I472943

(19)中華民國智慧財產局

(12)發明說明書公告本 **(11)證書號數：TW I472943 B**

(45)公告日： 中華民國 104 (2015) 年 02 月 11 日

(21)申請案號：100103256 (22)申請日： 中華民國 100 (2011) 年 01 月 28 日

(51)Int. Cl.： *G06F19/00 (2011.01)* *A63F13/00 (2014.01)*

(30)優先權：2010/01/29 美國 61/299,500

(71)申請人：黎同光 (香港地區) LAI, TUNG-KWONG (HK)
香港

(72)發明人：黎同光 LAI, TUNG-KWONG (HK)

(74)代理人：李國光；張仲謙

(56)參考文獻：

TW	M331978	TW	200946181A
TW	201026361A	CN	1539116A
US	5082269	US	5397133

審查人員：彭智煇

申請專利範圍項數：19 項 圖式數：9 共 38 頁

(54)名稱

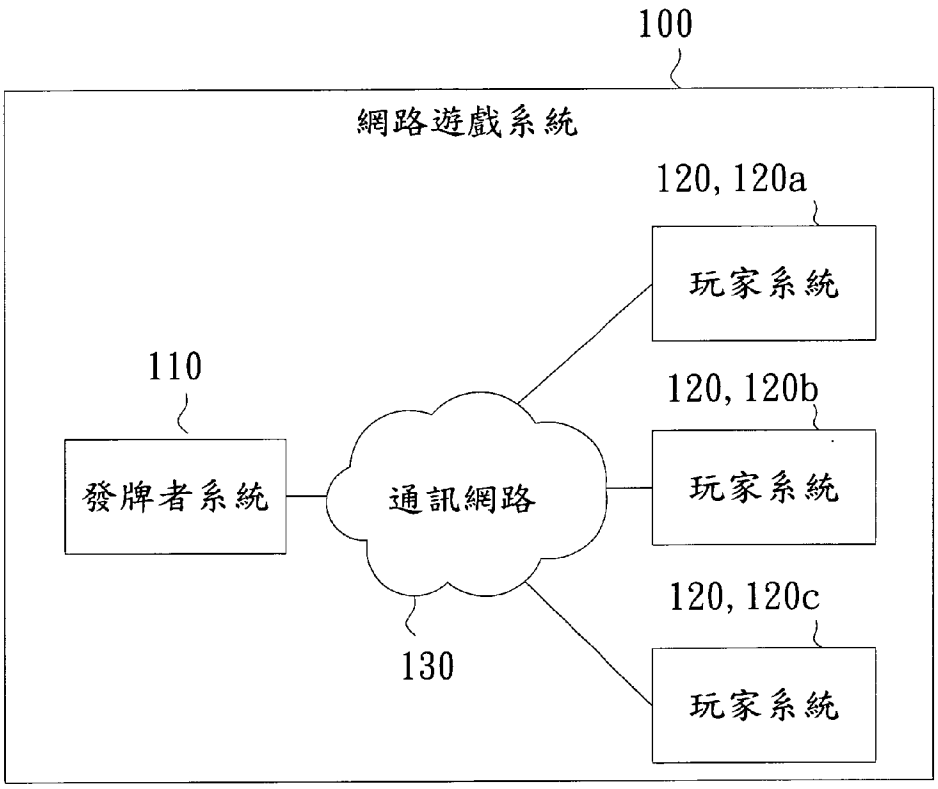
便於參與卡片遊戲之系統及方法

SYSTEMS AND METHODS FOR FACILITATING PARTICIPATION IN CARD GAMES

(57)摘要

本發明揭露一種用於便於位在卡片遊戲發牌者遙遠的一玩家參與卡片遊戲之遊戲系統。遊戲系統可包含發牌者系統，其可包含用於擷取表示由發牌者所發出之遠端遊戲卡之電子訊息之掃描器。此外，發牌者系統可包含用於傳輸訊息至一或多個玩家系統之第一通訊模組。遊戲系統也可包含玩家系統，其可包含用於接收訊息之第二通訊模組。此外，玩家系統可包含印刷機構，用於(i)印刷訊息至當地遊戲卡之平面及(ii)輸出已印刷之當地遊戲卡至翻轉機構。玩家系統亦可包含翻轉機構，其係用以選擇性地發出已印刷之當地遊戲卡至玩家，使之面朝上或面朝下。

A gaming system for facilitating participation in a card game by a player located remotely from a dealer of the card game is disclosed. The gaming system may include a dealer system, which may include a scanner for capturing electronic information representing a remote playing card dealt by the dealer. Additionally, the dealer system may include a first communications module for transmitting the information to one or more player systems. The gaming system may also include a player system, which may include a second communications module for receiving the information. Additionally, the player system may include a printing mechanism for (i) printing the information to a face of a local playing card and (ii) outputting the printed local playing card to a flipping mechanism. The player system may also include a flipping mechanism for selectively dealing the printed local playing card to the player either face up or face down.



第 1 圖

100・・・網路遊戲系統

110・・・發牌者系統

130・・・通訊網路

120、120a、120b、120c・・・玩家系統

I472943 專利案號：100103256

103年 08月 26日 修正替換頁

申請日：100、1、28

IPC分類：G06F 19/00 (2011.01)
A63F 13/00 (2014.01)

公告本

【發明摘要】

【中文發明名稱】 便於參與卡片遊戲之系統及方法

【英文發明名稱】 SYSTEMS AND METHODS FOR FACILITATING PARTICIPATION IN CARD GAMES

【中文】

本發明揭露一種用於便於位在卡片遊戲發牌者遙遠的一玩家參與卡片遊戲之遊戲系統。遊戲系統可包含發牌者系統，其可包含用於擷取表示由發牌者所發出之遠端遊戲卡之電子訊息之掃描器。此外，發牌者系統可包含用於傳輸訊息至一或多個玩家系統之第一通訊模組。遊戲系統也可包含玩家系統，其可包含用於接收訊息之第二通訊模組。此外，玩家系統可包含印刷機構，用於(i)印刷訊息至當地遊戲卡之平面及(ii)輸出已印刷之當地遊戲卡至翻轉機構。玩家系統亦可包含翻轉機構，其係用以選擇性地發出已印刷之當地遊戲卡至玩家，使之面朝上或面朝下。

【英文】

A gaming system for facilitating participation in a card game by a player located remotely from a dealer of the card game is disclosed. The gaming system may include a dealer system, which may include a scanner for capturing electronic information representing a remote playing card dealt by the dealer. Additionally, the dealer system may include a first communications module for transmitting the information to one or more player systems. The gaming system may also include a player system, which may include a second communications module for receiving the information. Additionally, the player system may include a printing mechanism for (i) printing the information to a face of a local playing card and (ii) outputting the printed local playing card to a flipping mechanism. The player system may also include a flipping mechanism for selectively dealing the printed local playing card to the player either face up or face down.

103年 08月 26日 修正替換頁

【指定代表圖】 ：第（ 1 ）圖。

【代表圖之符號簡單說明】

100：網路遊戲系統

110：發牌者系統

130：通訊網路

120、120a、120b、120c：玩家系統

【特徵化學式】

103年 08月 26日 修正替換頁

【發明說明書】

【中文發明名稱】 便於參與卡片遊戲之系統及方法

【英文發明名稱】 SYSTEMS AND METHODS FOR FACILITATING PARTICIPATION IN CARD GAMES

【技術領域】

【0001】 本申請主張2010年1月29日所提交之美國臨時專利申請案“遠端遊戲卡印刷機(Remote Playing Cards Printer)”之優先權，該申請案號爲61/299,500，藉此將其全部納入參考。

【0002】 本揭露大體上係相關於一種便於參與卡片遊戲之系統及方法，更特別地，是一種便於位於卡片遊戲發牌者遙遠的玩家參與卡片遊戲之系統及方法。

【先前技術】

【0003】 卡片遊戲包含，例如撲克牌遊戲、21點紙牌遊戲、以及百家樂，照慣例其有一發牌者及一或多個玩家坐著及/或站在牌桌周圍親自遊戲。然而，近年來，卡片遊戲也可藉由位於卡片遊戲之發牌者遙遠的玩家及/或相互線上聯網。爲了參與這些線上卡片遊戲，一玩家透過一圖形化使用者介面(GUI)進入藉由一遊戲機構所主持之一虛擬桌面。圖形化使用者介面可顯示玩家虛擬卡及/或其他虛擬物件，以及允許玩家下注、要求卡片、與其他玩家互動、及/或以其他方式參與其他線上卡片遊戲。

【0004】 一些玩家享受線上卡片遊戲的樂趣，但其他玩家認爲他們不吸引人，因線上卡片遊戲並不足以確切仿製親自遊戲之體驗。舉例來

說，一些玩家享受觸摸實體遊戲卡，而現有的線上卡片遊戲的圖形化使用者介面是無法達成的。這可能對希望與其他玩家坐在一實體桌子的玩家特別有問題。儘管其有利於可相互對本身卡片保密之玩家，因若玩家的卡片顯示於圖形化使用者介面上時，則此情況便無法達成。

【0005】 本揭露之系統及方法直接地克服上述一或多個問題及/或本領域中其他問題。

【發明內容】

【0006】 於下述說明中，本發明之主要態樣及實施例將變得清楚。須了解的是，在本發明最廣泛的意義中，其可不須具有這些態樣及實施例的一或多個特點來實行。換言之，這些態樣及實施例僅是例示性。

