

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7590352号
(P7590352)

(45)発行日 令和6年11月26日(2024.11.26)

(24)登録日 令和6年11月18日(2024.11.18)

(51)国際特許分類	F I				
A 6 3 F	1/02	(2006.01)	A 6 3 F	1/02	A
A 6 3 F	1/06	(2006.01)	A 6 3 F	1/06	A
A 6 3 F	1/04	(2006.01)	A 6 3 F	1/04	Z

請求項の数 7 (全12頁)

(21)出願番号	特願2021-572570(P2021-572570)	(73)特許権者	521533290
(86)(22)出願日	令和2年4月28日(2020.4.28)		フラッシュド・ゲーム・エルエルシー
(65)公表番号	特表2022-535296(P2022-535296 A)		アメリカ合衆国・オハイオ・4 5 2 0 9 ・シンシナティ・バックストン・アベニ ュー・3 8 7 4・# 9 1 1 5
(43)公表日	令和4年8月5日(2022.8.5)	(74)代理人	100108453
(86)国際出願番号	PCT/US2020/030231		弁理士 村山 靖彦
(87)国際公開番号	WO2020/247114	(74)代理人	100110364
(87)国際公開日	令和2年12月10日(2020.12.10)		弁理士 実広 信哉
審査請求日	令和5年3月15日(2023.3.15)	(74)代理人	100133400
(31)優先権主張番号	16/434,246		弁理士 阿部 達彦
(32)優先日	令和1年6月7日(2019.6.7)	(72)発明者	デイヴィッド・アール・ブテン
(33)優先権主張国・地域又は機関	米国(US)		アメリカ合衆国・オハイオ・4 5 2 0 8 ・シンシナティ・ヒーキン・アベニュー ・3 6 2 9
		最終頁に続く	

(54)【発明の名称】 カジノ様式ゲーム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

1人または複数の遊戯者用のカジノ様式ゲームを実現するためのシステムであって、
5～17の整数を決定するための手段であって、前記手段が、標準的なシャッフルされた
4つの組札の一组のトランプカードであり、前記整数が、ある組札の5枚のカードを示すよ
うに順次開くカードの総数である、手段と、
遊戯者ごとの賭けを示す少なくとも1つのマーカと、
指定領域を示す特徴を有する遊戯フィールドが印刷された物体であって、前記指定領域
が、(i)少なくとも1つの賭けを示すマーカが遊戯者によって配置される5～17に指定され
た整数空間と、(ii)前記トランプカードの組札ごとに指定されたカード空間とを表示する、
物体と
を含む、システム。

【請求項 2】

前記遊戯フィールドが、2つの色の空間を含み、かつ各々が赤または黒のどちらかに関
連付けられている、賭けを示すマーカが配置されている場合がある、指定された外面的賭
け空間をさらに表示し、開かれる最終カードの前記色が、色の空間上になされた賭けの勝
者を決定する、請求項1に記載のシステム。

【請求項 3】

前記遊戯フィールドが、4つの組札の空間を含み、かつ各々が、ハート、ダイヤ、スペ
ード、またはクラブのうちの1つに関連付けられている、賭けを示すマーカが配置されて

いる場合がある、指定された外面的賭け空間をさらに表示し、開かれる前記最終カードの前記組札が、組札の空間上になされた賭けの勝者を決定する、請求項2に記載のシステム。

【請求項4】

前記遊戯フィールドが、2つの色の空間を含み、各々が赤または黒のどちらかに関連付けられており、4つの組札の空間を含み、かつ各々が、ハート、ダイヤ、スペード、またはクラブのうちの1つに関連付けられている、賭けを示すマークが配置されている場合がある、指定された外面的賭け空間をさらに表示し、開かれる前記最終カードの前記色および組札が、前記色の空間および前記組札の空間上になされた賭けの勝者を決定する、請求項1に記載のシステム。

【請求項5】

前記遊戯フィールドが、ハウス番号が指定されている整数空間のうちの1つをさらに表示し、決定されたとき、外面的賭け空間上のすべての賭けを負けにさせる、請求項4に記載のシステム。

【請求項6】

拡張賭けを指定する前記整数の空間のうちの少なくとも1つに関連付けられた特徴をさらに含み、前記特徴が、ハート、ダイヤ、スペード、またはクラブに関連付けられた指示を含み、決定された整数および開かれる前記最終カードの前記組札の両方上になされた賭けが、増額された払戻金を提供する、請求項2に記載のシステム。

