



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2010-0046167
(43) 공개일자 2010년05월06일

(51) Int. Cl.

A63F 13/00 (2006.01) A63F 1/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2010-7002382

(22) 출원일자(국제출원일자) 2007년07월03일

심사청구일자 2010년02월02일

(85) 번역문제출일자 2010년02월02일

(86) 국제출원번호 PCT/US2007/072792

(87) 국제공개번호 WO 2009/005526

국제공개일자 2009년01월08일

(71) 출원인

캐츠 마커스 에이.

미국 플로리다 33109-0943 마이애미 비치 피셔 아
이슬란드 드라이브 7752

(72) 발명자

캐츠 마커스 에이.

미국 플로리다 33109-0943 마이애미 비치 피셔 아
이슬란드 드라이브 7752

(74) 대리인

리엔목특허법인

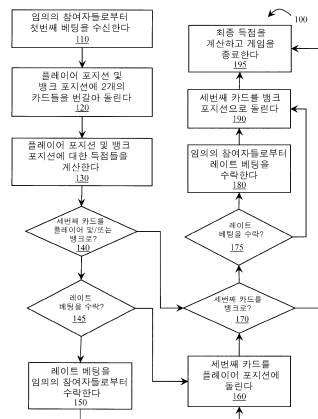
전체 청구항 수 : 총 27 항

(54) 바카라 게임에서 레이트 베팅

(57) 요약

다른 것들 보다도 바카라 게임에서 레이트 베팅을 가능케하는 것은 하나 이상의 참여자들로부터 첫 번째 베팅을 수락하는 것을 포함한다. 2개의 카드들이 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션의 각각에 돌려진다. 플레이어 포지션의 각각에 돌려진 두 개의 카드들 및 뱅크 포지션의 돌려진 2개의 카드들에 기반하여 플레이어 포지션 득점 및 뱅크 포지션 득점을 결정된다. 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션에 대해 결정된 득점들에 기반하여 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 중 적어도 하나에 세 번째 카드를 돌릴지 여부가 결정된다.

대표도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

하나 이상의 참여자들로부터 베팅을 수락하고;

플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 각각에 2개의 카드들을 돌리고;

상기 플레이어 포지션의 각각에 돌려진 상기 2개의 카드들과 상기 뱅크(bank) 포지션에 돌려진 상기 2개의 카드들에 기반하여 플레이어 포지션 득점 및 뱅크 포지션 득점을 결정하고; 그리고

상기 플레이어 포지션 및 상기 뱅크 포지션에 대해 결정된 득점들에 기반하여 상기 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 중 적어도 하나에 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하는 것;을 포함하는 방법.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 방법은,

온라인 베팅 기관 또는 카지노의 정책에 기반하여 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트(late) 베팅을 수락할지 여부를 결정하는 것을 더 포함하는, 방법.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하는 것은, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 및 9 중 하나로부터의 값을 갖는 상기 세 번째 카드의 확률의 실시간 계산을 포함하는 정책에 기반하는, 방법.

청구항 4

제1항에 있어서, 상기 방법은,

세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에 돌려질 것이라는 것이 감지되었을 때, 세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션에 돌려지기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하는 것을 더 포함하는, 방법.

청구항 5

제1항에 있어서, 상기 방법은,

세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션과 상기 뱅크 포지션 둘 다에 돌려질 것이라는 것이 감지되었을 때 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하는 것을 더 포함하는, 방법.

청구항 6

제1항에 있어서, 상기 방법은,

상기 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하는 것이 상기 플레이어 포지션에 돌렸던 세 번째 카드 값에 기초한다는 것이 감지될 때 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하는 것을 더 포함하는, 방법.

청구항 7

제1항에 있어서, 상기 방법은,

세 번째 카드를 상기 플레이어 포지션에 돌린 이후에 세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에 돌려진다는 것이 감지될 때 세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하는 것을 더 포함하는, 방법.

청구항 8

제1항에 있어서, 상기 방법은,

세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에만 돌려진다는 것이 감지될 때 세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하는 것을 더 포함하는, 방법.

청구항 9

제1항에 있어서, 상기 방법은,

세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션과 상기 뱅크 포지션에 돌려진다는 것이 감지될 때, 세 번째 카드를 상기 플레이어 포지션에 돌리기 전에 그리고 세 번째 카드를 상기 뱅크 포지션에 돌리기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 레이트 베팅을 수락하는 것을 포함하는, 방법.

청구항 10

컴퓨터-판독가능 매체 상에 인코딩되는 컴퓨터 프로그램 제품으로서, 상기 컴퓨터 프로그램 제품은 데이터 프로세싱 장치로 하여금:

하나 이상의 참여자들로부터 베팅을 수락하고;

플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 각각에 2개의 카드들을 돌리고;

상기 플레이어 포지션의 및 상기 뱅크 포지션 각각에 돌려진 상기 2개의 카드들에 기반하여 플레이어 포지션 득점 및 뱅크 포지션 득점을 결정하고; 그리고

상기 플레이어 포지션 및 상기 뱅크 포지션에 대해 결정된 득점들에 기반하여 상기 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 중 적어도 하나에 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하는 동작들을 실행하게 하도록 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 11

제10항에 있어서, 컴퓨터 프로그램 제품은,

데이터 프로세싱 장치로 하여금 온라인 베팅 기관 또는 카지노의 정책에 기반하여 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하게 하도록 또한 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 12

제11항에 있어서, 상기 컴퓨터 프로그램 제품은,

데이터 프로세싱 장치로 하여금 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 및 9 중 하나로부터의 값을 갖는 상기 세 번째 카드의 확률의 실시간 계산을 포함하는 정책에 기반하여 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하게 하도록 또한 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 13

제10항에 있어서, 상기 컴퓨터 프로그램 제품은,

세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에 돌려질 것이라는 것이 결정되었을 때, 세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션에 돌려지기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 14

제10항에 있어서, 상기 컴퓨터 프로그램 제품은,

데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션과 상기 뱅크 포지션 둘 다에 돌려질 것이라는 것이 결정되었을 때, 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 15

제10항에 있어서, 상기 컴퓨터 프로그램 제품은,

데이터 프로세싱 장치로 하여금 상기 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하는 것이 상기 플레이어 포지션에 돌렸던 세 번째 카드 값에 기초한다는 것이 감지될 때 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 16

제10항에 있어서, 상기 컴퓨터 프로그램 제품은,

데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드를 상기 플레이어 포지션에 돌린 이후에 세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에 돌려진다는 것이 감지될 때 세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 17

제10항에 있어서, 상기 컴퓨터 프로그램 제품은,

데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에만 돌려진다는 것이 감지될 때 세 번째 카드가 상기 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 18

제10항에 있어서, 상기 컴퓨터 프로그램 제품은,

데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션과 상기 뱅크 포지션에 돌려진다는 것이 감지될 때, 세 번째 카드를 상기 플레이어 포지션에 돌리기 전에 그리고 세 번째 카드를 상기 뱅크 포지션에 돌리기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 동작하는, 컴퓨터 프로그램 제품.

청구항 19

하나 이상의 참여자들로부터 베팅을 수락하도록 구성된 사용자 인터페이스; 및

상기 사용자 인터페이스에 연결되어 통신하는 데이터 프로세싱 유닛;을 포함하는 시스템으로써, 상기 데이터 프로세싱 유닛은:

플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 각각에 2개의 카드들을 돌리고;

상기 플레이어 포지션 및 상기 뱅크 포지션의 각각에 돌려진 상기 2개의 카드들에 기반하여 플레이어 포지션 득점 및 뱅크 포지션 득점을 결정하고; 그리고

상기 플레이어 포지션 및 상기 뱅크 포지션에 대해 결정된 득점들에 기반하여 상기 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 중 적어도 하나에 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하도록 구성된, 시스템.

