



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 102847317 B

(45) 授权公告日 2015.06.17

(21) 申请号 201110399965.9

审查员 陈善学

(22) 申请日 2011.12.05

(30) 优先权数据

2011-146879 2011.06.30 JP

(73) 专利权人 京乐产业株式会社

地址 日本爱知县

(72) 发明人 渡边直幸

(74) 专利代理机构 北京康信知识产权代理有限

责任公司 11240

代理人 余刚 吴孟秋

(51) Int. Cl.

G07F 17/32(2006.01)

(56) 对比文件

US 2008132312 A1, 2008.06.05,

US 6251012 B1, 2001.06.26,

CN 1689674 A, 2005.11.02,

US 2011105224 A1, 2011.05.05,

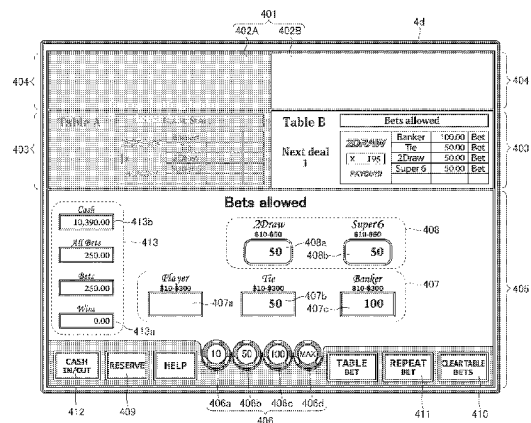
权利要求书1页 说明书24页 附图17页

(54) 发明名称

玩家用终端

(57) 摘要

本发明提供一种玩家用终端,其即使选择其他桌上游戏,也可以确认选择前所显示的内容,并且,可以准确掌握究竟选择了哪一种桌上游戏。上述玩家用终端,如果选择在玩家用终端(4)的显示部(4e)上所显示的桌上游戏A选择图像显示部(402A)或者桌上游戏B选择图像显示部(402B)中的任意一个,并触碰其显示画面,则在未被选择的显示部上,虽然很难看得见,但是为了使玩家可以看得到其上所显示的内容而灰暗地显示。



1. 一种玩家用终端,其可以对在多个发牌员用游戏桌中的各个发牌员用游戏桌中实际进行的桌上游戏分别输入下注信息,其特征在于,具备:

输入装置,其可以从对应多个上述桌上游戏的桌上游戏信息中选择 1 个上述桌上游戏信息,并且,可以对该所选择的上述桌上游戏信息输入下注信息;

显示装置,其具有显示多个分别与上述多个桌上游戏信息相对应的桌上游戏信息图像的桌上游戏信息图像显示区域,以及设置在与该桌上游戏信息图像显示区域不同的位置的、显示与上述下注信息相对应的下注信息图像的下注信息图像显示区域;

控制装置,其基于通过上述输入装置所输入的上述桌上游戏信息以及上述下注信息控制上述显示装置,

所述输入装置是一种触摸屏,其设置在上述显示装置的显示面一侧,其可通过按压在上述显示面中的显示上述桌上游戏信息图像的区域来选择上述桌上游戏信息,并且可通过按压上述显示面中的显示上述下注信息图像的区域来输入所述下注信息,

上述桌上游戏信息图像至少包含,示出针对与该桌上游戏信息图像相对应的上述桌上游戏信息通过上述输入装置的按压所输入的上述下注信息的值的输入值图像,

上述下注信息的输入在通过上述输入装置的按压选择上述桌上游戏信息后仅能针对所选择的桌上游戏信息进行,

上述控制装置,在通过上述输入装置的按压选择了上述桌上游戏信息时,将与除此之外的上述桌上游戏信息相对应的上述桌上游戏信息图像灰暗地显示为其内容难以看得见的程度,另一方面,将与所选择的桌上游戏信息对应的上述桌上游戏信息图像明亮地显示。

2. 根据权利要求 1 所述的玩家用终端,其特征在于,

在通过上述输入装置选择了上述桌上游戏信息时,上述控制装置进行控制,使得有关与被选择的上述桌上游戏信息相对应的上述桌上游戏的上述下注信息图像被切换显示。

玩家用终端

技术领域

[0001] 本发明涉及一种可以对在多个发牌员用游戏桌上进行的各种桌上游戏输入下注信息的玩家用终端,特别涉及一种具备可以显示各种信息的显示装置的玩家用终端。

背景技术

[0002] 一般来说,扑克牌等纸牌游戏(例如,百家乐纸牌游戏)和使用赌盘的轮盘赌游戏等桌上游戏,作为赌场游戏广为人知。

[0003] 近年来,作为支持此类桌上游戏的系统,例如,提出了如下桌上游戏系统,其具备供发牌员发牌或者公布等的多个发牌员用游戏桌,和设置在远离这些发牌员用游戏桌的位置上,可以同时多个桌上游戏进行下注的玩家用终端(参照专利文献1)。

[0004] 在这里,在专利文献1所述的玩家用终端中,可以通过触碰触摸屏式的桌上选择按钮,在显示装置上对显示期望下注的桌上游戏的下注输入栏等信息的画面(以下,简称为“桌上游戏信息画面”)进行切换显示,同时通过在显示面上触碰在该桌上游戏信息画面上显示的各种图像,可以对所期望的桌上游戏进行下注。

