาสองในสามเข้าไปเขย่าต่อไปให้สิ้นไปนั้น จนได้เหลี่ยมกับหน้าเจ้ามือ หรือเครื่องหมายสำหรับแทบ จากนั้นลูกดำทุกคนก็แทง แทงตามวิธีต่างๆ ที่คนต้องการ เสร็จแล้วเปิดครอบทองเหลืองลูกใหญ่ออกเพื่อดูว่าสีขาวของลิ้นโป้นั้นชี้ไปด้านใด ด้านนั้นก็เป็นที่ไปออก

ลูกโป้มีแบบหนึ่ง ทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์เช่นกัน แต่เจาะตรงกึ่งกลางให้ทะลุถึงกันได้สอดไม้ไว้เป็นแกนสำหรับปั่นมีหน้าลูกบาศก์เหลืออีก 4 หน้า ทำเครื่องหมาย 1.2.3. และ 4. ไว้เป็นตัวออก วิธีเล่นใช้ลูกโป้นั้นปั่นอยู่ลูกข้าง โนภาชนะ เช่น ชันหรือถ้วยครอบลูกโป้นั้น เพื่อให้ลูกดำแทงในวิธีต่างๆ ที่ต้องการเสร็จแล้วจึงเปิดครอบออกดูว่า ลูกโป้นั้นล้มเอาหน้าที่มีเครื่องหมายอะไรหงายขึ้นก็ถือว่าไปออกประตูแล้ว

3. โป้กำ

อุปกรณ์ใช้เบี้ยหรือเม็ด เช่น เบี้ยจัน เมล็ดละหุ่ง เมล็ดมะขาม หรือสิ่งที่มีลักษณะคล้ายกัน เอาภาชนะครอบแบ่งเอามาจากกองใหญ่จำนวนหนึ่ง เพื่อให้ลูกดำแทงตามวิธีการต่างๆ จะ

เป็นที่พอใจแล้วจึงเปิดภาชนะที่ครอบออกแรงที่ละ 4 เบี้ยเหลือเศษเท่าใดก็เป็นตัวออกคือ เศษ อาจจะเป็น 1 (เอี้ยว) 2 หรือ 3 ก็ได้ ถ้าไม่มีเศษเลยเรียกว่าครบหรือออก 4 นั้นเอง

4. ถั่ว

เจ้ามือจะคอยเอาเบี้ยเมล็ดตัวอย่างเดียวกันที่ใช้ในการเล่นไปทำออกมาวางข้างหน้าตน จำนวนมาก โดยไม่ต้องใช้ภาชนะครอบ จำนวนเบี้ยที่นำเอาออกมากองนี้ต้องมากพอที่จะ ประมาณไม่ค่อยถูก ให้ลูกค้าแทงตามวิธีการต่างๆ จนเรียบร้อยแล้วจึงแจกเบี้ยที่กองนั้นที่ละ 4 เบี้ย เหลือเศษเท่าไรก็ถือว่าเป็นตัวออก เช่นเดียวกันกับการไปกำ

เครื่องหมายแค้นสำหรับการเล่นและวิธีการแทงการพนันทั้ง 3 อย่างนี้เหมือนกันหมดซึ่ง มีดังต่อไปนี้

เครื่องหมายบอกแค้น ให้กระดาษเรียบ ๆ ชีดเส้นทะแยงมุมเป็นเขตสำหรับแทงเขียนเลข กำกับช่องไว้หากไม่เขียนก็เป็นที่ยึดใจกันได้ว่าตรงหน้าเจ้ามือคือของ 4 หรือครบทางขวางของ เจ้ามือคือช่อง 1 หรือเอี้ยวตรงกันข้ามกับช่อง 4 คือช่อง 2 และทางซ้ายของเจ้ามือซึ่งอยู่ตรงกัน ข้ามกับช่อง 1 คือ ช่อง 3

การเล่นในบ่อนเบี้ยก็คือ การลักลอบเล่นก็ดี ไม่มีการเขียนเลขกำกับไว้ ส่วนมากจะใช้ ไม้เล็กๆ หรือไม้กวาดทางมะพร้าววางไขว้ไว้เป็นรูปตีนกา หรือกากบาทเท่านั้นเพราะผู้เล่นล้วน แต่ชำนาญในการเล่นมาแล้วอย่างโหดโชน จึงชอบเล่นผู้หัดเล่นใหม่ก็ถามคนเก่าเดินรอยตามคน เก่า ประเดี๋ยวก็เข้าใจ เล่นกันได้แล้วก็คอยหาความชำนาญเอาเอง

วิธีการแทงพนันทั้ง 3 อย่างนี้มีอยู่ด้วยกัน 7 วิธี คือ

1. แหวง อ้อ คือการแทงที่ต้องใช้อุปกรณ์ทับเงิน มีประตู เสียสามประตู ถ้าแทงถูกเจ้ามือ ใช้ให้ 3 ต่อ

แหวงอ้อ ประตู 4 ออกประตู 4 เจ้ามือต้องจ่าย 3 ต่อ ออกประตู 1-2-3 เจ้ามือกิน

2. แหวงเหลียม คือการแทงทับเส้น ใช้อุปกรณ์ทำเครื่องหมายซึ่งไปยังประตูเสียสองประตู หากออกตรงประตูถูกเข้ามือต้องใช้ให้ 2 ต่อ ออกประตูที่วางเงินทับเส้นไว้ไม่ได้

แหวงเหลียม ประตู 4 คัดประตู 3 ออกประตู 4 เจ้ามือต้องจ่าย 2 ต่อ ออกประตู 3 ไม่ได้ไม่เสีย ออกประตู 1-2 เจ้ามือกิน

3. แหวงก๊ก คือการแทงทับเส้นโดยมิได้ทำเครื่องหมายใดๆ ไว้มีประตูถูกสองประตู ผิด สองประตู หากออกตรงสองประตูที่วางเงินทับเส้นไว้เจ้ามือต้องใช้ให้ 1 ต่อ ถ้าออกประตูตรงข้าม เจ้ามือกิน

แทงก๊ก ประตุ 3-4 ออกประตุ 3-4 เจ้ามือต้องจ่าย 1 ต่อ ออกประตุ 1-2 เจ้ามือ
กิน

4. แทงเหม็ง คือ การแทงชนิดประตุถูกอยู่ที่วางเงินไว้ ดัดสองประตุข้าง ประตุตรงข้าม
กับที่วางเงินเสีย ถ้าแทงถูกเจ้ามือใช้ให้ 1 ต่อ ออกประตุตรงข้ามเจ้ามือกิน ออกสองประตุข้าง
ซ้ายและขวาที่วางเงินไม่ได้ไม่เสีย เรียกว่า เจ้า

แทงเหม็ง ประตุ 4 ดัดประตุ 1 และ 3 ออกประตุ 4 เจ้ามือต้องจ่าย 1 ต่อ ออก
ประตุ 1-3 ไม่ได้ไม่เสีย ออกประตุ 2 เจ้ามือกิน

5. แทงขัว (ขัว-ขาย) คือการแทงชนิดวางเงินขีดเส้นประตุแทงอันเป็นประตุถูก ประตุที่
อยู่ใกล้ขีดกับด้านวางเงินเป็นประตุผิด ส่วนอีกสองประตุไม่ได้ไม่เสีย เรียกว่าเจ้า ถ้าแทงถูกเจ้า
มือใช้ให้ 1 ต่อ

แทงขัว ประตุ 4 ขายประตุ 1 ออกประตุ 4 เจ้ามือต้องจ่าย 1 ต่อ ออกประตุ 2-3
ไม่ได้ไม่เสีย ออกประตุ 1 เจ้ามือกิน

6. แทงล่อ คือการแทงข้ามฝากระหว่าง 1-3 หรือ 2-4 โดยใช้อุปกรณ์ทำเครื่องหมาย
ประกอบการแทงด้วย มีประตุถูกสองประตุ เสียสองประตุ ตัวแทงถูกเจ้ามือใช้ให้ 1 ต่อ

แทงล่อ ประตุ 4 ไปประตุ 2 ออกประตุ 4-2 เจ้ามือต้องจ่าย 1 ต่อ ออกประตุ
1-3 เจ้ามือกิน

7. แทงตัว คือ การแทงชนิดประตุถูกอยู่ที่วางเงิน ใช้อุปกรณ์ทำเครื่องหมายชี้ไป ประตุ
ที่ติดเอาไว้ ซึ่งอยู่ตรงกันข้ามกับที่วางเงิน เช่น แทง 1 ดัด 3 หรือ 3 ดัด 1 และ 3 ดัด 4 หรือ 4
ดัด 2 ถ้าออกตรงประตุที่วางเงิน เจ้ามือต้องใช้ให้ 2 ต่อ ออกประตุที่เครื่องหมายชี้ไม่ได้ไม่เสีย
เรียกว่า เจ้า ถ้าออก 2 ประตุ ซ้ายขวา หรือวางเงิน เจ้ามือกิน

แทงตัว ประตุ 4 ดัดประตุ 2 ออกประตุ 4 เจ้ามือจะต้องจ่าย 2 ต่อ ออกประตุ 2
ไม่ได้ไม่เสีย ออกประตุ 1-3 เจ้ามือกิน

5. แปรเต้า

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้ไฟไม้ขีดที่ใช้ในการเล่นต่อแต้ม 2 ชุด รวมกันแต่เลือกเอา
บางตัวออกให้เหลือเพียง 2 ตัว สำหรับการเล่น 4 คน ในการเล่นแปรเต้านี้เล่นได้สองแบบ คือ
มีเจ้ามือ 1 คน นอกนั้นเป็นลูกค้ำ หรือจะเล่นในแบบกินเงินกองกลางซึ่งออกเท่าๆ กันก็ได้ วิธี
เล่นหลังจากได้นำไฟไม้ที่จะใช้เล่นทั้งหมดคว่ำคละกันให้ทั่วตั้งซ้อนกันเป็นแถวแล้วคนใดก็ได้นำ
ลูกเต๋าสองลูกมาทอยเพื่อเสี่ยงหาตัวผู้หยิบไฟไม้คนแรก และผู้มีสิทธิหยิบไฟไม้คนแรกนี้จะต้อง
ทอดลูกเต๋ารีกครั้งหนึ่งว่าจะหยิบไฟไม้คู่ใดก่อนคนที่อยู่ถัดไปก็หยิบตามทุกคน

เมื่อมีไฟไม้พร้อมแล้วจึงตรวจดูไฟไม้ทั้งสองนั้นว่ามีแฉับรวมกันเท่าใด หากแฉับเกิน 10 หรือ 20 ก็ให้เอา 10 หรือ 20 แล้วแต่กรณี เหลือเศษเท่าใดก็เป็นแฉับที่ชนะกันถ้าไฟไม้คู่ใดมีแฉับรวมกันเป็น 10 หรือ 20 พอดี ถือว่าไม่มีแฉับเลย หลังจากที่หงายไฟแล้วใครมีแฉับสูงกว่าเป็นผู้ชนะในรอบนั้น

สำหรับการเล่นแปดเก้า 4 คน โดยมากนิยมไฟคนละ 4 อัน หยิบกันทีละคู่ 2 รอบ แล้วเลือกเอาออกมาหงายทีละคู่

6. จับยี่กี

เครื่องอุปกรณมีใช้ไฟผ่องจับตัดเอาตัวที่มีชื่อว่าถี คือ กือ เบ้ และเผ่าทั้งสองสี่ สีละ 6 ตัว รวม 12 ตัว การเล่นอาจจะใช้ภาพราศรี ปี เดือน หรือตัวเลข 12 ตัว แทนก็ได้ข้อสำคัญต้องให้มีตัวที่เจ้ามือไขออกและวางเป็นเครื่องหมายให้ลูกค้าแทงตรงกัน วิธีเล่นเจ้ามือเอาตัวที่ไขออกตัวใดตัวหนึ่งใส่ลงในกล่องวางไว้ข้างหน้า เพื่อให้ลูกค้าแทงตามไฟหรือภาพสำหรับแทงตามความพอใจว่าจะแทงเท่าไร โดยหลักการเมื่อลูกค้าคนใดคนหนึ่งแทงถูกเจ้ามือจะต้องใช้ให้ 11 ต่อ วิธีการวางเงินแทงมืออยู่ด้วยกัน 5 แบบ 1,2,3,4 และ 6 ตัว การใช้เงินก็ลดหลั่นกันลงมาตามแบบที่แทงนั้น

