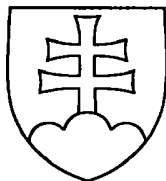


SLOVENSKÁ REPUBLIKA

(19) SK



ÚRAD  
PRIEMYSELNÉHO  
VLASTNÍCTVA  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

# ZVEREJNENÁ PRIHLÁŠKA VYNÁLEZU

- (22) Dátum podania: 20.08.1998  
(31) Číslo prioritnej prihlášky: 1006866  
(32) Dátum priority: 27.08.1997  
(33) Krajina priority: NL  
(40) Dátum zverejnenia: 09.10.2000  
(86) Číslo PCT: PCT/NL98/00472, 20.08.1998

(21) Číslo dokumentu:

# 217-2000

(13) Druh dokumentu: A3

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>:

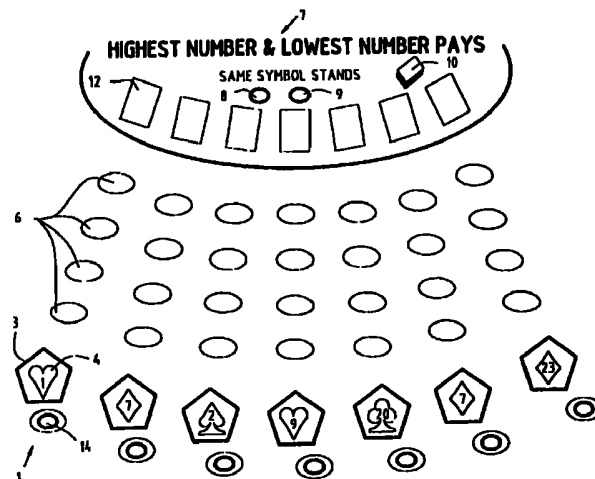
A 63F 3/00

- (71) Prihlasovateľ: PRO-INTRO B. V., Bruinisse, NL;  
(72) Pôvodca vynálezu: Goossens Wilhelmus Johannes, Bruinisse, NL;  
(74) Zástupca: Tomeš Pavol, Ing., Bratislava, SK;

(54) Názov prihlášky vynálezu: **Návrh hracieho stola a jeho použitie na hranie dvojpolohovej hry**

(57) Anotácia:

Opisuje sa návrh hracieho stola na hranie dvojpolohovej hry, obsahujúceho niekoľko hráčskych pozícií (1), z ktorých každá má: odčítacie pole (3), pod ktorým je umiestnený pohyblivý nosič obrazu (4) zobrazujúci niekoľko po sebe idúcich obrazov. Každý z obrazov v každom z prípadov je tvorený kombináciou symbolu z prvej a z druhej skupiny symbolov. Skupina symbolov môže byť zoradená od najvyššieho k najnižšiemu. Symboly druhej skupiny sa líšia typom; stop tlačidlo (14) ovládané hráčom na zastavenie nosiča obrazu (4), ktorý bol uvedený do pohybu; pozíciu na umiestnenie stávky (6); a ďalej obsahuje pozíciu dileru (7), ktorá má: tlačidlo štart (8) ovládané dilerom na uvedenie nosičov obrazu do pohybu; stop tlačidlo (9) ovládané dilerom na zastavenie nosičov obrazu pri neobsadených hráčskych pozíciách uvedených do pohybu; balík kariet (10) s jedným zo symbolov z druhej skupiny symbolov zobrazeným na každej z kariet.



## NÁVRH HRACIEHO STOLA A JEHO POUŽITIE NA HRANIE DVOJPOLOHOVEJ HRY

### Oblasť techniky

Predložený vynález sa týka návrhu hracieho stola a jeho použitia na hranie dvojpolohovej hry. Vynález je vhodne použiteľný najmä v kasínach.

### Doterajší stav techniky

Kasína sú vzrastajúcim zdrojom rekreácie pre množstvo ľudí. Hra určená pre kasíno by mala byť rýchla a vo svojej podstate jednoduchá, aby sa ju ktokoľvek mohol rýchlo naučiť. Hrami známymi z kasín sú ruleta a blackjack. Pretože ruleta okrem umiestňovania žetónov nevyžaduje žiadne aktívne zásahy zo strany hráča a blackjack je zase mnohými ľuďmi považovaný za hru, ktorú je ťažké sa naučiť, bolo zistené, že sa vynorila potreba hry určenej pre kasína, ktorú je možné sa rýchlo naučiť a pri ktorej hráč cíti väčšiu možnosť ovplyvniť priebeh hry.