【請求項7】

前記カード空間が、各組札の5枚のカード用の空間を備え、組札ごとの5番目の空間が、独立して仕切られている、請求項1に記載のシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、賭け金を伴うテーブル上でのカジノ様式ゲームとして遊戯されることがある、または家庭でのボードタイプのゲームとして遊戯されることがあるゲーム、および1人または複数の遊戯者のための遊戯方法に関する。より詳細には、ゲームは、一組の通常のトランプカードと組み合わせて、ボードまたはテーブル上の遊戯フィールドを使用する。

【背景技術】

【0002】

カジノの顧客は、すぐに理解され、賭け金の大きさ、勝ち目、および払戻金の柔軟性を提供するルールを伴うゲームで遊戯することを好む。複雑な賭け方のゲームは、初心者をお臆病にしまいがちであり、それが人々の参加を思いとどまらせる。いくつかの顧客が、技能および戦略のいくつかの要素を含むゲーム(ポーカーまたはブラックジャック)引きつけられる一方で、他の人々は、純粋な運のゲーム(ルーレットまたはスロットマシンなど)に引きつけられる。

【0003】

複数の遊戯者が同時に賭けることができるゲーム(ルーレット、さいころ、またはブラックジャック)は、社会的交流および仲間意識をはぐくむことができ、それが、遊戯者が遊戯を続けることを励ます。すぐには遊戯が終わらず、比較的短時間(通常2分未満)にわたって進行するゲーム、たとえば競馬は、遊戯者が好ましい結果のために声援することでき、賭ける経験の興奮を拡大する。

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

【0004】

本発明は、純粋に運によって勝者を決定する、簡単なルールを使用する、カジノ様式ゲームを提供する。それは、ほとんどのカジノ顧客がすでに馴染み深い、通常の一組のトランプカードを使用し、5~17の数を決定し、遊戯者が、多種多様な賭けの勝ち目および払戻金から選ぶことを可能にする。ゲームは、単独の遊戯者で、または複数の遊戯者で遊戯される場合がある。各遊戯者は、複数の賭けを行うことができ、勝負および払戻金の勝ち

10

20

30

40

50

目が異なる確率を伴う、異なる賭けを選択することができる。ゲームは、カードが配られ、異なる潜在的勝者が「接戦で」または「リードして」進行するが、最終結果は最終カードが配られるまで決定しない。

【 0 0 0 5 】

通常、賭けがなされた後、通常のシャッフルされた一組のカードが配られることによって遊戯は開始し、ある組札の5枚目が配られるまで、1枚ずつ開かれる。配られたカードの総枚数は、必然的に5～17であるが、各々の数の確立は広くさまざまである。ラウンドごとに、遊戯者は、配られるカードの総枚数が何枚になるかについて「内面的」または「ストレート」の賭けを行う。各数の勝ち目(および払戻金)は異なり、5は最も望みが薄い、最大の払戻金を引き渡す。

10

【 0 0 0 6 】

「外面的」の賭けは、たとえば、最終カードの組札または色、あるいはグループの他の組み合わせに関して、なされる場合がある。いくつかの実施形態では、数は、「ハウス」数である場合があり、すべての外面的賭けが負けとなるが、遊戯者も、ハウス数に賭けることができる。

【 0 0 0 7 】

カジノ設定では、ゲームは、ディーラを含み、ディーラは賭けないが、カードを配り、勝った賭けに払い戻す。家庭版では、ディーラは、遊戯者でもあり、賭けを行うこともある。さらに、ディーラの役割は、遊戯者中での輪番であってもよい。

【 0 0 0 8 】

20

本発明の他の態様、特徴、利益、および利点は、当業者には、そのすべてが本開示の一部を含む、多様な実施形態の添付図面を用いた、詳細な説明から明らかになるであろう。

【 0 0 0 9 】

多様な作図を通して、同様の参照符号が、同様の部分を示すために使用されている。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【図1】本発明の第1の実施形態によるゲームの遊戯面を表す図である。