7. ต่อแฉับ

เครื่องอุปกรณมีใช้ในการเล่นใช้ไฟไม้สำหรับใช้ในการเล่นต่อแฉับธรรมดา ชุดหนึ่งมี 28 ตัว ทุกตัวมีจุดประจำแฉับไม้ดังนี้ 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 เอาไฟไม้ทั้ง 28 ตัว นี้มาคว่ำคละกันดีแล้วจับตั้งซ้อนกันเป็นแถวใช้ลูกเต๋าทอดเสี่ยงว่าใครจะเป็นผู้หยิบไฟไม้ก่อนนี้จะหยิบตรงไหนของแถวที่เรียงไว้จากนั้นก็หยิบไฟไม้กันทีละคู่จนหมดกอง ได้ตัวไฟไม้เท่าๆ กัน (สำหรับการเล่นสามคนต้องเอาไฟไม้ตัวที่มีเครื่องหมาย 6-6 ออกวางไว้ต่างหาก ไม่นำเอามาคละกัน สำหรับแจกผู้มีสิทธิหยิบก่อนจะเป็นผู้ต่อคนแรก) หยิบกันเรียงร้อยแล้วใครมีไฟไม้แฉับ 6-6 จะเป็นผู้วางไฟคนแรก คนที่อยู่ถัดไปก็เอาไฟไม้ต่อไม่มีแฉับที่เหมือนกันทั้งทางหัวและท้ายต่อไปได้เรียกว่าแฉัก ต้องลงคะแนนเอาไว้และให้คนที่อยู่ถัดไปลงต่อ ทำเช่นนี้เรื่อย ๆ ไป จนคนหนึ่งคนใดในวงเล่นหมดไฟไม้ก่อนจะเป็นผู้ชนะการได้เสียนั้นแล้วแต่จะตกลงกันว่าชนะแล้วจะคิดเงินตามราคาตัวไม้และแฉักเท่าใดก็ได้

อนึ่ง การเพิ่มต่อแฉับนี้จะใช้ไม้ชุดที่ตัดไว้สำหรับการเล่นแปดเก้า 32 ตัว มาเล่นต่อแฉับถึงทำได้ แต่ไม่สนุกและไม่นิยมเล่นกัน

8. เบี้ยโบก - คู่ตี - อีโจ้ง

เบี้ยโบกใช้เบี้ย 4 ตัว ผนหลังให้บน เอาซี่ฝั่งอุดหลังที่ทะลุไว้ให้เต็ม หรือจะใช้เมล็ดมะขามผ่าซีกแทนเบี้ยก็ได้ นำไปใส่กระบอกเขยาคว่าไว้เพื่อให้พนันกันว่าเป็นคู่หรือตี คือถ้าเบี่ยนั้นคร่าสอง หงายสอง หงายทั้งสี่ หรือคร่าทั้งสี่ เป็นคู่ นอกนั้นเรียกว่าตี การเล่นเกมชนิดนี้ไม่มีเจ้ามือ ใครจะพนันเท่าใดก็ได้ ถ้ามีผู้รับคำท้าพนัน

คู่ตี การเล่นเกมชนิดนี้เจ้ามือต้องกำเบี่ย หรือวัดดูอย่างอื่นที่พอจะแยกนับเป็นจำนวนคู่ๆ ได้ ไม่จำกัดจำนวนมากหรือน้อยแล้วให้ผู้ร่วมวงเล่นที่เป็นลูกค้ำมาพนันกันคนว่าเป็นคู่หรือตีเมื่อแทงกันเรียบร้อยแล้วก็นำวัดดูที่กำนั้นออกมาวางที่ละคู่ถ้าเหลือเศษก็เป็นตีใครทายถูกก็ได้สินพนันเท่ากับที่คนแทงนั้น ทายผิดเจ้ามือกิน

อีโจ้ง ใช้สตางค์ หรือวัดดูอย่างอื่นมีลักษณะคล้ายกับจำนวนเท่าใดไม่จำกัดแล้วแต่จะตกลงกันโยนลงในหลุมที่ขุดไว้จากเส้นที่ขีดไว้สำหรับโยนลงในหลุม จะให้ใครเป็นผู้โยนหรือผลักดันโยนก็ได้ เพื่อให้ผู้ร่วมการเล่นพนันว่าเป็นคู่หรือตี การเล่นเกมชนิดนี้ไม่มีเจ้ามือใครจะพนันเท่าใดก็ได้ ถ้ามีผู้รับคำท้าพนัน ผู้โยนจะร่วมพนันด้วยก็ได้

9. ไฟสามใบ

เครื่องอุปกรณ์ใช้ไฟปอกธรรมดา เลือกเอามาเพียงสามใบ มีภาพและแต้มเหมือนกันสองใบ ส่วนอีกใบหนึ่งมีภาพและแต้มแปลกออกไปเจ้ามือเอาไฟทั้งสามนี้มาขีดคว่ำหน้าสลับกันไปมาหลายๆ ครั้ง ตามความพอใจของเจ้ามือ แล้วจึงหยุดเรียงกันไว้เป็นแถวหน้ากระดาน เพื่อให้ลูกค้ำแทงพนัน การเล่นเกมชนิดนี้เจ้ามือต้องอาศัยความว่องไวในการเปลี่ยนไฟ

10. ไม้สามอัน

อุปกรณ์ทำด้วยไม้เป็นรูปสี่เหลี่ยมขอบบนมีลักษณะยาว กว้างประมาณ 1 นิ้วฟุต ยาวประมาณ 4 นิ้วฟุต 3 อัน ใช้เชือกหรือด้ายเล็กๆ ผูกปลายอันใดอันหนึ่งในสามอันนั้นโดยไม่ให้ลูกค้ำเห็นเมื่อผูกเสร็จแล้ว เอามือกำไม้ทั้งสามอันนั้นรวมกันไว้โดยกำทางด้านผูกเชือกไว้ด้วย โผล่ปลายอีกข้างหนึ่งให้ลูกค้ำที่จะมาเล่นพนันทายว่าเจ้ามือผูกเชือกไว้กับไม้อันไหน ใครทายถูกก็เป็นผู้ชนะได้ในพนันตามที่แทงไว้

11. ช้างงา - ปือก

ช้างงา (ปือก 15) อุปกรณ์ใช้ไฟฝรั่งทั้งสำหรับมาเลือกเอารูป 9, 10 และเต้ตัวใดตัวหนึ่งออกเสียอย่างละ 4 ใบ คนนำมาใช้เล่นเพียง 40 ใบ วิธีเล่นเอาไฟที่จะใช้เล่นมาชอยสลับตัดแจกให้กับผู้เล่นรอบละ 1 ใบ จนได้ไฟคนละ 2 ใบ มาครบรอบที่เจ้ามือจึงหยุด ให้ทุกคนตรวจไฟที่อยู่ใต้คือ 11-14 แต้ม 15 แต้ม พอดีเรียกว่า "ปือก" ถ้าแต้มเกินกว่า 15 แต้ม เรียกว่า "ตาย"

ตรวจกันแล้วให้ลูกค้าคนแรกเรียกไฟเพิ่มได้ก่อนจนกว่าจะอยู่หรือตายไป ต่อจากนั้นก็ให้คนถัดไปที่แค้นยังอยู่ไม่ได้เรียกไฟเพิ่มบ้าง เมื่อเรียกไฟเพิ่มกันเรียบร้อยแล้วให้ทุกคนหงายไพ่ขึ้นดูว่าแค้นระหว่างเจ้ามือกับลูกค้าคนใดมาน้อยกว่ากัน ของใครมากกว่าก็เป็นผู้ชนะ

การเล่น "แบ็งค์" คือการเพิ่มเติมกันภายหลังจากที่ได้จ่ายไฟไปแรกแล้วลูกค้าที่แบ็งค์นี้จะต้องเรียกไฟให้มีแค้นตั้งแต่ 13 แค้นขึ้นไป จึงจะอยู่ได้ ถ้าต่ำกว่าถูกปรับเป็นแพ้

ป๊อก (ยี่อิด-ป๊อก 21) อุปกรณ์ใช้ไฟฝรั่งทั้งสำหรับ 52 ใบ โดยไม่ต้องเลือกเอาออกขอขยสลัดตัดแจกให้กับผู้เล่นรอบละ 1 ใบ จนได้ไฟคนละ 2 ใบ ครบรอบที่เจ้ามือหยุดให้ทุกคนตรวจไฟ ไฟที่จะอยู่ได้ต้องมีแค้นตั้งแต่ 16 แค้นขึ้นไป ไฟ 2 ใบ มี 21 แค้น เรียกป๊อกไม่ถึง 16 แค้นต้องเรียกไฟเพิ่มและถ้าเรียกไฟเพิ่มครบ 5 ใบ มีแค้นรวมกันแล้วไม่เกิน 21 แค้น เรียก "กวน" หงายไฟได้เลย ถ้าเรียกไฟเกิน 21 แค้น เรียกว่า "ตาย" การเล่นป๊อก 15 เจ้ามือจับไม่ได้ ส่วนการเล่นป๊อก 21 เจ้ามือมีแค้นอยู่ได้แล้วจึงเลือกจับมือที่เห็นว่าตายหรือมีแค้นน้อยกว่าคน

การพนันแค้นการเล่นข้างงา หรือ ป๊อกนี้ รูป 1 นับ 10 หรือ 11 แค้นก็ได้ แล้วแต่ว่าจะนับอย่างไรจึงจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ถือไฟ รูป 2 ถึงรูป 9 นับตามแค้นที่ปรากฏอยู่ในไฟนั้น สำหรับรูป 10 แจ็ก ควีนและคิง ให้นับเพียง 10 แค้น

12. ไม้ดำ ไม้แดง ปลาดำ ปลาแดง อีดำอีแดง

การเล่นทั้งสามอย่างนี้มีชื่อตามรูปร่างของอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น ซึ่งอาจจะเป็นไม้ โลหะ หรือสักหลาดแข็งที่มีรูปตามชื่อของการเล่นนั่นเองมีลันสีดำ สีแดง และสีขาว มาล่อให้ลูกค้าดู เจ้ามือต้องอาศัยความไวในการปิดลันสีดำ หรือสีแดง เพื่อให้ลูกค้าหลงว่าตนได้ปิดสีอะไรไว้ ใครตายถูกเจ้ามือจะจ่ายให้กับจำนวนเงินที่แทงนั้น ถ้าหากผิดเจ้ามือกินตามธรรมดาของการเล่นชนิดนี้จะไม่มีการออกสีขาวเลย นอกจากจะตกลงกันเป็นพิเศษ

13. อีโปงครอบ

เครื่องอุปกรณ์ทำด้วยไม้เป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ 6 หน้า ทุกหน้าเขียนเป็นภาพสัตว์ต่างๆ วางล่อนใบงานให้ลูกค้าดูแล้วใช้ภาชนะครอบซัดเบาๆ เพื่อให้ลูกค้าแทงตามภาพที่เจ้ามือได้เขียนไว้ตรงกับลูกโปง บนกระดาษหรือผ้าสำหรับแทง เนื่องจากลูกอีโปงทำด้วยไม้มีน้ำหลักไม้แน่นอน บางหน้าออกบ่อย ฉะนั้น การแจกจ่ายรางวัลแก่ผู้แทงถูกเจ้ามือจึงต้องกำหนดว่าหน้าไหนออกง่ายก็ต่อกำกับภาพที่จะให้ลูกค้าแทงด้วย

14. กำตัด

อุปกรณ์ใช้เศษสตางค์ เบี้ย หรือวัตถุอย่างอื่น ที่มีลักษณะคล้ายกัน ในการเล่นมีเจ้ามือหนึ่ง นอกนั้นเป็นลูกค้ำไม่จำกัดจำนวน เมื่อลูกค้ำนำสินพนันออกมาวางตรงหน้าเจ้ามือแล้ว เจ้ามือจะกำเบี้ยออกมาถือไว้จำนวนหนึ่ง เพื่อให้ลูกค้ำเก็งว่ามีจำนวนเท่าใดจากนั้นลูกค้ำก็กำเบี้ยออกมาบ้าง จะให้มีจำนวนเท่ากับที่เจ้ามือถือไว้ เมื่อลูกค้ำทุกคนกำออกมาเรียบร้อยแล้ว เจ้ามือก็จะแบมือออก ลูกค้ำคนใดมีเบี้ยที่กำอยู่เท่ากับเจ้ามือถือว่าตายถูกเจ้ามือใช้เงินเติมพันให้เท่ากับจำนวนเงินที่แทง คนที่กำไม่เท่ากับเจ้ามือให้กำต่อไป เพื่อรอให้เจ้ามือตายทีละคนว่ากำเบี้ยเอาไว้เท่าใด ถ้าเจ้ามือตายถูกก็กิน เงินพันนั้นไปแต่ถ้าตายไม่ถูกก็เลิกกันไปสำหรับตามนั้น การเล่นนี้ถ้าเจ้ามือเผอไปทนายว่าลูกค้ำมีเบี้ยเท่ากับคนที่กำอยู่ก่อนแล้วถือว่าเป็นแพ่ จำนวนเบี้ยที่ใช้ในการเล่นกำตัดนี้ นิยมกำออกมาไม่เกิน 10 เบี้ย