### Podstata vynálezu

Za týmto účelom poskytuje vynález návrh hracieho stola na hranie dvojpolohovej hry podľa nároku 1 a taktiež jeho použitie na hranie jedného kola dvojpolohovej hry podľa nároku 11. Dvojpolohová hra podľa predloženého vynálezu je koncepčne veľmi jednoduchá a ľahko naučiteľná. Fakt, že hráči sami majú stop tlačidlo, ktoré im dáva možnosť zastaviť nosič obrazu uvedený do pohybu, dáva im pocit, že sú schopní významne ovplyvniť priebeh hry. Hráči, ktorí nie sú medzi výhercami s najvyššou alebo najnižšou hodnotou v porovnaní s ostatnými hráčmi, neprehrávajú okamžite, ale postupujú do dopĺňajúcej hry. Návrh hracieho stola podľa predloženého vynálezu je veľmi vhodný na použitie v kasínach, pričom jeho veľkou výhodou je skutočnosť, že rozvrhnutie stola sa z veľkej časti zhoduje s rozvrhnutím bežného stola na blackjack. Najmä potom rozvrhnutie hracieho stola na hranie dvojpolohovej hry môže byť práve takéto a rovnaký stôl je taktiež vhodný na hru blackjack.

Príklady uskutočnenia návrhu hracieho stola sú opísané vo vedľajších nárokoch 2 až 10.

Dvojpohová hra podľa predloženého vynálezu môže byť uskutočňovaná v mnohých atraktívnych variantoch, ktoré sú opísané vo vedľajších nárokoch 11 až 18.

### **Prehľad obrázkov na výkresoch**

Vynález bude podrobnejšie vysvetlený s odkazom na pripojené obrázky, kde obr. 1 znázorňuje pôdorys návrhu hracieho stola podľa predloženého vynálezu, obr. 2 predstavuje príklad kombinácií symbolov zobrazených na nosiči obrazu podľa predloženého vynálezu a obr. 3 predstavuje pôdorys hracieho stola, zobrazujúci návrh hracieho stola podľa predloženého vynálezu.

### **Príklady uskutočnenia vynálezu**

Návrh hracieho stola na obr. 1 obsahuje sedem hráčskych pozícií 1. Každá z hráčskych pozícií 1 má odčítacie pole 3, pod ktorým je umiestnený otočný nosič obrazu 4, ukazujúci čísla 1 až 24 v určitej postupnosti. Každé číslo je tu kombinované s jedným zo známych kartových symbolov, srdcom, krížom, károm (kosoštvorcom) alebo pikou. Príklad možnej kombinácie medzi sériami čísiel a kartových symbolov je znázornený na obr. 2. Z tohto príkladu je zrejmé, že čísla sú rozdelené úmerne štyrom kartovým symbolom. Nad každým odčítacím polom 3 sa nachádzajú štyri pozície na umiestnenie stávk 6, kde sú umiestňované stávky. Predná pozícia na umiestnenie stávky 6 je určená pre hlavného hráča danej hráčskej pozície 1 a ďalšie tri pozície na umiestnenie stávk 6 sú určené pre jeho spoločníkov. Potom čo hráči a spoločníci umiestnili svoje stávky, môže dealer umiestniť cez pozície na umiestnenie stávk 6 bezpečnostné kryty. To zaručuje dealerovi možnosť zabrániť hráčom nepozorovane odobrať alebo zvýšiť stávky v prípade, že sa hra stane pre dealera komplikovanou. V čele stola sa nachádza pozícia dealera 7. Pozícia dealera 7 má tlačidlo štart 8, ktoré je ovládané dealerom na súčasné uvedenie do chodu alebo odblokovanie siedmych

nosičov obrazu 4. Vedľa tlačidla štart 8 sa nachádza stop tlačidlo 9, pomocou ktorého môže dealer rotujúce nosiče obrazu 4 znova zastaviť.

Za účelom zabrániť náhodnému uvedeniu tlačidla štart 8 do činnosti v priebehu herného kola môže byť doplnené tlačidlo na odblokovanie, ktoré musí byť uvedené do činnosti súčasne s tlačidlom štart.