【0007】 本發明是關於一種便於由位於卡片遊戲發牌者遙遠之玩家參與卡片遊戲之玩家系統。玩家系統可包含用以接收表示遠端遊戲卡之電子訊息的通訊模組。其訊息可包含該遠端遊戲卡之至少一等級及牌色。玩家系統亦可包含一印刷機構，其用以(i)印刷表示遠端遊戲卡之訊息至當地遊戲卡之一平面及(ii)輸出已印刷之當地遊戲卡至一翻轉機構。此外，玩家系統可包含一翻轉機構，其用以選擇性地發出已印刷之當地遊戲卡至玩家，使之面朝上或面朝下。

【0008】 此發明亦關於一種用以便於使位於卡片遊戲發牌者遙遠的玩家參與卡片遊戲之玩家系統的操作方法。其方法可包含顯示發出遠端遊戲卡至玩家之發牌者的影像。此外，該方法可包含接收表示遠

端遊戲卡之電子訊息。其訊息可包含遠端遊戲卡之至少一等級及牌色。該方法亦可包含印刷表示遠端遊戲卡之訊息至當地遊戲卡之一平面。此外，該方法可包含選擇性地發出已印刷之當地遊戲卡至玩家，使之面朝上或面朝下。

【0009】 此外，本發明是關於一種用以便於由位於卡片遊戲發牌者遙遠的玩家參與卡片遊戲之網路遊戲系統。網路遊戲系統可包含一發牌者系統。發牌者系統可包含用於擷取表示由發牌者所發出之遠端遊戲卡之電子訊息的掃描器。此外，發牌者系統可包含藉由通訊網路傳輸訊息至一或多個玩家系統之第一通訊模組。網路遊戲系統亦可包含遠於卡片遊戲之發牌者系統的玩家系統。玩家系統可包含用於藉由通訊網路接收訊息之第二通訊模組。此外，玩家系統可包含印刷機構，其用於(i)印刷訊息至當地遊戲卡之一平面及(ii)輸出已印刷之當地遊戲卡至翻轉機構。玩家系統亦可包含用以選擇性地發出已印刷之當地遊戲卡至玩家使之面朝上或面朝下的翻轉機構。

【0010】 除了上述之配置外，本發明可包含如以下所說明之一些其他配置。要了解的是，前面描述與下面描述皆只是例示性。

【圖式簡單說明】

【0011】 附圖被包含並構成本說明書的一部分。圖片說明例示性實施例，再加上描述，有助於解釋本發明之一些原理。在圖片中，

第1圖 係爲包含例示性發牌者系統以及數個例示性玩家系統的例示性網路遊戲系統之圖解說明；

第2圖 係爲第1圖中之發牌者系統之圖解說明；

第3圖 係爲藉由第1圖之發牌者系統的例示性攝影機所擷取之例示性影像；

第4圖 係爲由第1圖中發牌者系統之另一例示性攝影機所擷取之另一例示性影像；

第5圖 係爲第1圖中之玩家系統之圖解說明；

第6圖 係爲第5圖之玩家系統之一例示性印刷機的圖解說明；

第7圖 係爲第1圖之其中一玩家系統之爆炸圖；

第8A-8E圖 係爲第7圖之玩家系統之橫截面視圖，其係發出一例示性遊戲卡使之面朝上；以及

第9圖 係爲第7圖之玩家系統之橫截面視圖，其係發出一例示性遊戲卡使之面朝下。

【實施方式】

【0012】 參考將詳細作出一些本發明之例示性實施例。在所有可能之情況下，同一參考符號將被使用於圖面中或描述中，使之對應到相同的或相似的部分。

【0013】 如第1圖所示，網路遊戲系統100可包含一發牌者系統110、一或多個玩家系統120（例如，玩家系統120a、120b及120c）、以及一通訊網路130。發牌者系統110可藉由卡片遊戲之發牌者操作，而玩家系統120可藉由卡片遊戲之玩家操作。可預期的是，發牌者系統110可位在一遊戲機構中的遊戲桌，而玩家系統120可遠於遊戲桌。舉例來說，玩家系統120可相對於遊戲桌而位在不同房間、不同建築、及/或不同城市。儘管玩家系統120可位於彼此相鄰

之位置，但可預期的是，玩家系統120亦可遠於彼此(例如，玩家系統120a、120b及/或120c可位於不同之房間、建築、及/或城市)。

【0014】 通訊網路130可便於在發牌者系統110及玩家系統120之間通訊。通訊網路130可包含一或多種網路類型，例如，舉例來說，廣域網路(WAN)、一區域網路(LAN)、或網際網路。通訊網路130可爲有線或無線，且可以使用傳輸控制協定/網際網路協定(“TCP/IP”)或任何其他通訊協定以便於發牌者系統110及玩家系統120間通訊。舉例來說，發牌者系統110及玩家系統120間的網路連接可藉由乙太網路、電話線、蜂巢式頻道、或其他傳輸媒體。

【0015】 如第2圖所示，發牌者系統110可包含一電腦140，其可包含一或多個處理器(圖中未示)以及一或多個記憶裝置(圖中未示)。電腦140可通訊及/或控制顯示裝置160、輸入裝置170、掃描器180、攝影機185、及/或通訊模組187。

【0016】 電腦140可通訊及/或控制顯示裝置160及/或輸入裝置170與發牌者連接。特別是，電腦140可造成顯示裝置160顯示一圖形化使用者操作介面(圖中未示)至發牌者，而發牌者可藉由圖形化使用者操作介面使用輸入裝置170以控制電腦140之操作。舉例來說，顯示裝置160可是液晶顯示器(LCD)、電致發光顯示器(ELD)、陰極射線管 (CRT)螢幕、或其他形式之顯示裝置，且使用者輸入裝置170可是滑鼠、鍵盤、麥克風、觸控螢幕、或是其他形式之輸入裝置。

【0017】 電腦140可通訊及/或控制掃描器180，以定義表示發牌者於卡片

遊戲期間所發出之遊戲卡之資訊。如第3圖所示，舉例來說，掃描器180可臨近於牌盒200嵌入於遊戲桌190。兩者擇一地，掃描器180可嵌入於牌盒200中。在此兩種情況下，可預期由的是，當遊戲卡自牌盒200移除後，掃描器180可擷取及傳送表示遊戲卡210之電子訊息至電腦140。舉例來說，掃描器180可擷取及傳送遊戲卡210之影像至電腦140。兩者擇一地，掃描器180可擷取及傳送表示遊戲卡210之其他電子訊息至電腦140。舉例來說，在一些實施例中，遊戲卡210可含有無線射頻識別晶片，而掃描器180可讀取並且傳送儲存於無線射頻識別晶片之電子訊息至電腦140。無論如何，可預期的是，電子訊息可包含或爲遊戲卡210之各自等級及牌色之標示。

【0018】 電腦140可通訊及/或控制攝影機185擷取發出遊戲卡210的發牌者之影像。舉例來說，這些影像可包含正面視角(例如，第3圖中之視角)或鳥瞰視角(例如，第4圖中之視角)。本發明中所使用，“正面”視角爲一玩家坐在遊戲桌190之視角。

【0019】 電腦140可通訊及/或控制通訊模組187（參照第2圖）以藉由通訊網路130與玩家系統120連接。舉例來說，通訊模組187可包含硬體及/或軟體，其可使電腦140自玩家系統120藉由通訊網路130傳送電子訊息及/或接收電子訊息。舉例來說，如下之進一步詳細論述，電腦140可傳送表示遊戲卡210之電子訊息至玩家系統120，電子訊息標示遊戲卡210是否被發出爲面朝上或面朝下、及/或發出遊戲卡210的發牌者之影像。此外，電腦140可以接收自玩家系統120之玩家要求及/或指示。

【0020】 如第5圖所示，每一玩家系統120（以下皆表示爲“玩家系統120

”)可包含一電腦220，其可包含一或多處理器(圖中未示)且一或多記憶裝置(圖中未示)。電腦220可通訊及/或控制顯示裝置230、輸入裝置240、通訊模組250、及/或印刷機260。

【0021】 電腦220可通訊及/或控制顯示裝置230及/或輸入裝置240以與玩家連接。特別是，電腦220可造成顯示裝置230顯示一圖形化使用者操作介面(圖中未示)至玩家，而玩家可以使用輸入裝置230以藉由圖形化使用者操作介面控制電腦220之操作。舉例來說，顯示裝置230可爲液晶顯示器、電致發光顯示器、陰極射線管螢幕、或其他形式之顯示裝置，而使用者輸入裝置170可爲滑鼠、鍵盤、麥克風、觸控螢幕、或是其他形式之輸入裝置。

【0022】 電腦220可藉由通訊網路130通訊及/或控制通訊模組250以與發牌者系統110及/或玩家系統120連接。舉例來說，通訊模組250可包含硬體及/或軟體，其可使電腦220藉由通訊網路130自發牌者系統110及/或玩家系統120傳送電子訊息及/或接收電子訊息。舉例來說，如下之進一步詳細論述，電腦220可自發牌者系統110接收表示遊戲卡210之電子訊息，電子訊息標示遊戲卡210是否被發出爲面朝上或面朝下，及/或發出遊戲卡210的發牌者之影像。此外，電腦220可傳送玩家要求及/或指示至發牌者系統110。舉例來說，電腦220也可自發牌者系統110及/或其他玩家系統120傳送及/或接收文字、音訊、及/或視訊通訊。此種通訊可使發牌者及/或操作玩家系統120之玩家彼此連接。

