Tribunale federale
Tribunal federal

{T 0/2}
2C 442/2007
2C 454/2007

Urteil vom 19. November 2007
II. öffentlich-rechtliche Abteilung

Besetzung
Bundesrichter Merkli, Präsident,
Bundesrichter Hungerbühler, Müller,
Gerichtsschreiber Hugi Yar.

Parteien
1. X._____,
2. Y._____ AG,
Beschwerdeführer (2C 442/2007),
beide vertreten durch Fürsprecher Ernst Hauser, Kellerhals Hess Rechtsanwälte,
3. Z._____ GmbH,
4. A._____ GmbH,
Beschwerdeführerinnen (2C 454/2007),
vertreten durch Rechtsanwalt Flurin Turnes,
gegen

Eidgenössische Spielbankenkommission, Postfach, 3003 Bern, Beschwerdegegnerin,
Bundesverwaltungsgericht, Abteilung II,
Postfach, 3000 Bern 14.

Gegenstand
Unterstellung des Automaten T̈ropicalShop¨
unter das Spielbankengesetz,

Beschwerden gegen das Urteil des Bundesverwaltungsgerichts, Abteilung II, vom 25. Juni 2007.

Sachverhalt:
A.
Der Automat T̈ropicalShopgibt gegen den Einwurf eines Frankens einen runden Kaugummi ab und ermöglicht dem Käufer, an einem Walzenspiel teilzunehmen, bei dem er in einem bis fünf Spielversuchen Punkte erzielen kann. Diese eröffnen ihm weitere Spielrunden oder können, sobald eine gewisse Punktzahl erreicht ist, durch einen Tastendruck in Sammelkarten (sog. ẄonderCards)¨ aus verschiedenen Themenbereichen eingelöst werden (Tierwelt, Geographie, Sport, Geschichte usw.). Der T̈ropical Shopïst rund 1,7 Meter hoch und mit einem Bildschirm, einem Kleingeldeinwurfschlitz, einer Karten-, Kaugummi- und Kleingeldausgabe sowie mit fünf Hold-Tasten und einer Starttaste versehen. Er besteht in drei Ausführungen, die sich in ihrer äusseren Aufmachung unterscheiden.
B.
Im Jahre 2005 wurde in verschiedenen Kantonen beantragt, festzustellen, dass der T̈ropicalShopäls Warenautomat ohne Bewilligung aufgestellt und betrieben werden könne. Bei der Eidgenössischen Spielbankenkommission (im Weitern auch: Spielbankenkommission bzw. ESBK) häuften sich gleichzeitig die Hinweise, dass die vom T̈ropicalShopäbgegebenen Sammelkarten vor Ort in Geld umgetauscht würden. Sie forderte deshalb die Y._____ AG als Inverkehrbringerin des Geräts sowie die Z._____ GmbH und X._____ als Betreiber von solchen Geräten am 17. November 2005 auf, eine technische Dokumentation zum T̈ropicalShopëinzureichen.

Am 7. März 2006 veröffentlichte sie im Bundesblatt ihre Absicht, den T̈ropicalShopäls Glücksspielautomaten im Sinne der Spielbankengesetzgebung zu qualifizieren (BBl 2006 S. 2689). Dem widersetzten sich X._____, die Y._____ AG, die Z._____ GmbH sowie die A._____ GmbH.

C.

Mit Verfügung vom 2. August 2006 (BBl 2006 S. 6757) bezeichnete die Spielbankenkommission den Spielautomaten T̈ropicalShopünd f̈aktisch gleiche Geräteäls Glücksspielautomaten im Sinne von Art. 3 Abs. 2 des Bundesgesetzes vom 18. Dezember 1998 über Glücksspiele und Spielbanken (Spielbankengesetz, SBG [SR 935.52]); sie verbot, diesen und ändere faktisch gleiche Geräteäusserhalb von konzessionierten Spielbanken zu betreiben. Die Verfahrenskosten von insgesamt Fr. 17'600.– auferlegte sie zur Hälfte (Fr. 8'800.–) der Y._____ AG, zu einem Viertel (Fr. 4'400.–) X._____, und je zu einem Achtel (Fr. 2'200.–) der A._____ GmbH und der Z._____ GmbH. Die ESBK nahm an, dass es sich beim T̈ropicalShopüm einen als Warenverkaufsautomaten g̈etarntenG̈lücksspielapparat handle; das Bundesverwaltungsgericht teilte diese Einschätzung auf Beschwerde hin am 25. Juni 2007.

D.