Dealer má taktiež k dispozícii balík kariet 10, napríklad rozdávač na blackjack alebo stroj na miešanie kariet. Na každej z kariet je zobrazený jeden zo známych kartových symbolov, srdce, kríž, káro alebo pika. Prednostne má každá z kariet navyše jedno z čísiel 1 až 24 a predstavuje teda kombináciu medzi sériami čísiel a kartových symbolov. Číslo na každej z kariet môže byť použité pri variante hry, ktorá bude vysvetlená nižšie. Pozícia dealera 7 obsahuje sedem kartových pozícií 12, na umiestnenie jednej karty na každú hráčsku pozíciu 1. Každá z hráčskych pozícií 1 je vybavená stop tlačidlom 14, umožňujúcim hráčovi zastaviť svoj nosič obrazu 4, ktorý bol uvedený do pohybu dealerom. Stop tlačidlo 14 je prednostne pripojené ku generátoru náhodných čísiel, ktorý je pripojený k pohonu nosiča obrazu 4. Generátor náhodných čísiel zaisťuje, že potom čo hráč stlačil svoje stop tlačidlo 14, zostáva nosič obrazu 4 v pohybe, pokiaľ nedosiahne pozíciu, ktorú vypočítal generátor náhodných čísiel. Hráčovi sa preto zdá, že môže ovplyvniť pozíciu, v ktorej sa nosič obrazu zastaví, v skutočnosti tomu tak nie je, pretože pozícia je vypočítaná generátorom náhodných čísiel. Z tohto hľadiska je zaručené, že dvojpolohová hra podľa predloženého vynálezu je hrou čisto náhodnou.

Hra prebieha nasledovne: hráči zaujmú svoje hráčske pozície 1 a umiestnia peňažnú čiastku alebo určitý počet žetónov na pozíciu na umiestnenie stávk 6. Spoločníci môžu taktiež umiestniť stávky na stôl. Potom čo všetci hráči umiestnili svoje stávky, oznámi dealer ukončenie stávk a pokiaľ si praje, umiestni cez pozície na umiestnenie stávk 6 bezpečnostné kryty a potom uvedie do pohybu nosiče obrazu 4 pomocou svojho tlačidla štart 8. Každý z hráčov môže zastaviť pohyb svojho vlastného nosiča obrazu 4 pomocou svojho vlastného stop tlačidla 14. Pokiaľ nie sú všetky hráčske pozície obsadené, môže dealer zastaviť nosiče obrazu 4 na neobsadených hráčskych pozíciách 1 pomocou svojho stop tlačidla 9. Potom čo boli všetky nosiče obrazu 4 zastavené určí sa, ktorí z hráčov

majú vzhľadom k ostatným najvyššie a najnižšie číslo. Títo hráči sú víťazmi hry a dostanú výhru, napríklad dvojnásobok svojej stávky. Pokiaľ sa vyskytne viac hráčov, ktorí majú najnižšie a najvyššie číslo, stávajú sa všetci víťazmi. Ako zvláštne pravidlo môže byť dojednané, že najvyššie číslo dostane dvojnásobok stávky, zatiaľ čo najnižšie číslo dostane jednonásobok stávky. Hráči, ktorí nevyhrali teraz pokračujú v hre, aby sa aspoň pokúsili získať späť svoju stávku. Za týmto účelom dealer umiestni kartu na kartovej pozícii 12 tých hráčov, ktorí nevyhrali. Ak sa zhoduje kartový symbol v odčítacom poli 3 hráča so symbolom na karte na hráčskej pozícii 1 zmieneneho hráča, môže si tento hráč ponechať stávku. Potom čo sa všetci hráči na hráčskych pozíciách 1 dostali týmto spôsobom na rad, hra končí a môže začať nové kolo hry.

Je možné množstvo variantov vyššie opísanej hry, takže sa dvojpohová hra môže stať pre hráča omnoho atraktívnejšia. Možným variantom hry môže byť rozšírenie hry o variant jackpotu. V tomto prípade hráč umiestni korunu do škáry umiestnenej za týmto účelom na jeho hráčskej pozícii. Po začiatku ďalšieho kola hry sa aktivuje indikátor jackpotu, napríklad červené svetlo, na zmienenej hráčskej pozícii, aby bolo jasné, že hráč sa v priebehu aktuálneho kola hry jackpotu zúčastní. Pokiaľ nastane konkrétna vymedzujúca podmienka, ako napríklad, že padnú rovnaké čísla alebo symboly na šiestich alebo siedmych hráčskych pozíciách, môže byť jackpot alebo jeho časť vyplatená hráčom, ktorí sa jackpotu v danom kole hry zúčastnia. V inom variante jackpotu je každej z hráčskych pozícií 1 pridružený tajný jackpot. Tajný jackpot je vyplatený náhodne jednej z hráčskych pozícií bez nutnosti vkladať mincu. Tajný jackpot narastá a je vyplácaný v závislosti od počtu uvedenia do pohybu a zastavenia rôznych nosičov obrazu 4.