15. ไม้หมุนหรือล้อหมุนทุกอย่าง

อุปกรณ์ในการเล่นใช้ไม้กระดานทำเป็นรูปวงกลม ชิดเส้นรัศมีแบ่งออกเป็นช่อง ซึ่งอาจจะมี 6, 10, 24, 36, 37, 38 ช่องตามความต้องการของผู้จัดให้มีเล่นนั้นแต่ละช่องทางสลับกัน จะเขียนหมายเลขประจำช่องไว้ด้วยก็ได้ ที่จุดศูนย์กลางจะทำหลักตั้งฉากเป็นแกนไว้สำหรับติดไม้หรือล้อที่จะใช้หมุนแกนอันเป็นเครื่องหมายชี้ผลของการเสี่ยงโชคว่าออกช่องไหน ถูกแล้วจ่ายให้ก็ต่อไว้ด้วย วิธีเล่นผู้เล่นจะต้องแทงตามวิธีการที่ผู้จัดการกำหนดให้เฉพาะการเล่นนั้นเรียบร้อยแล้วจึงหมุนไม้หรือล้อเสี่ยงโชคให้หมุนรอบๆ แกนเมื่อไปหยุดที่ช่องใดตรงกับผู้ใดแทงถูกก็จะเป็นผู้ชนะในการเล่น จะได้รับรางวัลตามแบบและวิธีการแทงนั้นๆว่าจะได้รับรางวัลกี่ต่อ การเล่น รูเลต เป็นแบบหนึ่งของการเล่นล้อหมุน มีการแทงได้ 20 วิธีด้วยกัน

16. หัวโคหรือทายภาพ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น ในแผนผ้าหรือกระดาษเขียนรูปภาพต่างๆ จำนวน 4-6 ภาพ วางไว้ให้ลูกค้ำแทง เจ้ามือมีตัวไม้รูปภาพอีกชุดหนึ่งขนาดยาวพอที่จะใส่กล่องไม้สำหรับเป็นตัวออก ตัวไม้รูปภาพนี้มีสองหน้า ภาพต่างกัน บางอันมีภาพซ้ำกัน ภายในจะมีซ้ำมากน้อยแล้วแต่ การกำหนดรางวัลของแต่ละภาพนั่นเอง วิธีเล่น เจ้ามือจะเอาตัวไม้รูปภาพในกล่องพอให้เห็นรูปภาพด้านหลังไว้ แล้ววางกล่องไว้ข้างหน้าเพื่อให้ลูกค้ำแทงรูปภาพอีกด้านหนึ่งซึ่งจะวางหงายอยู่ในกล่องนั้น เมื่อลูกค้ำแทงกันเรียบร้อยแล้วจึงเปิดกล่องออกดู ใครแทงถูกก็จะได้รับเติมพัน ซึ่งอาจจะเป็น 1, 2, 4 หรือ 8 ต่อกันได้ ซึ่งเจ้ามือจะเขียนไว้บนรูปภาพที่จะให้แทงนั้นเองว่าแทงตัวไหนจ่ายกี่ต่อ

17. การเล่นทรมานสัตว์

การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ ให้ทำการต่อสู้หรือแข่งขัน เช่น เอามัดหรือหนามผูก หรือวางยาเบื่อมาให้สัตว์ต่อสู้กันหรือสูมไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกัน หรือการเล่นอื่นๆ ซึ่งเป็นการทรมานสัตว์คล้ายกันกับที่ว่านี้ อันเป็นการเล่นที่ผิดธรรมชาติของการต่อสู้หรือแข่งขันโดยสัญชาตญาณของสัตว์นั่นเอง

การเล่นกัดปลาและชนไก่ในปอน เป็นลักษณะของการต่อสู้โดยสัญชาตญาณของสัตว์ชนิดนั้นๆ เองไม่มีการทรมานก่อน

18. บิลเลียดรู-ตีผี

บิลเลียดรู เครื่องอุปกรณที่ใช้โต๊ะสำหรับการเล่นบิลเลียดรู ซึ่งมีอยู่ด้วยกันหลายแบบแต่ละแบบมีหลุมอยู่ด้วยกัน 9 หลุม ขนาดโตพอลูกบิลเลียดลงได้ บางโต๊ะมีเลขบอกแต้มประจำหลุมไว้ด้วย ลูกที่ตกลงหลุมแล้วจะมีช่องให้ลูกไหลกลับมาหาผู้เล่นทางลื่นซีกข้างล่างได้ วิธีการเล่น จะแทงกันในแบบรวมแต้มแต่ละไม้ได้แต้มตามที่กำหนดไว้ในเกม ซึ่งอาจจะเป็น 200, 300, 500 หรือ 10,000 แต้มก็ได้ แล้วแต่จะตกลงกัน การเล่นอีกแบบหนึ่งมีการจับเบอร์ต่อแต้มที่จะต้องแทงให้ได้แต้มรวมทั้งเบอร์ต่อแต้มพอดีกับแต้มเกม (31 แต้ม) จึงจะชนะถ้าแทงแล้วได้แต้มเกินถือว่าตาย ต้องเสียการและลบแต้มที่ได้ไว้แล้วจึงจับเบอร์ต่อแต้มแทงขึ้นต้นใหม่อีก การได้เสียนั้นแล้วแต่จะแทงกันว่าค่าตัว ค่ากา และค่ากันนั้นจะคิดอย่างไร เช่น ค่าตัว 3 กา 2 คนกันเสียค่าเกม เป็นต้น เนื่องจากบิลเลียดรูเป็นการพนันประเภทห้ามเด็ดขาด อีกทั้งโต๊ะก็มีราคาแพง จึงไม่มีใครสั่งเข้ามาเล่นกันในปัจจุบัน

ตีผี การเล่นตีผี ทุกชนิดจะต้องมีเครื่องอุปกรณ์ในการเล่น โดยใช้โต๊ะสำหรับการเล่นบิลเลียดรูธรรมดา พร้อมด้วยเครื่องอุปกรณ์ 1 ชุด

การเล่นตีผีหลักหรือยี่กัน จะต้องมีกันไม้แข็งโคขนาดดินสอดำยาวประมาณสามนิ้ว ฟุต ฐานใหญ่ขนาดเหรียญสลึง เพื่อให้สะดวกแก่การตั้ง กำหนดหมายเลข 1,2,3,4,5,6,10 และมีไว้สำหรับหมายเลข 1,2,4 และ ผี มืออย่างละ 2 อัน นอกนั้นมีอย่างละ 1 และลบแต้มที่ได้ออกเมื่อไปถูกกันผี จึงทำสลากเบอร์ จะทำเบอร์ 16 แทนก็ได้วิธีเล่นต้องสัญญากันในเรื่องค่าตัว ค่ากา และค่ากัน จะคิดกันอย่างไร เช่น ตัว 5 กา 3 คนกันเสียค่าเกมแล้วจะต้องเสียเดิมพันเพิ่มอีกหรือไม่เท่าไร เป็นต้น แล้วทุกคนจึงจับเบอร์ที่อยู่ในถุงมาไว้ประจำตัวคนละเบอร์ ซึ่งผู้ร่วมเล่นทุกคนจะต้องแทงให้ได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่ถืออยู่ครบ 31 แต้ม เช่น ถือเบอร์ 11 จะต้องแทงอีก 20 แต้ม จึงจะเกม ถ้าแทงเกิน 20 แต้ม ถือว่าตาย ต้องทำเครื่องหมายกากบาทชื่อในกระดานลบแต้มที่ทำไว้ทั้งหมดออก จับเบอร์ใหม่จะเปลี่ยนเบอร์ที่ถือไว้หรือไม่ก็ได้ แล้วจึงเริ่มต้นแทงต่อไปใหม่ ในระหว่างการเล่นถ้าผู้ใดแทงลูกบิลเลียดไปกระทบหลักผีก็ต้องถือว่า "ตาย" เช่น เกี่ยวกับแทง

แต้มเกิน โครทางได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่ถืออยู่พอดี 31 แต้มก่อน จะเป็นผู้ชนะในการเล่นนั้น ได้สินพนันตามที่ตกลงกัน

การเล่นตีผีหลุม ไม่จำเป็นต้องใช้ไม้แก่นทำเป็นหลักตั้ง ใช้ลูกบิลเลียดสีค่าแทนผีเพิ่มอีกหนึ่งลูก กำหนดแต้มประจำหลุม ดังนี้ คือ 1, 3, 4, 5, 6 และ 10 ไม้ เล่นโดยวิธีแทงแคนนอนได้ 2 แต้ม คบหลังแดงหรือคอบหลังขาวจะได้แต้มตามหลุมที่กำหนดไว้ ถ้าแทงเปลี่ยนตายแทงไปแล้วลูกในหลุมหนึ่งไปกระทบค่าตาย และถ้าแทงแล้วได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่จับได้เกินกว่า 31 แต้ม ก็ถือว่าตาย เช่นเดียวกัน การตายทุกอย่างต้องเสียกาและลบแต้มออกจับเบอร์ตั้งต้นเล่นใหม่ เช่นเดียวกับผีหลัก ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ค่อยชำนาญหรือมีความแม่นยำ หรือมีความแม่นยำน้อย เจ้าของโต๊ะจะไม่ยอมให้ใส่ลูกค่าลงไปด้วย เพราะทำให้ตายบ่อย ต้องจับเบอร์ขึ้นต้น กันอยู่เรื่อยๆ เก็บค่าเกมได้ช้า

การเล่นตีผีแบบใหม่ คงเล่นคล้ายๆ กันกับการเล่นบิลเลียดธรรมดา คือ แทงแคนนอนได้ 2 แต้ม คบหลังขาวได้ 2 แต้ม คบหลังแดงได้ 3 แต้ม แทงเปลี่ยน ตายแทงได้แต้มรวมกับเบอร์ที่จับไว้เกินกว่า 31 แต้มตาย การตายต้องเสียกา ลบแต้มที่ได้ออกจับเบอร์ขึ้นต้นใหม่ เหมือนกันกับการเล่นตีผีหลัก อนึ่ง ในการเล่นตีผีแบบใหม่นี้ ถ้าผู้เล่นแทงไปๆ จนในที่สุดตัวแต้มเดียวแล้วไม่มีหวังจะชนะได้ ต้องยอมแพกกลางคันหรือไม่ก็ต้องยอมเสียกาเดิมพันในเกมอีก เพราะแต้ม 0 ที่ค่านั้นไม่มี

ข้อสังเกต การกำหนดหมายเลขสลากสำหรับจับเบอร์ประจำตัวผู้เล่น และแต้มเกมตามที่บรรยายมานี้เป็นเพียงตัวอย่างเพื่อให้เข้าใจการเล่นได้ง่ายขึ้น โดยทั่วไปแล้วผู้จัดให้มีการเล่น ผู้จัดให้มีการเล่นเป็นผู้กำหนดหมายเลขสลากสำหรับจับเบอร์ประจำตัวผู้เล่นและแต้มเกมรวมทั้งเบอร์หลักหรือหลุมอะไรอยู่ตรงไหนด้วย

19. โยนจิม

เครื่องอุปกรณไม้ขีดต่างหรือวัตถุอย่างอื่นที่มีลักษณะคล้ายกันคนละอันขีดเส้นไว้ 2 เส้น จะห่างกันเท่าใด นั้นแล้วแต่จะตกลงกัน วิธีการเล่นในแบบกองกลาง ผู้ร่วมเล่นทุกคนจะต้องนำสินค้ำมารวมไว้กองกลางคนละเท่าๆ กันจากนั้นผู้ร่วมเล่นทุกคนจะต้องไปยืนโยนสต่างค์ หรือวัตถุคล้ายกันนั้นจากเส้นหนึ่งไปยังอีกเส้นหนึ่ง ใครโยนใกล้กว่าเพื่อเป็นผู้ชนะได้สินพนันกองกลางนั้นไป ถ้าจะเล่นกันในแบบใส่สินกองกลางไปยังอีกเส้นหนึ่ง ใครโยนใกล้เส้นกว่าเพื่อนเป็นผู้ชนะได้สินพนันกองกลางนั้นไป ถ้าจะเล่นกันในแบบใส่สินกองกลาง ก็จะต้องมีการทอยกันตามลำดับ และต้องมีสัญญาณก่อนการเล่นทอยถูกได้เท่าใด ทอยกันเท่าใดและจะมีกายทอยต่อด้วยหรือไม่