【図2】本発明の第2の実施形態によるゲームの遊戯面を表す図である。

【図3】例示のカード配布および例示の遊戯者のマーカを含む、図2の遊戯面を示す図である。

30

【図4】本発明の第3実施形態によるゲームの遊戯面を表す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

作図を参照し、本項は、個別の実施形態ならびにその詳細な構造および操作を説明する。本明細書を通して、「ある実施形態」、「一実施形態」、「いくつかの実施形態」への参照は、個別の記述されている形体、構造、または特性が、少なくとも1つの実施形態に含まれる場合があることを意味している。したがって、本明細書を通して多様な箇所での「ある実施形態では」、「一実施形態では」、「いくつかの実施形態では」という語句の出現は、必ずしもすべて同一の実施形態を参照するとは限らない。さらに、説明された形体、構造、および特性は、1つまたは複数の実施形態で、任意の好適なやり方で組み合わせられてもよい。本明細書での本開示を考慮して、当業者は、多様な実施形態が、特有の詳細のうちの1つまたは複数を用いずに、他の方法、構成要素、材料などを用いて実施されることが可能である、ことを認識するであろう。いくつかの例では、よく知られた構造、材料、または操作が、実施形態の態様が不明瞭になることを避けるために、示されていない、または詳細に説明されていない。

40

【 0 0 1 2 】

カジノの顧客は、52の総枚数のカード、4つの組札(ハート、スペード、ダイヤ、クラブ)の13の各々から構成される、標準的な一組のトランプカードを使用することに親しみを有すると考えられる。彼らはまた、ルーレットのような数を選ぶゲームに精通していると考えられる。

50

【0013】

図1を参照すると、本発明の第1の実施形態による、特徴を使用するゲームの遊戯領域またはフィールド10が示されている。遊戯フィールド10は、家庭遊戯版にはゲームボード上に、カジノ様式版には、たとえばテーブル面上に印刷されてもよい。遊戯フィールド10は、配布時の遊戯カードの場所用の指定空間14の4つの列および4つの行を有する格子部12を含む。格子部12の最下部には、決勝線16、または格子12を各列の下に最終空間18から分離する他の境界が、あってもよい。特徴20、22、24、26は、各列の上部に配設され、たとえば、列の組札(すなわち、ハート、スペード、ダイヤ、クラブ)を示す。決勝線の代わりにまたは加えて、最終空間18は、その特有の状態を示す特徴または他の境界を含む場合がある。

10

【0014】

遊戯フィールド10上の他の部位には、賭けフィールド28があり、空間は、5~17の数字でラベル付けされている。遊戯者は、カジノチップを使用するなどして、賭けを賭けフィールド28に配置する。30で示される、遊戯フィールド10の別の部分は、「外面的」賭け用の領域を含んでもよい。これらは、たとえば、赤/黒または個別の組札(ハート、スペード、ダイヤ、またはクラブ)を含む場合がある。

【0015】

通常、賭けフィールド28内に表示される勝利番号は、一組の無作為にシャッフルされた通常のトランプカードを、1枚ずつ格子部上に配布することによって、決定される。各カードが配布されるとき、その組札20、22、24、26を表現する列に配置される。ある組札の5番目のカードが配布されたとき、それは、その組札に対応する最終空間18に配置される。ある組札の5番目のカードが配布されると、配布は終了する。配布されたカードの総枚数(最小5~最大17の整数)が、賭けフィールド28内で勝利番号を決定する。最終カードの組札および/または色が、任意の外面的賭け30の勝者を決定してもよい。

20

【0016】

各配布によって決定される整数(数字)は、予測可能ではないが、厳密に「無作為である」よりむしろ「確率論的」であるので、決定された整数(および賭けフィールド28内の対応する数字の空間)ごとの勝ち目は様々である。それゆえ、任意の個別の数字における賭けの払戻金も、それに従い変化してもよい。選択され得ることが最も少ない共通の数字は5であり、最初の5枚のカードが、シャッフルされた一組から配布されたときに、すべてが同じ組札のときにのみ、もたらされる。選択され得ることが最も多い数字は、12、13、および14である。17は、各組札の4つのカードがまず、配布された後にのみ選択される。選択されたその番号の対応する勝ち目によって決定される、賭けフィールド28内の番号ごとの払戻金の比率は、各数字に関連付けられたブロック内に示されている特徴32によって示されてもよい。より単純でより直感的な、外面的賭け30の払戻金は、遊戯フィールド10に示されても、示されなくてもよい。勝ち目および払戻金比率の詳細は、別個に以下で説明されることになる。