Iný variant sa zameriava na priebeh hry potom, čo bola stanovená najvyššia a najnižšia hodnota. Následne zvyšným hráčom môže byť ponúknutá možnosť medzihry, v ktorej má hráč istú šancu na víťazstvo. Pokiaľ hráč vyhrá v medzihre, ponechá si svoju stávku, prípadne môže získať dodatočnú výhru. Takáto medzihra nesmie byť príliš komplikovaná a herné rozhodovanie musí zostať jednoduché, aby hráč mohol rýchlo zväžiť, ako sa jeho šance zmenia v dôsledku jeho rozhodnutia. Príkladom takej medzihry môže byť nasledujúce: ako

je opísané vyššie, potom čo bola pre každú z hráčskych pozícií obrátená karta, hráči skontrolujú, či sa symbol na ich karte zhoduje so symbolom v odčítacom poli. Pokiaľ sa tak stane, hráč môže ukončiť hru a ponechať si stávkú. Avšak pokiaľ je zároveň číslo na obrátenej karte nižšie, ako číslo v odčítacom poli, má hráč možnosť vyžiadať si od dealera ďalšie karty. V tom prípade dealer pridáva karty až do času, kedy celkový súčet číselných hodnôt kariet dosiahne hodnotu v odčítacom poli hráča. Dôležitý je tu iba symbol prvej obrátenej karty, zostávajúce karty tu vystupujú iba svojou číselnou hodnotou. V prípade úspechu môže hráč získať vysokú výhru. Pokiaľ celková číselná hodnota kariet presiahne hodnotu v odčítacom poli, hráč stráca svoju stávkú.

V ďalšom variante môžu byť určené zvláštne výhry na konkrétne kombinácie symbolov alebo čísiel.

Prednostným variantom hry podľa predloženého vynálezu je nasledujúce: hra začína potom, čo všetci hráči umiestnili svoje stávky. Potom dealer vytiahne jednu kartu, ktorá je platná pre všetkých hráčov a umiestni ju na stôl pred seba rubovou stranou nahor. Dealer stisne tlačidlo štart a sedem nosičov obrazu začne meniť čísla a symboly na displeji. Každý hlavný hráč, nazývaný tiež držiteľ boxu, môže zastaviť rotujúce symboly na svojom displeji stlačením svojho stop tlačidla 14. Po zastavení ukazuje každý displej hodnotu medzi 1 a 24 a jeden zo známych kartových symbolov. Hráči s najvyšším a najnižším číslom sa súčasne stávajú víťazmi a dostanú výhru v pomere 1:2. Zostávajúci hráči postupujú do druhého kola. Dealer teraz ukáže slepú kartu. Karta je porovnaná s hodnotou a symbolom na každom zo zostávajúcich displejov. Môžu nastať nasledujúce možnosti: 1) Dvojitá zhoda: tak symbol, ako aj hodnota na displeji sa zhodujú so symbolom a hodnotou na karte. Hráč je vyplatený v pomere 10:1. 2) Zhoda čísiel: zhoduje sa iba číselná hodnota na displeji s hodnotou na karte. Hráč je vyplatený v pomere 1:1. 3) Zhoda symbolov: zhoduje sa iba symbol na displeji so symbolom na karte. To dáva hráčovi viac možností: a) Odstúpenie: hodnota na displeji je nižšia ako hodnota na karte. Hráč si ponechá svoju stávkú. b) Zhoda alebo odstúpenie: hodnota na displeji je vyššia ako hodnota na karte. To pre hráča znamená, že si môže zakúpiť ďalšie karty. Vyťahovaním kariet musí súčet ich hodnôt dosiahnuť rovnaké hodnoty ako sú na displeji, alebo zostať nižšie ako je táto hodnota.

Pritom je pri dodatočne ťahaných kartách bratý zreteľ iba na ich číselné hodnoty, symbol sa už zhodovať nemusí. Pokiaľ súčet číselných hodnôt kariet zostane nižší ,ako hodnota na displeji, alebo sa s ňou zhodne, získa hráč výhru závislú od počtu dodatočne ťahaných kariet, ktoré si zakúpil. Zakúpenie jednej karty je vyplatené v pomere 1:1, zakúpenie dvoch kariet je vyplatené v pomere 2:1, troch kariet v pomere 3:1 atď. Pokiaľ hráč prekročí zmienenu hodnotu, bank vyhráva. Pred zakúpením kariet má hráč možnosť zdvojnásobiť stávkou. 4) Žiadna zhoda: nezhoduje sa ani symbol, ani číselná hodnota na displeji so symbolom alebo hodnotou na karte. Bank vyhráva a ponechá si hráčovu stávkou.