X._____ und die Y._____ AG sind am 3. September 2007 mit dem Antrag an das Bundesgericht gelangt, den Entscheid des Bundesverwaltungsgerichts aufzuheben und festzustellen, dass d̈er Automat TropicalShopk̈ein Glücksspielapparat sei (Verfahren 2C 442/2007). Die Z._____ GmbH und die A._____ GmbH beantragen mit Beschwerde vom 5. September 2007, den Entscheid des Bundesverwaltungsgerichts aufzuheben, soweit er sie betreffe, und festzustellen, dass es sich beim S̈pielautomaten TropicalShopünd faktisch gleichen Geräten nicht um Glücksspielautomaten im Sinne der Spielbankengesetzgebung handle; eventuell sei dies nur für die von ihnen verwendeten Apparate festzuhalten; schliesslich sei Vormerk davon zu nehmen, dass sie sich die ̈gegebenen Schadenersatzansprücheäusdrücklich vorbehielten (Verfahren 2C 454/ 2007). Das Bundesverwaltungsgericht hat auf eine Vernehmlassung verzichtet; die Eidgenössische Spielbankenkommission beantragt, die Beschwerden abzuweisen, soweit darauf einzutreten sei.

Erwägungen:

1.

1.1 Das Bundesverwaltungsgericht behandelte die Eingaben der Betroffenen in einem gemeinsamen Urteil. Da sich beide Beschwerden gegen dieses richten und darin jeweils die gleichen Fragen aufgeworfen werden, rechtfertigt es sich, auch die bundesgerichtlichen Verfahren zu vereinigen (vgl. Art. 24 BZP i.V.m. Art. 71 BGG; BGE 113 Ia 390 E. 1 S. 394).

1.2 Wer einen Geldspielautomaten (Glücksspielautomaten bzw. Geschicklichkeitsspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit) in Verkehr bringen will, muss ihn vor der Inbetriebnahme der Eidgenössischen Spielbankenkommission vorführen (Art. 61 Abs. 1 und Art. 64 Abs. 1 der Verordnung vom 24. September 2004 über Glücksspiele und Spielbanken [VSBG; SR 935.521]). Diese entscheidet darüber, ob es sich um einen Glücksspielautomaten handelt, der nur in konzessionierten Spielbanken betrieben werden darf (vgl. Art. 4 Abs. 1 SBG; BGE 131 II 680 E. 1 S. 682), oder um einen in den Zuständigkeitsbereich der Kantone fallenden Geschicklichkeits-, Unterhaltungs- oder Warenverkaufsautomaten (vgl. Art. 106 Abs. 4 BV). Der Entscheid kann erstinstanzlich beim Bundesverwaltungsgericht und hernach mit Beschwerde in öffentlich-rechtlichen Angelegenheiten (Art. 82 ff. BGG) beim Bundesgericht angefochten werden (vgl. BGE 131 II 680 E. 1 S. 682 mit Hinweisen). Die als Importeure und Verkäufer von T̈ropicalShop=Automaten bzw. Aufsteller, Betreiber oder Vermieter von solchen am bisherigen Verfahren beteiligten Beschwerdeführer sind hierzu legitimiert (vgl. Art. 89 Abs. 1 BGG). Auf ihre frist- (Art. 100 Abs. 1 BGG) und (grundsätzlich) formgerecht (Art. 42 BGG)
eingereichten Beschwerden ist unter folgendem Vorbehalt einzutreten:

1.3 Die Beschwerdeführerinnen 3 und 4 machen geltend, die Vorinstanz habe den Sachverhalt unvollständig festgestellt, indem sie verkannt habe, dass ihre Apparate vom untersuchten Gerät abwichen und die Spielmöglichkeit als Zugabe zum Kaugummi einzig der Verkaufsförderung diene. Diesbezüglich kommen sie ihrer gesetzlichen Begründungspflicht (Art. 42 und Art. 106 BGG) indessen nicht nach:

1.3.1 Die Anfechtung der Sachverhaltsfeststellung durch die Vorinstanz beim Bundesgericht ist im Rahmen der Einheitsbeschwerde nur beschränkt möglich. Gemäss Art. 97 Abs. 1 BGG kann der Sachverhalt bloss dann in Frage gestellt werden, wenn er offensichtlich unrichtig ist oder seine Feststellung auf einer Rechtsverletzung im Sinne von Art. 95 BGG beruht; die Behebung des Fehlers muss sich für den Ausgang des Verfahrens zudem als entscheidend erweisen. Der Betroffene hat substantiiert darzulegen, inwiefern diese Voraussetzungen gegeben

sind; andernfalls geht das Bundesgericht - von ins Auge springenden Fehlern abgesehen - vom Sachverhalt aus, wie er dem angefochtenen Entscheid zugrunde liegt (vgl. BGE 133 II 249 E. 1.4.3 S. 254 f.). Die Beschwerdeführerinnen 3 und 4 behaupten einen von den tatsächlichen Feststellungen der Vorinstanzen abweichenden Sachverhalt, legen indessen nicht dar, inwiefern dieser offensichtlich unrichtig oder in Verletzung von Bundesrecht festgestellt worden sein soll. Auf ihre Vorbringen ist deshalb nicht weiter einzugehen (BGE 133 II 249 E. 1.4.3 S. 254 f.).