20. สีเหงา - ลัก

เครื่องอุปกรณ์ใช้กระดูกสัตว์หรืองาช้างทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์มี 6 หน้าแต่ละหน้าทำเครื่องหมายเป็นจุดบอกแต้มเรียงลำดับตั้งแต่ 1 ถึง 6 ที่เราเรียกว่าลูกเต๋าจำนวน 3 หรือ 6 ลูก แล้วแต่ชนิดของการเล่น ข้ามสำหรับ ทดลูกเต๋ามีหรือไม่ก็ได้วิธีการเล่นในแบบที่ใช้ลูกเต๋า 3 ลูก ลูกเต๋าค่าจะต้องวางสินพนันไว้ข้างหน้าตน พร้อมแล้วเจ้ามือจึงหยิบลูกเต๋าทิ้งสามลูกนั้น มาทอดลงในขามหรือพื้น จะกี่ครั้งก็ได้จนกว่าลูกเต๋าค่าจะทอดนั้นขึ้นหน้าเหมือนกัน 2 ลูกอีกลูกหนึ่งมีแต้มเป็นอย่างไร และแต้มที่แปลออกไปนี้ถือว่าเป็นแต้มของเจ้ามือจากนั้นลูกเต๋าค่าที่นั่งรองจากเจ้ามือก็ทอดลูกเต๋าค่าจนเป็นแต้มอย่างไรบ้าง แต้มที่แปลออกไประหว่างของเจ้ามือ และลูกเต๋าค่าแต่ละคนของใครมากกว่าก็จะเป็นผู้ชนะในการเล่นนั้นถ้าแต้มเท่ากันไม่ได้ไม่เสียหนึ่ง ในการเล่นนี้ไม่ว่าเจ้ามือหรือลูกเต๋าค่า ทอดได้แต้มเหมือนกันสามลูก เรียก "เป่า" ทอดได้ 4, 5 และ 6 เรียกว่า สีเหงา ลัก เช่นนี้ถ้าเป็นเจ้ามือทอดได้ก็มีสิทธิรับสินพนันของลูกเต๋าค่าที่วางไว้ทุกคน ถ้าลูกเต๋าค่าคนใดทอดได้เจ้ามือก็ต้องจ่ายสินพนันให้ ถ้าเจ้ามือทอดได้แต้ม 1, 2, และ 3 เรียกว่าแต้ม "หัก" หรือแต้มปราชัย แล้วจะต้องจ่ายสินพนันให้แก่ลูกเต๋าค่าทุกคนรอบวง การเล่นตามจำนวนเดิมพันที่วางไว้ถ้าลูกเต๋าค่าทอดได้ก็ต้องเสียเดิมพันเท่าที่วางไว้เช่นเดียวกัน

การเล่นในแบบที่ใช้ลูกเต๋า 6 ลูกนั้น ก็มีวิธีการเล่นอย่างเดียวกัน หากแต่การทอดให้ลูกเต๋าค่าขึ้นหน้าแต้มเหมือนกัน สามลูก ส่วนอีกสามลูกมีหน้าที่ขึ้นเป็นแต้มอย่างอื่นก็นับรวมเอาหน้าที่ขึ้นมีแต้มอย่างอื่นทั้งสามลูกรวมกันเป็นจำนวนเท่าใด ก็ถือเอาเป็นแต้มของผู้ทอด ถ้าเจ้ามือหรือลูกเต๋าค่าก็ตี ทอดเต๋าค่าขึ้นหน้ามีแต้มเหมือนกันทั้งหกลูก (ลูกซ่า) อย่างหนึ่งทอดเต๋าค่าขึ้นหน้าที่มีแต้มเหมือนกัน 5 ลูก อีกลูกหนึ่งเป็นแต้มอย่างอื่น เรียกว่า (โหวงจื่อ) ทั้งสองอย่างนี้ ถ้าเป็นเจ้ามือทอดได้ เจ้ามือก็ชนะลูกเต๋าค่า ถ้าลูกเต๋าค่าผู้ใดทอดได้ก็ชนะเจ้ามือเช่นเดียวกันกับวิธีเล่นสามลูกเหมือนกัน ถ้าเจ้ามือก็ตี หรือลูกเต๋าค่าก็ตี ทอดได้เต๋าค่าขึ้นหน้ามีแต้มเหมือนกันกับวิธีเล่นสามลูกเหมือนกัน อีกสามลูกเป็นแต้ม 1 หนึ่งลูก 3 หนึ่งลูก ดังนี้เรียกว่า (ต่อ) และมีวิธีการแพ้ชนะได้เสียกันอย่างวิธีเล่นเต๋าสามลูกดั่งเดียวกัน

21. ขลุ่ยขลุ่ย

อุปกรณ์ใช้ลูกเต๋าค่าชนิดเดียวกันกับการเล่น สีเหงา ลัก จำนวน 3 ลูกพร้อมด้วยถ้วยครอบและจานรอง กระดาษบอกแต้ม 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 สำหรับให้ลูกเต๋าค่าทางวิธีการเล่นเจ้ามือจะเอาลูกเต๋าค่าทั้งสามลูกนั้นวางลงในจานรองใช้ถ้วยครอบเขย่าวางไว้ให้ลูกเต๋าค่าทางแต้มต่างๆ ตามความพอใจ เรียบร้อยแล้วจึงเปิดถ้วยครอบลูกเต๋าค่านั้นขึ้นดูหน้าลูกเต๋าค่าในจานรองนั้น มีแต้มตรงกับลูกเต๋าค่าคนใดทางถูก เจ้ามือจะต้องจ่ายสินทรัพย์ให้ตามจำนวนที่ลูกเต๋าค่าผู้นั้นวางไว้ และถ้าลูกเต๋าค่าขึ้นหน้าที่มีแต้มเหมือนกัน 2 ลูก หรือทั้ง 3 ลูกเจ้ามือจะต้องใช้สินพนันทวีคูณขึ้นเป็นสองเท่าหรือสามเท่าตามจำนวนลูกเต๋าค่าที่ขึ้นเหมือนกันนั้นตามลำดับ

22. น้ำเต้า

เครื่องอุปกรณืใช้ไม้ที่มีน้ำหนักเบาทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ คล้ายๆ กันกับลูกเต๋า จำนวน 3 ลูก ลบเหลี่ยมออกเสียทุกเหลี่ยม แต่ไม่ถึงกับลบทีเดียว ทั้ง 6 หน้าของลูกน้ำเต้าจะเขียนภาพน้ำเต้าและรูปสัตว์ต่างๆ ไว้หน้าชนิดเช่น น้ำเต้า กุ้ง ปลา ไก่ และเสื่อ เป็นต้น ใช้กระดาษอีกแผ่นหนึ่งเขียนภาพตรงกันกับลูกน้ำเต้าวางไว้ให้ลูกค้ำวาง

วิธีการเล่น เจ้ามือจะเอาน้ำเต้าทั้งสามลูกนี้วางสอไว้ในจานแล้วใช้อุปกรณื เช่น ขันหรือถ้วยชดค้อยๆ พอลูกพลิกปิดไว้ให้ลูกค้ำวาง การจ่ายสินพนันเช่นเดียวกันกับการเล่นขลุ่ยขลุ่ย

23. ไฮโลว์

เครื่องอุปกรณืในการเล่นไฮโลว์ใช้ลูกเต๋า 3 ลูกพร้อมด้วยครอบและจานรองอย่างเดียวกัน กับการเล่นขลุ่ยขลุ่ย ผิดกันที่กระดาษบอกแต้มสำหรับให้ลูกค้ำวางซึ่งมีเพียง 3 ช่อง ทำเครื่องหมายบอกไว้ให้แทงสูง ไฮโลว์ และแทงต่ำ วิธีการเล่น เจ้ามือจะวางลูกเต๋าสอในจานรองแล้วเอาถ้วยครอบเขย่าเบาๆ พอให้ลูกพลิก วางไว้ให้ลูกค้ำวางแต้มรวมของลูกเต๋า 3 ลูกนั้น ตามช่องในกระดาษบอกแต้ม สำหรับแทง 3 ถึง 10 แต้ม เรียกว่ารวมของลูกเต๋า 3 ลูกนั้น ตามช่องในกระดาษบอกแต้มสำหรับแทง 3 ถึง 10 แต้ม เรียกว่าต่ำ 11 พอติเรียกว่าไฮโลว์ 12 ถึง 18 แต้ม เรียกว่าสูง คนที่แทงสูงหรือต่ำลูกเจ้ามือจะใช้ให้ 1 ต่อ แทงไฮโลว์ถูกเจ้ามือจะใช้ให้ 5 ต่อ (เจ้ามือบางคนยอมจ่ายให้ 6-7 ต่อ)

อนึ่ง การเล่นไฮโลว์นี้มักจะเล่นควบคู่กันไปกับการเล่นขลุ่ยขลุ่ยเสมอ

24. อีโก้

เครื่องอุปกรณืจะใช้เศษสตางค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะนำมาตกลงให้เป็นที่ยูกันว่าข้างไหนเป็นหัวข้างไหนเป็นก้อย วิธีการเล่นนี้ไม่มีเจ้ามือ จะเล่นก็คนก็ได้ พนันกันมากน้อยเท่าไรก็ได้ แล้วแต่จะตกลงกันก่อนการเล่น ชั้นแรกต้องทำการเสี่ยงหาผู้เริ่มเล่นคนแรก และอันดับรองไปตามลำดับรองไปตามลำดับเรียบร้อยแล้วจึงเอาเศษสตางค์ที่ออกคนละเท่าๆ กันนั้นมาเขย่าทั้งลงกับพื้น ถ้าผู้ทิ้งได้ตกลงเอาก้อยถูก ก็ลงเก็บสตางค์ที่หงายทางก้อยขึ้นไว้เป็นส่วนของคน ส่วนที่เหลือก็ให้ผู้ที่อยู่อันดับรองๆ ลงไปเขย่าทั้งอย่างต้นบ้าง ทำอย่างนี้เรื่อยๆ ไปจนกว่าจะหมดกองกลางนั้น จึงเริ่มต้นกันใหม่

25. บันแปะ

เครื่องอุปกรณืในการเล่นจะใช้เศษสตางค์ หรืออะไรก็ได้ที่พอจะนำมาตกลงให้เป็นที่ยูกันว่าด้านไหนเป็นหัวหรือเป็นก้อย ถ้าใช้เศษสตางค์เล่นก็ใช้สตางค์นี้หนึ่งอันมาบันเอามือตะปบปิด

เอาไว้เพื่อให้ลูกค้าแทงว่า สดางค์ที่ตนปิดเอาไว้ั้นหงายทางหัวหรือทางก้อยถ้าลูกค้าแทงถูกก็จ่ายให้เท่ากับจำนวนเงินที่แทงนั้น

การเล่นอีกแบบหนึ่งใช้เศษสดางค์ 2 อัน ใส่ฝ่ามือกระเดาะแล้วตะปบปิดเอาไว้ เพื่อให้ลูกค้าแทง หัว กลาง หรือก้อย กลางคือเศษสดางค์หงายทางหัวและทางก้อยอย่างละหนึ่งอัน คนแทงถูกเจ้ามือจ่ายให้ 1 ต่อ ส่วนคนที่แทงหัวและก้อยถูกเจ้ามือจ่ายให้ 2 ต่อ

การเล่นปั้นแปะยัง มีการแทงพลิกแพลงออกไปอีก เช่น การแทงกลางที่มีชื่อพิเศษว่าแทงหน้าหัวหลังก้อยหรือแทงหน้าก้อยหลังหัวโดยถือเอาตัวที่เจ้ามือแลบออกมาให้เห็นก่อนเป็นตัวหน้าส่วนตัวที่เหลือเป็นตัวหลัง ผู้ใดแทงถูกเจ้ามือต้องใช้ให้ 2 ต่อ

การแทงก็ระหว่างหัวกับก้อย กับหน้าหัวหลังก้อย หรือหน้าก้อยหลังหัวถูกแบบใดแบบหนึ่ง เจ้ามือใช้ให้ 1 ต่อ

26. อีโปงซัด

เครื่องอุปกรณในการเล่นใช้เศษสดางค์ เบี้ย หรืออีแปะก็ได้จำนวน 6 อันพร้อมด้วยภาชนะปกปิด เช่น ฝาชีสำหรับครอบอีก 1 อัน วิธีการเล่นเจ้ามือต้องอาศัยความรวดเร็ว ในการซัดเบี้ยลงกับพื้นแล้วไปฝาชีครอบไว้ให้ลูกค้าแทงตามความสมัครใจ ว่าเบี้ยในฝาชีที่เจ้ามือครอบไว้ั้นมีจำนวนเท่าใด ใครแทงถูกจ่ายให้ 1 ต่อ