Pokiaľ nastane pre viac hlavných hráčov možnosť Zhoda symbolov s variantom Zhoda alebo Odstúpenie, potom sú títo hráči vrátane svojich spoločníkov postupne opýtaní, či majú záujem si zakúpiť doplnkovú kartu, zdvojnásobiť stávkou alebo ukončiť hru. Pred obrátením druhej karty sa dealer znovu spýta každého z hráčov, či chcú zakúpiť ďalšiu kartu, zdvojnásobiť stávkou alebo ukončiť hru, atď. V momente, kedy hráč ukončí hru, dealer ho vyplatí. Vzhľadom na to, že karty sú týmto spôsobom obrátené spoločne pre všetkých hráčov, je sedem kartových pozícií 12 znázornených na obr. 1 zbytočných a v tomto prípade postačuje centrálna kartová pozícia. Takéto centrálné obrátenie kariet urýchľuje hru, čím ju robí atraktívnejšiu.

Iný príklad uskutočnenia hracieho stola podľa predloženého vynálezu je znázornený na obr. 3. Rozmery stola sa prednostne zhodujú s rozmermi tradičného hracieho stola a vzhľadom sa podobá stolu na blackjack. Stôl má dosku, ktorá pozostáva zo siedmych rohov a obsahuje sedem hráčskych boxov 30. Každý z hráčskych boxov 30 má displej 31, stop tlačidlo 32 a päť oválov na umiestnenie stávky 33, z ktorých predný ovál na umiestnenie stávky 33a je určený pre box hlavného hráča.

Dealer má k dispozícii centrálny displej 35, za ktorým sa nachádza centrálna kartová pozícia 36, kde dealer umiestňuje karty, ktoré obracia v priebehu medzihry. Pozícia dealera má ďalej tlačidlo štart 38, stop tlačidlo 39, misku na žetóny 40, rozdávač na blackjack alebo automatický stroj na miešanie kariet 41, pokladňu 42, schránku 43 a zásobník na karty 44. Hráčske boxy 30 sú vymedzené ohrádkou 47, za ktorou môžu hráči sedieť na stoličkách. Stôl má

odkladací okraj 48, vybavený popolníkmi, miskami na žetóny a držiakmi na poháre. Stôl taktiež obsahuje softvér a elektroniku na riadenie pohyblivých nosičov obrazu pod odčítacími poľami displejov 31. Softvér a elektronika sú skryté pod doskou stola.

Stôl je predovšetkým vhodný na hranie dvojpolohovej hry podľa predloženého vynálezu, ale zároveň je možné ho použiť na hranie ďalších hier ako je tradičný blackjack.

To znamená, že podľa vynálezu je vytvorená atraktívna hra, vhodná najmä na prevádzkovanie v kasínach, pričom táto hra je založená čisto na náhode a nemôže teda byť hráčmi ovplyvnená v ich prospech, avšak zároveň hráči majú dojem, že tomu tak je. Pravidlá hry môžu byť veľmi jednoduché a môžu byť rozšírené do mnohých variantov. Spôsob navrhnutia stola umožňuje množstvo variantov uskutočnenia. Napríklad množstvo hráčskych pozícií je premenné a miesto rotujúceho nosiča obrazu môže byť použitý elektronický ovládaný displej. Zároveň existuje množstvo možností pre skupiny symbolov A a B, získané tak, že prvá skupina symbolov môže byť zostavená postupne v určitom rozsahu a druhá skupina symbolov môže byť porovnávaná s nosičmi symbolov z druhej skupiny symbolov umiestnených náhodne na stole dealerom. Napríklad pre prvú skupinu symbolov je mysliteľné použitie hodín s 24-hodinovým displejom, pričom hráči zastavujú svoje vlastné hodiny. Toto usporiadanie produkuje niekoľko svetových časov, ktoré môžu byť vzájomne porovnané. Druhá skupina symbolov môže byť tvorená napríklad štyrmi rôznymi farbami.

Je možné poskytnúť centrálny displej, viditeľný všetkým hráčom a divákom a zobrazujúci rôzne hodnoty a symboly každého z displejov.

Hra môže byť ďalej automatizovaná tým, že je možné dodať scanner na snímanie kariet, obrátených dealerom. Výsledok snímania môže byť zobrazený na centrálnom displeji, ale i na automatické porovnanie displejov s kartou. Výsledok tohto porovnania môže byť použitý na svetelné ukazovatele, pomáhajúce alebo radiace dealerovi a/alebo hráčom v priebehu hry.

Hra podľa predloženého vynálezu je vhodná nielen do kasín, ale môže byť taktiež využitá na počítačové, televízne alebo spoločenské hry určené na použitie v domácnostiach.