1.3.2 In der Sache selber erwiese sich ihre Kritik als unbegründet: Weder die Spielbankenkommission noch das Bundesverwaltungsgericht haben verkannt, dass der Automat T̈ropicalShopïn verschiedenen Ausführungen existiert und die angebotenen Waren (Kaugummi, Sammelkarten) bzw. der verlangte Preis (Fr. 1.–) jeweils in leicht unterschiedlicher Form ersichtlich gemacht werden. Die Vorinstanzen erachteten diese Unterschiede als rechtlich nicht entscheidend, da die behaupteten Differenzen auf das Konzept, den Spielablauf und das Funktionieren des Geräts keinen Einfluss hätten. Umstritten ist deshalb in erster Linie die Rechtsfrage, ob die Vorinstanzen von einem bundesrechtskonformen Begriff des Glücksspielautomaten ausgegangen sind (vgl. BGE 131 II 680 E. 2.2 S. 683).

2.

2.1 Das Spielbankengesetz regelt das Glücksspiel um Geld oder andere geldwerte Vorteile (Art. 1 Abs. 1 SBG); vorbehalten bleiben die Vorschriften des Bundesgesetzes betreffend die Lotterien und die gewerbsmässigen Wetten (Art. 1 Abs. 2 SBG). Das Spielbankengesetz ist der Grunderlass der schweizerischen Glücksspielordnung und lex generalis gegenüber dem Lotteriegesetz (BGE 133 II 68 E. 3). Die Eidgenössische Spielbankenkommission hat die Einhaltung der entsprechenden Vorschriften zu überwachen und die zu deren Vollzug erforderlichen Verfügungen zu treffen (Art. 48 SBG). Liegen Verletzungen des Gesetzes oder sonstige Missstände vor, ordnet sie die Massnahmen an, die zur Herstellung des ordnungsgemässen Zustands und zur Beseitigung der Mängel notwendig sind (Art. 50 Abs. 1 SBG). Gestützt auf diese - zur einheitlichen Durchsetzung des Bundesrechts weit gefasste - Zuständigkeit ist sie befugt, die Unterstellung von Aktivitäten unter das Gesetz generell zu prüfen und insofern ein Ünterstellungsverfahrendurchzuführen. Da sie allgemein darüber zu wachen hat, dass die ĝesetzlichen Vorschriftenëingehalten werden, ist die ihr übertragene Aufsicht nicht auf Spielbanken im engeren Sinn beschränkt. Zu ihrem Aufgabenbereich gehört auch die
Abklärung der spielbankenrechtlichen Relevanz anderer (Glücks-)Spiele, soweit deren Qualifikation umstritten ist bzw. zu Kontroversen Anlass gibt (Urteil 2A.438/2004 vom 1. Dezember 2004, E. 3.1.1. mit Hinweisen).

2.2

2.2.1 In verschiedenen Kantonen sind Gesuche gestellt und teilweise bewilligt worden, um Geräte des Typs T̈ropicalShopäls Warenverkaufsautomaten bewilligungslos in Gastbetrieben und Spielsalons aufstellen zu können, ohne dass das entsprechende Gerät der Spielbankenkommission vorgeführt worden wäre (vgl. Art. 60 Abs. 1 bzw. Art. 61 Abs. 1 VSBG). Das angebotene Spiel beruht in allen Varianten auf drei virtuellen Walzen, die durch einen Zufallsgenerator nach 1,5 bis 4 Sekunden gestoppt werden, wobei der Spieler gewinnt, wenn auf der mittleren Linie (ẅin line) jene drei Symbole stehen bleiben, welche der Gewinnplan auf der linken Seite des Bildschirms anzeigt. Dies entspricht dem Spielschema von klassischen Glücksspiel- bzw. Punktespielautomaten (S̈lotmachines). Die Eidgenössische Spielbankenkommission war deshalb befugt und gehalten, das nähere Funktionieren bzw. die praktische Verwendung des T̈ropicalShopäbzuklären und hierzu ein Unterstellungsverfahren zu eröffnen; dies um so mehr, als ihr aus mehreren Quellen gleichzeitig ernstzunehmende Hinweise zugingen, dass die gewonnenen S̈ammelkartenäm Ende des Spiels jeweils gegen Geld eingetauscht würden, wobei eine Karte von zehn Punkten einem Wert von zehn Franken entspreche
(vgl. die Urteile 1S.14/2006 und 1S.15/2006 vom 25. Oktober 2006, E. 4 u. 5; 1S.10/2006 vom 29. Juni 2006, E. 2 u. 3).