27. บาการา

เครื่องอุปกรณที่ใช้ไฟอย่างเดียวกันกับที่ใช้เล่นข้างงา หรือป็อกตั้งแต่สองสำหรับขึ้นไป ลูกค้าไม่จำกัดจำนวนมีเจ้ามือหนึ่งคนนำไฟที่จะใช้เล่นทั้งหมดมาชอยสลับตัดวางคว่ำหน้าไว้แจกให้กับผู้เล่นรอบละ 1 ใบ จนได้ไฟคนละ 2 ใบ (ทุกคนมีสิทธิจะเรียกไฟเพิ่มได้อีก 1 ใบ หรือจะไม่เรียกก็ได้) พร้อมแล้วจึงตรวจดูไฟที่ถืออยู่ว่ามีแค้นรวมกันเท่าใดหากแค้นนั้นเกิน 10 หรือ 20 ให้เอา 10 หรือ 20 ลบ แล้วแต่กรณีเหลือเศษเท่าใดก็เป็นแค้นที่แพ้ชนะกัน ถ้าไฟชุดใดมีแค้นรวมกันเป็น 10 หรือ 20 พอดี ถือว่าไม่มีแค้นเลย หลังจากที่หงายไฟแล้วใครมีแค้นสูงกว่าจะเป็นผู้ชนะ โดยปกติการเล่นชนิดนี้ลูกค้ามือสุดท้าย (บ็อย) แทงได้ไม่อัน แต่เจ้ามือจะจ่ายให้ไม่เกินเงินหน้าตัด

ด้วยเหตุนี้ นักเลงการพนันที่ชอบเล่นเดิมพันเงินมาก ๆ จึงนิยมเล่นกันเพียง 2 หรือ 3 มือเท่านั้น เพราะลูกค้ามือสุดท้ายที่ชอบแทงไม่อันนั้นเกรงไปว่าเวลาเจ้ามือตายต้องจ่ายรอบวง แต่ไปจ่ายให้เขาเล็กขาน้อยหมด ไม่มีเงินพอจ่ายให้เท่าจำนวนเงินเดิมพันที่ตนแทงแต่เวลาเงินเจ้ามือกินเดิมพันหมด ซึ่งเป็นการเสียเปรียบเจ้ามือ

28. สล็อตแมชชีน

เครื่องอุปกรณในการเล่นใช้เครื่องกลชนิดซึ่งผู้จัดให้มีการเล่นสามารถตกแต่งตัดแปลงกลไกภายในได้ วิธีการเล่น ผู้ที่ประสงค์จะเสี่ยงโชคจะต้องนำเหรียญเงินไปหยอดลงในช่องที่เครื่องกลไกนั้น แล้วกดปุ่มหรือโยกคันบังคับให้เครื่องทำงาน ถ้าไปถูกจังหวะพอดีจะมีเหรียญเงินออกมาเท่ากับจำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่นได้ตั้งไว้เป็นระยะ ๆ ถ้าไม่ออกมาก็หมดสิทธิ์และหากต้องการเสี่ยงโชคก็ต้องหยอดเหรียญเงินและกระทำอย่างเดิมอีก จำนวนเงินที่ไหลออกมาผู้หยอดเงินก็รับไปได้

29. สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขันกัน

การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขันกัน เช่น ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้าฯ นอก จากที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก.

การเล่นที่ให้สัตว์ต่อสู้กันโดยมากใช้ โคน แพะ แกะ และไก่ให้เข้าต่อสู้หรือใช้ปลากัด ปลา เข้ม ให้กัดกัน วิธีเล่น วิธีเดิมก่อนที่จะให้สัตว์ต่าง ๆ ดังกล่าวแล้วเข้าต่อสู้ ชนหรือกัดกันเจ้าของ สัตว์ทั้งสองฝ่ายต้องตกลงกันก่อนว่าจะเล่นพนันเข้าทำการต่อสู้จนกว่าข้างใดข้างหนึ่งจะแพ้ชนะ กันไปตามกติกาของการต่อสู้สำหรับสัตว์ชนิดนั้น ๆ เจ้าของสัตว์ที่ชนะในข้างหนึ่งจะแพ้ชนะกัน ไปตามกติกาของการต่อสู้สำหรับสัตว์ชนิดนั้น ๆ เจ้าของสัตว์ที่ชนะในการต่อสู้ก็จะได้รับพนัน ตามที่ตกลงกันนั้นไป อนึ่ง ในการเล่นพนันจะมีผู้ถือหางต่อรอง รวมทูนกับเจ้าของสัตว์อีกฝ่ายละ ก็คนก็ได้

การเล่นชนิดที่ใช้สัตว์แข่งขันกัน ในเมืองไทยเรานิยมเล่นกันมา มีสนามม้าอยู่เกือบทุก จังหวัดที่เป็นหัวเมืองใหญ่ กติกา การแข่งม้ามีหลักการเป็นสากลนิยมอยู่แล้ว ในหัวเมืองม้าที่ผิ ทำดี ๆ มีการต่อระยะทางกันด้วย แต่ในกรุงเทพฯ ใช้ต่อด้วยการถ่วงน้ำหนักในการเล่นชนิดนี้ นอกจากเจ้าของสัตว์จะพนันกันแล้วจะมีการต่อรองหรือถือหางฝ่ายใดอีกเป็นจำนวนเงินมาก น้อยเท่าไรก็ได้แล้วแต่จะตกลงกันในระหว่างผู้เล่นพนัน

30. วิ่งวัวคน

การแข่งขันนั้นบางทีก็ใช้คนมาแทนสัตว์ที่เราเรียกกันว่าวิ่งวัวคนนั้นมีการวิ่งหลายแบบ ด้วยกัน เช่น วิ่งแข่งกันตัวต่อตัว วิ่งแข่งกันเป็นฝูง วิ่งกอดคอผูกขาติดกันเป็นต้น ผลของการแพ้ ชนะได้เสียเป็นไปในทำนองเดียวกับการเล่นที่ใช้สัตว์แข่งขันกันทุกประการ

31. ชกมวย - มวยปล้ำ

การเล่นชกมวย มวยปล้ำ มีระเบียบการว่าด้วยการชกมวยของกรมพลศึกษาปรากฏชัดอยู่แล้ว วิธีการเล่นการพนันจนถึงการได้เสียกันก็เป็นไปในทำนองเดียวกันกับการเล่นที่ให้สัตว์ต่อสู้กันทุกประการ

32. แข่งเรือฟ่ง - แข่งเรือล่อ

การเล่นแข่งเรือฟ่งนั้น เครื่องอุปกรณ์ ใช้แบบ ยาวประมาณ สองฟุตครึ่งกว้างประมาณ 3 นิ้วฟุต ทำเป็นรูปลักษณะคล้ายเรือจริงๆ ตอนหัวแหลมมอันท้ายมน วิธีการเล่นต้องเอาเรือจำลองนี้มาฟ่งบนพื้นที่เรียบๆ จากเส้นเริ่มต้นไปยังจุดที่กำหนดไว้เป็นเครื่องหมายแพ้ชนะที่ละคน ถ้าผู้เล่นคนใดฟ่งเรือจำลองของตนไปยังจุดที่กำหนดไว้เป็นเครื่องหมายแพ้ชนะที่ละคน ถ้าผู้เล่นคนใดฟ่งเรือจำลองของตนไปหยุดที่หมายชนะได้หรือหยุดใกล้ที่หมายกว่าสาขาของคนอื่นๆ แล้วถือว่าเป็นผู้ชนะในการเล่นนั้น ได้สินพนันกองกลางที่ออกคนละเท่าๆ กันนั้นไป ใครจะเป็นผู้ฟ่งก่อนหลังนั้นแล้วแต่จะตกลงกันในระหว่างระหว่างผู้เล่น

การแข่งขันเรือล่อ เครื่องอุปกรณ์ใช้เหรียญสลึงหรือวัตถุอย่างอื่น ที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันคนละหนึ่งอันกระดานหรือวัตถุที่มีพื้นเรียบวางเอียงอยู่บนพื้นที่ราบสำหรับใช้ในการเล่นพนัน และใช้ทำเป็นเครื่องหมายแพ้ชนะปักเอาไว้ที่คอนปลายทางด้วย วิธีการเล่นผู้ร่วมเล่นทุกคนจะต้องเอาเบรียบสลึงมาปล่อยลงบนกระดานเอียงให้ล่อ - กลิ้งไปตามพื้นเรียบที่ละคน เหรียญสลึงใครล่อกลิ้งไปล้มอยู่ใกล้ไม้ที่ปักเอาไว้เป็นเครื่องหมายนั้นมากกว่าของคนอื่นจะเป็นผู้ชนะ

33. ชีรูป

เครื่องอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นต้องมีรูปภาพต่างๆ ตามแต่ผู้จัดให้มีการเล่นจะเห็นสมควร ที่ด้านหลังของรูปภาพเหล่านี้จะเขียนหมายเลขกำกับเอาไว้ด้วย หมายเลขที่เขียนบนหลังรูปนี้จะตรงกับหมายเลขที่ผู้จัดให้มีการเล่นติดเอาไว้กับสิ่งของที่จะเป็นรางวัลในการเล่น ซึ่งมีจำนวนพอดีกับรูปภาพ วิธีการเล่น ผู้เล่นจะต้องนำเอาทรัพย์สินตามจำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่นกำหนดเอาไว้ สำหรับสินพนันการเล่นนั้นต้องมามอบให้กับผู้จัดให้มีการเล่นก่อนแล้วจึงเข้าไปเลือกชีรูปภาพใดภาพหนึ่งตามความสมัครใจ เมื่อพลิกดูที่หลังรูปภาพที่ชีนั้นก็มีหมายเลขตรงกับสิ่งของอย่างใดก็จะได้รับสิ่งของนั้นเป็นรางวัลสำหรับการเล่น ผู้ชีรูปอาจจะรู้หรือเดาหมายเลขที่ตนชีได้แต่ไม่ทราบว่ามีหมายเลขนั้นจะได้รับรางวัลอะไร

34. โยนห่วง

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้ห่วงหรือวัตถุอย่างอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาทำเป็นห่วงวงกลมขนาดเล็กใหญ่ตามความต้องการของผู้จัดให้มีการเล่น และมีแป้นไม้วงกลมชนิดใดพอที่จะสวมกับห่วงได้พอดี สำหรับใช้วางสิ่งรางวัลในการเล่นนั้น แป้นไม้วงกลมอันใดมิได้วาง

สิ่งของไว้ก็จะไปไม้เล็ก ๆ ทำเป็นหลักปักเอาไว้ติดหมายเลขแทนสิ่งของรางวัลในการเล่นนั้น
 แป้นไม้วงกลมอันใดมิได้วางสิ่งของไว้ก็จะใช้ไม้เล็ก ๆ ทำเป็นหลักปักเอาไว้ติดหมายเลขแทนสิ่ง
 ของรางวัลที่จะนำมาตั้งบนแป้นไม้วงกลมนั้นแทนวิธีการเล่นปักเอาไว้ติดหมายเลขแทนสิ่งของ
 รางวัลที่จะนำมาตั้งบนแป้นไม้วงกลมนั้นแทนวิธีการเล่นผู้เล่นจะต้องมอบทรัพย์สินจำนวนที่ผู้จัดให้
 มีการเล่นกำหนดเป็นอัตราค่าหัวสำหรับนำไปโยนนั้น แล้วก็เอาหัวที่ได้รับไปโยน โยน เขตที่
 ได้กำหนดไว้ ถ้าหัวที่โยนไปสวมลงไปบนแป้นหรือสิ่งของที่ตรงกับหมายเลขบนแป้นที่โยนนั้น
 เป็นรางวัลตอบแทน

35. โยนสตางค์ หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่างๆ

เครื่องอุปกรณ์ใช้ภาชนะต่างๆ เช่น หม้อไห ชันน้ำ ถ้วยแก้ว เป็นต้น วางไว้ในระยะ
 ต่าง ๆ กันตามแต่ผู้จัดให้มีการเล่นจะกำหนดว่าจะตั้งภาชนะใดให้ห่างจากจุดที่จะใช้สตางค์หรือ
 วัตถุใด ๆ เช่น ลูกเทนนิส ลูกปิงปอง โยนลงในภาชนะเหล่านั้น วิธีการเล่น ผู้เล่นจะต้องนำเอา
 สตางค์ตามราคาที่ผู้จัดให้มีการเล่นกำหนด หรือนำไปแลกกับวัตถุที่จะใช้ในการโยนนั้น ผู้จัดให้มี
 การเล่นจัดให้ผู้เล่นไปยืนเขตที่กำหนดให้สำหรับการเล่นนั้นแล้ว จึงโยนกะประมาณให้ลงใน
 ภาชนะอันเป็นที่หมายผู้เล่นคนใดสามารถโยนลงในภาชนะอะไรก็ได้ก็อันในชุดหนึ่ง จะได้รับของ
 อย่างไม่เป็นเครื่องตอบแทนนั้นก็แล้วแต่กำหนดขึ้นรางวัลของผู้จัดให้มีการเล่น