청구항 20

제19항에 있어서, 상기 데이터 프로세싱 유닛은,

온라인 베팅 기관 또는 카지노의 정책에 기반하여 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하도록 또한 구성된, 시스템.

청구항 21

제20항에 있어서, 상기 데이터 프로세싱 유닛은,

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 및 9 중 하나로부터의 값을 갖는 상기 세 번째 카드의 확률의 실시간 계산을 포함하는 정책에 기반하여 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하도록 또한 구성된, 시스템.

청구항 22

제19항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스는,

상기 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드가 상기 बैं크 포지션에 돌려질 것이라는 것을 감지했을 때, 세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션에 돌려지기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 구성되는, 시스템.

청구항 23

제19항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스는,

상기 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션과 상기 बैं크 포지션 둘 다에 돌려질 것이라는 것을 감지했을 때 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 구성된, 시스템.

청구항 24

제19항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스는,

상기 데이터 프로세싱 유닛이 상기 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하는 것이 상기 플레이어 포지션에 돌렸던 세 번째 카드 값에 기초한다는 것을 감지했을 때 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 구성된, 시스템.

청구항 25

제19항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스는,

상기 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드를 상기 플레이어 포지션에 돌린 이후에 세 번째 카드가 상기 बैं크 포지션에 돌려진다는 것을 감지할 때 세 번째 카드가 상기 बैं크 포지션에 돌려지기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 구성된, 시스템.

청구항 26

제19항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스는,

상기 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드가 상기 बैं크 포지션에만 돌려진다는 것을 감지할 때 세 번째 카드가 상기 बैं크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 구성된, 시스템.

청구항 27

제19항에 있어서, 상기 사용자 인터페이스는,

세 번째 카드가 상기 플레이어 포지션과 상기 बैं크 포지션에 돌려진다는 것이 감지될 때, 세 번째 카드를 상기 플레이어 포지션에 돌리기 전에 그리고 세 번째 카드를 상기 बैं크 포지션에 돌리기 전에 상기 하나 이상의 참여자들로부터 레이트 베팅을 수락하도록 또한 구성된, 시스템.

명세서

기술분야

[0001] 본원 발명은 바카라(Baccarat) 게임을 운영하기 위한 기법들에 관련된다. 예컨대 바카라 게임에서 레이트(late) 베팅을 실행하기 위한 기법들이 개시된다.

배경기술

[0002] 바카라 게임의 상업적으로 이용가능한 버전은 핸드(hand) [즉, बैं크(BANK), 플레이어(PLOYER) 및/또는 타이(TIE)] 마다 세 개의 표준 베팅들의 선택 기회를 게임 참여자들에게 일반적으로 제공한다. 그리고 다른 사이드 베팅이 가끔 수락되지만, 표준 베팅 및 사이드 베팅은 모두 각각의 핸드를 시작하기 전에만 카지노에 의해 수락된다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0003] 바카라 게임에서 레이트(late) 베팅을 실행하기 위한 기법이 개시된다.

과제의 해결 수단

[0004] 바카라 게임에서 레이트 베팅을 실행하기 위한 기법이 개시된다.

[0005] 일 측면에서, 바카라 게임에서 레이트 베팅을 가능케하는 것은 하나 이상의 참여자들로부터 첫 번째 베팅을 수락하는 것을 포함한다. 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 각각에 2개의 카드들이 돌려진다(deal). 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션의 각각에 돌려진 2개의 카드들에 기반하여 플레이어 포지션 득점 및 뱅크 포지션 득점을 결정된다. 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션에 대해 결정된 득점들에 기반하여 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 중 적어도 하나에 세 번째 카드를 돌릴지 여부가 결정된다.

[0006] 구현들은 다음의 특징들 중 하나 이상을 선택적으로 포함할 수 있다. 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트(late) 베팅을 수락할지 여부를 결정하는 것은 온라인 베팅 기관 또는 카지노의 정책에 기반할 수 있다. 또한 정책에 기반하여 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하는 것은, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 및 9 중 하나로부터의 값을 갖는 세 번째 카드의 확률의 실시간 계산에 기반하여 결정하는 것을 포함할 수 있다. 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려질 것이라는 것이 감지되었을 때, 세 번째 카드가 플레이어 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅이 수락될 수 있다. 대안적으로, 세 번째 카드가 플레이어 포지션과 뱅크 포지션 둘 다에 돌려질 것이라는 것이 감지되었을 때 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅이 수락될 수 있다. 또한, 세 번째 카드를 뱅크 포지션에 돌릴지 여부를 결정하는 것이 플레이어 포지션에 돌렸던 세 번째 카드 값에 기초한다는 것이 감지될 때 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅이 수락될 수 있다. 대안적으로, 세 번째 카드를 플레이어 포지션에 돌린 이후에 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려진다는 것이 감지될 때 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅이 수락될 수 있다. 또 다른 경우에, 세 번째 카드가 뱅크 포지션에만 돌려진다는 것이 감지될 때 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅이 수락될 수 있다. 세 번째 카드가 플레이어 포지션과 뱅크 포지션에 돌려진다는 것이 감지될 때, 세 번째 카드를 플레이어 포지션에 돌리기 전에 그리고 세 번째 카드를 뱅크 포지션에 돌리기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 레이트 베팅이 수락될 수 있다.

[0007] 다른 측면에서, 이 명세서에 개시된 기법은 컴퓨터-판독가능 매체 상에 인코딩되고, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 하나 이상의 참여자들로부터 베팅을 수락하는 동작을 수행하도록 설계된 컴퓨터 프로그램 제품으로서 구현된다. 또한, 컴퓨터 프로그램 제품은 데이터 프로세싱 장치로 하여금 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 각각에 2개의 카드들을 돌리게 하도록 설계된다. 또한, 컴퓨터 프로그램 제품은 데이터 프로세싱 장치로 하여금 플레이어 포지션의 및 뱅크 포지션 각각에 돌려진 2개의 카드들에 기반하여 플레이어 포지션 득점 및 뱅크 포지션 득점을 결정하게 하도록 설계된다. 컴퓨터 프로그램 제품은 데이터 프로세싱 장치로 하여금 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션에 대해 결정된 득점들에 기반하여 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 중 적어도 하나에 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하게 하도록 또한 설계된다. 컴퓨터 프로그램 제품은, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 온라인 베팅 기관 또는 카지노의 정책에 기반하여 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하게 하도록 또한 설계된다.

[0008] 구현들은 다음의 특징들 중 하나 이상을 선택적으로 포함할 수 있다. 컴퓨터 프로그램 제품은, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 및 9 중 하나로부터의 값을 갖는 세 번째 카드의 확률의 실시간 계산을 포함하는 정책에 기반하여 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하게 하도록 또한 설계된다. 컴퓨터 프로그램 제품은, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려질 것이라는 것이 결정되었을 때, 세 번째 카드가 플레이어 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 설계된다. 청구항의 컴퓨터 프로그램 제품은, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드가 플레이어 포지션과 뱅크 포지션 둘 다에 돌려질 것이라는 것이 결정되었을 때, 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 설계될 수 있다. 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하는 것이 플레이어 포지션에 돌렸던 세 번째 카드 값에 기초한다는 것이 감지될 때 컴퓨터 프로그램 제품은, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록

또한 설계될 수 있다. 세 번째 카드를 플레이어 포지션에 돌린 이후에 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려진다는 것이 감지될 때 컴퓨터 프로그램 제품은, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 설계된다. 세 번째 카드가 뱅크 포지션에만 돌려진다는 것이 감지될 때 컴퓨터 프로그램 제품은, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 설계된다. 세 번째 카드가 플레이어 포지션과 뱅크 포지션 둘 다에 돌려진다는 것이 감지될 때, 컴퓨터 프로그램 제품은, 데이터 프로세싱 장치로 하여금 세 번째 카드를 플레이어 포지션에 돌리기 전에 그리고 세 번째 카드를 뱅크 포지션에 돌리기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 레이트 베팅을 수락하게 하도록 또한 설계될 수 있다.