## PATENTOVÉ NÁROKY

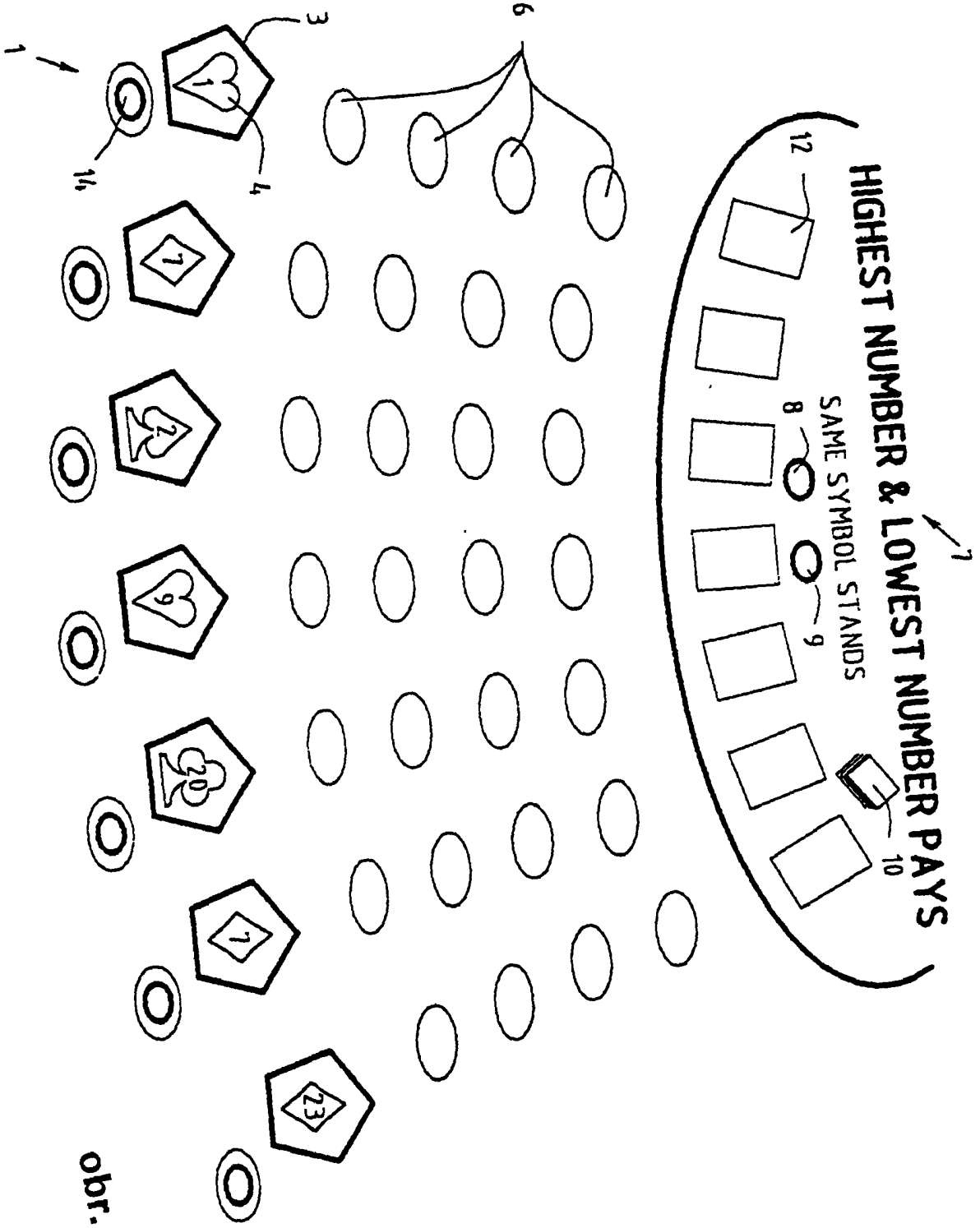
1. Návrh hracieho stola na hranie dvojpohovej hry, vyznačujúci sa tým, že obsahuje: - niekoľko hráčskych pozícií (1), pričom každá hráčska pozícia (1) je vybavená: a) odčítacím polom (3), pod ktorým je umiestnený pohyblivý nosič obrazu (4), zobrazujúci niekoľko po sebe idúcich obrazov, pričom každý z obrazov v každom z prípadov je tvorený kombináciou symbolu z prvej a z druhej skupiny symbolov (A respektíve B), kde prvá skupina symbolov (A) môže byť zoradená od najvyššieho k najnižšiemu, symboly druhej skupiny (B) sa odlišujú typom; b) stop tlačidlom (14), prepojeným s nosičom obrazu (4) a ovládaným hráčom na zastavenie nosiča obrazu (4), ktorý bol uvedený do pohybu, pričom dôjde k zastaveniu určitého obrazu v odčítacom poli; c) aspoň jednou pozíciou na umiestnenie stávk (6) na umiestnenie peňazí, žetónov a pod.; - pozícia dealera (7), ktorý má: d) tlačidlo štart (8), ovládané dealerom na uvedenie nosičov obrazu (4) do pohybu; e) stop tlačidlo (9), ovládané dealerom na zastavenie nosičov obrazu pri neobsadených hráčskych pozíciách (1) uvedených do pohybu; f) balík kariet (10) s jedným zo symbolov z druhej skupiny symbolov (B) zobrazených na každej z kariet.
2. Návrh hracieho stola podľa nároku 1, vyznačujúci sa tým, že prvá skupina symbolov (A) je tvorená stúpajúcim radom čísiel.
3. Návrh hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 alebo 2, vyznačujúci sa tým, že druhá skupina symbolov (B) pozostáva zo symbolov srdca, kríža, kára a piky.
4. Návrh hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 až 3, vyznačujúci sa tým, že má generátory náhodných čísiel na každú z hráčskych pozícií (1), kde každý z generátorov náhodných čísiel je umiestnený medzi stop tlačidlom (14) ovládaným hráčom a pohyblivým nosičom obrazu (4).
5. Návrh hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 až 4, vyznačujúci sa tým, že pohyblivým nosičom obrazu (4) je otočný valec.