【0023】 電腦220可通訊及/或控制印刷機260印刷表示藉由發牌者所發出之遊戲卡210之訊息(以下皆稱“遠端遊戲卡210”)至當地遊戲卡280之平面270(參照第8A-8E圖以及第9圖)，且選擇性地發出已列

印之當地遊戲卡至玩家，使之面朝上或面朝下。

【0024】 如第6圖所示，可或不可與電腦220封裝於一單一整合單元中之印刷機260，可包含一卡片匣285、一印刷機構290、以及一翻轉機構300。在一些實施例中，印刷機260亦可包含通訊模組310。舉例來說，當印刷機260及電腦220爲分別封裝時，印刷機260可包含通訊模組310。在此實施例中，印刷機260之構件(例如，印刷機構290及翻轉機構300)可藉由通訊模組310與電腦220通訊。舉例來說，通訊模組310可包含硬體及/或軟體，其使印刷機260之構件以無線或有線傳輸電子訊息至電腦220及/或自電腦220接收電子訊息。

【0025】 無論印刷機260與電腦220是否封裝於一單一整合單元中，卡片匣285可用於儲存空白面當地遊戲卡280。印刷機構290可自卡片匣285接收當地遊戲卡280，且可印刷代表遠端遊戲卡210之訊息至當地遊戲卡280之平面270。此訊息可包含各別遠端遊戲卡210之等級及牌色。舉例來說，印刷機構290可包含一碳粉列印機構、噴墨列印機構、噴蠟列印機構、熱列印機構、點矩陣列印機構、或其他任何形式之印刷機構。印刷訊息至當地遊戲卡280之平面270後，印刷機構290可輸出當地遊戲卡280至翻轉機構300。

【0026】 翻轉機構300可選擇性地發出當地遊戲卡280至玩家使之面朝上或面朝下。因此，翻轉機構300可在兩種不同的配置下操作是可預期的(第一配置爲翻轉機構300發出面朝上之當地遊戲卡280，第二配置爲翻轉機構300發出面朝下之當地遊戲卡280)。舉例來說，在二十一點遊戲中，遊戲卡被發爲面朝上，使翻轉機構300將以第一配置操作。相對的，在撲克遊戲中，遊戲卡被發爲面朝下

，因此翻轉機構300將以第二配置操作。

【0027】 翻轉機構300可包含一感測器320及/或一馬達330以用於確保在已定之卡片遊戲中翻轉機構300在適當的配置下操作。舉例來說，電腦220可基於自發牌者系統110所接收之電子訊息使用感測器320，以定義翻轉機構是否於正在進行中的卡片遊戲作適當地配置。若翻轉機構300作不適當地配置時，電腦220可控制顯示裝置230指示玩家改變翻轉機構300之配置。兩者擇一地，電腦220可操作馬達330改變翻轉機構300之配置。

【0028】 舉例來說，如第7、8A-8E、及9圖所示，翻轉機構300也可包含玩家系統120之機櫃340之表面。具體來說，翻轉機構300可包含機櫃340之外表面360及門扉350之之內表面370。機櫃340可固定地定位相對於印刷機構290，而門扉350可在開啓位置(參照第9圖)及關閉位置(參照第7及8A-8E圖)之間移動。在此種實施例中，可預期的是，當門扉350在開啓位置時，翻轉機構300可發出當地遊戲卡280爲面朝上，而當門扉350在關閉位置時，其可發出當地遊戲卡280爲面朝下。因此，電腦220可基於自發牌者系統110所接收之電子訊息使用感測器320以決定於卡片遊戲正在進行中門扉350是否在適當位置。若門扉350不在適當之位置時，電腦220可控制顯示裝置230指示玩家開啓或關閉門扉350。兩者擇一地，電腦220可操作馬達330開啓或關閉門扉350。

【0029】 如第8A圖所示，當門扉350在關閉位置時，內表面370可相對於沿著藉由印刷機構290所輸出之已印刷當地遊戲卡280之一印刷平面P以角度α傾斜，且可自印刷機構290依距離Δ相交於印刷平面P。外表面360可相對於印刷平面P以角度β傾斜，且當玩家系統

110正在使用時，其可位於印刷平面P之下方。可預期的是，角度α、角度β、距離Δ可根據當地遊戲卡280之尺寸而改變。舉例來說，遊戲卡280可能是約 63 mm × 88 mm。在應用此尺寸的遊戲卡280之實施例中，角度α爲約122.5度至約152.5度間；角度β爲約19.5度至約49.5度間；而距離Δ介於約37 mm 至約 41 mm 間。舉例來說，角度α可約爲137.5度；角度β可約爲34.5度；且距離Δ可約爲39 mm。

【0030】 如上所述，當門扉350在關閉位置時，當地遊戲卡280可被發出爲面朝下。舉例來說，印刷機構290可沿著印刷平面P朝向門扉350之內表面370輸出面朝上之當地遊戲卡280。當遊戲卡280接觸內表面370時，遊戲卡280可自印刷平面P被偏轉朝上(參閱第8A圖)。一旦遊戲卡280藉由印刷機構290完成地輸出(例如，一旦遊戲卡280不在藉由列印機構290所支撐)，遊戲卡280之後緣380可朝機櫃340之外表面360落下，使遊戲卡280 僅短暫地接觸內平面370 (參照第8B圖) 。當遊戲卡280樞軸於約內表面370之最內緣390時，遊戲卡280之後緣380則因此便可朝向外表面360繼續落下(參照第8C圖)。最後，遊戲卡280之後緣380可落於外表面360，且遊戲卡280的支點之結果，遊戲卡280之平面270可碰擊印刷機構290 (參照第8D圖)。接著遊戲卡280可沿外表面360以朝下滑向玩家(參照第8E圖)。

【0031】 亦如上述所論及，當門扉350位於開啓位置時，當地遊戲卡280可被發出爲面朝上。相似於當門扉350爲關閉位置時，印刷機構290可延印刷平面P輸出面朝上之當地遊戲卡280。然而，不同於當門扉350在關閉位置時，遊戲卡280將不被偏轉朝上。因此，如第9

圖所示，遊戲卡280將直接地朝外表面360落下，落於外表面360，然後關閉外表面360時以朝上之方式滑向玩家。

【0032】 現在將描述用於便於由在於卡片遊戲發牌者遙遠的玩家參與卡片遊戲之操作發牌者系統110及玩家系統120的例示性方法。雖然在上述僅有一發牌者系統110被敘及，但須注意的是，單一遊戲機構可有位於複數個遊戲桌之發牌者系統110，且玩家可使用玩家系統120參與任何遊戲桌之卡片遊戲。舉例來說，一玩家可使用他/她的玩家系統120參加藉由遊戲機構所主辦之網站。可預期的是，該網站可包含配備有發牌者系統110的一系列之遊戲桌，而玩家可選擇參與任何列表之遊戲桌之卡片遊戲。舉例來說，玩家可選擇參加一具有某種投注限制、一某發牌者、某玩家、及/或爲了其它理由之卡片遊戲。須注意的是，在一已定之卡片遊戲中之玩家可包含所有與卡片遊戲之發牌者實體地共同位於一遊戲桌之玩家(以下稱“當地玩家”)與使用玩家系統120遠端參與卡片遊戲之玩家(以下稱“遠端玩家”)。

【0033】 一旦一遠端玩家選擇參與一特定卡片遊戲時，卡片遊戲之發牌者可藉由發牌者系統110之顯示裝置160 所顯示的圖形化使用者介面警示遠端玩家在場。接著發牌者可在遊戲卡中發牌給遠端玩家。換言之，若遠端玩家爲一當地玩家，發牌者可使用發牌者系統110與遠端玩家互動。舉例來說，發牌者可藉由輸入裝置170、掃描器180、及/或攝影機185交談、作手勢、發牌、管理賭注、及/或與遠端玩家互動之其他情況。此外，當地玩家可藉由輸入裝置170及/或攝影機交談、作手勢、放置相對投注、及/或與遠端玩家互動之其他情況。雖然發牌者、當地玩家、與遠端玩家之間可

藉由網路遊戲系統100之構件互動，但須了解的是，亦可經由電話互動。舉例來說，其可設想的是，以安全或其他原因考量，可透過電話取代藉由網路遊戲系統100放置賭注。

【0034】 任何情況下，其可預期的是，當發牌者發出遠端遊戲卡210至玩家時，發牌者可滑動遠端遊戲卡210通過掃描器180，允許掃描器180擷取代表遠端遊戲卡210之電子訊息。此訊息可包含或爲遊戲卡210之各別等級與牌色之指示。接著電腦140可使用通訊模組187傳輸訊息至玩家系統120。雖然電腦140可直接地傳輸訊息至玩家系統120，但可預期的是電腦140可在傳輸訊息至玩家系統120前改變其訊息。舉例來說，電腦140可分析訊息以決定遊戲卡210之相對等級與牌色，且僅傳輸相對之等級與牌色至玩家系統120。兩者擇一地或同時，電腦140可在傳送訊息至玩家系統120之前，電腦可增加遊戲卡120是否應被發爲面朝下或面朝上之指示至該訊息。舉例來說，發牌者可使用輸入裝置170指定電腦140將遊戲卡210是否被發爲面朝下或面朝上。兩者擇一地，電腦140可藉由分析攝影機185所拍攝之影像決定遊戲卡210是否發爲面朝下或面朝上。