[0009] 다른 하나의 측면에서 이 명세서에 개시된 기법들은 하나 이상의 참여자들로부터 첫 번째 베팅을 수락하도록 구성된 사용자 인터페이스, 및 사용자 인터페이스에 연결되어 통신하는 데이터 프로세싱 유닛을 포함하는 시스템으로서 구현될 수 있다. 데이터 프로세싱 유닛은 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 각각에 2개의 카드들을 돌리도록 설계된다. 데이터 프로세싱 유닛은 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션의 각각에 돌려진 2개의 카드들에 기반하여 플레이어 포지션 득점 및 뱅크 포지션 득점을 결정하도록 또한 설계된다. 또한 데이터 프로세싱 유닛은 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션에 대해 결정된 득점들에 기반하여 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 중 적어도 하나에 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하도록 또한 설계된다.

[0010] 구현들은 다음의 특징들 중 하나 이상을 선택적으로 포함할 수 있다. 데이터 프로세싱 유닛은, 온라인 베팅 기관 또는 카지노의 정책에 기반하여 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하도록 또한 설계될 수 있다. 데이터 프로세싱 유닛은, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 및 9 중 하나로부터의 값을 갖는 세 번째 카드의 확률의 실시간 계산을 포함하는 정책에 기반하여 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락할지 여부를 결정하도록 또한 설계될 수 있다. 또한 사용자 인터페이스는, 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려질 것이라는 것을 감지했을 때, 세 번째 카드가 플레이어 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 설계될 수 있다. 또한 사용자 인터페이스는, 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드가 플레이어 포지션과 뱅크 포지션 둘 다에 돌려질 것이라는 것을 감지했을 때 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 설계될 수 있다. 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드를 돌릴지 여부를 결정하는 것이 플레이어 포지션에 돌렸던 세 번째 카드 값에 기초한다는 것을 감지했을 때 사용자 인터페이스는, 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 설계될 수 있다. 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드를 플레이어 포지션에 돌린 이후에 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려진다는 것을 감지할 때 사용자 인터페이스는, 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 설계될 수 있다. 데이터 프로세싱 유닛이 세 번째 카드가 뱅크 포지션에만 돌려진다는 것을 감지할 때 사용자 인터페이스는, 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려지기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 하나 이상의 레이트 베팅을 수락하도록 또한 설계될 수 있다. 세 번째 카드가 플레이어 포지션과 뱅크 포지션 둘 다에 돌려진다는 것이 감지될 때, 사용자 인터페이스는, 세 번째 카드를 플레이어 포지션에 돌리기 전에 그리고 세 번째 카드를 뱅크 포지션에 돌리기 전에 하나 이상의 참여자들로부터 레이트 베팅을 수락하도록 또한 설계될 수 있다.

[0011] 이 개시물의 대상물은 컴퓨터 또는 기계 판독가능한 매체 내에 실체화된 컴퓨터 프로그램 제품들로서 구현될 수 있다. 그런 컴퓨터 프로그램 제품은 데이터 프로세싱 장치로 하여금 본 명세서에서 설명된 하나 이상의 동작들을 수행하도록 할 수 있다.

[0012] 유사하게, 시스템들은 프로세서 및 프로세서에 연결된 메모리를 포함할 수 있다. 메모리는 프로세서로 하여금 본 명세서에서 설명된 방법 동작들 중 하나 이상을 수행하게끔하는 하나 이상의 프로그램들을 인코딩할 수 있다.

[0013] 또한 이 명세서에서 설명된 특징들을 하나 이상의 방법들 또는 프로세스들로서 구현될 수 있다.

[0014] 본원 발명의 하나 이상의 변경에 대한 세부사항들이 첨부된 도면들과 아래의 서술에서 설명될 것이다. 본 명세서에서 설명된 본원 발명의 다른 특징들과 이점들이 그 서술과 도면, 그리고 청구항들로부터 명백해질 것이다.

발명의 효과

[0015] 다른 것들 보다도 바카라 게임에서 레이트 베팅을 가능케하는 것은 하나 이상의 참여자들로부터 첫 번째 베팅을 수락하는 것을 포함한다. 2개의 카드들이 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션의 각각에 돌려진다. 플레이어 포지션

의 각각에 둘러진 두 개의 카드들 및 뱅크 포지션의 둘러진 2개의 카드들에 기반하여 플레이어 포지션 득점 및 뱅크 포지션 득점을 결정된다. 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션에 대해 결정된 득점들에 기반하여 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션 중 적어도 하나에 세 번째 카드를 돌릴지 여부가 결정된다.

도면의 간단한 설명

- [0016] 도 1은 바카라 게임에서 레이트 베팅을 구현하기 위한 프로세스의 흐름도이다.
 - 도 2a는 바카라 게임에서 레이트 베팅을 구현하기 위한 시스템의 블록도이다.
 - 도 2b는 바카라 게임에서 레이트 베팅을 구현하기 위한 스탠드얼론(standalone) 시스템의 블록도이다.
 - 도 2c는 바카라 게임에서 레이트 베팅을 구현하기 위한 네트워크 시스템의 블록도이다.
 - 도 3a 및 도 3b는 변경된 바카라 테이블들의 하향식 뷰들이다.
- 다양한 도면들에서 유사한 참조 심볼들은 유사한 엘리먼트들을 표시한다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0017] 바카라 게임에서 레이트 베팅을 실행하기 위한 기법이 개시된다. 핸드들 시작하기 전에 걸어야 할 베팅과는 대조적으로 레이트 베팅은 게임이 진행되는 동안에 변화하는 이길 확률(odds)에 기반한다.
- [0018] 바카라는 오직 3개의 가능한 결과들 : (1) 플레이어, (2) 뱅크, 및 (3) 타이 만을 갖는 간단한 도박 카드 게임이다. 플레이어라는 용어는 게임 참여자를 나타내지 않고, 뱅크라는 용어는 하우스를 나타내지 않는다. 플레이어, 뱅크, 타이는 게임 참여자들이 선택할 수 있는 3가지 베팅 옵션들의 이름에 지나지 않는다.
- [0019] 바카라는 카지노의 테이블에서 플레이할 때, 슈(shoe)로 알려진 컨테이너로부터 돌려지는 카드들의 8 덱(deck)으로 진행되는 것이 일반적이다. 슈는 카드들이 성급하게 딜러에 의해 노출될 가능성을 감소시키면서 효율적인 딜링(dealing)을 할 수 있게 한다. 카지노의 온라인 또는 기계에 의해 하는 전자 형태의 바카라는 실제 카드를 사용하는 테이블 게임에서 그러하듯이 슈의 끝까지 카드섞기(shuffle)가 생기지 않는 슈들과 카드들의 전자 덱들을 사용한다. 그러나 일부 경우에 있어서, 전자 게임들을 각각의 핸드가 플레이된 이후에 카드들을 다시 섞도록 설계될 수 있다.
- [0020] 바카라에서 득점하는 것은 각각의 카드의 표면 값에 대응하는 포인트들의 할당을 포함한다. 카드 짝패(suit)와 색깔은 각각의 카드 값을 결정하는데 있어서 중요하지 않다. 에이스(Ace)는 1의 가치가 있다. 10 미만의 번호가 매겨진 카드는 그 표면 값의 가치가 있다. 10 표면 값은 0의 가치가 있다. 또한 핸드들의 득점이 카드들의 총 값의 오른쪽 숫자에 의해 결정된다. 예컨대 둘러진 카드가 (임의의 카드 짝패 또는 색깔인) 8 과 7이면, 총 값은 15이지만 그 핸드들의 득점은 5가 될 것이다. 둘러진 카드가 8, 7, 및 6이면, 총 값은 21이지만 득점은 1이 될 것이다. 득점은 항상 0에서 9이고, 블랙잭 게임에서와 같이 버스트(bust)하는 것은 불가능하다. 마지막으로 0에 가장 가까운 득점을 갖는 핸드를 확인함으로써 승자 핸드가 결정된다. 마지막으로 득점 기록이 일치하면 타이(TIE)로 간주된다. 타이(TIE)의 경우에 타이 포지션에 한 베팅이 이기고 뱅크 및 플레이어 포지션에 한 베팅이 반환된다.
- [0021] 바카라는 아래 표 1에서 알 수 있는 것처럼 매우 근접한 확률(odds)을 제공하기 때문에 큰돈을 끌어 모으는 게임이다.