30

【0017】

所望される場合、拡張賭け用の追加空間34が、多様性を加え、潜在的な払戻金を増大させるために、配設されてもよい。たとえば、図1の実施形態では、拡張賭け空間34は、数字17にのみ関連づけられて示されている。拡張賭け34の各々は、4つの組札(ハート、スペード、ダイヤ、およびクラブ)の各々を表現する絵柄を含んでもよい。これは、遊戯者が数字17(任意の組札の)上に賭けることだけでなく、どの組札が最終の17番目に配布されるカードに関連付けられることになるかを推理することも可能にする。この例では、17の払戻金は、35:1であり、一方、最終カードの組札のやはり正しい選択の拡張払戻金は、およそ140~150:1に増大する。

40

【0018】

所望される場合、賭けフィールド28内の番号ブロックのうちの1つは、「ハウス」番号36として指定される場合がある。図示されている実施形態では、ハウス番号は、番号8のための賭け空間36である。この例では、8枚のカードが所与の組札の5枚目に到達するた

50

めに配布された場合、賭けフィールド28内の番号8のブロック36上の賭けのみが、ハウス番号が勝ったときに支払われることになる、すなわちすべての外面的賭け30は負ける。この任意選択は、カードが配布されたとき、ドラマを加えることができる(そしてハウスに小さい追加の利点を与える)。格子部12内の列のうちの1つがすでに4つの組札で満たされている場合、配布される次のカードが、ゲームを終了させ得る。外面的賭け30を行った遊戯者は、勝つために(ハウス番号36よりも)低いまたは高い番号を声援する。いくつかの事例では、このことは、8番目のカードが配布されるときに、追加の予想を生み出すことがある。遊戯者は、ハウス番号ブロック36に自由に賭けることができ、その番号が選択されたときに勝ちとなる。通常、ハウスは、最高または最低の勝ち目のどちらでもない番号を選択するであろう。

【0019】

ここで図3を参照すると、ゲーム遊戯の一例を含む第2の実施形態の遊戯フィールド10aが示されている。マーカ38が、1人または複数の遊戯者によって、賭けフィールド28内部、外面的賭け空間30、および/または拡張賭け空間34の番号付けられた空間上に配置されている。図解を簡単にするために、図示されているすべてのマーカ38は、外観的に同一である。実際には各遊戯者は、マーカ38の異なる色または模様を有し、価値の額面もそれに示されることも可能であろう。ルーレットおよびさいころゲーム(クラブなどの)におけるように、遊戯者は、賭け金の量を増やすために、複数のチップまたはマーカ38を賭け空間に積み重ねる場合がある。2人以上の遊戯者が、賭けフィールド28、外面的賭け30、および/または拡張賭け34の同一の番号ブロック上に賭けを配置する場合がある。各遊戯者は、所望されるような、わずかなまたは多くの賭けを行うことができる。

【0020】

図示されている例では、マーカ38aが、BLACK(黒)上に配置されており、これが、最終カードがスペードまたはクラブのときに支払われることになる。別のマーカ38bが、外面的賭けフィールド30内のRED(赤)空間37上に配置されており、これが、最終カードがハートまたはダイヤのときに支払われることになる。同様に、マーカ38c、38dが、スペードおよびダイヤ空間39、41上にそれぞれ配置されている。

【0021】

主要賭けフィールド28内部で、マーカ38eが5つの正方形上に配置されたおり、それが単一の組札の5つのカードだけが配布される事象で支払われることになる。別のマーカ38fが拡張賭けを表し、6枚のカードが配布され6枚目のカードがハートの場合のみ支払われる。分割賭けが、他のマーカ38g、38iによって表されている。分割賭けは、番号ブロックが隣接している境界を共有している、主要賭けフィールド28内部のみで可能にされている。分割賭けは、ストレート賭けの2分の1、3分の1、または4分の1のみ支払われることになる。この例では、勝利番号は8であり、外面的賭け(マーカ38a、38b、38c、38dによって表されるような)は、報われないことになるが、8上の遊戯者のストレートの賭け(マーカ38hによって表されているような)が支払われることになる。すべてのマーカ38が遊戯者によって配置された後、ディーラは、ボードが新たな賭け金に対してクローズされ、存在している賭け金が最終であることを示す。