2.2.2 Soweit die Beschwerdeführer die Zuständigkeit der Spielbankenkommission unter Hinweis darauf bestreiten, diese sei nicht befugt, Warenverkaufsautomaten mit einem reinen Unterhaltungsspiel zu überprüfen, verkennen sie, dass das Unterstellungsverfahren gerade dazu dient, abzuklären, ob und unter welchen Bedingungen ein solches Gerät in den Kompetenzbereich der Kantone fällt (Geschicklichkeitsspielautomat mit Geldgewinnmöglichkeit, Unterhaltungsautomat im engeren Sinn oder Warenverkaufsautomat; vgl. Markus Schott, Les jeux, sont-ils faits?, Auf dem Weg zu einer kohärenten Regulierung des Glücksspiels in der Schweiz, in: Risiko und Recht, Festgabe zum Schweizerischen Juristentag 2004, Basel/Bern 2004, S. 495 ff. dort S. 501). Die Zuständigkeit der ESBK als spielbankenrechtliche Aufsichtsbehörde kann nicht davon abhängen, wie der Betreiber, Importeur oder Aufsteller seinen Automaten qualifiziert, wenn - wie hier - Anhaltspunkte dafür

sprechen, dass das Spielbankengesetz umgangen werden könnte (vgl. das Urteil 2A.438/2004 vom 1. Dezember 2004, E. 3.1.2). Dass gewisse Kantone den ŤropicalShopäuf ihrem Territorium bereits zugelassen haben, ändert hieran nichts: Aufgrund von Art. 3 und Art. 106 Abs. 4 BV können sie im Rahmen der
verfassungsrechtlichen Schranken die Verwendung von Spielgeräten auf ihrem Gebiet verbieten, die bundesrechtlich zugelassen sind; sie sind indessen nicht befugt, Geräte zuzulassen, die unter das bundesrechtliche Verbot fallen (Urteile 2A.438/2004 vom 1. Dezember 2004, E. 3.1.3; 2P.217/2001 vom 3. Dezember 2001, E. 3a; 1A.42/2000 vom 7. Juli 2000, E. 2d; BGE 125 II 152 E. 4b S. 161; Giovanni Biaggini, Bundesverfassung der Schweizerischen Eidgenossenschaft, Zürich 2007, Rz. 10 ff. zu Art. 107 BV).

3.

3.1 Ein Apparat unterliegt dem Spielbankengesetz, wenn er - im Wesentlichen automatisch ablaufende - Spiele anbietet, bei denen gegen Leistung eines Einsatzes ein Geldgewinn oder ein anderer geldwerter Vorteil in Aussicht steht, der ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt (Art. 3 Abs. 2 i.V.m. Art. 3 Abs. 1 SBG). Dabei ist (auch) dem Umstand Rechnung zu tragen, ob sich der Spielautomat zum Glücksspiel eignet oder leicht zu einem solchen verwenden lässt (vgl. Art. 64 Abs. 2 bzw. Art. 60 Abs. 2 VSBG). Das Gerät braucht nicht selber den geldwerten Vorteil auf automatische Weise abzugeben, um unter das Spielbankengesetz zu fallen; es genügt, dass der Spieler auf andere Weise, etwa mittels Auszahlung durch das Personal des betreffenden Lokals, in den Genuss eines solchen Vorteils kommt (Urteile 1A.22-29/2000 vom 7. Juli 2000, E. 3a; 1A.42-49/2000 vom 7. Juli 2000, E. 3a; 1A.21/2000 vom 31. Mai 2000, E. 2a).

3.2 In der Botschaft vom 26. Februar 1997 zum neuen Spielbankengesetz hielt der Bundesrat fest, dass mit der Definition der Geldspielautomaten alle Spielgeräte erfasst werden sollen, an denen der Spieler einen Spielablauf auslösen kann, der im Gewinnfall mit der Auszahlung oder Gutschrift eines Geldgewinns oder eines anderen vermögenswertenV̈orteils endet. In diesem Zusammenhang nannte er auch Natural- bzw. Warengewinne, Jetons, Bons oder in elektronischer Form gespeicherte Spielpunkte, die im Anschluss an das Spiel in Geld, Gutschriften oder Waren umgetauscht werden können. Vom Spielbankengesetz sind somit auch Warengewinn-, Jeton- und Punktespielautomaten erfasst, soweit sie nicht unter die Subkategorie der reinen Unterhaltungsspielapparate (Flipper, Dartspiele, Tetris, Fussballspiele, Fahrsimulatoren usw.) fallen (BBl 1997 III 145 ff., dort S. 169).