표 1

전형적인 바카라 베팅			
		확률 계산하기 (Calculating Odds)	최종적인(net) 확률
뱅크에 베팅 (1-1로 지불 5% 이하의 커미션이 있음)	이기는 핸드 (Winning Hand)	50.68% X 0.95	48.15%
	지는 핸드(Losing Hand)	49.32% X 1.00	49.32%
	하우스 에지(House Edge)		1.17%

플레이어에 베팅 (1-1로 지불하고 커미션 없음)	이기는 핸드	49.32% X 1.00	50.68%
	지는 핸드	50.68 X 1.00	1.36%
	하우스 에지		
TIE에 베팅 (8-1로 지불하고 커미션이 없다)	이기는 핸드	9.54 % X 8.00	76.32%
8-1은 종종 9분의 1로 서술된다.	지는 핸드	90.46% X 1.00	90.46%
	하우스 에지		14.14%

[0023] 전통적으로, 벡, 플레이어, 및 타이에 베팅은 각각의 핸드를 시작하기 앞서 게임 참여자들에 의해 놓여진다. 몇몇 경우들에 있어서, 다양한 보충 베팅들이 일부 카지노들에서는 허용될 수 있지만, 모든 경우에 있어서, 카드들이 아직 돌려지지 않았기 때문에 표 1에 기술된 이길 확률(odds) 또는 질 확률이 고정되는 때, 이런 조기(early) 베팅들을 할 수 있다. 이 명세서에서 설명된 레이트 베팅은 핸드가 진행됨에 따라 변화하는 이길 확률에 기초한다. 변화하는 확률들에 기초하여 벡, 플레이어, 및 타이에 레이트 베팅을 할 기회는 바카라 게임을 더 어렵게 하고, 게임 참여자들을 더 재미있게 하고, 동시에 카지노에게는 추가 플레이 및 수익을 산출하게 한다. (1) 게임 참여자가 핸드를 시작하기 전에 베팅을 했는지 여부를 무시하고 그리고 (2) 게임 참여자의 첫 번째 베팅이 벡 또는 플레이어 및/또는 타이 및/또는 수락되는 임의의 사이드였는지 여부를 무시하고 레이트 베팅을 할 수 있다.

[0024] 도 1은 바카라 게임에서 레이트 베팅을 실행하는 프로세스 (100)를 도시하는 프로세스 흐름도이다. 전형적인 바카라 게임은 전형적인 베팅 (예컨대 핸드를 시작하기 전에 플레이어 포지션에 베팅, 벡 포지션에 베팅, 또는 타이에 베팅) 을 하는 하나 이상의 참여자들에 의해 시작한다. 단계 110에서 이런 첫 번째 베팅은 참여자들 중 하나 이상으로부터 받는다. 단계 120에서 딜러는 플레이어 포지션에 2개의 카드들을 돌리고 벡 포지션에 다른 2개의 카드들을 번갈아 돌린다. 단계 130에서 상술된 바카라 규칙들에 따라 플레이어 포지션과 벡 포지션에 대한 특점이 결정된다. 단계 140에서 다음을 고려해서 플레이어 포지션 및/또는 벡 포지션에 세 번째 카드가 돌려져야 하는지 여부가 결정된다:

- [0025] ○ 플레이어 포지션 및 벡 포지션 둘 다 스탠드하거나(stand),
- [0026] ○ 플레이어 포지션이 스탠드하고, 벡 포지션이 세 번째 카드를 드로우하거나(draw),
- [0027] ○ 벡 포지션이 스탠드하고, 플레이어 포지션이 세 번째 카드를 드로우 하거나, 또는
- [0028] ○ 플레이어 포지션 및 벡 포지션이 모두 세 번째 카드를 드로우 하거나 또는
- [0029] ○ 플레이어 포지션이 세 번째 카드를 드로우 하고, 벡 포지션이 가끔씩 세 번째 카드를 드로우한다.
- [0030] 다음의 표준 바카라 드로우하기 규칙들을 사용해서 상기 단계 140에서의 결정을 한다.
- [0031] 1. 플레이어 포지션 또는 벡 포지션 중 어느 하나가 합계가 8 또는 9를 가지면, 각각의 포지션은 스탠드하고, 그 핸드는 오버한다.이 규칙은 모든 다른 규칙들보다 우선한다.
- [0032] 2. 플레이어 포지션과 벡 포지션 둘 다 합계 6 또는 7이면, 각각의 포지션은 스탠드하고 핸드는 오버한다. 이 규칙들은 아래 규칙들에 우선한다.
- [0033] 3. 플레이어 포지션은 항상 6 또는 7에서 스탠드하고, 0-5에서 드로우한다.
- [0034] 4. 벡 포지션은 항상 합계 7에서 스탠드하고, 플레이어 포지션이 스탠드하면 0-5에서 드로우하지만, 플레이어 포지션이 스탠드하지 않을 거면, 0-2에서만 드로우가 보장된다.
- [0035] 5. 플레이어 포지션이 스탠드하지 않고 그리고 벡 포지션이 합계 3 내지 6을 갖는 경우에, 벡 포지션이 세 번째 카드를 받으지 여부에 대한 결정은 플레이어 포지션이받은 세 번째 카드 값에 기초한다.
- [0036] 이런 경우들에서 벡 포지션의 시작 합계가

[0037] (a) 3 이코 플레이어 포지션의 세 번째 카드가 A-7, 9 또는 0 값의 카드 (8이 아닌 카드)이면

[0038] (b) 4 이코 플레이어 포지션의 세 번째 카드가 2-7이면,

[0039] (c) 5 이코 플레이어 포지션의 세 번째 카드가 4-7이면,

[0040] (d) 6 이코 플레이어 포지션의 세 번째 카드가 6-7이면

[0041] 뱅크 포지션이 세 번째 카드를 드로우한다.