【0022】

ここでトランプカード40が配布された格子部12を見ると、ディーラは、単一のシャッフルされた一組の通常のトランプカードを使用して開始している。カードは、カード40の対応する組札22、24、26、28に関連付けられた空間14上に、1枚ずつ、配布され配置されている。図示の例では、4枚のハート、1枚のスペード、4枚のダイヤ、および2枚のクラブが、配布された最初の11枚のカードであった。カード40の額面は、このゲームでは問題とされない。最終カード42は、配布された5番目のダイヤであった。図示の例では、最初の11枚のカード40が配布された後、もう1枚のハートまたはダイヤだけがゲームを終了させたであろう。これらの2つの組札が勝ちに「近い」ように見える一方で、他のどの組札よりも多くのスペードがカード内に残っているので、勝ち目の好ましい次のカードは、スペードである。最初の11枚のカード40が配布された後、番号5~11(「ハウス」36の

10

20

30

40

50

番号8を含む)は、勝つことができなかった。しかしながら、配布される最終カードが、いずれかの色(赤/黒)または任意の組札であり得ることは、可能性が残されていた。配布された最終カード42が、ゲームを終了させた。この例での最終カードは、ダイヤであったので、外面的賭けフィールド30内の、赤の上のマーカ38bおよびダイヤの上のマーカ38dが勝者であった。最終カード42が配布された12番目のカードであったので、番号12上の賭けが勝者となるので、マーカ38jによって表されているストレートの賭け、およびマーカ38iによって表されている分割賭けが、勝者であった。最終カードが配布された後、ディーラは、フィールド10、10aからマーカ38およびカード40を片づけ、すべての勝った賭けへの払戻金を決定し、新しい賭けの次のゲームを開始する。新しい完全にシャッフルされた一組のカード40が、ゲームごとに使用される。

10

【0023】

カードの配布によって決定されつつある勝ち番号は、控えめな程度にゲームを長引かせ(ルーレットまたはさいころを超える程度)、「緊張」を発展させ、または「競馬」感覚をもたらし、遊戯者が賭けを重ねるように支援し、それが、配布が進むにつれ変化する。遊戯されるすべてのカードが、動的に変化し、それが、最終カードが遊戯されるまで終わらない。一部の賭けは、途中で排除される場合があり、可能性のある結果を狭める。結果は、純粋に偶然に基づくが、勝ちの勝ち目は、なされる選択の各々によって異なる。対応する払戻金は、勝ちの勝ち目に応じて異なる。すべての遊戯者は、どんな選択も排除されない。勝つことが可能である。遊戯の代替の方法では、16枚のカード40の格子部12が配布されている場合、17だけが可能性のある勝者として残っているので、ディーラは、17上にある賭け金が、部分的にまたは全部調整されることを許し、潜在的ボーナス払戻金用の特定の組札を選択する場合がある。

20

【0024】

ここで図4を参照すると、図示されているこの実施形態の遊戯フィールド10bは、追加の「外面的」賭けの空間を含む。遊戯者は、マーカ38を、勝ち番号がそれぞれ偶数または奇数となることを示す空間44、46に配置してもよい。代わりに、「外面的」賭けは、グループ「5~10」用の空間48(「ハウス」番号8を除く)またはグループ11~13および14~16にそれぞれ相当する空間50、52に配置されてもよい。

【0025】

カジノ賭博では、種々の勝ち目を有する賭けの払戻金は、真の払戻金比率からある程度下方に調整され、ハウスに利益をもたらす。たとえば、アメリカンルーレットの勝ち目および払戻金(0および00の両方を「ハウス」番号として含む)が、以下のTable 1(表1)に示されている。たとえば、2.6%の勝利機会を提供する単一番号の賭けは、真の払戻金は、37:1よりも大きいはずであるが、カジノによってもたらされる実際の調整された払戻金は、35:1である。

30

【0026】

40

50

【表 1】

アメリカンルーレットでの勝ち目&払戻金			
ルーレット賭け	勝ち目 (%)	真の払戻金	調整払戻金
単一の数字	2.6	37.462	35:1
2つの数字の組み合わせ	5.3	18.868	17:1
3つの数字の組み合わせ	7.9	12.658	11:1
4つの数字の組み合わせ	10.5	9.523	8:1
5つの数字の組み合わせ	13.2	7.576	6:1
6つの数字の組み合わせ	15.8	6.329	5:1
列	31.6	3.165	2:1
ダズン	31.6	3.165	2:1
偶数/奇数	47.4	2.109	1:1
赤/黒	47.4	2.109	1:1
高/低	47.4	2.109	1:1