3.3 Dies steht im Einklang mit der Zielsetzung des Spielbankengesetzes, das - vorbehältlich der Lotterien - allgemein das Glücksspiel um Geld erfassen will (AB 1997 S 1296 f.). In den parlamentarischen Beratungen wurden die Begriffsdefinitionen eingehend diskutiert; der Einbezug von Punktespielautomaten unter den Glücksspielbegriff indessen nicht ernsthaft in Frage gestellt (AB 1997 S 1309 ff., 1998 N 1894 ff.). Richtig ist, dass grundsätzlich jedes Spiel mit einer Wette um Geld oder dem Inaussichtstellen eines andern geldwerten Gewinns verbunden und dadurch in ein Geldspiel umgewandelt bzw. missbräuchlich verwendet werden kann. Die Grenze zwischen Geldspielautomaten und anderen Spielautomaten ist deshalb fliessend; sie hat sich an der Zwecksetzung der gesetzlichen Regelung auszurichten, welche (auch) verhindern soll, dass im Sinne der alten, umstrittenen Homologierungspraxis des Eidgenössischen Justiz- und Polizeidepartements (vgl. hierzu etwa das Urteil 1A.42-49/2000 vom 7. Juli 2000, E. 4; zu den N̈ichtgeldspielautomatenäuch das Urteil 1A.21/2000 vom 31. Mai 2000, E. 3b; BGE 125 II 152 ff.) wieder ünechteG̈eschicklichkeitsspielautomaten bzw. in diesem Sinn v̈erkappteG̈lücksspielgeräte ausserhalb der beaufsichtigten und
eigenen Regeln unterworfenen Spielbanken betrieben werden (BGE 131 II 680 E. 5.3.1).

3.4 Nach der Rechtsprechung besteht eine solche Umgehung, wenn das umstrittene Gerät so beschaffen ist, dass es mit überwiegender Wahrscheinlichkeit zum Geldspiel verwendet wird oder leicht zum Spielen um Geld verleitet. Als wesentliches, einfach handhabbares Indiz hierfür hat das Bundesgericht das Verhältnis zwischen dem Geldeinsatz einerseits und dem Unterhaltungswert andererseits bezeichnet: Besteht zwischen diesen eine offensichtliche Diskrepanz, darf davon ausgegangen werden, dass das Spiel in erster Linie zum Erzielen eines geldwerten Vorteils betrieben wird mit der damit verbundenen Gefahr, dass innert kürzester Zeit relativ grosse Summen verloren werden können. Für einen nicht mehr einsatzadäquaten eigenständigen Unterhaltungswert spricht eine kurze Spieldauer und eine bloss beschränkt erforderliche Geschicklichkeit; je weniger die Fähigkeiten des Spielers (umfassend) gefordert werden, desto eher ist anzunehmen, es stehe als Motiv die in einem späteren Teil des Spiels eventuell in Aussicht stehende Gewinnmöglichkeit - mit der damit verbundenen Suchtgefahr - im Vordergrund, welche den Gesetzgeber dazu veranlasst hat, solche Apparate nur noch in Spielkasinos und nicht mehr in gewöhnlichen Spiellokalen und Gaststätten
zuzulassen (BGE 131 II 680 E. 5.2.2 S. 690 mit Hinweisen).