[0042] 세 번째 카드가 플레이어 포지션에 돌려져야된다는 결정이 단계 140에서 있으면 레이트 베팅을 수락할지 여부에 대한 다른 결정이 (카지노 또는 온라인 게임 사이트의 설립된 정책에 기초하여) 단계 145에서 행해진다. 단계 145에서의 결정이 레이트 베팅을 수락한다는 것이면, 단계 160에서 플레이어의 세 번째 카드를 받기 전에 단계 150에서 모든 참여자들은 레이트 베팅을 하는 것이 허락될 수 있다. 요청된다면, 상술된 바카라 드로우하기 규칙에 기초하여, 단계 160에서 세 번째 카드가 플레이어 포지션으로 돌려진다. 세 번째 카드가 플레이어 포지션으로 돌려진 이후에, 뱅크 포지션으로 카드를 확실히 돌릴지 여부에 대한 결정이 행해지지 않았다면, 세 번째 카드를 뱅크 포지션으로 돌릴지 여부에 대한 결정이 단계 170에서 요청될 수 있다. 이런 경우에 세 번째 카드를 뱅크 포지션으로 돌릴지 여부에 대한 결정은 플레이어 포지션에 의해 드로우된 세 번째 카드 값에 의존한다 (상술된 표준 바카라 드로우하기 규칙들을 참조한다). 단계 140 또는 단계 170 중 어느 하나에서 세 번째 카드가 뱅크 포지션으로 돌려져야된다는 결정이 있으면, 레이트 베팅이 수락되어야할지 여부에 대한 다른 결정이 (카지노 또는 온라인 게임 사이트에 기초하여) 단계 175에서 행해진다. 단계 175에서 레이트 베팅 수락되어야 한다는 결정이 있을 때, 단계 190에서 세 번째 카드를 뱅크 포지션에 돌리기 전에 단계 180에서 모든 참여자들이 레이트 베팅을 하는 것이 허락된다. 단계 195에서 요청된다면 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 (예컨대 표준 바카라 드로우하기 규칙들에 기초하여) 돌려진다.

[0043] 단계 140에서 세 번째 카드가 플레이어 포지션으로 돌려지면 안된다는 결정이 있을 때, 단계 140에서 제3 카드가 뱅크 포지션으로 돌려져야할지 여부에 대한 결정이 있다. 단계 140에서 세 번째 카드가 뱅크 포지션으로 돌려져야한다는 결정이 있을 때, 단계 190에서 세 번째 카드를 뱅크 포지션으로 돌리기 전에 카지노 또는 온라인 게임 사이트의 설립된 정책에 기초하여, 참여자들로부터 레이트 베팅을 수락할지에 대한 결정을 하기 위해 프로세스(100)는 단계 175로 진행한다. 단계 175에서 레이트 베팅이 수락되지 않을 것이라는 결정이 (카지노 또는 온라인 게임 사이트의 설립된 정책에 기초하여) 있을 때, 레이트 베팅을 수락하지 않고 단계 190에서 세 번째 카드를 뱅크 포지션으로 돌리기 위해 프로세스(100)가 이동한다. 그런 다음에, 단계 195에서 최종 득점이 결정되고 게임이 종료한다. 단계 170에서 세 번째 카드가 뱅크 포지션에 돌려지지 않을 것이라는 결정이 있을 때 (이것은 세 번째 카드가 플레이어 포지션으로 돌려질 것이라는 결정과 상관없다), 세 번째 카드를 뱅크 포지션으로 돌리거나 레이트 베팅을 수락함이 없이 단계195에서 최종 득점을 결정하고 게임이 종료한다. 단계 145에서 레이트 베팅이 수락되지 않을 것이라는 결정이 (카지노 또는 온라인 게임 사이트의 설립된 정책에 기초하여) 있을 때, 레이트 베팅을 수락함이 없이 세 번째 카드를 플레이어 포지션으로 돌리기위해 프로세스(100)가 또한 이동한다.

[0044] (예컨대 단계 140, 145, 150, 160, 170, 175, 180, 190 및 195를 실행하는 프로세스 (100)에 의해서) 뱅크 포지션과 플레이어 포지션 둘 다 세 번째 카드를 받는 경우들에서, 총 2개의 레이트 베팅(단계 145에서 하나와 단계 175에서 다른 하나)이 각각의 참여자로부터 수락될 수 있다. 단계 145 및 단계 175에서 레이트 베팅을 수락하는 것이 카지노 또는 온라인 게임 사이트의 설립된 정책에 기초할 수 있기 때문에, 레이트 베팅의 하나, 둘, 또는 제로 라운드가 수락되고 게임이 단계 195에서 종료될 수 있다. 이전에 언급한 것처럼 전형적인 바카라에서는 변화하는 확률에 기초한 레이트 베팅이 허용되지 않는다.

[0045] 예컨대 첫 번째 두개의 카드들이 각각의 포지션으로 돌려진 이후에, 7 대 2의 득점으로 플레이어 포지션이 뱅크 포지션을 뒤 쫓는다고 가정한다. 이런 특별한 경우에서, 바카라 규칙은 플레이어 포지션이 세 번째 카드를 받을 자격을 준다. 이 때에, 단계 150에서 각각의 카지노는 참여자들로부터 레이트 베팅을 수락하는 옵션을 (단계 160에서 세 번째 카드가 플레이어 포지션으로 돌려지기 전에) 가질 것이다. 이런 레이트 베팅에 관해 카지노에 의해 참여자들에게 제공되는 확률은 타이 핸드스가 발생하거나, 뱅크 포지션 및 플레이어 포지션에 의한 승리의 현재 확률에 기초하여 카지노에 의해 결정될 것이다. 이런 특별한 경우에서, 뱅크 포지션은 (슈로부터 이전에 제거된 특정 카드의 결과를 고려하지 않고) 대략 5 대 1로 승리할 혜택을 받을 것이다. 이런 예에서, 카지노가 에지(edge)를 유지할 것을 확실하게 하는 확률로 타이 포지션, 뱅크 포지션 또는 플레이어 포지션 편에 레이트 베팅을 제공하는 것에 관한 서면 정책을 카지노가 사전 설립하고 공표했을 것이고, 또는 카지노는 이런 특정 플레이

(또는 다른 플레이)에 레이트 베팅을 수락하지 않을 수 있다.