6. Návrh hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 až 5, vyznačujúci sa tým, že každá z pozícií na umiestnenie stávky (6) má bezpečnostný kryt na jej zakrytie.
7. Návrh hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 až 6, vyznačujúci sa tým, že rozvrhnutie hracieho stola je zároveň vhodné na hru blackjack.
8. Návrh hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 až 7, vyznačujúci sa tým, že každá z hráčskych pozícií (1) má zároveň štrbinu na mince a s ňou spojený indikátor jackpotu.
9. Návrh hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 až 8, vyznačujúci sa tým, že každá karta z balíka kariet (10) navyše nesie jeden zo symbolov prvej skupiny symbolov (A).
10. Návrh hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 až 9, vyznačujúci sa tým, že pozícia dealera (7) navyše obsahuje aspoň jednu kartovú pozíciu (12) na umiestnenie kariet obrátených v priebehu hry.
11. Použitie návrhu hracieho stola podľa aspoň jedného z nárokov 1 až 10 na hranie herného kola dvojpolohovej hry, vyznačujúce sa tým, že zahŕňa nasledujúce kroky: a) hráči umiestnia peňažitú čiastku, žetóny a pod.; b) pohyblivé nosiče obrazu (4) na všetkých hráčskych pozíciách (1) sú uvedené do pohybu, pričom nesú niekoľko po sebe idúcich obrazov, pričom každý z obrazov v každom z prípadov je tvorený kombináciou symbolu z prvej a z druhej skupiny symbolov (A respektíve B), kde prvá skupina symbolov (A) je tvorená radmi symbolov, ktoré môžu byť zoradené od najvyššieho k najnižšiemu a druhú skupinu (B) tvoria symboly, ktoré sa líšia typom; c) každý hráč zastaví nosič obrazu (4) prislúchajúci jeho hráčskej pozícii (1), čím sa konkrétny obraz zastaví v odčítacom poli (3); d) dealer zastaví nosiče obrazu (4) všetkých neobsadených hráčskych pozícií (1); e) určia sa hráčske pozície (1), ktoré v porovnaní s ostatnými hráčskymi pozíciami (1) majú zobrazené najvyššie a najnižšie symboly z prvej skupiny symbolov (A) na svojich obrazoch a týmto hráčom je vyplatená pevná výhra; f) pre každého zo zostávajúcich hráčov je z balíka kariet (10) obrátená karta so symbolom z druhej

skupiny symbolov (B), čo daným hráčom umožňuje aspoň ponechať si svoju stávkku v prípade, že symbol na karte, ktorá bola obrátená sa zhoduje so symbolom z druhej skupiny symbolov (B) na obraze pred sebou.