4.
Wenn die Vorinstanzen in Anwendung dieser Kriterien davon ausgegangen sind, der ẗTropicalShopf̈alle unter das Spielbankengesetz und könne nicht als Warenverkaufs- oder Unterhaltungsspielautomat im engeren Sinn gelten, ist dies nicht zu beanstanden:
4.1 Technisches Herzstück des ẗTropicalShopb̈ildet in all seinen Varianten ein klassisches, durch einen Zufallsgenerator bestimmtes Walzenspiel, wie es in vom Bundesgericht als Glücksspielautomaten gewerteten Punktespielgeräten regelmässig zur Anwendung gekommen ist. Das einzelne Spiel dauert eine bis vier Sekunden, womit kein adäquater Gegenwert zum Einsatz von einem Franken besteht; der Spielausgang kann vom Betroffenen in keiner Weise durch mehr oder weniger grosse Geschicklichkeit beeinflusst werden. Laut technischem Bericht bucht das Gerät die Einsätze (im konkreten Fall: Fr. 1.–) auf dem Kreditspeicher auf (Credits), wobei maximal 48 Frankenstücke eingeworfen werden können. Erreicht der Kreditspeicher den Wert Null, wird beim Start eines weiteren Spiels automatisch ein Punkt im entsprechenden Speicher abgebucht, weshalb ein solcher einem Kredit (d.h. Fr. 1.–) entspricht. Bezweckte das Gerät nicht in erster Linie das Spiel, sondern tatsächlich den Erwerb eines Kaugummis, wäre nicht ersichtlich, wozu all diese Funktionen dienten: Eine einzelne Person dürfte kaum je bereit sein, für 48 Franken (Maximalkredit) 48 runde Kaugummis zu erwerben, die im Ankauf zwei bis zehn Rappen pro Stück kosten. Die Bau- und Funktionsweise des
ẗTropicalShopm̈acht nur im Hinblick auf das damit mögliche Glücksspiel einen Sinn. Der Geldeinwurf dient bloss zu einem geringen Teil dem Warenkauf und den damit verbundenen Kosten; er bildet im Wesentlichen einen geldwerten Einsatz für die Spielmöglichkeit, zumal das Gerät auch gestartet werden kann, wenn der Kaugummibehälter leer oder der entsprechende Auswurfmechanismus (Parameter G̈um ValueÖFF) ausgeschaltet bzw. defekt ist. Dass sich der Konsument in diesem Fall nicht darüber beklagt, keinen Kaugummi erhalten zu haben, wie die Beschwerdeführer einwenden, liegt auf der Hand, wenn es ihm nicht um diesen, sondern um die damit verbundene Spielmöglichkeit geht.
4.2 Entgegen der Auffassung der Beschwerdeführer steht auch ein geldwerter Gewinn am Ende des Spiels in Aussicht: Zwar gibt der ẗTropicalShopselber nur Sammelkarten ab, doch können diese von der Apparatenanlage her buchhaltungsmässig mit Werten von zehn bzw. fünf Franken erfasst werden (Geräteanalyse vom 23. Januar 2006, S. 9, Ziff. 6.1.1 S̈et Parameter; Card Value), was nur Sinn macht, wenn ihnen ein gewisser Tauschwert zukommt; für das blosse Zählen der ausgegebenen Karten wäre ein solches System nicht erforderlich. Im Übrigen bestehen klare Hinweis darauf, dass die Karten von Wirten und Betreibern tatsächlich zum Wert von zehn Franken ausbezahlt wurden. Die Beschwerdeführer haben in den vorinstanzlichen Verfahren selber darauf hingewiesen, dass den Sammelkarten ein gewisser Geldwert zukomme (T̈[...]ggf. einen 'Bonus' erhält, in Form einer Wondercard, im Wert von Fr. 10.–) bzw. unterstrichen, dass der Apparat als Gewinn lediglich Karten von m̈inderemẄert abgebe, weshalb kein relevanter Tauschwert bestehe. Die Spieler dürften sich ohne einen solchen aber kaum mit der Realisierung ihrer Spielguthaben im Wert von mindesten fünf bis zehn Spielen zu je einem Franken in Karten mit banalen Sujets zufriedengeben. In einem
einzelnen Spiel können bis zu maximal 250 Punkte gewonnen werden, was einem (Spiel-)Gegenwert von Fr. 250.– entspricht; kein durchschnittlicher Spieler dürfte bereit sein, diesen Wert ohne zusätzliche finanzielle Gegenleistung für 25 (mehr oder weniger) wertlose Sammelkarten herzugeben.
4.3 Gemäss den Angaben der Spielbankenkommission musste sie bei rund 84 bis zum 29. September 2006 verkauften Apparaten seit Ende 2005 insgesamt bereits 17 Verwaltungsstrafverfahren eröffnen, weil der begründete Verdacht bestand, dass die jeweiligen ẗTropicalShop-Geräte zu illegalen Glücksspielen verwendet worden waren. Auch der Ertrag von monatlich Fr. 750.– pro Apparat (gemäss Angaben der Beschwerdeführer bei einem Kaufpreis von Fr. 4'000.–; vgl. das Urteil 2A.8/2007 vom 26. März 2007, E. 3.2), der vorab in Restaurants und Spielsalons erzielt wird, unterstreicht, dass es sich beim umstrittenen Gerät nicht in erster Linie um einen Warenautomaten, der zur Verkaufsförderung mit einem Unterhaltungsspiel verbunden ist, sondern um einen Glücksspielautomaten handelt, der auch noch einen Kaugummi abgibt. Die Aufstellorte weisen ebenfalls auf diesen Verwendungszweck hin, ist doch nicht ersichtlich, warum gerade dort, wo entsprechende Punktespielapparate seit Ablauf der Übergangsfrist für altrechtlich zugelassene Glücksspielautomaten am 31. März 2005 ausnahmslos verboten sind, plötzlich ein überdurchschnittliches Bedürfnis nach (teuren) Kaugummis bestehen sollte, das nicht anderweitig, d.h. ohne ein Glücksspiel, befriedigt werden
könnte (Verkauf durch Personal). Auch das äussere Erscheinungsbild des ẗTropicalShopstellt schliesslich dessen Spielfunktion in den Vordergrund (Höhe, Bildschirm, Spieltasten); es hat nichts mit einem traditionellen Warenverkaufsautomaten gemein: Die Warenbeschriftung ist so angelegt, dass sie im Gesamtbild untergeht und