- [0046] 상술한 예에서, 카지노가 이런 특정 플레이(플레이어 2, 뱅크 7)에서 레이트 베팅을 수락하기 위해 서면으로된 정책을 설립했다면, 모든 게임 참여자들은 카지노에 의해 결정된 확률 [테이블 게임의 경우에 슈에서 이미 제거된 특정 카드들 및 현재 득점의 조합에 기초한다]로 레이트 베팅을 할 자격을 가질 것이다. 그러나 카드가 각각의 핸드에 앞서 다시 섞어지는 전자 게임에서, 그 확률(odds)은 득점만으로 결정되기 쉽다. 플레이어 포지션에 \$1,000 를 최초로 베팅하고 플레이어 포지션편에 배팅한 최초 내기에서 질 것이라고 믿는 테이블 게임 참여자는, 뱅크 포지션에 \$5,000 레이트 베팅을 할 것을 결정할 것이다. 이런 경우에, 뱅크 포지션이 계속해서 이기고, 카지노에 의해 뱅크 포지션편에 제공된 레이트 베팅 확률이 1-5라고 가정할 때, 게임 참여자는 레이트 베팅에서 \$950 (\$1,000 에서 \$50 커미션을 뺀다)을 따고, 이것은 플레이어 포지션에 관한 최초 베팅과 관련된 대부분의 손실을 커버할 것이다. 그러나 플레이어 포지션이 (돌려진 세번째 카드에서) 6 또는 7을 드로우하면, 플레이어 포지션에 최초 베팅을 하고 뱅크 포지션에 레이트 베팅을 한 게임 참여자는 플레이어 포지션에서 최초로 \$1,000을 획득했지만, 뱅크 포지션편에서 \$5,000의 레이트 베팅을 잃음으로써 \$4,000 손해를 본 것으로 끝날 것이다.
- [0047] 상술한 레이트 베팅의 예에서, 뱅크 포지션에 최초 \$1,000를 베팅한 게임 참여자는 플레이어 포지션에 \$500의 레이트 베팅을 함으로써 그 최초 베팅에 방호 조치(hedge)를 취하기로 결정할 수 있다. 이 경우에, 뱅크 포지션이 승리를 보유하고 있다면, 게임 참여자의 최종적인(net) 승리는 \$450 (뱅크 포지션에서 최초 베팅에 \$1,000를 획득하고 \$50 (5% 커미션)을 감하고 플레이어 포지션에서 조작한 레이트 베팅에서의 \$500 손실을 감한다. 그러나 플레이어 포지션이 6 또는 7을 드로우함으로써 승리를 이끌어낸다면, 게임 참여자는 \$1,500의 순수익을 여전히 획득할 것이다 (플레이어 포지션편의 레이트 베팅에서 \$2,500 획득하고 [카지노에 의해 제공된 확률이 5-1로 가정한다] 뱅크 포지션의 최초 베팅에서 \$1,000의 손실을 감한다). 헤지 베팅 없이 이런 게임 참여자는 \$1,000의 최초 베팅 전부를 잃을 것이다.
- [0048] 상술한 동일 레이트 베팅 예에서, 게임 참여자는 타이에 레이트 베팅을하기로 결정할 수 있다. 이런 경우에, 세 번째 카드가 플레이어 포지션에 돌려지기 전에, 타이에 대한 대략적인 확률이(슈로부터 이전에 제거된 특정 카드의 효과를 고려하지 않는다) 11-1이며, 이는 핸드를 시작하기 전(즉 최초 베팅)에 타이 베팅을 했을 때 8-1일 뿐인 경우와 대조적이다. 이런 경우에 카지노는 11분의 1(10대 1)의 확률을 제공하기로 선택할 수 있다.
- [0049] 첫 번째 두 개의 카드가 돌려진 이후에 7-2의 득점으로 플레이어 포지션이 뱅크 포지션을 추적하는 상술한 레이트 베팅이 예는 상술한 많은 예들 중 하나일 뿐이다. 카지노에 의해 설립된 정책들에 모두 의존할 수 있는, 표준 바카라 드로우하기 규칙들 (예컨대 Nos. 3-5)은 게임 참여자들에게 플레이어 포지션 또는 뱅크 포지션 중 하나에 새로운 베팅을 하고, 최초 베팅을 증가시키고, 사이드(side)를 바꾸거나 타이에 새로운 또는 추가 베팅을 할 유사한 기회를 제공한다. 상술된 것 처럼, 테이블 게임의 레이트 베팅 예들의 각각은 슈 동안에 이미 플레이되었던 카드들 및 현재 득점의 결합에 기초한 확률을 제공할 것이다. 그러나 상술한 것처럼 카드들이 각각의 핸드 전에 다시 섞어지는 전자 게임에서는 확률은 득점에 의해서만 결정되기 쉽다. 테이블 또는 전자 게임 어느 경우이나, 이런 레이트 베팅 기회들은 바카라 게임에 관해서는 최초일 것이다.
- [0050] 도 2a는 바카라 게임에서 레이트 베팅을 실행하기 위한 시스템(200)의 블록도이다. 시스템은 사용자 인터페이스 유닛 (210), 데이터 프로세싱 유닛 (220) 및 출력 유닛 (230)을 포함한다. 사용자 인터페이스 (210)는 통신 링크 (212)를 통해 데이터 프로세싱 유닛과 연결되어 통신한다. 유사하게 출력 유닛(230)은 통신 링크 (232)를 통해 데이터 프로세싱 유닛 (220)에 연결되어 통신한다.
- [0051] 통신 링크 (212, 232)는 다방향 또는 양방향 통신 중 하나를 제공할 수 있고, 그리고 단일, 공유 통신 채널 (예컨대 버스 네트워크)에 결합될 수 있다. 통신 링크 (212, 232)는 USB (Universal Serial Bus), 파이어 와이어 (Fire Wire), 또는 다른 적합한 컨넥션들과 같은 유선 프로토콜을 사용해서 구현될 수 있다. 대안적으로 통신 링크 (212, 213)는 블루투스(Bluetooth), 와이파이(WiFi), 와이맥스(WiMax) 기타 등등과 같은 무선 프로토콜을 사용해서 구현될 수 있다.
- [0052] 도 2B에서 도시된 것과 같이, 시스템 (200)은 스탠드얼론 컴퓨터 시스템 (205)를 사용해서 구현될 수 있다. 컴퓨터 시스템은 출력 유닛 (230), 사용자 인터페이스 기기 유닛 (210) 및 데이터 프로세싱 유닛 (220)를 포함할 수 있다. 컴퓨터 시스템 (210)은 적어도 프로세서 (212) 및 메모리 (214)를 포함할 수 있다. 프로세서 데이터 프로세싱 유닛 (230)은 CPU, 애플리케이션 특정 집적 회로 (ASIC : application specific integrated circuit)와 같은 다른 적합한 프로세서/하드웨어를 포함할 수 있다. 컴퓨터 시스템 (205)은 컴퓨터 실행가능 명령어들을 저장하고 실행하기위해 사용되는 휘발성 및 비휘발성 메모리일 수 있는 메모리 유닛 (미도시)과 같은 다른

컴퓨터 컴포넌트들을 선택적으로 포함할 수 있다. 출력 유닛 (230)은 LCD (liquid crystal display) 또는 다른 적합한 디스플레이 기기들을 포함할 수 있다. 컴퓨터 시스템 (205)는 카지노에서 보급된 비디오 포커 머신과 같은 스탠드얼론 게임 기기로서 구현될 수 있다.

[0053] 일정 구현들에서, 시스템 (200)은 도 2c에 도시된 네트워크 시스템 (280)으로서 구현될 수 있다. 네트워크 시스템 (280)은 통신 네트워크 (260)를 통해 서버 (270)에 연결되어 통신하는 사용자 단말 (250)을 포함한다. 통신 네트워크는 인터넷, LAN (local area network), WAN(wide area network), WiFi, WiMax, 기타 등등을 포함할 수 있다. 사용자 단말 (250)은 사용자 인터페이스 유닛 (210) 및 출력 유닛 (230)을 포함할 수 있다. 서버 (270)는 데이터 프로세싱 유닛 (220)을 포함할 수 있다. 네트워크 시스템 (280)은 온라인 바카라 게임으로 구현될 수 있고, 여기서 사용자 단말 (250) (예컨대 퍼스널 컴퓨터)과 인터페이스하는 원격 사용자가 서버 (270)와 통신한다. 온라인 바카라 게임은 데이터 프로세싱 유닛 (230)에 의해 관리되고 실행된다.

[0054] 카지노에서 바카라 게임에서 실제 카드를 플레이하는 경우, 데이터 프로세싱 유닛 (230)은 카지노에 의해 상술된 레이트 베팅을 할 확률을 결정하기 위해 사용될 수 있다. 대안적으로 카지노의 바카라 게임 머신 (예컨대 비디오 포커 머신과 유사하다) 또는 온라인 바카라 게임인 경우, 사용자 인터페이스 유닛 (210)은 임의의 다른 사용자 상호작용(interaction)에 더하여 게임 참여자에 의해 놓여지는 베팅을 받기위해 사용된다. 데이터 프로세싱 유닛 (230)은 실행될 때 바카라 게임 머신 (데이터 프로세싱 기기)으로 하여금 (1) 카드들을 플레이어 포지션 및 뱅크 포지션으로 돌리고; (2) 양 포지션에서의 득점들을 결정하고; (3) 세 번째 카드가 플레이어 포지션 및/또는 뱅크 포지션으로 돌려질지 여부를 결정하고; (4) 실시간으로 레이트 베팅할 확률(odds) (probabilities)을 결정하고 ; (5) 레이트 베팅이 게임 참여자 위치로부터 받아져야하는지 여부를 결정하고; (6) 양 포지션에 대한 최종 득점들을 결정하고; 그리고 (7) 승리자들을 결정하는 것과 같은 다양한 기능들을 실행하도록 하는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램을 관리한다.