36. ดกเบ็ด

เครื่องอุปกรณ์ใช้ภาชนะปากแคบ เช่น ไทกระเทียมดอง สำหรับใส่กลองสังกะสี 10
 กลองที่ได้บรรจุภาพชนิดใช้ 1 ต่อ 4 กลอง ภาพชนิดใช้ 2 ต่อ 3 กลอง ภาพชนิดใช้ 3 ต่อ 2
 กลอง และภาพชนิดใช้ 3 ต่อ 2 กลอง และภาพชนิดใช้ 4 ต่อ 1 กลอง พร้อมทั้งใช้ไม้ดันทเบ็ดที่
 ปลายเชือกอีกด้านหนึ่ง ผูกติดกับแม่เหล็กแทนเบ็ดอันเล็กๆ แต่มีกำลังพอที่จะดูดกลองสังกะสี
 บรรจุภาพให้ติดขึ้นมาได้ วิธีการเล่น เจ้ามือจะต้องจัดหาภาพสีชุดหนึ่งซึ่งมีตรงกันกับภาพที่
 บรรจุในกลองกละปนกันเสร็จแล้วให้ผู้เล่นคนหนึ่งคนใดก็ได้เป็นผู้หย่อนดันทเบ็ดผูกแม่เหล็กลงไป
 ในภาชนะให้ติดกลองภาพขึ้นมา 1 กลอง หลังจากที่เปิดกลองภาพออกดูแล้วปรากฏว่าเป็นภาพ
 ชนิดใดใครทางถูกเจ้ามือก็จะต้องใช้สินพนันให้ตามจำนวนที่กำหนดไว้แต่ละภาพ

37. จับสลากโดยวิธีใด ๆ

เครื่องอุปกรณ์ใช้กระดาษเขียนหมายเลขเรียงลำดับตามจำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่นจะ
 กำหนดว่าเป็นจำนวนมากน้อยเท่าใด แล้วม้วนกระดาษสลากทุกอันให้เรียบร้อยเหมือนกันหมด
 เอามารวมกันไว้เป็นกองบรรจุ ในภาชนะ หรือจะแขวนประดับไว้ในสววยงามเป็นกลุ่มก็ได้ มี
 กระดาษเขียนหมายเลขอีกชุดหนึ่งอันเป็นสำเนาหมายเลขตรงกันเพื่อนำไปติดกับสิ่งของที่จะใช้
 เป็นรางวัลซึ่งอาจจะมิตีบ้างเลวบ้างกละปะปนกัน วิธีเล่นจะต้องนำเอาทรัพย์สินตามจำนวนที่ผู้จัดให้
 มีการกำหนดไว้สำหรับการจับสลากครั้งหนึ่งไปมอบให้กับผู้จัดให้มีการเล่น แล้วจึงไปจับสลาก

นั้นมาอันหนึ่ง หลังจากที่ได้แกะสลากออกดูแล้วปรากฏว่ามีหมายเลขอะไรตรงกับสิ่งของอย่างใดก็จะได้รับสิ่งของนั้นเป็นรางวัลตอบแทน การเล่นเกมนี้ผู้จับสลากไม่รู้หมายเลขสลากที่ตนจับจนกว่าจะได้แกะออกดู

38. ยิงเป้า

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้ปืนสำหรับยิงลูกกระสุนจริง ลูกตะกั่วหรือจะใช้ไม้ซางเป้าลูกดอกแทนก็ได้ เป้าที่จะใช้ในการเล่นมีอยู่สองแบบ คือ เป้านิ่ง หรือเป้าอยู่กับที่ เช่น เป้าดาวัว เป้าหมากรุก เป้ารูปหุ่นต่างๆ อีกชนิดหนึ่งคือเป้าเคลื่อนที่มีกลไกให้เคลื่อนไวอยู่ตลอดเวลา เช่นเป้ารูปสัตว์ต่างๆ ดูประหนึ่งว่ามีชีวิต เป้าภาพฝ่ายตรงข้ามที่ผู้เล่นพนันกำลังต่อสู้กันอยู่ เป้าวงกลมมีเส้นรัศมีแห่งหนึ่งของเป้าออกเป็นช่องเล็ก หมุนรอบแกน ฯลฯ เป้าเหล่านี้อาจจะทำหมายเลขหรือทำสัญลักษณ์อย่างไรก็ได้แล้วแต่ผู้จัดให้มีการเล่นกำหนดไว้เป็นชุดๆ แล้วจึงไปยิงในสถานที่ที่กำหนดไว้ไปยังเป้า นับแต้มผลการยิงในแต่ละชุดได้เท่าใดหรือยิงถูกเป้าใ้หมายเลขอะไรจำนวนเท่าใด จะได้รับรางวัลอะไร เป็นเครื่องตอบแทนนั้นแล้วแต่ผู้จัดให้มีการเล่นกำหนด

39. ปาหน้าคน - ปาสัตว์ - หรือสิ่งใดๆ

เครื่องอุปกรณ์ ผู้จัดให้มีการเล่นจะหากระดาษแข็งหรือไม้กระดานมาเขียนเป็นรูปหน้าคนมาล่อให้ปา จะใช้คนหรือสัตว์จริงๆ เช่น ลิงมาล่อให้ปากก็ได้ พร้อมทั้งจัดหาวัตถุกลมพอที่จะปาได้ถนัด เช่น ลูกเทนนิส ลูกปิงปอง เป็นต้น จำนวนมากน้อยนั้นแล้วแต่ผู้จัดให้มีการเล่นจัดไว้สำหรับเป็นรางวัลตอบแทน

40. เต้าข้ามด่าน

เครื่องอุปกรณ์ใช้ลูกเต๋านิดเดียวกับการเล่นขลุ่ยขลุ่ย 3 ลูก ภาชนะสำหรับทอดลูกเต๋า 1 ใบ และมีลูกคิดหรือลูกปัดร้อยดั้นเป็นด่านไว้ด่านละ 5 ลูก รวม 5 ด่านแทนลูกคิดก็ได้ วิธีเล่นผู้ทอดจะต้องสัญญากับเจ้ามือก่อนว่าตนจะถือหน้าลูกเต๋าดำแต้มใดสำหรับเลื่อนลูกคิดหรือลูกปัดที่ร้อยดั้นเป็นด่านนั้น เมื่อทอดลูกเต๋าดำแต้มตามที่สัญญาไว้ก็เลื่อนลูกคิดไปตามจำนวนที่ตนทอดได้และถ้าสามารถทอดลูกเต๋าดำแต้มตามที่สัญญาไว้ก็เลื่อนลูกคิดหรือลูกปัดผ่านทั้ง 5 ด่าน โดยไม่คิดแล้วก็จะได้รับรางวัลตอบแทนตามลำดับชั้นที่ผ่านมาถ้าผ่านยาไม่ได้ก็เสียสินพนันให้แก่เจ้ามือตามจำนวนเงินที่วางแทงไว้ ในการทอดลูกเต๋าดำจะถือแต้มรวมเพื่อการเลื่อนลูกคิดก็ได้แต่ต้องมีการตกลงกันเป็นพิเศษก่อนการแพ้ชนะคงเป็นไปในแนวเดียวกัน

41. หมากแถว

เครื่องอุปกรณ์ ใช้ลูกเต๋านิดเดียวกันกับการเล่นขลุ่ยขลุ่ย 2 ลูก พร้อมด้วยถ้วยครอบและจานรองหรือจะใช้กระบอกลูกเต๋าสีสำหรับเขยาดครอบกับพื้นแทนก็ได้ มีกระดาษขีดเส้นตรงกลางหรือใช้ไม้เล็กๆ วางแบ่งเขตให้ลูกเต๋าทวาง ซึ่งด้านขวาของเจ้ามือเป็นทางคู่ด้านซ้ายมือ

เป็นเขตทางตี วิธีเล่น เจ้ามือจะเขย่าลูกเต๋าทั้งสองลูกครอบไว้ให้ลูกค้าแทงตามความสมัครใจในเขตที่จัดไว้สำหรับแทงคู่หรือตี เรียบร้อยแล้วจึงเปิดฝาครอบออกนับแต้มของหน้าลูกเต๋า ที่ขึ้นทั้งสองลูกรวมกันเป็นจำนวนเท่าใด เอาสองหาร ถ้าเหลือเศษหมายความว่าตีถ้าหารได้พอดีไม่มีเศษเรียกว่าออกคู่ ใครแทงถูกเจ้ามือต้องใช้ทรัพย์สินให้ตามจำนวนที่แทงนั้น

42. หมากหัวแดง

เครื่องอุปกรณ์ทุกอย่างเหมือนกันกับที่ใช้เล่นการพนันหมากแหว แต่ใช้ลูกแหวเพิ่มอีก 1 ลูกรวมเป็น 3 ลูก วิธีการเล่น เจ้ามือจะเขย่าลูกเต๋าทั้งสามลูกนั้นครอบไว้ให้ลูกค้าแทงตามความสมัครใจในเขตสำหรับแทงคู่หรือตี เรียบร้อยแล้วจึงเปิดครอบออกนับแต้มของลูกเต๋าที่ขึ้นหน้าสีแดง ซึ่งอาจจะขึ้นเพียงลูกเดียวสองลูกหรือสามลูกก็ได้นั้นรวมกันแล้วเอาสองหาร ถ้าเหลือเศษหมายความว่าออกคู่ หารได้พอดีหมายความว่าออกคู่ ใครแทงถูกเจ้ามือต้องจ่ายทรัพย์สินให้ตามจำนวนเงินที่วางแทงนั้นเที่ยวใหม่ไม่มีแต้มสีแดงต้องเขย่าใหม่ (ลูกเต๋าดำหน้า 1, 4 มีแต้มสีแดง)

43. ปิงโก

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้กระดาษเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ด้านในกันเป็นช่องเล็กๆ จำนวนมากน้อยตามชนิดของปิงโก เขียนเลขเรียงลำดับกำกับไว้ทุกช่องไม่ซ้ำกัน (เงื่อนไขหลังใบอนุญาต พ.น. 17 มีข้อจำกัดอนุญาตให้เล่นได้เฉพาะปิงโกที่มีเลขเรียงลำดับ 100 เท่านั้น) มีลูกยางพอกับจำนวนช่องหมายเลขสำหรับให้ผู้เล่นโยนจากที่นั่งซึ่งจัดไว้ ให้ลงในช่องกระดาษที่มีหมายเลขเรียงลำดับนั้น วิธีเล่น ผู้เล่นต้องซื้อกระดาษสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตารางเหลี่ยมด้านละ 5 ช่อง รวม 25 ช่องทุกช่องของตารางเขียนหมายเลขแต่ละจำนวนไม่ซ้ำกัน (ส่วนมากกำหนดให้ช่องกลางเป็นช่องฟรี ชิดกากบาทแทนหมายเลข) หลังจากที่ผู้เล่นซื้อกระดาษปิงโกเข้านั่งในที่ซึ่งจัดไว้สำหรับการเล่นเรียบร้อยจะให้ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งโยนลูกยางให้ลงในช่องกระดาษที่มีหมายเลขประจำอยู่นั้น หรือจะผลัดกันโยนคนละลูกสลับกันก็ได้ เมื่อลูกยางที่โยนลูกยางให้ลงในช่องกระดาษที่มีหมายเลขประจำอยู่นั้นหรือจะผลัดกันโยนคนละลูกสลับกันก็ได้ เมื่อลูกยางที่โยน ลงไปครั้งหนึ่งนั้นลงในช่องหมายเลขใด ผู้เล่นทุกคนก็ตรวจดูในแผ่นกระดาษที่ตนถือไว้ นั้นมีเลขตรงกับช่องที่ลูกยางหรือไม่ถ้ามีการเอาสิ่งที่ใช้เป็นคะแนนวางกำกับไว้จนกว่าลูกยางที่โยนลงไปนั้นลงในช่องที่มีหมายเลขตรงกับหมายเลขในกระดาษของผู้เล่นคนใดครบ 5 ช่อง เป็นแถวเดียวกันแล้ว ผู้เล่นที่ถือกระดาษนั้นก็ชนะปิงโกคือได้ปิงโกแล้วจะได้รับรางวัลที่ผู้จัดให้มีการเล่นตั้งโชว์นั้น

44. สลากกินแบ่ง - สลากกินรวบ

สลากกินแบ่งในฉบับภาษาอังกฤษ ใช้คำว่า คือการรวมทุนกันซื้อสลากได้เงินจำนวนสุทธิเท่าใดก็เอาเงินนั้นมาหักค่าใช้จ่ายออกแล้วแบ่งออกเป็นรางวัลต่างๆ โดยการเสี่ยงโชค

สลากกินแบ่งในฉบับภาษาอังกฤษ ใช้คำว่า คือการรวมทุนกันซื้อสลากได้เงินจำนวน สิบเท่าใดก็เอาเงินนั้นมาหักค่าใช้จ่ายออกแล้วแบ่งออกเป็นรางวัลต่างๆ โดยการเสี่ยงโชค

สลากกินแบ่ง เป็นลักษณะของการเล่นเสี่ยงโชคชนิดที่ต้องอาศัยระยะเวลาในการจัด จำหน่ายสลากยาวนานกว่าการเล่นการพนันชนิดอื่นๆ สลากเรียงเบอร์ทุกหมายเลขมีโอกาสที่จะ ถูกได้หลายรางวัล แต่ละรางวัลมีสลากหลายหมายเลขด้วยกัน สลากขายไม่หมดจะลดรางวัลลง ตามส่วนในการออกสลากนั้นอาจทำการเสี่ยงโชคได้หลายวิธี ส่วนเครื่องอุปกรณในการเล่น ตลอดจนวิธีการออกสลากที่พวกเราคุ้นเคยกันคืออยู่แล้วก็คือสลากกินแบ่งรัฐบาลที่ออกในปัจจุบัน