den Apparat als reinen Spielautomaten erscheinen lässt.
4.4 Die Einschätzung der Vorinstanzen, der TropicalShopsei ein Geldspielautomat, der zusätzlich zum (Glücks-)Spiel einen Kaugummi anbiete (verkappter Geldspielapparat), ist auch historisch betrachtet gerechtfertigt: Bereits in den Jahren 1910 bis rund 1922 diente in den Vereinigten Staaten die Abgabe von Kaugummis und Pfefferminzbonbons dazu, Glücksspielautomaten legal betreiben zu können (Kaugummi-Ära). Mit dem Anbringen eines Kaugummi-Dispensers an die illegalen Geldspielautomaten wurden diese zu legalen Verkaufsautomaten umgerüstet; später wurde dieses System über die Abgabe von Gutscheinen für Warenbezüge noch verfeinert (vgl. Marshall Fey, Slot Machines - A pictorial history of the first 100 years). Gerade dies dürfte den Gesetzgeber dazu veranlasst haben, auch Warenbezugs- und Punktespielapparate bzw. unechte Geschicklichkeitsspielautomaten dem Geltungsbereich des Spielbankengesetzes zu unterstellen; es soll damit verhindert werden, dass wieder eine ausufernde Homologierung von Unterhaltungsspielautomaten bzw. Pseudo-Warenbezugsautomaten Platz greift, welche die Gesetzgebung bzw. die Aufsicht über das Glücksspielwesen verwässert (vgl. BBl 1997 III 145 ff., dort S. 169; BGE 125 II 152 ff., 131 II 680 ff.; Urteile
2A.131/2002 vom 13. Juni 2002, E. 2.3, und 1P.332/2001 vom 13. August 2001, E. 2b und c).
5.
Die Beschwerdeführer rügen weiter, sie hätten ein berechtigtes Vertrauen in von Behörden erteilte Auskünfte, welches zu Unrecht nicht geschützt worden sei; im Übrigen erweise sich das Verbot, den TropicalShopäusserhalb von Kasinos zu betreiben, als unverhältnismässig. Ihre Kritik überzeugt nicht:
5.1
5.1.1 Das Eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement hat am 5. April 1995 zwar festgestellt, dass der Warengewinnautomat Pacificnicht unter das Bundesgesetz über die Spielbanken vom 5. Oktober 1929 falle; bei diesem Gerät erhielt der Spieler für Fr. 2.– einen Kaugummi sowie einen Kredit für 10 Spiele, die es ihm erlaubten, je nach Punktzahl im ebenfalls zufällig gesteuerten Walzenspiel einen hinter einem Schauglas befindlichen Gegenstand von geringem Wert zu gewinnen (Plastikuhr usw.). Der entsprechende Entscheid erging indessen noch zum alten Recht, welches nicht mehr der heutigen Rechtslage entspricht. Der damals beurteilte Apparat ist mit dem vorliegenden zudem nicht identisch. Die Beschwerdeführer machen selber geltend, dass der TropicalShopeine Weiterentwicklung des Pacificsei; die damalige Verfügung des EJPD stand jedoch unter dem ausdrücklichen Vorbehalt, dass jede Änderung des Geräts der Homologierungsbehörde (heute somit der ESBK) neu zu unterbreiten wäre (Ziff. 3.2) und der Apparat nur insofern nicht unter das Spielbankenverbot falle, als die abgegebenen Gewinne (Waren) nicht in Geld umgetauscht würden. Das geschieht vorliegend - wie dargelegt - in einem nicht zu vernachlässigendem Umfang, wobei dies
aufgrund der Gesamtkonzeption des Geräts durch die Aufsteller und Betreiber bzw. deren Vertragspartner gewollt ist oder aber zumindest von ihnen in Kauf genommen wird.
5.1.2 Die Eidgenössische Spielbankenkommission bestätigte zwar am 7. April 2004, dass auch nach ihrer Ansicht kleine Warengewinne ohne Tauschwert keinen geldwerten Vorteil im Sinne von Art. 3 SBG darstellten und der Warengewinn-Apparat Pacificnach wie vor nicht in den Anwendungsbereich des Spielbankengesetzes falle. Sie wies jedoch gleichzeitig daraufhin hin, dass es sich bei diesem Apparat um ein mit typischen Glücksspielautomaten vergleichbares Walzengerät handle und es deshalb unbestritten sein dürfte, dass das Inaussichtstellen des Gewinns überwiegend vom Zufall abhänge, weshalb wohl zumindest eine Lotteriebewilligung einzuholen wäre. Dieses Schreiben bezog sich ausschliesslich auf den Warengewinnautomaten Pacificund nicht auf das hier umstrittene Gerät, weshalb die Beschwerdeführer auch hieraus nichts abzuleiten vermögen (vgl. zum Vertrauensschutz: BGE 131 II 627 E. 6.1 S. 636 f.; 129 I 161 E. 4 S. 170 f.). Es wäre aufgrund des Hinweises auf die Ähnlichkeit mit typischen Glücksspielautomaten im Schreiben vom 7. April 2004 vielmehr an ihnen gewesen, sich vor der Inbetriebsetzung des Tropical Shopbei der Spielbankenkommission nach deren konkreten rechtlichen Einschätzung dieses Geräts zu erkundigen und ein
Unterstellungsverfahren einzuleiten.
5.2 Eine andere Beschriftung und Angabe der verkauften Ware ist nicht geeignet, zu verhindern, dass der TropicalShopzum Glücksspiel missbraucht wird. Eine Beschränkung seines Betriebs auf Spielkasinos ist erforderlich, um die der Spielbankengesetzgebung zugrunde liegenden öffentlichen Interessen wirksam zu schützen: Am TropicalShopkönnen innert weniger Minuten doch beachtliche Beträge verspielt werden. Eine Beschriftung, wonach es ausdrücklich verboten sei, die einzelnen Karten gegen Geld einzutauschen, wie sie die Beschwerdeführer vorschlagen, vermöchte die missbräuchliche Verwendung des Geräts - welches eine solche von seiner Anlage her zulässt bzw. allenfalls gar bezweckt - nicht wirksam zu bekämpfen.