[0055] 본 명세서에서 설명된 주제의 다양한 구현들은, 디지털 전자 회로소자, 특수 설계된 ASICs (application specific integrated circuits), 집적 회로소자, 컴퓨터 하드웨어, 펌웨어, 소프트웨어, 및/또는 이들의 결합으로 실현될 수 있다. 이런 다양한 구현들은 스토리지 시스템, 적어도 하나의 입력 기기, 및 적어도 하나의 출력 기기에 데이터 및 명령어를 수신하고 데이터 및 명령어를 전송하기 위해 연결된 범용 또는 특수 목적일 수 있는 적어도 하나의 프로그램가능한 프로세서를 포함하는 프로그램가능한 시스템에서 실행되고 그리고/또는 해석될 수 있는 하나 이상의 컴퓨터 프로그램들에서의 구현들을 포함할 수 있다.

[0056] 이런 컴퓨터 프로그램 (또는 프로그램들, 소프트웨어, 소프트웨어 애플리케이션 또는 코드로 또한 알려짐)은 프로그램가능한 프로세서용의 기계 명령어들을 포함할 수 있고, 하이-레벨 절차관련 및/또는 객체 지향적 프로그래밍 언어 및/또는 어셈블리/기계 언어에서 구현될 수 있다. 명세서에서 사용된 용어 "정보 캐리어"는, 전파되는 기계 판독가능한 신호 뿐만 아니라, 기계 판독가능한 신호로서 기계 명령어들을 수신하는 기계 판독가능한 매체를 포함하고, 프로그램가능한 프로세서로 기계 명령어들 및/또는 데이터를 제공하기 위해 사용되는 임의의 컴퓨터 프로그램 제품, 장치 및/또는 기기 (예컨대 마그네틱 디스크들, 광학 디스크들, 메모리들, PLD (Programmable Logic Device)들)를 포함하는 "기계로 판독가능한 매체"를 포함한다. 용어 "기계-판독가능한 신호"는 기계 명령어들 및/또는 데이터를 프로그램가능한 프로세서에 제공하기 위해 사용되는 임의의 신호를 나타낸다.

[0057] 사용자와의 상호작용을 제공하기 위하여, 본 명세서에서 설명된 주제는 사용자에게 정보를 디스플레이하기 위한 디스플레이 기기(e.g., a CRT (cathode ray tube) 또는 LCD (liquid crystal display) 모니터) 및 사용자가 컴퓨터에 입력을 할 수 있는 키보드 및 포인팅 기기 (예컨대 마우스 또는 트랙볼)를 구비한 컴퓨터에서 구현될 수 있다. 기기의 다른 종류 또한 사용자와의 상호작용을 위해 제공될 수 있다; 예컨대 사용자에 의해 제공된 피드백은 감각(sensory) 피드백 (예컨대 시각 피드백, 청각 피드백, 또는 촉각 피드백)의 임의 형태일 수 있다; 그리고 사용자로부터의 입력은 음향, 스피치, 또는 촉각 입력을 포함하여 임의 형태일 수 있다.

[0058] 본 명세서에서 설명된 주제는 백-엔드 컴포넌트 (예컨대 데이터 서버)를 포함하거나, 미들웨어 컴포넌트 (예컨대 애플리케이션 서버)를 포함하거나, 프론트-엔드 컴포넌트 (예컨대 사용자가 본 명세서의 주제의 구현과 상호작용할 수 있는 웹브라우저 또는 그래픽 사용자 인터페이스를 갖는 클라이언트 컴퓨터), 또는 그런 백-엔드, 미들웨어, 또는 프론트-엔드 컴포넌트들의 임의 결합들을 포함하는 컴퓨팅 시스템에서 구현될 수 있다. 시스템의 컴포넌트들은 디지털 데이터 통신 (예컨대 통신 네트워크) 의 임의 형태 또는 매체에 의해 상호연결될 수 있다. 통신 네트워크의 예들은 "LAN"(local area network), "WAN" (wide area network) 및 인터넷을 포함한다.

[0059] 컴퓨팅 시스템은 클라이언트들 및 서버들을 포함할 수 있다. 클라이언트 및 서버는 일반적으로 서로간에 떨어져

있고, 통신 네트워크를 통해 상호작용하는 것이 전형적이다. 클라이언트 및 서버의 관계는 서로간에 클라이언트 서버 관계를 갖고 각각의 컴퓨터들에서 실행되는 컴퓨터 프로그램에 의하여 생긴다.

[0060] 이 명세서는 많은 특성들을 담고 있지만, 이런것은 본 발명의 범위 또는 청구되는 것에 대한 제한으로서 해석되어서는 안되고, 특수한 발명들의 특수한 실시 예들에 특유할 수 있는 특징들의 기술로서 해석되어야 한다. 별개의 실시 예들의 맥락에서 이 명세서에서 설명된 일정 특징들은 단일 실시 예의 결합에서 또한 구현될 수 있다. 반대로 단일 실시 예의 맥락에서 설명된 다양한 특징들이 별개로 또는 임의의 적합한 부조합으로 다수의 실시 예들에서 또한 구현될 수 있다. 또한 일정 조합 그리고 심지어 그와 같이 최초로 청구된 것처럼 특징들이 상술되었을 수 있더라도, 청구된 조합으로부터의 하나 이상의 특징들은 일정 경우들에 있어서 조합으로부터 삭제될 수 있고, 청구된 조합이 부조합의 변경 또는 부조합으로 지시될 수 있다.

[0061] 유사하게 동작들이 특정 순서로 도면들에서 묘사되었지만, 이것은 그런 동작들이 원하는 결과를 얻기 위해 도시된 특정 순서 또는 시간적 순서로 실행되어야 하거나 모든 도해된 동작들이 실행되어야 할 것을 요구하는 것으로 이해되어서는 안된다. 일정 상황들에서, 멀티태스킹 및 병렬 프로세싱이 유리할 수도 있다. 또한 상술된 실시 예들의 다양한 시스템 컴포넌트의 분리는 모든 실시 예들에 있어서 그런 분리를 요구하는 것으로 이해되어서는 안되고, 상술된 프로그램 컴포넌트들 및 시스템들이 단일 소프트웨어 제품으로 함께 집적될 수 있거나 복합 소프트웨어 제품들로 패키징될 수 있는 것이 일반적일 수 있다는 것을 알아야 한다.

[0062] 몇몇 변경들이 상기에서 세부적으로 설명되었지만, 다른 변경들이 가능하다. 예컨대 첨부된 도면들에서 도시되고 본문에서 설명된 로직 플로우는 원하는 결과를 달성하기 위하여 도시된 특정 순서, 시간적 순서를 요구하지 않는다. 특히 바카라 게임 테이블 레이아웃은 레이트 베팅 기회들을 조절하기 위해 약간 변경될 수 있거나, 레이트 베팅들이 그런 베팅을 위한 테이블에서의 스팟(spot)의 카지노에서의 설계에 의해 기존 테이블 레이아웃에서 조절될 수 있다. 도 3a 및 도 3b는 레이트 베팅이 어떻게 조절되는가를 도시하는 바카라 게임 테이블 레이아웃의 예시적인 다이어그램들이다. 도 3a는 빅 바카라(BIG BACCARAT) 테이블을 도해하고 도 3b는 미니 바카라(MINI BACCARAT) 테이블을 도해한다. 뱅크 포지션과 플레이어 포지션에 대한 초기 베팅은 게임 참여자들의 베팅 스팟들에서 보이는 글자의 왼쪽 (302)에 놓여질 수 있고, 그리고 레이트 베팅은 동일 글자의 오른쪽 (304)에 놓여질 수 있다. 타이(TIE) 편에 베팅의 경우에, 초기 베팅은 전형적으로 타이 베팅을 위해 사용되는 공간의 왼쪽 (306)에 놓여질 수 있고, 레이트 베팅은 동일 공간의 오른쪽 (308)에 놓여질 수 있다. 빅 바카라 테이블과 미니 바카라 테이블 간의 차이는 미니 바카라 테이블이 테이블의 한 편에 한명의 딜러가 있고 다른 편에 게임 참여자들이 있는 블랙잭 테이블처럼 셋업되었다는 것이다.