【0035】 當參與卡片遊戲時，遠端玩家可使用玩家系統120與發牌者、當地玩家、及/或其他遠端玩家互動。舉例來說，遠端玩家可與發牌者、當地玩家、及/或其他遠端玩家使用玩家系統120之輸入裝置240及顯示於玩家系統120之顯示裝置230的圖形化使用者介面互動。可預期的是圖形化使用者介面可顯示藉由攝影機185所拍攝之玩家影像(例如，發出遠端遊戲卡210至遠端玩家及/或當地玩家之發牌者的影像)，且可允許遠端玩家放置賭注及/或與發牌

者、當地玩家、及/或其他遠端玩家以其他任何方式互動。

【0036】 此外，遠端玩家可使用印刷機269與發牌者互動。如上所述，電腦140可傳輸表示遠端遊戲卡210之電子訊息至玩家系統120。印刷機260可藉由電腦220接收此訊息，且可印刷至當地遊戲卡280之平面270。印刷機260可選擇性地發出當地遊戲卡280至遠端玩家，使之面朝下或面朝上。舉例來說，如上述之敘及並參照第8A-8E及9圖，若門扉350關閉時，可發出面朝下之遊戲卡280至遠端玩家，而門扉350開啓時，則可發出面朝上之遊戲卡280至遠端玩家。因此，可預期的是，在印刷機26印刷訊息至當地遊戲卡280之平面270之前，電腦220可基於由發牌者系統110所接收之電子訊息使用感測器320決定門扉350是否在適當位置以發出面朝上或面朝下之當地遊戲卡280。若門扉350不在適當位置時，電腦220可控制顯示裝置230指示遠端玩家開啓或關閉門扉350。兩者擇一地，電腦220可操作馬達330開啓或關閉門扉350。印刷機260可接著印刷表示遠端遊戲卡210之訊息至當地遊戲卡280之平面270，且正確地發出當地遊戲卡280至玩家系統，使之面朝上或面朝下。

【0037】 可預期的是，當無論面朝上或朝下之遠端遊戲卡210至玩家時，藉由發出遠端遊戲卡210至玩家之發牌者的顯示影像，及藉由選擇性地發出具有相同之相對牌色及等級之當地遊戲卡280，網路遊戲系統100可密切地仿製當地玩家之遊戲體驗至遠端玩家。因遠端玩家將可管理當地遊戲卡280，所以不須在顯示裝置230之圖形化使用者介面上顯示玩家之卡片。因此，多個遠端玩家坐在相同房間在一遠端位置並且參與單一卡片遊戲是可能的。是以，可

預期的是網路遊戲系統100可便於位在卡片遊戲發牌者遙遠之玩家參與卡片遊戲。

【0038】 如上所述之本發明實施例及態樣不限於請求保護之本發明。其他實施例符合上述論及之特點及原則應包含於本發明之範疇。舉例來說，可預期的是藉由電腦140及220所實施之程序可依其他分配方式介於電腦140及電腦220之間。此外，可預期的是某些或全數由電腦140及220所實施之程序可被其他電腦所取代，例如，舉例來說，具有通訊網路130構件之電腦及/或爲其他發牌者系統110及/或玩家系統120之內部其餘構件之電腦。

【0039】 在前面描述中，爲了合理揭露之目的各種特點被群組在一起。本揭露之方式不應被理解爲表示出欲請求保護之發明，其需要更多明白列舉於每項請求項的特點。反之，如下述請求項所示，發明之態樣可概括少於揭露在任一具體實施例中的所有特點。

【符號說明】

【0040】 100：網路遊戲系統

110：發牌者系統

120、120a、120b、120c：玩家系統

130：通訊網路

140、220：電腦

160、230：顯示裝置

170、240：輸入裝置

180：掃描器

185：攝影機

187、250、310：通訊模組

200：牌盒

190：遊戲桌

210：遊戲卡

260：印刷機

270：平面

280：當地遊戲卡

285：卡片匣

300：翻轉機構

290：印刷機構

330：馬達

320：感測器

370：內表面

360：外表面

340：機櫃

350：門扉

380：後緣

390：最內緣

P：印刷平面

α：角度

Δ：距離

【主張利用生物材料】

國內寄存資訊【請依寄存機構、日期、號碼順序註記】

無

國外寄存資訊【請依寄存國家、機構、日期、號碼順序註記】

無

【序列表】

無

【發明申請專利範圍】

【第1項】 一種便於位在卡片遊戲之一發牌者遙遠的一玩家參與卡片遊戲之玩家系統，其包含：

一通訊模組，係用以接收表示一遠端遊戲卡之一電子訊息，該訊息包含該遠端遊戲卡之至少一等級及牌色；

一印刷機構，係用於：

印刷表示該遠端遊戲卡之該訊息至一當地遊戲卡之一平面、以及輸出已印刷之該當地遊戲卡至一翻轉機構；以及

一翻轉機構，係用以選擇性地發出已印刷之該當地遊戲卡至該玩家，使之面朝上或面朝下；

一門扉，係可移動地介於一開啓位置及一關閉位置之間，其中：

該翻轉機構包含該門扉之一內表面及一機櫃之一外表面；

該內表面係爲該門扉位於該關閉位置時，該內表面相對於沿著由該印刷機構所輸出已印刷之該當地遊戲卡之一印刷平面以角度α傾斜，且相交於該印刷平面，該外表面係相對於該印刷平面以角度β傾斜，且當該玩家系統正在使用時，該外表面係位於該印刷平面之下方；

當該門扉位於該關閉位置時，該印刷機構沿著該印刷平面朝向該內表面輸出已印刷之該當地遊戲卡，已印刷之該當地遊戲卡自該印刷平面偏轉朝上以角度α傾斜，已印刷之該當地遊戲卡樞軸於該內表面之一最內緣後碰撞該印刷機構朝向該外表面落下，從而該翻轉機構發出已印刷之該當地遊戲卡至該玩家使之面朝下；以

及

當該門扉位於該開啓位置時，該翻轉機構發出已印刷之該當地遊戲卡至該玩家使之面朝上。

【第2項】 如申請專利範圍第1項所述之玩家系統，其中該角度α係約122.5度及約152.5度之間。

【第3項】 如申請專利範圍第2項所述之玩家系統，其中該角度α係約137.5度。

【第4項】 如申請專利範圍第1項所述之玩家系統，其中當該門扉位於該關閉位置時，該印刷機構至沿著該印刷平面之該內表面的一距離Δ係約37mm至41mm之間。

【第5項】 如申請專利範圍第4項所述之玩家系統，其中該距離Δ係約39mm。

【第6項】 如申請專利範圍第1項所述之玩家系統，其中該角度β係約19.5度及約49.5度之間。

【第7項】 如申請專利範圍第6項所述之玩家系統，其中該角度β係約34.5度。

【第8項】 如申請專利範圍第1項所述之玩家系統，其更包含：

一馬達，係用於開啓或關閉該門扉；以及

一電腦，係用於與該馬達及該通訊模組通訊，其中：

藉由該通訊模組所接收之該訊息亦包含一電子指示，指示已印刷之該當地遊戲卡於發牌時應爲面朝下或面朝上；以及

該電腦依據該指示操作該馬達開啓或關閉該門扉。

【第9項】 如申請專利範圍第1項所述之玩家系統，其更包含：

一感測器，係用於感測是否該門扉爲開啓或關閉；

一顯示裝置；以及

一電腦，係與該感測器、該顯示裝置，以及該通訊模組通訊，其中：

由該通訊模組所接收之該訊息亦包含一電子指示，指示已印刷之該當地遊戲卡於發牌時應爲面朝下或面朝上；以及

基於該感測及該電子指示，該電腦控制該顯示裝置已指示該玩家開啓或關閉該門扉。

【第10項】 如申請專利範圍第1項所述之玩家系統，其更包含一卡片匣，其係用於存放至少一空白面當地遊戲卡，其中該印刷機構係自該卡片匣接收該至少一空白面當地遊戲卡。

【第11項】 一種用以便於使位於一卡片遊戲之一發牌者遙遠的一玩家參與該卡片遊戲之玩家系統的操作方法，其包含：

顯示發出一遠端遊戲卡至該玩家之該發牌者之一影像；

接收表示該遠端遊戲卡之一電子訊息，該訊息包含該遠端遊戲卡之至少一等級及牌色；

印刷表示該遠端遊戲卡之該訊息至一當地遊戲卡之一平面；以及

選擇性地發出已印刷之該當地遊戲卡至該玩家，使之面朝上或面朝下；

發出面朝下的已印刷之該當地遊戲卡至該玩家包含從一印刷機構沿著一印刷平面輸出該已印刷當地遊戲卡，並且其中，當該玩家系統的一門扉位於一關閉位置時：

該門扉之一內表面係相對於該印刷平面傾斜，該內表面相交於該印刷平面，一機櫃之一外表面係相對於該印刷平面以角度β傾斜，且當該玩家系統正在使用時，該外表面係位於該印刷平面之下方；