[0005] 【专利文献1】日本专利文献特开2008-245851号公报

[0006] 发明所要解决的问题

[0007] 然而,在专利文献1所述的玩家用终端中,由于无法同时看到切换前的桌上游戏信息画面和切换后的桌上游戏信息画面,所以在需要确认切换前的桌上游戏信息画面时,例如,在对多个桌上游戏进行下注时,存在着必须多次操作桌上选择按钮,其操作较为繁琐的问题。

[0008] 此外,在专利文献1所述的玩家用终端中,虽然一旦操作桌上选择按钮,即可切换显示包括下注输入栏在内的桌上游戏信息画面,但是存在着难以分辨该显示的画面究竟是哪一个桌上游戏相对应的画面的问题。因此,玩家对于不期望下注的其他桌上游戏,错误地进行下注的情况并不少见,有时会出现蒙受损失的问题。

发明内容

[0009] 本发明的目的在于提供一种玩家用终端,其即使选择其他桌上游戏,也可以确认选择前所显示的有关桌上游戏的内容,并且,可以准确掌握究竟选择了哪一种桌上游戏。

[0010] 上述问题将通过以下方式得到解决,即,一种玩家用终端,其可以对在多个发牌员用游戏桌上进行的各种桌上游戏输入下注信息,其具备:输入装置,其可以从对应多个上述桌上游戏的桌上游戏信息中选择1个上述桌上游戏信息,并且,可以对该选择的上述桌上游戏信息输入下注信息;显示装置,其可以在显示多个分别与上述多个桌上游戏信息相对应的桌上游戏信息图像的同时,显示与上述下注信息相对应的下注信息图像;控制装置,其基于通过上述输入装置所输入的上述桌上游戏信息以及上述下注信息控制上述显示装置。上述桌上游戏信息图像,至少包含表示通过上述输入装置对与此相对应的上述桌上游戏信息所输入的上述下注信息的图像。上述控制装置,在通过上述输入装置选择了上述桌上游

戏信息时,控制与除此之外的上述桌上游戏信息相对应的上述桌上游戏信息图像,灰暗地显示其内容至可以辨认的程度。

[0011] 在这里,所谓本发明的“桌上游戏”,是指使用了扑克牌等纸牌的纸牌游戏(例如,百家乐纸牌游戏)、将球投入旋转圆盘中的轮盘赌游戏、以及使用了骰子的掷骰子游戏等在桌上进行的游戏,是一种由发牌员主导,在游戏开始的同时便引导出游戏结果的游戏。

[0012] 如上所述,在上述构成中,当前所选择的桌上游戏自不必说,关于其他桌上游戏,例如,也可以看到包括表示下注了多少的下注信息的图像在内的桌上游戏信息图像。因此,玩家无需进行特殊操作,便可同时确认有关选择前桌上游戏的信息以及有关选择后桌上游戏的信息。

[0013] 此外,在上述构成中,一眼便可识别当前所选择的桌上游戏,所以例如能够防止玩家错误地在其他桌上游戏上进行下注的情况。

[0014] 此时,上述控制装置,在通过上述输入装置选择了上述桌上游戏信息时,控制与此相对应的上述桌上游戏,使其切换显示为上述下注信息图像为宜。依据上述构成,可以在显示装置上较大地显现下注信息图像。

[0015] 此外,上述输入装置,最好是一种通过按压设置在上述显示装置的显示面一侧且在上述显示面中显示上述桌上游戏信息图像的区域,可以选择及输入上述桌上游戏信息的触摸屏。依据上述构成,由于玩家通过显示面按压桌上游戏信息图像即可,所以能够切实地提高用于选择桌上游戏的操作性。

[0016] 发明效果

[0017] 如上所述,依据本发明的玩家用终端,无需进行特殊操作,便可同时确认选择前的桌上游戏信息以及选择后的桌上游戏信息,并且,可以准确掌握究竟选择了哪一种桌上游戏。