Table 1

【0027】

このゲームの各々の可能な賭けに関する勝ち目、真の払戻金、および例示の調整された払戻金が、以下のTable 2(表2)に示されている。たとえば、番号5上の賭けは、最低の勝利機会を有する(0.2%未満)。そのような賭けに関して、真の払戻金は、500:1より大きいであろう。たとえば、わずか250:1の調整された払戻金は、ハウスに好ましいが、やはり遊戯者にも非常に大きな勝ちの期待を提供する。第2の実施形態(図2)によれば、正しい組札も選択している番号5上の賭けは、全く望みの薄い勝ち目であるが、莫大な払戻金の期待を提供する。外面的賭けの勝ち目は、この例では、すべての外面的賭けを排除して「ハウス」番号用に調整されている。これらの例示の払戻金の勝ち目は、図1で示されている(32において)。

【0028】

10

20

30

40

50

【表 2 A】

ゲームの勝ち目&払戻金			
賭け	勝ち目 (%)	真の払戻金	調整払戻金
5	0.198	504.8485	250:1
6	0.822	121.6814	100:1
7	2.037	49.0995	45:1
8 (ハウス)	3.907	25.5924	24:1
9	6.394	15.6398	14:1
10	9.305	10.7469	9:1
11	12.230	8.1764	7:1
12	14.537	6.8788	5:1
13	15.489	6.4563	5:1
14	14.451	6.9203	5:1
15	11.299	8.8503	7:1
16	6.809	14.6861	12:1
17	2.522	39.6524	35:1
17+組札	0.630	158.6096	140*:1
奇数 (17を除く)	47.647	2.0988	1:1
偶数 (8を除く)	45.924	2.1775	1:1
5~10 (8を除く)	18.756	5.3318	1:1
11~13	42.257	2.3665	3:2
14~16	32.559	3.0714	2:1
5+組札	0.050	2019.394	1000
6+組札	0.205	486.7257	400
7+組札	0.509	196.3981	180
8+組札	0.977	102.3697	96
9+組札	1.598	62.5592	56
10+組札	2.326	42.9874	36
11+組札	3.058	32.7055	28
12+組札	3.634	27.5151	20
13+組札	3.872	25.8253	20

10

20

30

40

50

【表 2 B】

14+組札	3.613	27.6810	20
15+組札	2.825	35.4011	28
16+組札	1.702	58.7443	48
*「ボーナス奇数」に 150:1 となる可能性あり			

Table 2

10

【0029】

カジノゲームとして遊戯される場合、遊戯者は、金銭的な賭け金を、彼らの賭けに相当するチップ(または現金)を遊戯フィールド10の指定領域に配置することによって、もたらしめてよい。勝ちの賭け金の払戻金は、各々の賭けの勝ち目によって決まる。ゲームの家庭版では、遊戯者は、たとえば、種々の量を「賭け」、賭けられた量および払戻勝ち目に従って、「ポイント」が与えられまたは差し引かれる。カジノ設定では、ゲームは、ディーラを含み、ディーラは賭けないが、カードを配り、勝った賭けに払い戻す。家庭版では、ディーラは、遊戯者でもあり、賭けを行うこともある。さらに、ディーラの役割は、遊戯者中での輪番であってもよい。

20

【0030】

本発明の1つまたは複数の実施形態が詳細に説明されてきたが、それらへの変更および変形が可能であり、そのすべてが本発明の真の技術概念および範囲に含まれることは明確であろう。したがって、上記は、本発明の原理の例示することのみを意図されている。また、当業者には、多数の変形例および変更が、容易に見出されるであろうことから、本発明を、示され説明された正確な構造および操作に限定することは、意図されていない。したがって、好適な変形例および等価物が、以下の請求項によって定義される本発明の範囲内に含まれ、範囲内にあると見なされてもよい。