สลากกินรวบในฉบับภาษาอังกฤษใช้คำว่า คือการออกตัวสลากมีจำนวนจำกัดเพื่อเสี่ยง โชคเอาสิ่งของอย่างหนึ่งและเจ้าของสิ่งนั้นเป็นผู้ที่ขายตัวสลากทั้งหมดเช่น ออกสลาก 3,000 ฉบับๆ และ 1 บาท สำหรับรถยนต์คันหนึ่ง ผู้ซื้อถูกก็ได้รถยนต์ไปคนเดียว

สลากกินรวบเป็นลักษณะของการเล่นเสี่ยงโชคที่คล้ายคลึงกันกับการเล่นการพนัน

สลากกินแบ่ง คือ มีได้จำกัดวิธีการเสี่ยงโชคต้องอาศัยระยะเวลาในการจัดจำหน่ายและ สลากทุกใบมีโอกาสถูกได้หลายรางวัล ส่วนข้อที่แตกต่างออกไปคือทุกรางวัลของสลากกินรวบมี โอกาสถูกได้เพียงหมายเลขเดียวเท่านั้นรางวัลตั้งไว้ลดไม่ได้ไม่ว่าในกรณีใดๆ เช่น การออก สลากเบอร์รถยนต์ แหวนเพชร นาฬิกา เป็นต้น

การเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งนั้นเป็น ลักษณะของการเล่นเสี่ยงโชคที่คล้ายคลึงกันกับการเล่นการพนันสลากกินรวบคือ ไม่จำกัดขอบ เขตของการเล่นเสี่ยงโชค มีโอกาสถูกได้หลายรางวัล ทุกรางวัลมีโอกาสถูกได้เพียงหมายเลข เดียว ส่วนข้อที่แตกต่างออกไปคือการเล่นชนิดนี้ไม่มีความจำเป็นต้องเสียเวลาจัดจำหน่ายนาน นาน อีกทั้งไม่จำเป็นต้องใช้สลากด้วย เช่น

ผู้จัดให้มีการเล่นเอากระดาษแผ่นหนึ่งมาขีดเส้นเอาไว้หลายๆ เส้นในจำนวนเส้นเหล่านี้ มีอยู่เส้นหนึ่งเขียนคำว่าได้หรือถูกเอาไว้ อีกเส้นหนึ่งเขียนคำว่า ฟรี ส่วนเส้นที่เหลือเขียนคำว่า จ้งย หับหางกระดาษที่เขียนชอนเอาไว้ เมื่อผู้จัดให้มีการเล่นทำกระดาษแผ่นนี้เรียบร้อยแล้วก็ ออกพรรคพวกที่จะร่วมเล่นให้ช่วยซื้อตามแต่จะตกลงกันว่าเป็นเส้นละเท่าใด ใครเลือกเอาเส้นใด เขียนชื่อกำกับไว้ ครบเส้นที่ทำเอาไว้แล้วก็คลี่หางของกระดาษที่พับไว้ออกดูภายในเส้นที่ขีดเอา ไว้ เส้นรายชื่อของใครไปตกที่คำว่าได้ฟรี หรือจ่ายก็มอบสินพันในการเล่นให้กับผู้ที่มีชื่อปลาย ของเส้นคำว่าได้ คือ สินพันนั้นให้กับผู้ที่มีชื่อปลายเส้นไปตกคำว่า ฟรี ส่วนรายชื่อผู้ที่ปลายเส้นไป ตกคำว่าจ่าย ก็เสียเงินพันนั้นไป เป็นต้น

45. โดแคไลเซเตอร์

โดแคไลเซเตอร์ เป็นลักษณะของเล่นการพนันชนิดหนึ่งที่ต้องอาศัยเล่นโดยการจัดให้มีการต่อสู้หรือแข่งขันกันทุกชนิดมากกว่า 2 ทีมขึ้นไป สำหรับเมืองไทยเรานิยมใช้สำหรับการเล่นแข่งม้า ผู้จัดให้มีการเล่นต้องพิมพ์สลากกำหนดหมายเลขประจำทีมแข่งขันหรือประจำตัวม้าที่จะเข้าแข่งในเที่ยวหนึ่งๆ พร้อมทั้งนอกราคาประเภท วินโด้ด หรือ เบลีสโด้ดด้วย กำหนดขายสลากแยกไว้แต่ละประเภท หักอัตราค่ารายได้ของผู้จัดให้มีการเล่นก่อนหลังการจ่ายให้เป็นเปอร์เซ็นต์เล็กน้อยเท่าใดนั้นแล้วแต่ประเพณีของท้องถิ่นกำหนดเป็นอัตราไว้ การเล่นการพนันชนิดนี้ผู้จัดให้มีการเล่นไม่มีทางขาดทุน

วิธีการเล่น ก่อนการแข่งขันจะเริ่ม ผู้เล่นสมัครจะถือทางทีมใดหรือข้างใดก็ต้องไปซื้อสลากที่มีหมายเลขประจำทีมหรือม้าตัวนั้นมาถือไว้เป็นสำคัญ เมื่อการแข่งขันเสร็จแล้วปรากฏว่าทีมหรือม้าที่มีหมายเลขตรงกับสลากที่คนถืออยู่นั้น มาเป็นที่ 1, 2 หรือ 3 ก็จะได้รับส่วนแบ่งประเภทของการจำหน่ายสลากทั้งหมด โดยหักค่ารายได้ของผู้จัดให้มีการเล่นแข่งม้า แบ่งส่วนเฉลี่ยไว้ให้กับผู้ถือสลากที่มีหมายเลขประจำทีมหรือตัวม้าชนะ ตามประเภท วินโด้ด หรือ เบลีสโด้ดทุกฉบับเท่าๆ กัน

46. สวีป

สวีปเป็นลักษณะของการเล่นเสี่ยงโชคที่คล้ายคลึงกับการเล่นสลากกินรวมเพียงแต่การเสี่ยงโชคนั้นยังไม่เด็ดขาดลงไปว่าสลากที่มีโชคเหล่านี้ หมายเลขอะไร ได้รับรางวัลอะไร 1, 2, 3 และต้องนำสลากเหล่านี้มาจับสลากควบคู่กับหมายเลขของทีมการต่อสู้หรือแข่งขันกันอีกครั้งหนึ่ง จึงจะได้รับรางวัลเท่าไรนั้นก็แล้วแต่ผลของการแข่งขันของทีมที่ควบคู่สลากนั่นเอง

47. บุกเมกิง

บุกเมกิง เป็นลักษณะของการเล่นพนันชนิดที่ต้องอาศัยเล่นควบคู่ไปกับการจัดให้มีการต่อสู้ หรือแข่งขันกันทุกชนิดมากกว่า 2 ทีมขึ้นไป ผู้จัดให้มีการเล่นต้องเขียนรายชื่อทีมแข่งขันในเที่ยวหนึ่งๆ พร้อมทั้งกำหนดอัตราแน่นอนไว้ว่า ทีมใดชนะวินโด้ด หรือเบลิสโด้ดผู้ทรงถูกจะได้รับรางวัลเท่าใด โดยไม่รวมทุนการเล่นการพนันชนิดนี้ เป็นส่วนหนึ่งต่างหากไม่เกี่ยวข้องด้วยการเล่นโดแคไลเซเตอร์

วิธีการเล่นบุกเมกิง ก่อนจะเริ่มแข่งขันในเที่ยวหนึ่งๆ ผู้เล่นคนใดสมัครใจจะแทงทีมไหนเป็นเงินเท่าไร ก็ต้องเอาสินพนันตามจำนวนนั้นไปมอบให้แก่ผู้จัดให้มีการเล่นและเขียนในสำคัญรับเงินไว้ หากผลการแข่งขันปรากฏว่าทีมที่ตนแทงชนะมาเป็นที่ 1, 2 หรือ 3 ตรงกับที่ตนแทงไว้ก็นำใบสำคัญมารับเงินนั้นไปรับรางวัลจากผู้จัดให้มีการเล่นตามที่ได้ประกาศไว้ในการแข่งขัน

จะแทงวินโด้ดหรือเปิ้ลล์สโต้ด ต้องบอกผู้จัดให้มีการเล่นทราบด้วยเช่นเดียวกับการเล่นโตแค้ไลเซเตอร์ เขาจะได้ออกใบรับเงินให้ถูกต้อง

48. สลากต่างประเทศ

การขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวิป ซึ่งไม่ใช่ออกในประเทศไทยแต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้นจะทำการจัดจำหน่ายได้ก็ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ หรือพนักงานผู้ออกใบอนุญาตเห็นสมควรและออกใบอนุญาตให้แล้วเท่านั้น

49. ไฟต่างๆ

การพนันที่ต้องใช้ไฟเล่น เช่น ไฟนกระจอก ไฟต่อแต้ม ไฟผ่องไทย ไฟผ่องจีน ไฟซีเช็ก ไฟโป๊กเกอร์ ไฟเผ ไฟรัมมีและยังมีอีกมากหลายชื่อหลายวิธีด้วยกันที่ใช้ไฟเล่นรวมอยู่ในประเภทไฟต่างๆ ทั้งสิ้น

50. ควด

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้กระดานสำหรับการเล่นควด รูปสี่เหลี่ยมทุกมุมของกระดานจะขีดเป็นของตารางไว้เป็น 3 แถวๆ ละ 5 ช่อง รวม 15 ช่อง ขีดกากบาทเป็นช่องไว้ 2 ช่องมีเบี้ยจั้นสำหรับเท 5 เบี้ย และเบี้ยสำหรับใช้ตัวเดินฝ่ายละ 3 เบี้ย พร้อมทั้งกระบอกสำหรับเทเบี้ยและกระบอกเติงควดรวม 1 ชุด วิธีการเล่น ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายนั่งเทควดอยู่ตรงด้านตรงข้ามของกระดานสำหรับเดินแต้ม ผลัดกันเทคนละครั้ง ใครจะเป็นผู้เทก่อนนั้นแล้วแต่จะตกลงกัน การเริ่มเดินครั้งแรก ผู้เทจะต้องเทให้เบี้ยนั้นหงายเพียง 1 เบี้ย หรือหงายทั้ง 5 เบี้ย หรือคว่ำทั้ง 5 เบี้ยอย่างใดอย่างหนึ่ง จึงจะเริ่มเดินขึ้นเดินแต้มได้ (เกิด) เมื่อเกิดแล้วเทได้เบี้ยหงายเท่าไรก็เดินไปตามช่องตารางทางซ้ายมือจากช่องกลางก่อนแล้ว เดินต่อไปตามลำดับทางช่องขวา ถ้าผู้เทเริ่มเทหงายเพียง เบี้ย เกิดได้ตัวเดียวถ้าเทหงายได้ 5 เบี้ยหรือคว่ำ 5 เบี้ย เกิดพร้อมกันทั้ง 3 ตัวเมื่อฝ่ายใดเทให้หงายได้ 1 เบี้ย เทหงายได้ 5 เบี้ยหรือคว่ำ 5 เบี้ยแล้ว เรียกว่า "ควด" มีสิทธิ์ที่จะได้อีกครั้งการเดินเบี้ยไปตามช่องพอดีถึงช่องที่จะหยุดเดินตามแต้มเทได้ ถ้ามีตัวเดินของฝ่ายตรงข้ามวางอยู่ก่อนแล้วและคนมีความประสงค์ที่จะหยุดตามนั้นก็ทำได้โดยตีตัวเดินของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งอยู่ตรงข้ามนั้นตีได้ทุกช่องเว้นแต่ช่องมุมที่มีเครื่องหมายกากบาทเท่านั้นถ้าฝ่ายใดสามารถเดินรอบกระดานจนกลับมาผ่านช่องเกิดที่เริ่มต้นเดินไปได้ทั้งสามตัวก่อนอีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายชนะได้สินพนันตามที่ตกลงกันนั้นไป

อนึ่ง การเล่นควดของมอญและอินเดียนก็มีวิธีเล่น และการเดินแต้มคล้ายกันผิดกันที่ควดมอญใช้เบี้ยสำคัญเท 6 เบี้ย ควดอินเดียน ใช้ลูกเต๋าทอดแทนเบี้ย