附图说明

[0018] 图 1 是显示一实施例的桌上游戏系统的构成的方块图之一例的说明图。

[0019] 图 2 是用于说明一实施例的桌上游戏系统的设置例的说明图之一例。

[0020] 图 3 是显示一实施例的发牌员用终端的构成的方块图之一例的说明图。

[0021] 图 4 是显示一实施例的玩家用终端的斜视图之一例的说明图。

[0022] 图 5 是显示一实施例的玩家用终端的构成的方块图之一例的说明图。

[0023] 图 6 是显示在一实施例的玩家用终端的显示部上所显示的显示画面之一例的说明图。

[0024] 图 7 是显示一实施例的图 6 中部分放大图之一例的说明图。

[0025] 图 8 是显示设置在一实施例的玩家用终端中的下注信息存储区域之一例的说明图。

[0026] 图 9 是显示一实施例的管理服务器的构成的方块图之一例的说明图。

[0027] 图 10 是显示在一实施例的管理服务器的显示部上所显示的显示画面之一例的说明图。

[0028] 图 11 是一实施例的发牌员用终端中控制处理的流程图之一例。

[0029] 图 12 是一实施例的玩家用终端中控制处理的流程图之一例。

[0030] 图 13 是显示一实施例的玩家用终端中下注信息存储处理的流程图之一例的说明图。

[0031] 图 14 是显示一实施例的玩家用终端中赔付信息计算处理的流程图之一例的说明图。

[0032] 图 15 是一实施例的管理服务器中控制处理的流程图之一例。

[0033] 图 16 是第 2 实施例的管理服务器中控制处理的流程图之一例。

[0034] 图 17 是显示设置在第 2 实施例的管理服务器中的赔付信息存储区域之一例的说明图。

[0035] 符号说明

[0036]	1	发牌员用游戏桌	1A, 1B	发牌员用游戏桌
[0037]	2	发牌员用终端	2A, 2B	发牌员用终端
[0038]	2a	输入部	2b	显示部
[0039]	2c	收发部	2d	存储部
[0040]	2e	控制部	3, 3A, 3B	摄像机
[0041]	4	玩家用终端	4a	输入部
[0042]	4b	收发部	4c	接收部
[0043]	4d	显示部	4e	显示部
[0044]	4f	存储部	4g	卡片读写装置
[0045]	4h	控制部	5	管理服务器
[0046]	5a	输入部	5b	显示部
[0047]	5c	存储部	5d	收发部
[0048]	5e	控制部	6	第 1 网络
[0049]	7	第 2 网络	10	发牌靴
[0050]	11	发牌员	12	玩家
[0051]	14	椅子	15	大型显示器
[0052]	41	插卡口	401	桌上游戏选择图像显示区域
[0053]	402A	桌上游戏 A 选择图像显示部		
[0054]	402B	桌上游戏 B 选择图像显示部		
[0055]	403	下注信息显示部		
[0056]	404	记录信息显示部		
[0057]	405	下注信息输入图像显示区域		
[0058]	406	赌注信息显示部		
[0059]	406a ~ 406d	赌注信息图像		
[0060]	407	必须预测游戏结果信息显示部		
[0061]	407a ~ 407c	必须预测游戏结果信息图像		
[0062]	408	任意预测游戏结果信息显示部		
[0063]	408a、408b	任意预测游戏结果信息图像		
[0064]	409	保留按钮	410	清除按钮
[0065]	411	再次下注按钮	412	结算按钮

[0066]	413	货币信息显示部	413a	赔付信息显示栏
[0067]	413b	总货币信息显示栏	C	纸牌
[0068]	Y	玩家用空间		

具体实施方式

[0069] (第1实施例)

[0070] 如图1和图2所示,本实施例的桌上游戏系统,具备:多个(在本实施例中为“2台”)发牌员用游戏桌1,其用于进行作为桌上游戏的百家乐纸牌游戏;发牌员用终端2,其可以输入在各个发牌员用游戏桌1上进行的桌上游戏的游戏结果信息等;摄像机3,其可以拍摄在各个发牌员用游戏桌1上实际所使用的纸牌C和发牌靴10等;多个玩家用终端4,其可以针对在各个发牌员用游戏桌1上进行的桌上游戏输入下注信息等;管理服务器5,其存储有关桌上游戏的游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息;第1网络6;第2网络7。另外,在以下说明中,为方便起见,将在发牌员用游戏桌1A上进行的桌上游戏简称为桌上游戏A,将在发牌员用游戏桌1B上进行的桌上游戏简称为桌上游戏B。

[0071] 此外,在本实施例中,构成为在发牌员用游戏桌1A以及发牌员用游戏桌1B上分别进行百家乐纸牌游戏,但是并不仅限于此,也可以进行其他桌上游戏(例如,将球投入旋转圆盘中的轮盘赌游戏、以及使用了骰子的掷骰子游戏等,由发牌员11主导,在游戏开始的同时便引导出游戏结果的各种桌上游戏)。

[0072] 另外,在本实施例中,设置了2台用于进行桌上游戏的发牌员用游戏桌1,但是也可以设置2台以上。

[0073] 如图2所示,在各个发牌员用游戏桌1上,分别仅设置有发牌员用终端2、发牌靴10、庄家用纸牌配置位置、闲家用纸牌配置位置等发牌员11所需的项目。

[0074] 即,在本实施例的各个发牌员用游戏桌1上,未设置如在通常的百家乐纸牌游戏桌上设置的玩家12用于下注的场所等。因此,发牌员用游戏桌1使用了比先前小的小型桌。

[0075] 如图2以及图3所示,发牌员用终端2是一种只能由发牌员11操作的终端,其具备:输入部2a,其可以输入各种数据;显示部2b,其为可以显示各种数据的显示器等;收发部2c,其为与第1网络6相连接,用于传送和接收各种数据的调制解调器、终端适配器等;存储部2d,其存储各种数据;控制部2e,其控制输入部2a、显示部2b、收发部2c、存储部2d。

[0076] 输入部2a,由键盘、数字键盘、鼠标等构成。发牌员11根据桌上游戏的进行,操作输入部2a,从而可以输入游戏结果信息及表示下注开始以及下注结束的信息。在下述本实施例中,从发牌员用终端2的输入部2a输入的游戏结果信息等,通过第1网络6传送至玩家用终端4。

[0077] 存储部2d,由ROM或RAM等存储装置构成,其具有:桌上游戏A用下注开始标记存储区域、桌上游戏A用下注结束预告标记存储区域、桌上游戏A用下注结束标记存储区域、桌上游戏B用下注开始标记存储区域、桌上游戏B用下注结束预告标记存储区域以及桌上游戏B用下注结束标记存储区域等。另外,分别存储在这些存储区域中的各种标记,在发牌员11输入了表示上述下注开始或下注结束的信息时,将被设置在这些存储区域中。