已印刷之該當地遊戲卡係沿著該印刷平面朝向該內表面輸出以角

度α傾斜；

已印刷之該當地遊戲卡樞軸於該內表面之一最內緣後碰撞該印刷機構朝向該外表面落下；以及

已印刷之該遊戲卡係面朝下地發給該玩家。

【第12項】 如申請專利範圍第11項所述之方法，其中該門扉位於一開啓位置時：

該內表面未相交於該印刷平面；以及

已印刷之該當地遊戲卡係面朝上地發給該玩家。

【第13項】 如申請專利範圍第12項所述之方法，其中：

該訊息包含一指示，其係關於已印刷之該當地遊戲卡是否應該發出面朝下或面朝上；以及

在印刷表示該遠端遊戲卡的該訊息至該當地遊戲卡的該平面之前，該門扉係基於該指示開啓或關閉。

【第14項】 如申請專利範圍第13項所述之方法，其更包含操作一馬達以開啓或關閉該門扉。

【第15項】 如申請專利範圍第11項所述之方法，其中該發牌者之該影像包含該發牌者之一正面視線。

【第16項】 如申請專利範圍第11項所述之方法，其中該發牌者之影像包含該發牌者之一鳥瞰視線。

【第17項】 如申請專利範圍第11項所述之方法，其中該訊息係經由一通訊網路自該發牌者所操作之一發牌者系統所接收。

【第18項】 如申請專利範圍第17項所述之方法，其中該訊息包含藉由該發牌者系統之一掃描器所擷取的該遠端遊戲卡之一影像。

【第19項】 一種用以便於由位於卡片遊戲之一發牌者遙遠的一玩家參與該卡片遊戲之網路遊戲系統，該網路遊戲系統包含：

一發牌者系統，其包含：

一掃描器，係用於擷取表示自該發牌者所發出之一遠端遊戲卡之一電子訊息；以及

一第一通訊模組，係藉由一通訊網路傳輸該訊息至一或多個玩家系統；以及

一玩家系統，係遠於該卡片遊戲之該發牌者系統，該玩家系統包含：

一第二通訊模組，係用於藉由該通訊網路接收該訊息；

一印刷機構，係用於：

印刷該訊息至一當地遊戲卡之一平面，以及

輸出已印刷之該當地遊戲卡至一翻轉機構；以及

一翻轉機構，係用以選擇性地發出已印刷之該當地遊戲卡至該玩家，使之面朝上或面朝下；

一門扉，係可移動地介於一開啓位置及一關閉位置之間，其中：

該翻轉機構包含該門扉之一內表面及一機櫃之一外表面；

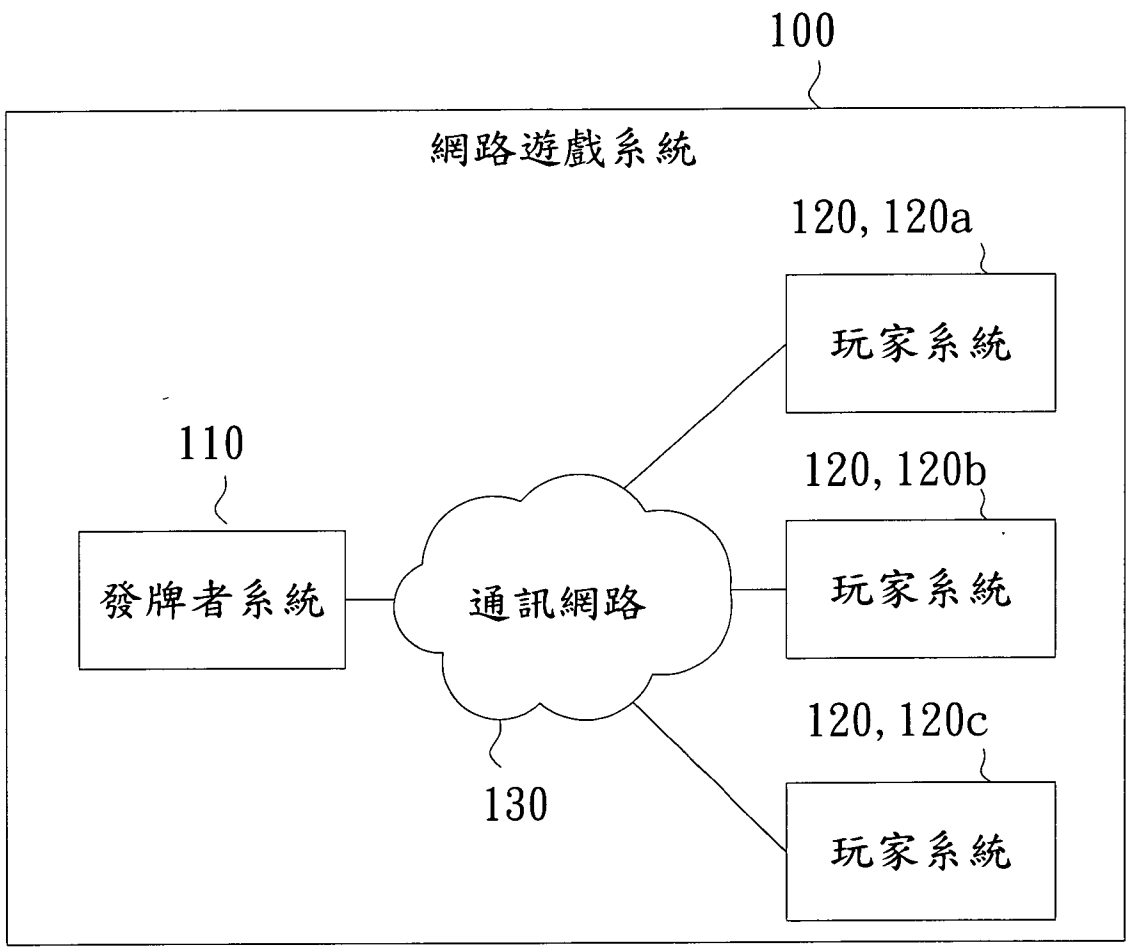
該內表面係爲該門扉位於該關閉位置時，該內表面相對於沿著由該印刷機構所輸出已印刷之該當地遊戲卡之一印刷平面以角度α傾斜，且相交於該印刷平面，該外表面係相對於該印刷平面以角度β傾斜，且當該玩家系統正在使用時，該外表面係位於該印刷平面之下方；

當該門扉位於該關閉位置時，該印刷機構沿著該印刷平面朝向該內表面輸出已印刷之該當地遊戲卡，已印刷之該當地遊戲卡自該印刷平面偏轉朝上以角度α傾斜，已印刷之該當地遊戲卡樞軸於該內表面之一最內緣後碰撞該印刷機構朝向該外表面落下，從而該翻轉機構發出已印刷之該當地遊戲卡至該玩家使之面朝下；以