12. Použitie podľa nároku 11, vyznačujúce sa tým, že hráčovi, ktorý v porovnaní s ostatnými hráčskymi pozíciami (1) má najvyšší symbol z prvej skupiny symbolov (A) na obraze pred sebou je vyplatený dvojnásobok stávky.
13. Použitie podľa aspoň jedného z nárokov 11 alebo 12, vyznačujúce sa tým, že je v niekoľkých hracích kolách hry zo zvláštnych stávok hráčov vytvorený jackpot, ktorý je vyplatený iba hráčom, ktorí vsadili do jackpota v priebehu daného kola hry a zároveň splnili danú podmienku na obraz pred sebou.
14. Použitie podľa aspoň jedného z nárokov 11 až 13, vyznačujúce sa tým, že hráči, ktorí v porovnaní s ostatnými hráčskymi pozíciami (1) nemajú na obraze pred sebou najvyšší alebo najnižší symbol z prvej skupiny symbolov (A) sa zúčastnia doplňujúcej hry.
15. Použitie podľa nároku 14, vyznačujúce sa tým, že doplňujúca hra je ponúknutá zostávajúcim hráčom, ktorých symbol na obraze pred nimi sa zhoduje so symbolom na obrátenej karte.
16. Použitie podľa nároku 15, vyznačujúce sa tým, že prvá skupina symbolov (A) je tvorená stúpajúcimi radmi čísiel a každá z kariet z balíka kariet (10) má navyše symbol z prvej skupiny symbolov (A), keď doplňujúca hra ponúka možnosť zakúpenia zvláštnych kariet za účelom dosiahnutia určitého súčtu hodnôt kariet a kedy hráč úspešný v tejto hre dostane výhru závislú od počtu obrátených kariet.
17. Použitie podľa nároku 16, vyznačujúce sa tým, že daný súčet hodnôt kariet musí zostať nižší alebo byť zhodný s číselnou hodnotou na obraze pred hráčom, aby hráč bol úspešný.

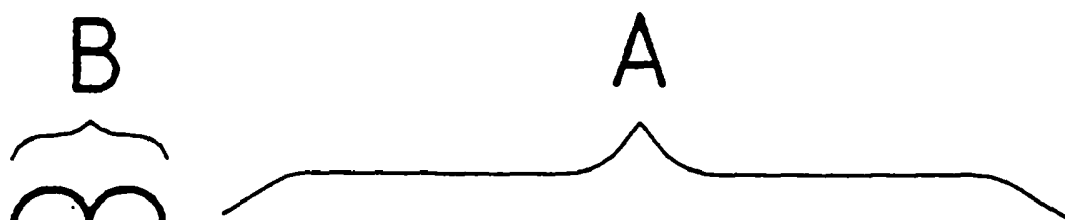
**18. Použitie podľa aspoň jedného z nárokov 11 až17, vyznačujúce sa tým, že je vyplatená zvláštna výhra hráčom, ktorí majú určitú kombináciu symbolov a/alebo obrazov.**




obr. 1

B

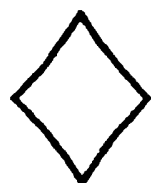
A




= 1 5 9 13 17 21



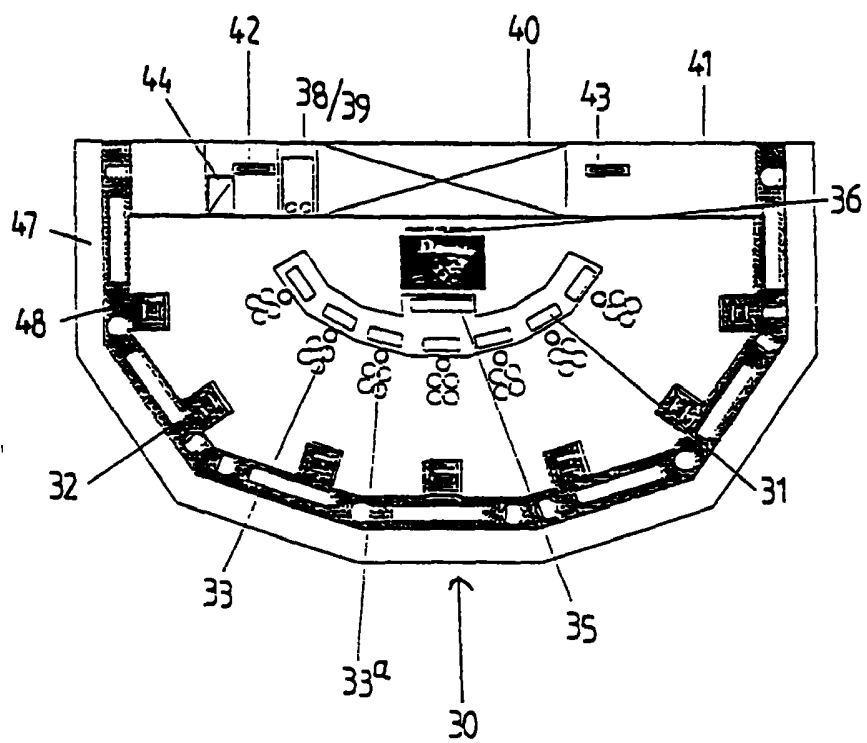
= 2 6 10 14 18 22



= 3 7 11 15 19 23



= 4 8 12 16 20 24



obr. 3