[0078] 以下,参照图1及图2说明摄像机3。

[0079] 摄像机3,分别通过支承构件等安装在各个发牌员用游戏桌1上。该摄像机3,例

如,是一种利用一个 CCD 拍摄图像,并利用二维形状识别纸牌 C 及发牌靴 10 等的摄像机。

[0080] 由摄像机 3 拍摄的图像数据,通过第 2 网络 7,传送至玩家用终端 4 中,玩家用终端 4 接收该图像数据,然后显示在下述显示部 4e 上。此外,该图像数据,通过设置在每个发牌员用游戏桌 1 上的等离子显示器、液晶显示器等大型显示器 15 进行显示。

[0081] 另外,在本实施例中,在各个发牌员用游戏桌 1 上,分别设置了 1 台拍摄纸牌 C 及发牌靴 10 的摄像机 3,但是,也可以分别设置 2 台拍摄纸牌 C 的摄像机以及拍摄发牌靴 10 的摄像机。

[0082] 以下,参照图 1、图 2 以及图 4~图 7 说明玩家用终端 4。

[0083] 如图 1 及图 2 所示,玩家用终端 4 是一种仅供玩家 12 使用的终端,其在与各个发牌员用游戏桌 1 保持规定距离而设置的玩家用空间 Y 中,整齐地在横向上配置有 5 台、在纵向上配置有 4 台,总计 20 台。此外,在该玩家用终端 4 前,分别设置有可供玩家 12 落座的椅子 14。

[0084] 如上所述,在本实施例中,并不是使用者即所有玩家围坐在一张桌子周围,而是通过分隔成发牌员用游戏桌 1 和玩家用终端 4,可以提供宽敞的个人空间,使玩家 12 不必受他人游戏的影响,可以集中或者舒适地参加游戏。

[0085] 另外,发牌员用游戏桌 1 和玩家用终端 4 未必需要设置在同一场所,例如,也可以将游戏玩家用空间 Y 设置在咖啡馆、餐厅、宾馆的客房、自家房间等中,使之与 LAN 或互联网等网络相连接。此时,实际的桌上游戏,在发牌员用游戏桌 1 上进行,使用者可以在咖啡馆、餐厅、宾馆的客房、自家房间等场所进行下注。

[0086] 如图 2、图 4 以及图 5 所示,玩家用终端 4,具备:输入部 4a,其可以在各个桌上游戏中,输入预测游戏结果以及与此相对应的赌注等信息(以下,简称为“下注信息”);收发部 4b,其用来与第 1 网络 6 相连接;接收部 4c,其用来与第 2 网络 7 相连接;显示部 4d,其可以显示下注信息等数据;多个(在本实施例中为 2 处)显示部 4e,其可以分别显示由各个摄像机 3A、3B 拍摄的纸牌 C 和发牌靴 10 的图像;存储部 4f,其存储各种数据;卡片读写装置 4g;控制部 4h,其控制输入部 4a、收发部 4b、接收部 4c、显示部 4d、多个显示部 4e、存储部 4f 和卡片读写装置 4g。

[0087] 输入部 4a,是一种设置在显示部 4d 上面的触摸屏式的装置。

[0088] 如图 6 以及图 7 所示,例如,可以通过在显示部 4d 的显示面上触碰所期望的赌注信息图像,从显示部 4d 的赌注信息显示部 406 中所显示的多个赌注信息图像 406a~406d 中选择 1 个赌注信息图像。另外,输入部 4a 除可以是触摸屏式以外,还可以是开关或按钮式。

[0089] 如图 1 以及图 5 所示,收发部 4b,由用于传送和接收各种数据的调制解调器、终端适配器等构成,接收从发牌员用终端 2 传送的游戏结果信息,或者接收存储在管理服务器 5 中的赔率信息或记录信息(行情表信息)。

[0090] 接收部 4c,与收发部 4b 相同,由调制解调器、终端适配器等构成,接收由各个摄像机 3A、3B 拍摄的纸牌 C 和发牌靴 10 等的图像数据(影像数据)。若通过接收部 4c 接收到该图像数据,则在显示部 4e 上显现纸牌 C 和发牌靴 10 等的图像。

[0091] 如图 6 所示,显示部 4d,具有桌上游戏选择图像显示区域 401 和下注信息输入图像显示区域 405。

[0092] 桌上游戏选择图像显示区域 401, 具有: 桌上游戏 A 选择图像显示部 402A, 其用于选择在发牌员用游戏桌 1A 上进行的桌上游戏 A; 桌上游戏 B 选择图像显示部 402B, 其用于选择在发牌员用游戏桌 1B 上进行的桌上游戏 B。

[0093] 在本实施例中, 通过触碰桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 或者桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 中任意一个的显示面, 将下注信息输入图像显示区域 405 切换显示在可以对桌上游戏 A 输入下注信息的下注信息输入画面上, 或者, 可以对桌上游戏 B 输入下注信息的下注信息输入画面上。

[0094] 下面, 以图 6 为例进行说明。如果玩家 12 通过触碰桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 的显示面选择桌上游戏 B, 则在下注信息输入图像显示区域 405 上切换显示与桌上游戏 B 相对应的下注信息输入画面。此外, 桌上游戏 B 选择图像显示部 402B, 为了使玩家 12 能够清晰地看到其中所显示的内容而明亮地显示。与此相反, 桌上游戏 A 选择图像显示部 402A, 虽然很难看得见, 但是为了使玩家 12 可以看得到而灰暗地显示。