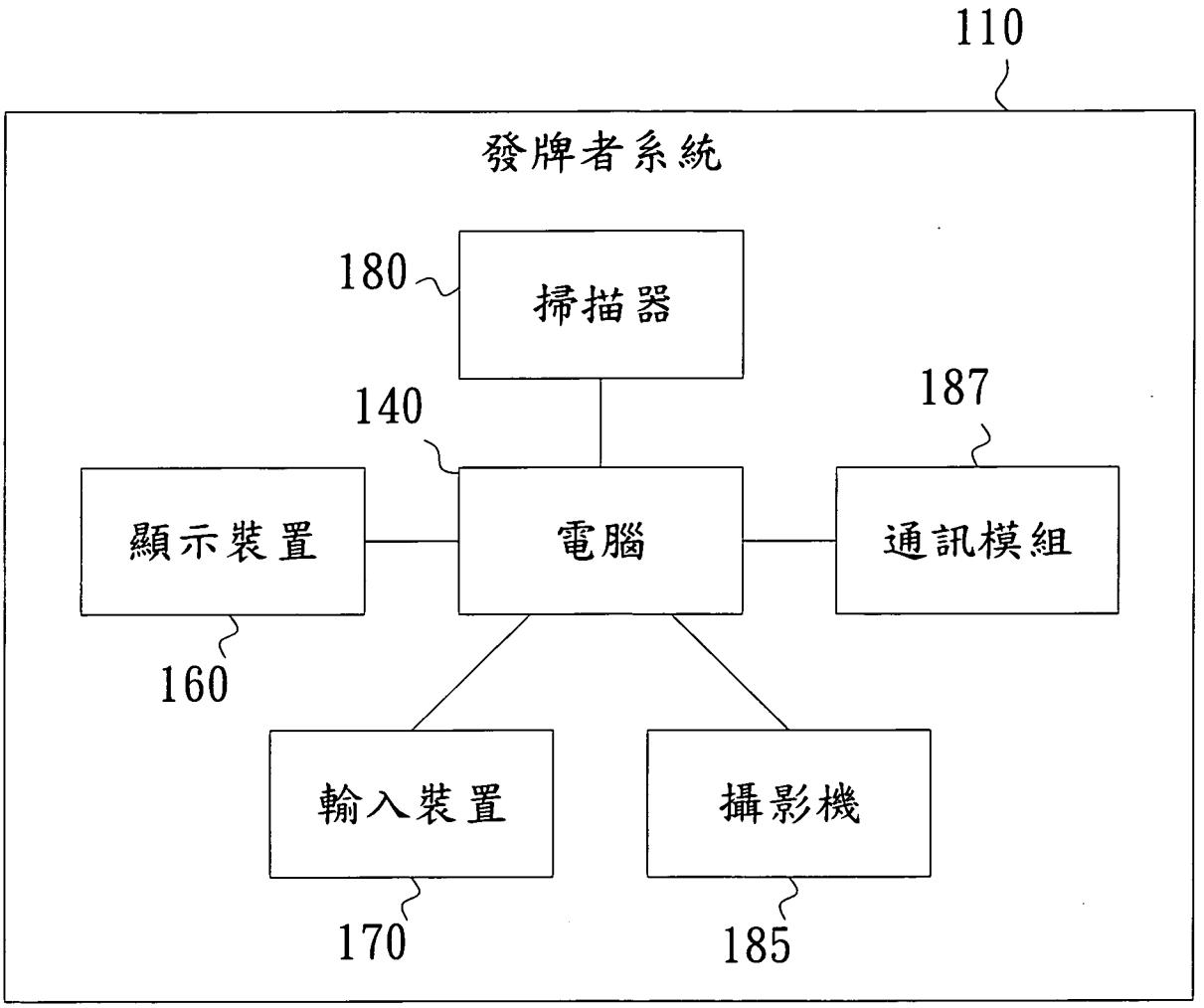
及

當該門扉位於該開啓位置時，該翻轉機構發出已印刷之該當地遊戲卡至該玩家使之面朝上。

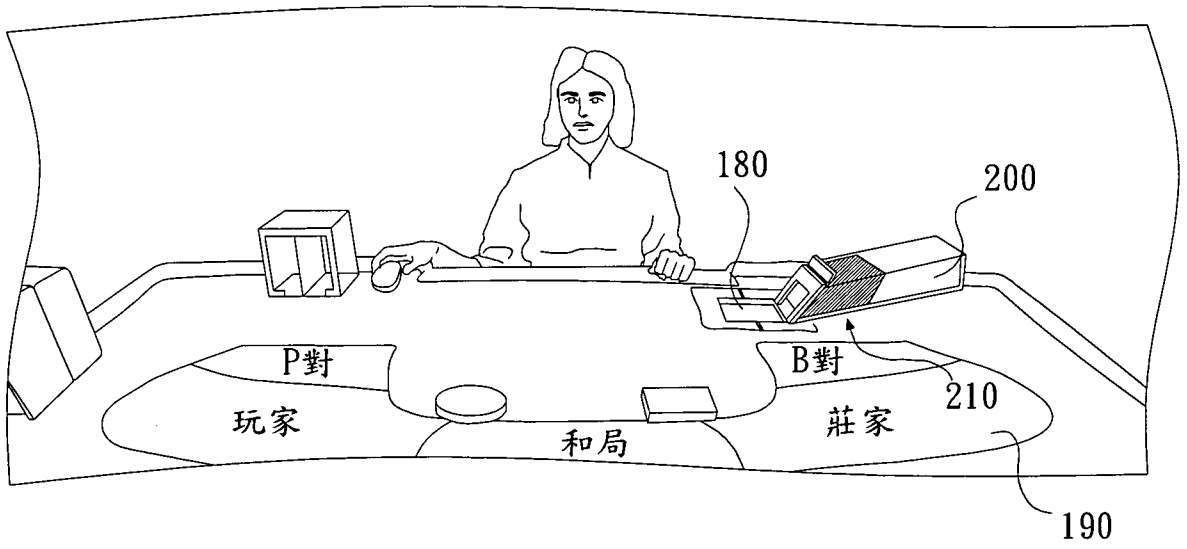
【發明圖式】


100
網路遊戲系統
120, 120a
玩家系統
110
120, 120b
發牌者系統
通訊網路
玩家系統
120, 120c
130
玩家系統

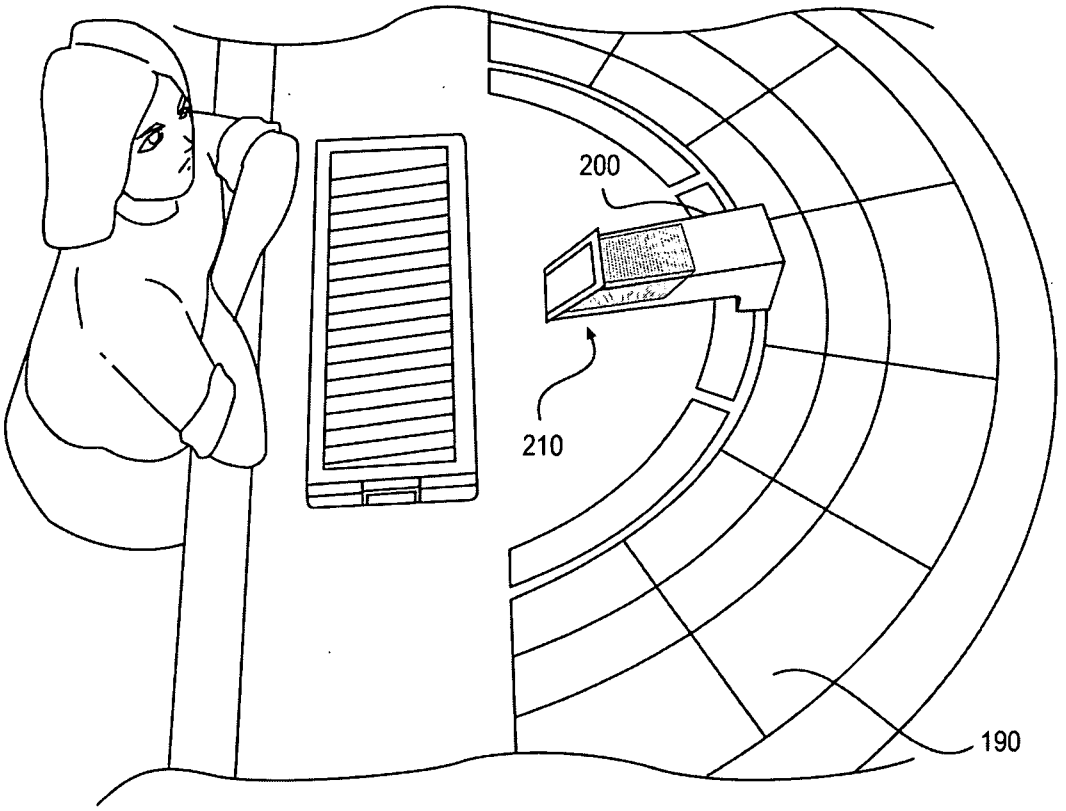