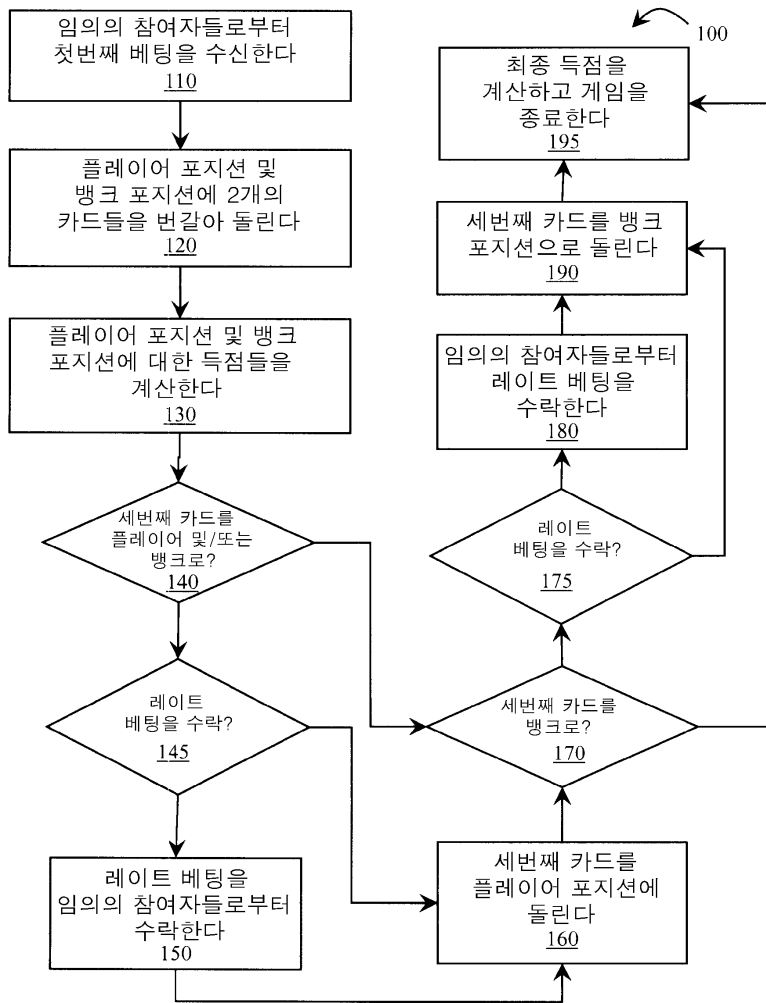
[0063] 또한 카지노로 하여금 핸드 동안에 각각의 드로우에 앞서 레이트 베팅을 허락할 수 있게 하는 것이 이론적으로 가능하지만, 실제 테이블 게임들은 카지노로 하여금 테이블에서 놓고(place), 추적하고(track), 지불하기 편리한 베팅을 제공할 수 있는 실용성을 고려하게끔 요구한다. 따라서 모든 가능한 드로우 이전의 레이트 베팅은 가능하지만 바카라의 전자 또는 온라인 버전에 필수적으로 제한되는 것은 아니다.

[0064] 카지노의 실제 테이블 게임들에서, 설명된 구현들은 핸드의 최종 드로우에서의 레이트 베팅에 제한될 수 있다. 그런 구현들에서, 카지노들은 그들로 하여금 실시간으로 변화하는 확률을 결정하기 위해 기술(technology)을 이용함이 없이 일정 레이트 베팅을 제공하도록 할 규칙들 및 절차들을 발생시킬것을 선택할 수 있다.

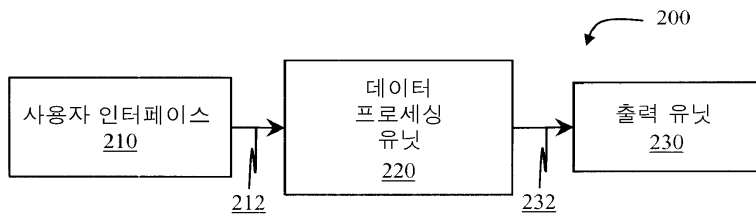
[0065] 상술된 레이트 베팅의 예에서, 카지노에 의해 게임 참여자에게 제공된 실제 확률은 카지노의 선호도에 기초하여 조정될 수 있지만, 선택된 예들은 카지노의 관점에서 그리고 게임 참여자의 관점에서 모두 레이트 베팅의 컨셉의 매력과 단순성을 도해한다.

도면

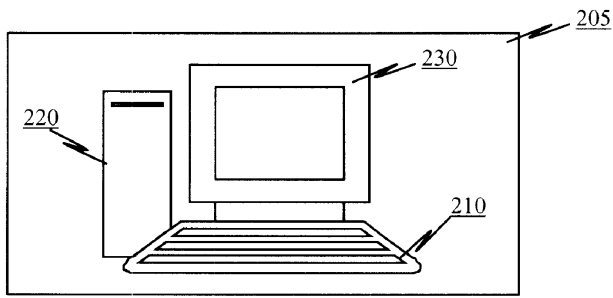
도면1



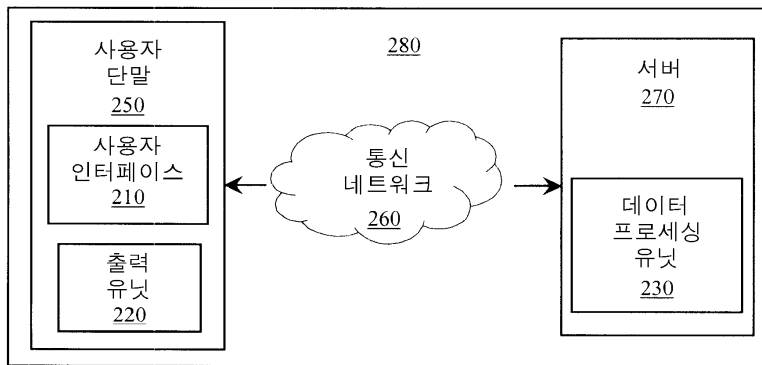
도면2a



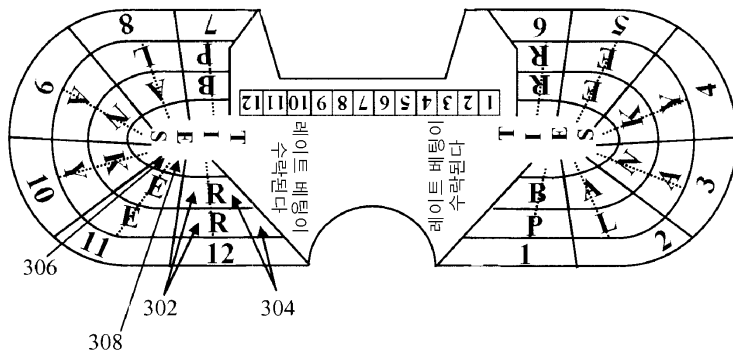
도면2b



도면2c



도면3a



도면3b