[0095] 即, 在本实施例中, 由于一眼便可识别当前所选择的桌上游戏, 所以能够防止玩家 12 错误地在其他桌上游戏上下注的情况。

[0096] 此外, 在本实施例中, 当前所选择的桌上游戏自不必说, 在其他桌上游戏, 也可以根据在桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 以及桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 上所显示的内容(在下述下注信息显示部 403 以及记录信息显示部 404 上所显示的内容)进行确认。因此, 玩家 12 无需进行特殊操作, 便可同时看到桌上游戏 A、B 的信息。

[0097] 在桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 以及桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 中, 分别设置有: 下注信息显示部 403, 其对于桌上游戏, 显示在哪一预测游戏结果信息上下注了多少赌注信息; 记录信息显示部 404, 其可以显示由管理服务器 5 传送的记录信息(包含最近一系列点数数据的游戏结果行情表信息)等。另外, 在本实施例中, 在桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 以及桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 中, 显示了下注信息显示部 403 以及记录信息显示部 404, 但是只要是有关桌上游戏的信息, 则还可以显示其他内容。

[0098] 此外, 在各个下注信息显示部 403、404 中, 还显示当前的桌上游戏情况, 具体而言, 还显示“可以下注”或“下注受理结束”等信息。

[0099] 在下注信息输入图像显示区域 405 中, 可以显示: 显示多种赌注信息的赌注信息显示部 406, 显示多种必须预测游戏结果信息的必须预测游戏结果信息显示部 407, 显示多种任意预测游戏结果信息的任意预测游戏结果信息显示部 408, 当使用者因去卫生间等原因离席时为保留其终端而操作的保留按钮 409, 在清除全部下注金额时操作的清除按钮 410, 在下注与上次进行的桌上游戏相同的赌注信息时操作的再次下注按钮 411, 在结束桌上游戏时用于结算货币信息的结算按钮 412, 可以显示玩家 12 所持有的货币信息等的货币信息显示部 413 等。

[0100] 在赌注信息显示部 406 中, 例如, 可以显示, 写有“10”、“50”、“100”以及“MAX”的模仿硬币的赌注信息图像 406a ~ 406d。

[0101] 在必须预测游戏结果信息显示部 407 中, 可以显示, 表示在通常的百家乐纸牌游戏中所采用的必须游戏结果信息的图像, 即, “闲家”、“庄家”以及“平局”等 3 种必须预测游戏结果信息图像 407a ~ 407c。

[0102] 在任意预测游戏信息显示部 408 中, 可以显示与上述必须游戏结果信息不同, 例

如,店家任意决定的游戏结果信息图像。

[0103] 在本实施例中,作为上述任意决定的游戏结果信息,设置有“2 平局”(游戏结果出现点数“2”则为平局的情况)和“超级 6”(游戏结果出现点数“6”则为“庄家”获胜的情况)。因此,在任意预测游戏结果信息显示部 408 中,可以显示上述两种任意预测游戏结果信息图像 408a 以及 408b。

[0104] 另外,任意预测结果信息并不仅限于上述 2 种,还可以是 3 种以上。

[0105] 在这里,关于玩家 12 在桌上游戏 A 或者桌上游戏 B 中下注时的步骤进行说明。

[0106] 首先,玩家 12 通过触碰桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 或者桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 中任意一个显示部的显示面,选择期望输入下注信息的桌上游戏。据此,在下注信息输入图像显示区域 405 中,切换显示可以在桌上游戏 A 中输入下注信息的下注信息输入画面或者可以在桌上游戏 B 中输入下注信息的下注信息输入画面。

[0107] 然后,如果玩家 12 通过显示面触碰在下注信息输入图像显示区域 405 的赌注信息显示部 406 上所显示的赌注信息图像 406a ~ 406d 中的任意一个,则作为操作 1 次的赌注信息设定表示上述赌注信息图像的数值。

[0108] 如图 6 以及图 7 所示,在本实施例中,例如,玩家 12 一旦通过显示部 4d 的显示面触碰写有“10”的赌注信息图像 406a,则其所触碰的赌注信息图像 406a 向上方移动。

[0109] 在此状态下,如果玩家 12 通过显示面触碰在必须预测游戏结果信息显示部 407 上所显示的“闲家”、“庄家”以及“平局”等必须预测游戏结果信息图像 407a ~ 407c,以及,在任意预测游戏结果信息显示部 408 上所显示的“2 平局”以及“超级 6”等任意预测游戏结果信息图像 408a、408b 中的任意一个,则上述所设定的赌注,被下注到与所选择的预测游戏结果信息相对应的预测游戏结果信息上。

[0110] 如果以图 7 为例进行说明,则在写有“10”的赌注信息图像 406a 向上方移动的状态下,一旦通过显示部 4d 的显示面触碰写有“平局”的必须预测游戏结果信息图像 407b,则赌注信息“10”被下注到预测游戏结果信息“平局”上。另外,如果进一步通过显示部 4d 的显示面触碰写有“平局”的必须预测游戏结果信息图像 407b,则根据触碰的次数,在预测游戏结果信息“平局”上,赌注信息以“20”、“30”、“40”、“50”... 的形式,累加“10”而被下注。

[0111] 此时,在必须预测游戏结果信息图像 407b 中,对于该必须预测游戏结果信息,显示当前下注的总下注数目(总赌注信息)。此外,上述总下注数目,还显示在桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 或者桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 的下注信息显示部 403,和货币信息显示部 413。