第 1 圖



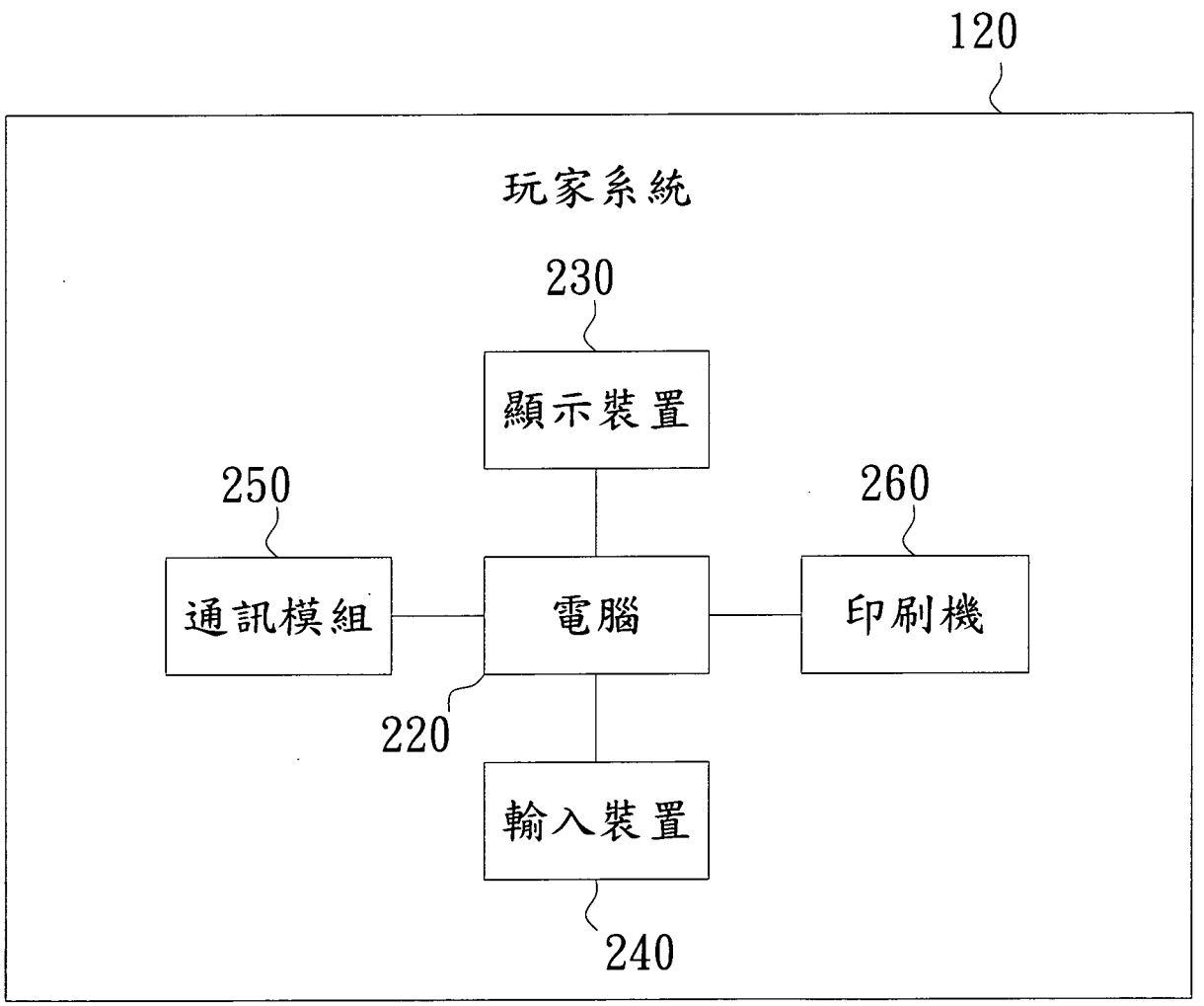
第 2 圖



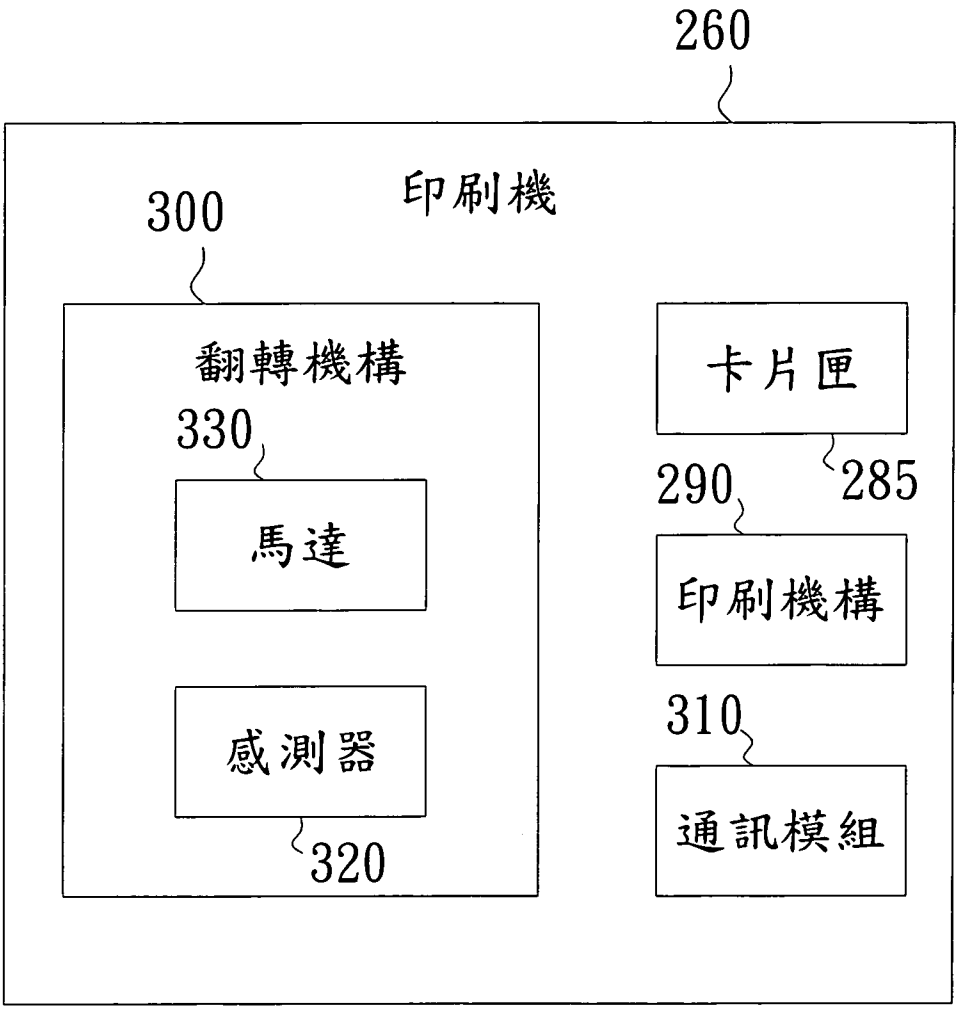
第 3 圖



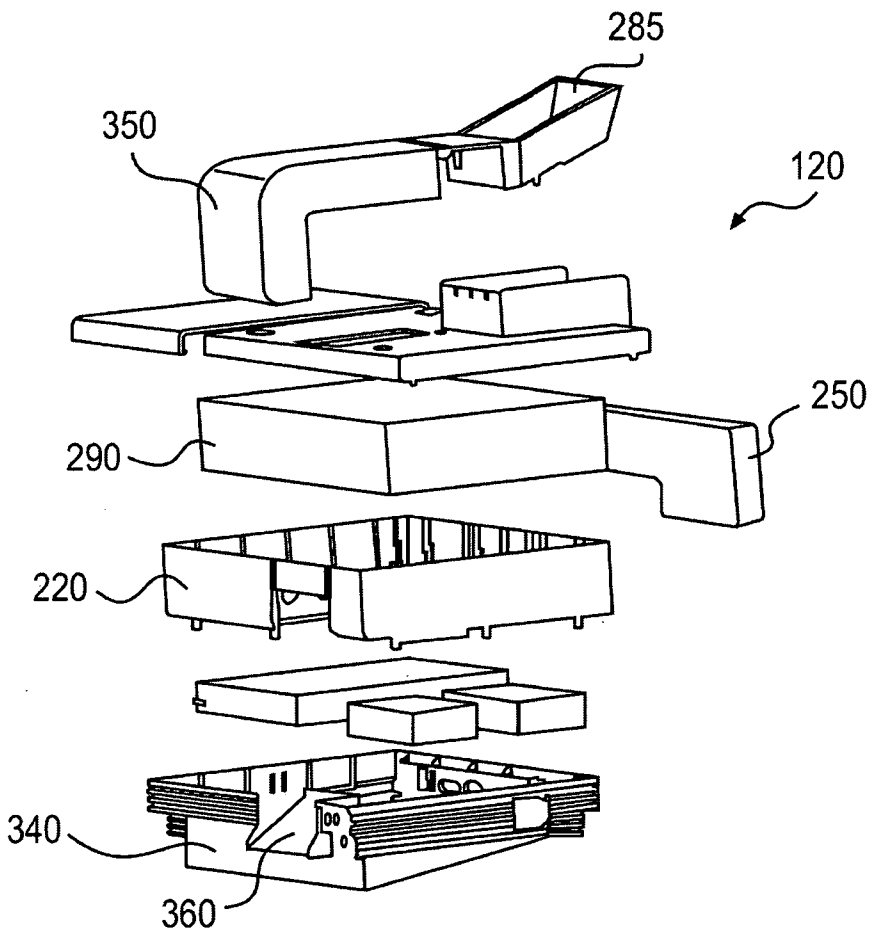
第 4 圖



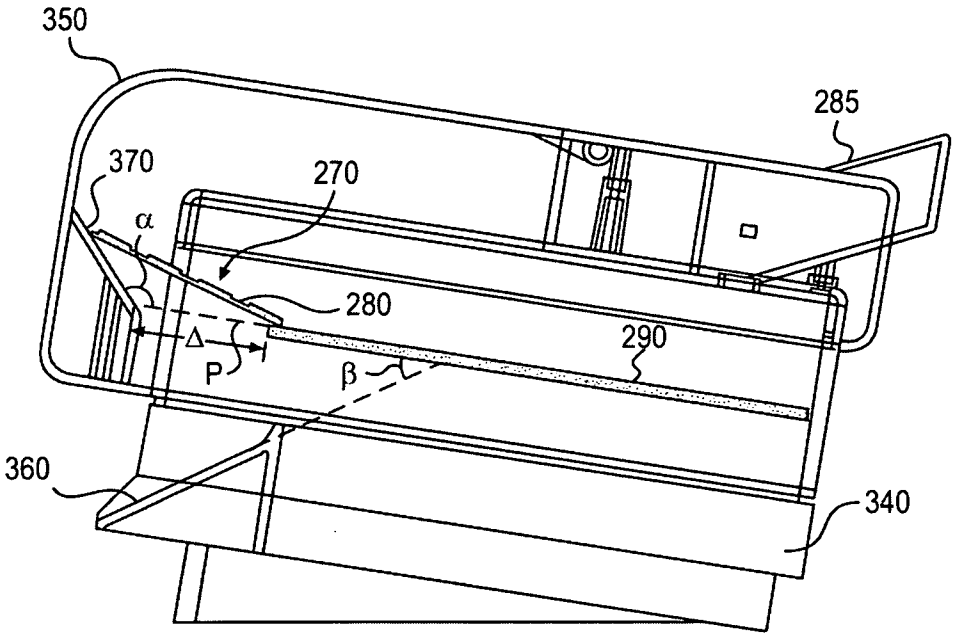
第 5 圖



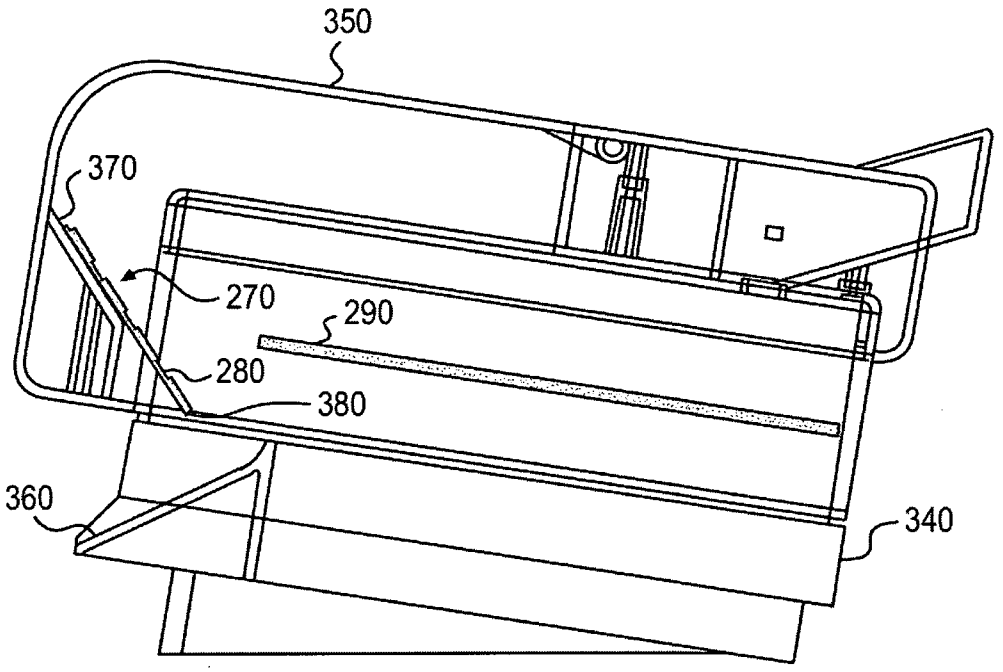