6.
Soweit die Beschwerdeführer schliesslich die Kostenregelung vor der Eidgenössischen Spielbankenkommission beanstanden, kann auf die zutreffenden Ausführungen im angefochtenen Entscheid des Bundesverwaltungsgerichts verwiesen werden (dort E. 9):
6.1 Nach Art. 53 SBG erhebt die Spielbankenkommission für ihre Verfügungen kostendeckende Gebühren; diese hat zu tragen, wer ihre Dienstleistungen oder eine Verfügung im Zusammenhang mit dem Vollzug der Spielbankengesetzgebung beansprucht oder veranlasst (Art. 112 Abs. 1 VSBG). Die gesamthaften Kosten, die unter anderem ein technisches Gutachten umfassten, betrugen vorliegend Fr. 17'500.– und hielten sich damit im Rahmen der Ansätze vergleichbarer Verfahren. Der Aufwand von 65 Stunden (acht Arbeitstage) von besonderen Fachkräften (Juristen und technischen Sachverständigen) erscheint der verfahrensmässigen und rechtlichen Komplexität des Falles angemessen. Für den Erlass der Verfügung durch die Kommission selber wurden gesamthaft vier Stunden zu je Fr. 325.– verrechnet, was vertretbar erscheint.
6.2 Auch die Verteilung der Kosten unter den Beschwerdeführern ist nicht zu beanstanden: Die Y._____ AG hätte als Inverkehrbringerin des T̈ropicalShopd̈as Unterstellungsverfahren einleiten müssen, weshalb es sich rechtfertigte, ihr die Hälfte der Gebühr aufzuerlegen. Da die verantwortlichen Organe der Z._____ GmbH und der A._____ GmbH identisch sind, lag es nahe, die auf sie entfallenden Fr. 4'400.– zu halbieren und den Beschwerdeführer X._____ den restlichen Viertel der Kosten tragen zu lassen. Soweit die Beschwerdeführer einwenden, dass das Unterstellungsverfahren durch die Verwaltungsstrafverfahren und nicht durch sie ausgelöst worden sei, verkennen sie, dass es an ihnen gewesen wäre, den Spielautomaten T̈ropicalShopäuf seine spielbankenrechtliche Zulässigkeit überprüfen zu lassen, und dass nicht nur Verhaltens-, sondern auch Zustandsstörern die Kosten zur Beseitigung einer widerrechtlichen Situation auferlegt werden können (vgl. Häfelin/Müller, Allgemeines Verwaltungsrecht, 4. Aufl., Zürich 2002, Rz. 2490 ff.).
7.
7.1 Die Beschwerden sind nach dem Gesagten unbegründet und somit abzuweisen, soweit darauf eingetreten wird.
7.2 Dem Verfahrensausgang entsprechend werden die unterliegenden Beschwerdeführer kostenpflichtig (Art. 66 Abs. 1 BGG). Parteientschädigungen sind nicht geschuldet (Art. 68 Abs. 3 BGG).

Demnach erkennt das Bundesgericht:
1.
Die Verfahren 2C 442/2007 und 2C 454/2007 werden vereinigt.
2.
Die Beschwerden 2C 442/2007 und 2C 454/2007 werden abgewiesen, soweit darauf einzutreten ist.
3.
Die Gerichtsgebühr von insgesamt Fr. 10'000.– wird den Beschwerdeführern je zu einem Viertel, d.h. Fr. 2'500.– auferlegt und mit den einbezahlten Kostenvorschüssen verrechnet.
4.
Dieses Urteil wird den Parteien und dem Bundesverwaltungsgericht, Abteilung II, schriftlich mitgeteilt.
Lausanne, 19. November 2007
Im Namen der II. öffentlich-rechtlichen Abteilung
des Schweizerischen Bundesgerichts
Der Präsident: Der Gerichtsschreiber:
Merkli Hugi Yar