[0112] 另外,通过在显示部 4d 的显示面上触碰上述未向上方移动的赌注信息图像 406a ~ 406d 中的任意一个,可以更改每操作 1 次时的赌注信息。

[0113] 如上所述,在本实施例中,一旦通过显示部 4d 的显示面触碰赌注信息图像 406a ~ 406d 中的任意一个,则上述所选择的图像向上方移动而显示。即,由于玩家 12 可以准确掌握当前所选择的赌注信息(当前所设定每操作 1 次时的赌注),所以能够有效抑制在预测游戏结果信息上下注错误的赌注信息的问题。

[0114] 另外,在本实施例中,一旦选择赌注信息图像 406a ~ 406d 中的任意一个,则该所选择的赌注信息图像向上方移动而显示,但是也可以使其向其他方向移动。此外,在上述赌

注信息图像移动的基础上,还可以使该图像变亮显示或变色等。

[0115] 此外,除了在选择上述赌注信息图像 406a ~ 406d 中的任意一个时,该所选择的图像通过移动而显示之外,在选择任意一个预测游戏结果信息图像(必须预测游戏结果信息图像 407a ~ 407c,任意预测游戏结果信息图像 408a 以及 408b)时,也可以移动显示上述所选择的图像。

[0116] 这样一来,玩家 12 可以准确掌握所选择的预测游戏结果信息。因此,可以有效抑制在错误的预测游戏结果信息上下注赌注信息的问题。

[0117] 如图 2 所示,多个显示部 4e 分别设置在显示部 4d 的后方。在正面左侧的显示部 4e 上,实时地显现由设置在发牌员用游戏桌 1A 上的摄像机 3A 拍摄的纸牌 C 和发牌靴 10 等图像。同样,在正面右侧的显示部 4e 上,实时地显现由设置在发牌员用游戏桌 1B 上的摄像机 3B 拍摄的纸牌 C 和发牌靴 10 等图像。

[0118] 如图 5 所示,存储部 4f 由 ROM 及 RAM 等存储装置构成,其具有下注信息存储区域、货币信息存储区域(省略图示)、下注信息输入许可标记 1 存储区域,以及下注信息输入许可标记 2 存储区域等。

[0119] 如图 8 所示,在上述下注信息存储区域中,设置有可以分别写入“桌上游戏信息”、“预测游戏结果信息”、“赌注信息”、“游戏结果信息”、“赔率信息”以及“赔付信息”的区域。

[0120] 上述“桌上游戏信息”,是一种暂时存储用于识别输入有下注信息(预测游戏结果信息以及赌注信息)的桌上游戏的信息(例如,“桌上游戏 A”或者“桌上游戏 B”)的区域。

[0121] 上述“预测游戏结果信息”,是一种对应上述“桌上游戏信息”暂时存储玩家 12 下注的预测游戏结果信息(例如,“闲家”、“庄家”、“平局”等)的区域。

[0122] 上述“赌注信息”,是一种对应“预测游戏结果信息”暂时存储玩家 12 下注的赌注信息(例如,“\$10”等)的区域。

[0123] 上述“游戏结果信息”,是一种暂时存储由发牌员用终端 2 传送的游戏结果信息(例如,“闲家”、“庄家”、“平局”等)的区域。

[0124] 上述“赔率信息”,是一种暂时存储从管理服务器 5 接收的赔率信息(例如,游戏结果为“闲家”时,赔率信息为“×2”)的区域。

[0125] 上述“赔付信息”,是一种暂时存储基于上述“赌注信息”以及“赔率信息”计算出的赔付信息的区域。另外,在本实施例中,在各个玩家用终端 4 中计算上述赔付信息。

[0126] 此外,下述存储在上述下注信息存储区域中的各个信息,在直至计算出赔付信息期间,被暂时存储。

[0127] 货币信息存储区域,是一种暂时存储记录在插入卡片读写装置 4g 中的记录卡(省略图示)中的货币信息,同时存储根据桌上游戏的胜负而更新(增减)的货币信息的区域。

[0128] 如图 4 所示,卡片读写装置 4g,是一种用于在读取或删除记录在记录卡中的货币信息的同时,在记录卡中写入货币信息的装置。记录卡,例如,只要是磁卡或 IC 卡等可以写入或删除卡片信息(货币信息)的卡片,则任何形式的卡片都可应用。

[0129] 卡片读写装置 4g,在其前面设置有用于插入记录卡的插卡口 41。此外,在卡片读写装置 4g 中,可以通过读写头(省略图示)读取或删除记录在记录卡中的货币信息,除此之外还可以在记录卡中写入货币信息。

[0130] 在本实施例中,如果将记录有货币信息的记录卡插入插卡口 41 中,则在利用读写

头读取金钱信息的同时,该货币信息将会被存储在存储部 4f 的货币信息存储区域中。据此,玩家 12 可以在各个桌上游戏中进行下注。

[0131] 另外,在本实施例中,如果记录在记录卡中的货币信息被存储在货币信息存储区域中,则通过读写头被删除,记录卡从插卡口 41 中退出。此外,在将已删除上述货币信息的记录卡插入插卡口 41 的同时,通过在显示部 4d 的显示面上触碰所显示的结算按钮 412(参照图 6),可以进行货币信息的结算。据此,通过读写头将当前存储在货币信息存储区域中的货币信息写入记录卡中,然后,记录有货币信息的记录卡从插卡口 41 中退出。