第 6 圖



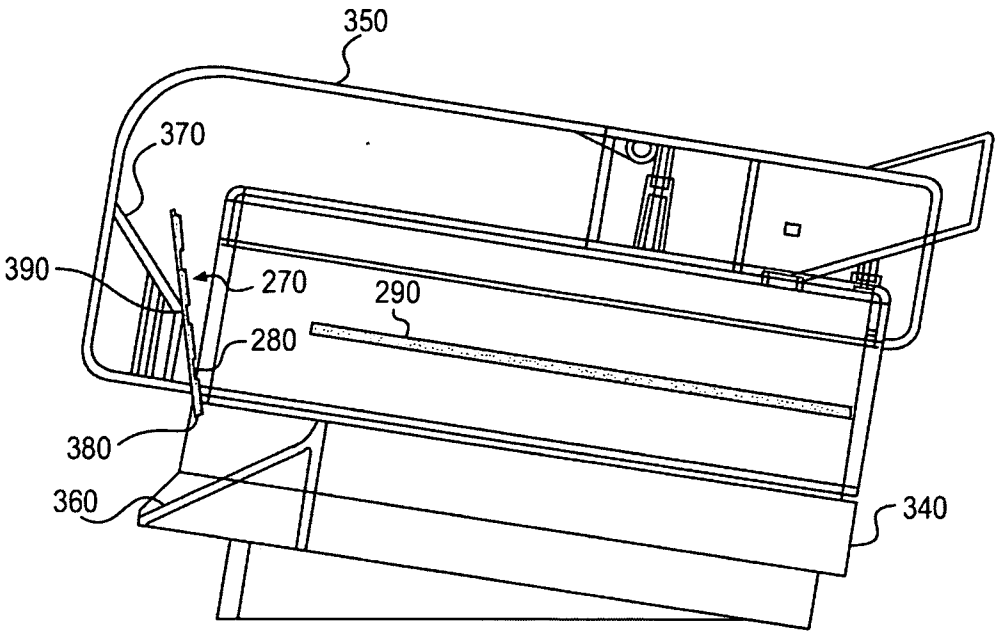
第 7 圖



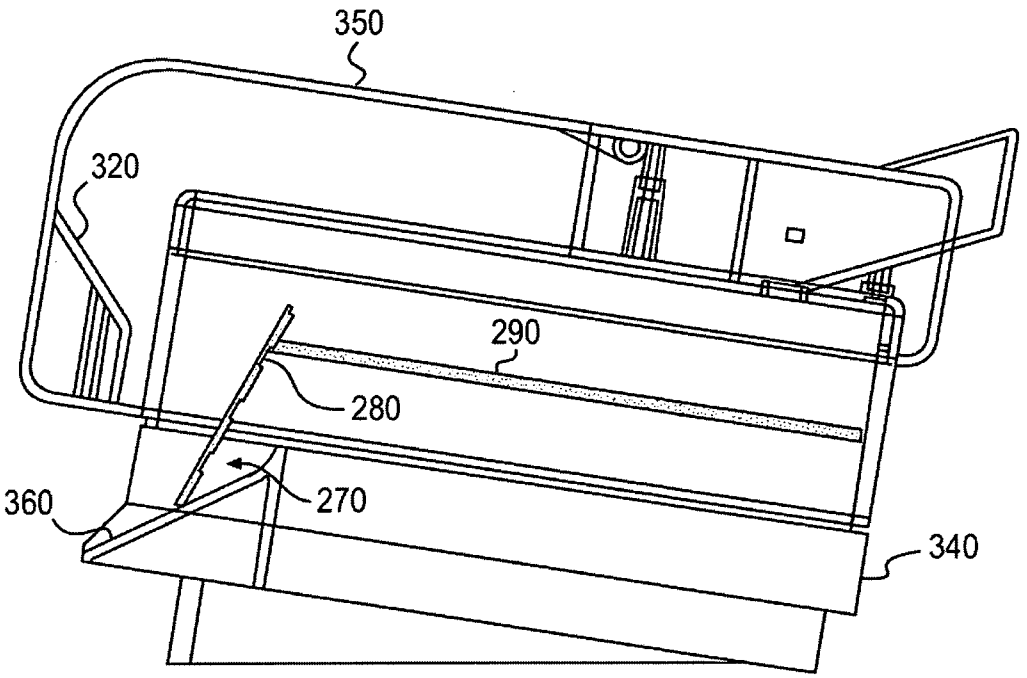
第 8A 圖



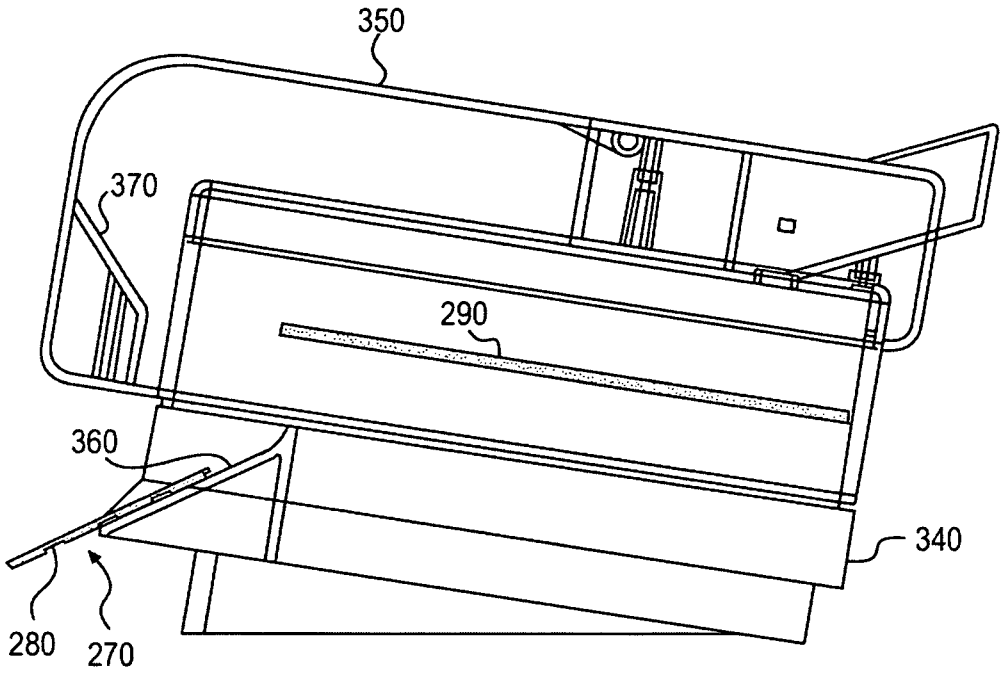
第 8B 圖



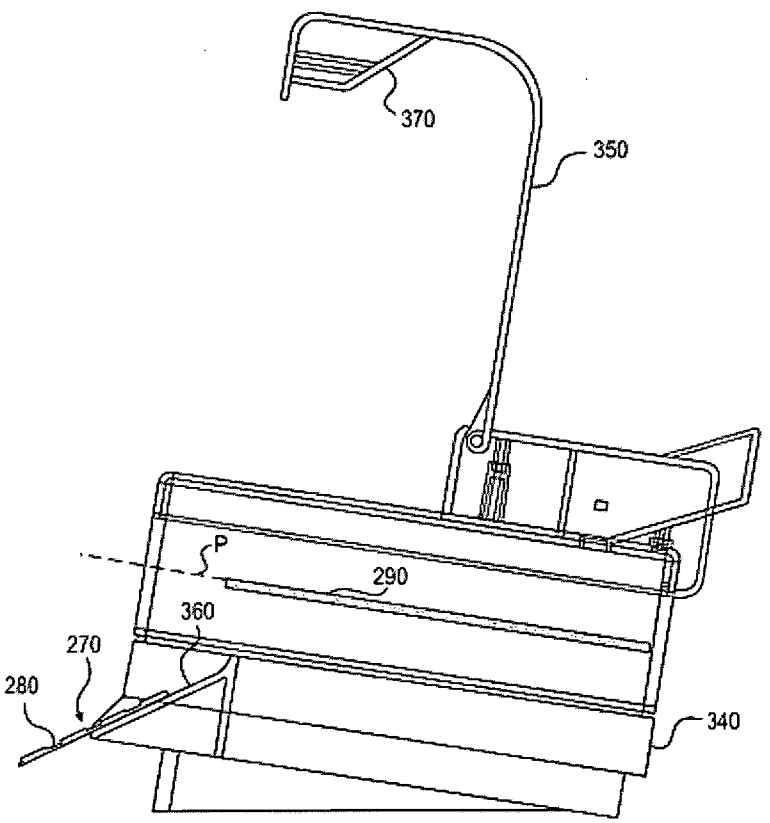
第 8C 圖



第 8D 圖



第 8E 圖



第 9 圖