51. บิลเลียด

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่น ใช้โต๊ะบิลเลียดธรรมดาซึ่งมีอยู่ 6 หลุม พร้อมทั้งลูกบิลเลียดสีขาวมีจุด 1 ลูก สีขาวล้วน 1 ลูก สีแดงอีก 1 ลูก รวม 3 ลูก และไม้คิวสำหรับแทง พอกับจำนวนผู้เล่น และอาจจะมีเครื่องอุปกรณ์ให้ความสะดวกสบายในการเล่นอื่นๆ อีกตามฐานะของผู้จัดให้มีการเล่น วิธีการเล่นทั้งสองฝ่ายต้องตกลงกันว่าจะเล่นเกมสั้นเกมยาวหรือจะเล่นกันที่แต้มเกม และจะพนันกันเกมละเท่าใดก็เอาสินพนันมาวางรวมกันไว้ฝ่ายถือลูกสีขาวจะเป็นผู้เริ่มแทงก่อน และแทงไปจนกว่าจะหมดไม้ จากนั้นจึงให้ฝ่ายถือลูกสีขาวล้วนแทงนับแต้มบ้าง ผลัดกันแทงไปจนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดได้แต้มเกมก่อน ก็จะเป็นผู้ชนะในการเล่นได้สินพนันวางไว้นั้น การนับแต้มให้ถือหลักการทบหรือเปลี่ยนแดงได้ 3 แต้มการแทงแคนนอน และเปลี่ยนคราวเดียวกันก็ให้นับแต้มรวมกัน ได้ แทงมิสตีเสีย 1 แต้ม และต้องลบแต้มในไม้นั้นออกด้วย

อนึ่ง การเล่นเกมบิลเลียดนอกจากจะเล่นอย่างการนับแต้มเป็นเกมสั้น เกมยาวแล้วผู้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานโดยชอบด้วยกฎหมายยังอาจจะเล่นอย่างอื่นที่เรียกว่า สนุกเกอร์หรือรัสเซียพุดได้อีกด้วย

52. ช้องอ้อย

การเล่นช้องอ้อย เป็นลักษณะของการเล่นที่มีข้อแม้สงสัย มีความขອງใจไม่เชื่อแน่ว่าใครจะมีความสามารถในการกระกระยะ การยัด ฟันตึกว่ากัน ฉะนั้น อุปกรณ์การเล่นช้องอ้อยจึงใช้ช้องพร้อมด้วยมีดเป็นอุปกรณ์ในการเล่น

วิธีการเล่น เลือกเอาอ้อยมาสำหรับขูดผิวออกเป็นทางยาวตลอดลำ เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนกะดูด้วยสายตาวัดตรงที่ได้เอามีดขูดไว้กลางลำอ้อยนั้นถ้าตัดให้ขาดออกเป็นสองท่อนแล้วจะมีความสูงต่ำเหลื่อมล้ำกันมากน้อยสักเท่าใด ผู้ที่ร่วมเล่นพนันทุกคนจะหักไม้อันเล็กๆ ให้มีขนาดความยาวเท่ากับความเหลื่อมล้ำของท่อนอ้อยทั้งสองนั้น หลังจากที่ตัดอ้อยลำนั้นขาดออกเป็นสองท่อนแล้ว ไม้อันเล็กๆ ของผู้เล่นพนันคนใดยาวพอดีหรือใกล้เคียงกับความเหลื่อมล้ำของอ้อยทั้งสองท่อนนั้นดีกว่าของผู้อื่นที่ร่วมเล่นแล้ว ก็นับว่าเป็นผู้ชนะ ได้สินพนันที่ออกคนละเท่าๆ กัน พร้อมกับอ้อยไปผู้เล่นที่กะความคลาดเคลื่อนจะเป็นยาวหรือสั้นมากเกินไปก็ตาม นอกจากจะเสียสินพนันแล้วยังจะต้องเสียค่าอ้อยลำที่ถูกตัดด้วย

การเล่นช้องอ้อยอีกวิธีหนึ่ง คือ เอาอ้อยหลายๆ ลำมาตั้งพิงกันไว้แล้วมาพนันกันว่าจะฟันขาดหรือไม่ คนที่กะว่าฟันขาดจะเป็นผู้ลงมือฟันเอง ผู้ร่วมเล่นคนอื่นๆ จะเข้ามาตอรองรวมกันฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดและจะพนันกัน มากน้อยเท่าใดก็ได้แล้วแต่จะตกลงกัน การเล่นนี้ชื่อเรียกเป็นพิเศษว่า "ฟันซุ่ม" ลักษณะข้อจำกัดและเงื่อนไขตาม พน. 20 ห้ามมิให้จัดให้มีการเล่นวิธีนี้

53. สะบ้าทอย

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้ไม้ทำเป็นรูปกลมๆ ค่อนข้างแบนขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 5 นิ้วฟุต จุดศูนย์กลางหนาประมาณ 2 นิ้วฟุต ขอบรอบวงกลมหนาประมาณ 1 นิ้วฟุต เป็นลูกสะบ้าสำหรับตั้งเป็นแก่นให้ทอยฝ่าละ 5 ลูก และสำหรับทอยอีกฝ่ายละ 2 ลูก วิธีเล่น ตั้งสะบ้าเป็นแผ่นไว้ที่เขตสำหรับยืนทอยที่ปลายสนามทั้งสองข้างๆ ละ 5 ลูก เป็นรูปแถวตอนเรียงหนึ่งระยะต่อเท่าๆ กัน ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะเป็นคนหนึ่งคนใดก็ได้ฝ่ายละคน ผลัดกันใส่ลูกทอย ทอยลูกสะบ้าที่ตั้งไว้เป็นแก่น 5 ลูก ของฝ่ายตรงข้ามคนละ 3 ครั้ง จะให้ฝ่ายใดทอยก่อนนั้นแล้วแต่จะตกลงกัน ถ้าสามารถทอยลูกสะบ้าของฝ่ายตรงข้ามล้มได้มากกว่าก็เป็นฝ่ายชนะได้สินพนันชั้นต่อตามที่ตกลงกันไว้แล้ว แต่ถ้าต่างฝ่ายต่างทอยล้มหมดหรือล้มเท่ากันก็เป็นอันเสมอกันไปในเที่ยวนั้นคล้ายกับการเล่นโบว์ลิ่ง

54. สะบ้าซุด

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่นใช้ลูกสะบ้าหรือไม้ทำเป็นรูปกลมค่อนแบนขนาดโตพอที่จะใช้มือจับติดยิงได้ เป็นลูกสะบ้าสำหรับใช้ตั้งเป็นแก่น 10 ลูก และสำหรับใช้มือติดยิงอีก 10 ลูก วิธีเล่น เอาลูกสะบ้าไปตั้งไว้เป็นแก่นไว้ในสนามเป็นรูปแถวหน้ากระดานเรียงหนึ่งมีระยะเรียงห่างเท่าๆ กัน ก่อนที่เจ้ามือจะเริ่มยิงสะบ้า ลูกค้ำที่สมัครใจจะเล่นพนันมากน้อยเท่าไรก็เอาทรัพย์ออกมาวางไว้เป็นสินพนันเรียบร้อยแล้ว เจ้ามือใช้ลูกสะบ้าสำหรับยิง 10 ลูก นั้นยิงจากจุดที่กำหนดไว้โดยเอาลูกสะบ้าตั้งไว้บนเขาแล้วใช้นิ้วยิงไปที่ลูกหมายให้ลูกสะบ้าที่ตั้งไว้เป็นแก่นล้มหมดทั้งกองเมื่อเจ้ามือยิงลูกสะบ้าล้มทั้งหมด ถ้าเจ้ามือยิงลูกสะบ้าล้มตั้งแต่ 8 ลูกขึ้นไปก็ชนะได้ทรัพย์ที่ลูกค้ำวางเดิมพันไว้แล้ว ถ้ายิงลูกสะบ้าไม่ล้มเลยหรือล้มเพียงลูกเดียวต้องให้ทรัพย์ให้ลูกค้ำทุกคนตามจำนวนที่ไว้วางแทงไว้ แต่ถ้าเจ้ามือยิงลูกสะบ้าล้มตั้งแต่ 2 ลูกขึ้นไปแต่ไม่เกิน 7 ลูกดังนี้แล้ว ลูกค้ำที่เดิมพันทุกคนแต่ละคนต้องมายิงลูกสะบ่านั้นเช่นเดียวกับเจ้ามือบ้าง ถ้าลูกค้ำคนใดยิงลูกสะบ่านั้นล้มมากกว่าเจ้ามือก็เป็นฝ่ายชนะได้สินพนันเท่าที่ตนวางไว้ถ้าล้มน้อยกว่าหรือไม่ล้มเลยก็เสียพนันไป ถ้าล้มเท่ากันก็เป็นอันเสมอกันไปสำหรับเที่ยวนั้น

55. ฟุตบอลโต๊ะ

เครื่องอุปกรณ์ในการเล่น ทำด้วยไม้ประดิษฐ์ เป็นรูปสนามฟุตบอลจำลองตามมาตรฐานของสนามจริงต่อขาให้สูงขึ้นแลดูคล้ายกับโต๊ะ มีรูปหุ่นของนักฟุตบอลทั้งสองฝ่ายเสียบอยู่บนกระดานบังคับ เรียงเป็นแถวตามตำแหน่งต่างๆ ฝ่ายละ 11 ตัว วิธีเล่นปล่อยลูกบอลจำลองไปในสนามให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายขยับตามบังคับให้รูปหุ่นนักกีฬาฟุตบอลไปเข้าประตูของฝ่ายตรงข้าม อีกทั้งต้องพยายามป้องกันมิให้ฝ่ายตรงข้ามติดลูกบอลจำลองเข้าประตูของฝ่ายตนด้วย การแพ้ชนะก็เป็นไปทำนองเดียวกันกับการเล่นฟุตบอลสนามจริง

56. เครื่องเล่นไฟฟ้า จักรกล สปริง

เครื่องเล่นบางอย่างที่ใช้ไฟฟ้า จักรกล โดยมีการนับแต้ม หรือเครื่องหมายใดสำหรับ สปริงนั้น ถ้าสามารถทำการติด ยิง หรือโยนวัตถุใดๆ ลงในภาชนะโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใดๆ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจะทำได้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ประวัติผู้เขียน

ร้อยตำรวจโทวิเชียร แสงพิทักษ์ ตำแหน่ง รองสารวัตรสืบสวนสอบสวน ประจำสถานี ตำรวจนครบาลพลับพลาไชยเขต 2 เกิดเมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2506 ณ บ้านเลขที่ 174 หมู่ที่ 2 อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์

ประวัติการศึกษา

สำเร็จการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านท่าโรง จังหวัดเพชรบูรณ์

สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนิยมศิลป์อนุสรณ์ จังหวัดเพชรบูรณ์

สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดราชโอรส จังหวัดกรุงเทพมหานคร

สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต รุ่นที่ 11 มหาวิทยาลัยรามคำแหง

สำเร็จการศึกษาโรงเรียนตำรวจนครบาล บางเขน รุ่นที่ 60

สำเร็จการศึกษาหลักสูตรการอบรมนายตำรวจชั้นสัญญาบัตรผู้วุฒิปริญญาตรี รุ่นที่ 3

ประวัติการรับราชการ

พ.ศ. 2527 สำเร็จหลักสูตรนักศึกษาวิชาทหารปีที่ 5 ดิถยศ ว่าที่ร้อยตรี

พ.ศ. 2530 สำเร็จโรงเรียนตำรวจนครบาลบางเขน ดิถยศ พลตำรวจพิเศษ ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่สายตรวจ งานป้องกันปราบปราม ประจำสถานีตำรวจนครบาลพลับพลาไชยเขต 2

พ.ศ. 2533 ดิถยศ สิบตำรวจโท ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่สายตรวจ งานป้องกันปราบปราม ประจำสถานีตำรวจนครบาลพลับพลาไชย เขต 2

พ.ศ. 2535 สำเร็จหลักสูตรการอบรมนายตำรวจชั้นสัญญาบัตรผู้วุฒิปริญญาตรี ดิถยศ ว่าที่ร้อยตำรวจตรี ดำรงตำแหน่ง รองสารวัตรป้องกันปราบปราม ประจำสถานีตำรวจนครบาล ยานนาวา

พ.ศ. 2536 ดิถยศ ว่าที่ร้อยตำรวจโท ดำรงตำแหน่ง รองสารวัตรป้องกันปราบปราม ประจำสถานีตำรวจนครบาลยานนาวา

พ.ศ. 2537 ดำรงตำแหน่ง รองสารวัตรสืบสวนสอบสวน ประจำสถานีตำรวจนครบาลพลับพลาไชย เขต 2

ประสบการณ์พิเศษ

พ.ศ. 2535 ได้รับรางวัลตำรวจชุมชนสัมพันธ์ดีเด่น ของกรมตำรวจ

พ.ศ. 2536 ได้รับรางวัลตำรวจชุมชนสัมพันธ์ดีเด่น ของกรมตำรวจ เดินทางไปดูงานที่ ประเทศอิสราเอลและประเทศตุรกี โดยทุนของกรมตำรวจ