[0132] 另外,在本实施例中,通过将记录卡插入插卡口 41 中,可以进行桌上游戏,但是并不仅限于此,例如,也可以替代记录卡而通过投入现金等进行桌上游戏。

[0133] 如图 5 所示,本实施例的控制部 4h,例如,由 CPU(中央处理器)构成。该控制部 4h,显示控制在上述显示部 4d 上显示的图像等,除此之外,还基于分别存储在桌上游戏 A 用下注信息存储区域和桌上游戏 B 用下注信息存储区域中的下注信息,和分别由发牌员用终端 2A 以及发牌员用终端 2B 所传送的游戏结果信息等计算出赔付信息。有关该赔付信息的计算,将利用图 14 等在后文中叙述。

[0134] 以下,参照图 1、图 2、图 9 以及图 10 说明管理服务器 5。

[0135] 管理服务器 5,具备:输入部 5a,其为可以输入游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息等数据的键盘、数字键盘、鼠标等;显示部 5b,其可以显示各种数据;存储部 5c,其存储各种数据;收发部 5d,其用于与第 1 网络 6 相连接;控制部 5e,其控制输入部 5a、显示部 5b、存储部 5c、收发部 5d。

[0136] 存储部 5c,由 ROM 及 RAM 等存储装置构成,其具有对应游戏结果信息而存储赔率信息的赔率信息存储区域,以及,总计存储游戏结果信息等的记录信息存储区域(省略图示)等。

[0137] 在本实施例中,关于桌上的游戏中的游戏结果信息,除预想的必须游戏结果信息即“闲家”、“庄家”以及“平局”以外,还可以设置店家任意决定的预想的任意游戏结果信息(例如,“2 平局”或“超级 6”等)。此外,与此相对应,还可以任意设置与各个游戏结果信息相对应的赔率信息。

[0138] 如图 10 所示,工作人员等可以一边参照在显示部 5b 上所显示的赔率设定画面,一边通过操作输入部 5a 而设定上述游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息。上述所设定的赔率信息,与游戏结果信息相对应,被存储在赔率信息存储区域中。

[0139] 例如,根据预想的必须游戏结果信息即“庄家”,原则上将赔率信息设定为“ $\times 2$ ”,但是在“庄家”以点数“6”获胜时,也可以将其赔率信息设定为“ $\times 1.5$ ”。

[0140] 此外,在店家作为任意游戏结果采用了“2 平局”时,也可以作为预想的任意游戏结果信息设定为“2 平局”,作为其赔率信息设定为“ $\times 195$ ”。

[0141] 如上所述,在本实施例中,不仅可以在桌上游戏中设置必不可少的必须游戏结果信息,还可以追加设置由店家任意决定的预想的任意游戏结果信息,而且,还可以任意设定与这些游戏结果信息相对应的赔率信息。因此,由于可以任意增加桌上的游戏的游戏结果信息,所以能够为桌上游戏增添新的趣味性。

[0142] 记录信息存储区域,基于由玩家用终端 4 传送的游戏结果信息(预测游戏结果信息)以及赌注信息等,更新存储游戏结果信息的记录及下注信息的记录等。通过存储上述

记录信息,可以生成行情表信息,还可以掌握店内的营业额等。

[0143] 收发部 5d,由调制解调器、终端适配器等构成,在接收由玩家用终端 4 传送的预测游戏结果信息(游戏结果信息)等的同时,将与该预测游戏结果信息相对应的赔率信息传送到玩家用终端 4。

[0144] 以下,参照图 1 说明第 1 网络 6 以及第 2 网络 7。

[0145] 第 1 网络 6 以及第 2 网络 7,由 LAN(LOCAL AREA NETWORK)及互联网等通信线路所构成。

[0146] 第 1 网络 6,分别连接发牌员用终端 2 的收发部 2c、玩家用终端 4 的收发部 4b 以及管理服务器 5 的收发部 5d。由发牌员用终端 2 传送的游戏结果信息、由管理服务器 5 传送的赔率信息等,将通过第 1 网络 6 传送到玩家用终端 4。此外,由玩家用终端 4 传送的游戏结果信息等,也通过第 1 网络 6 传送到管理服务器 5。

[0147] 第 2 网络 7,连接各个摄像机 3 以及玩家用终端 4 的接收部 4c。通过摄像机 3 拍摄的纸牌 C 及发牌靴 10 的图像信号(影像信号),将通过第 2 网络 7 输入至玩家用终端 4 的显示部 4e。

[0148] 即,在本实施例中,在发牌员用终端 2、玩家用终端 4 以及管理服务器 5 之间传送的各种数据与在摄像机 3 以及玩家用终端 4 之间传送的图像数据,分别传送到第 1 网络 6 和第 2 网络 7。因此,可以减轻对这些网络的负担。

[0149] 另外,在本实施例中,第 2 网络 7 上只连接有设置在玩家用终端 4 上的显示部 4e,但是除此之外,还可以连接在远离玩家用终端 4 的位置上设置的上述大型显示器 15 等其他显示装置。此外,还可以省略玩家用终端 4 的显示部 4e,只将上述其他显示装置连接至第 2 网络。