【符号の説明】

【0031】

30

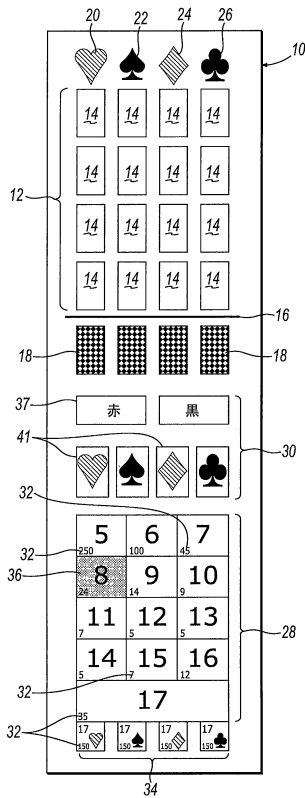
- 10 遊戯フィールド
- 12 格子部
- 14 指定空間
- 16 決勝線
- 18 最終空間
- 20 特徴(ハート)
- 22 特徴(スペード)
- 24 特徴(ダイヤ)
- 26 特徴(クラブ)
- 28 賭けフィールド
- 30 外面的賭け空間
- 32 特徴
- 34 追加空間
- 36 ハウス番号
- 38 マーカ
- 40 カード
- 42 最終カード
- 44 空間(偶数)
- 46 空間(奇数)
- 48 グループ5~10用空間

40

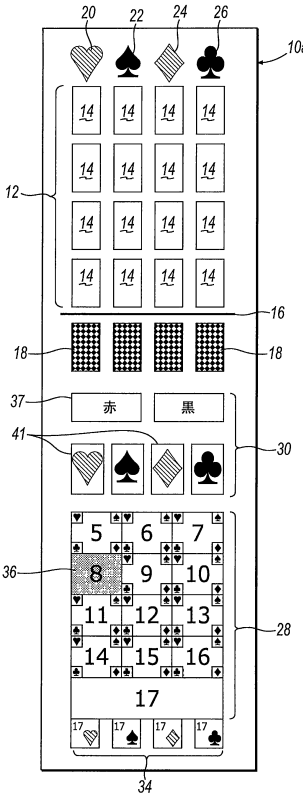
50

50 グループ11～13用空間
52 グループ14～16用空間

【図面】
【図 1】



【図 2】



10

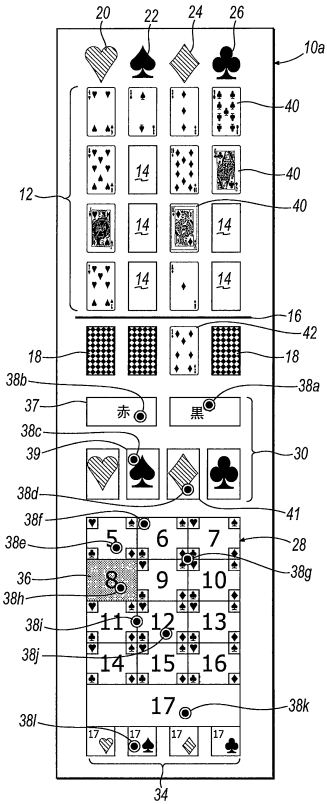
20

30

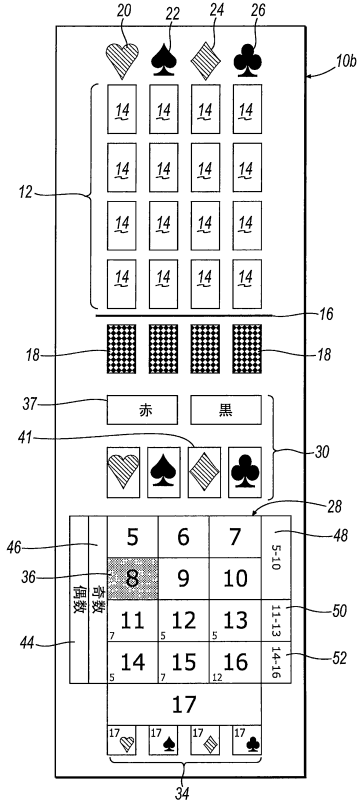
40

50

【 図 3 】



【 図 4 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

審査官 三村 拓哉
(56)参考文献 米国特許出願公開第 2 0 1 6 / 0 2 2 5 2 3 4 (U S , A 1)
米国特許第 0 6 5 5 0 7 7 2 (U S , B 1)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 1 / 0 0 - 5 / 0 4