[0150] 以下,利用图 11~图 16 说明本实施例的桌上游戏系统的动作。另外,由于桌上游戏 A 游戏系统的动作以及桌上游戏 B 游戏系统的动作相同,所以在以下说明中,除了需要时以外,只对桌上游戏 A 游戏系统进行说明,省略对桌上游戏 B 游戏系统的说明。

[0151] (发牌员用终端控制)

[0152] 参照图 11 说明发牌员用终端 2A 中的控制处理。

[0153] (步骤 S101)

[0154] 发牌员用终端 2A 的控制部 2e,在步骤 S101 中,判断在存储部 2d 的桌上游戏 A 用下注开始标记存储区域中是否设置有下注开始标记。该下注开始标记是在步骤 S103 的处理中所设置的标记。

[0155] 控制部 2e,如果在桌上游戏 A 用下注开始标记存储区域中设有下注开始标记,则将处理转移至步骤 S105,如果未设有下注开始标记,则将处理转移至步骤 S102。

[0156] (步骤 S102)

[0157] 控制部 2e,在步骤 S102 中,判断发牌员 11 是否通过操作发牌员用终端 2A 的输入部 2a 输入了表示下注开始的信息。

[0158] 控制部 2e,如果输入了表示下注开始的信息,则将处理转移至步骤 S103,如果未输入表示下注开始的信息,则结束本发牌员用终端 2A 中的控制处理。

[0159] (步骤 S103)

[0160] 控制部 2e,在步骤 S103 中,进行在桌上游戏 A 用下注开始标记存储区域中设置下

注开始标记的处理。

[0161] 控制部 2e, 在进行设置下注开始标记的处理以后, 将处理转移至步骤 S104。

[0162] (步骤 S104)

[0163] 控制部 2e, 在步骤 S104 中, 进行通过收发部 2c 以及第 1 网络 6 将下注开始命令 1 传送至玩家用终端 4 的处理。

[0164] 另外, 如果是发牌员用终端 2B, 则传送下注开始命令 2。

[0165] 玩家用终端 4 通过接收下注开始命令 1 (下注开始命令 2), 在玩家用终端 4 的桌上游戏 A 选择图像显示部 402A (桌上游戏 B 选择图像显示部 402B) 的下注信息显示部 403 和下注信息输入图像显示区域 405 中, 显示“下注受理中”等提示, 据此, 玩家 12 可以在桌上游戏 A (桌上游戏 B) 中操作输入部 4a, 从而从玩家用终端 4 输入下注信息。

[0166] 控制部 2e, 在传送了以下注开始命令 1 以后, 将处理转移至步骤 S105。

[0167] (步骤 S105)

[0168] 控制部 2e, 在步骤 S105 中, 判断在存储部 2d 的桌上游戏 A 用下注结束预告标记存储区域中是否设置有下注结束预告标记。该下注结束预告标记是在下述步骤 S107 的处理中所设置的标记。

[0169] 控制部 2e, 如果在桌上游戏 A 用下注结束预告标记存储区域中设有下注结束预告标记, 则将处理转移至步骤 S109, 如果未设有下注结束预告标记, 则将处理转移至步骤 S106。

[0170] (步骤 S106)

[0171] 控制部 2e, 在步骤 S106 中, 判断发牌员 11 是否通过操作发牌员用终端 2A 的输入部 2a 输入了表示下注结束的信息。这样的操作, 例如, 在发牌员 11 观察玩家 12 的下注情况, 并判断玩家 12 大体结束输入下注信息时进行。

[0172] 控制部 2e, 如果输入了表示下注结束的信息, 则将处理转移至步骤 S107, 如果未输入表示下注结束的信息, 则结束本发牌员用终端 2A 中的控制处理。

[0173] (步骤 S107)

[0174] 控制部 2e, 在步骤 S107 中, 在桌上游戏 A 用下注结束预告标记存储区域中设置下注结束预告标记的同时, 进行利用设置在发牌员用终端 2A 上的定时器开始计时的处理。

[0175] 控制部 2e, 在设置下注结束预告标记的同时开始利用定时器进行计时以后, 将处理转移至步骤 S108。

[0176] (步骤 S108)

[0177] 控制部 2e, 在步骤 S108 中, 进行将下注结束预告命令 1 传送至玩家用终端 4 的处理。

[0178] 另外, 如果是发牌员用终端 2B, 则传送下注结束预告命令 2。

[0179] 玩家用终端 4 通过接收下注结束预告命令 1 (下注结束预告命令 2), 在玩家用终端 4 的桌上游戏 A 选择图像显示部 402A (桌上游戏 B 选择图像显示部 402B) 的下注信息显示部 403 和下注信息输入图像显示区域 405 上, 显现“至下注结束还有〇〇秒”等利用上述定时器计时的倒计时显示。

[0180] 控制部 2e, 在进行传送下注结束预告命令 1 的处理以后, 将处理转移至步骤 S109。

[0181] (步骤 S109)

[0182] 控制部 2e, 在步骤 S109 中, 判断在桌上游戏 A 用下注结束标记存储区域中是否设置有下注结束标记。该下注结束标记是在下述步骤 S111 的处理中所设置的标记。

[0183] 控制部 2e, 如果设有下注结束标记, 则将处理转移至步骤 S113, 如果未设有下注结束标记, 则将处理转移至步骤 S110。

[0184] (步骤 S110)

[0185] 控制部 2e, 在步骤 S110 中, 判断利用在步骤 S107 的处理中设置的定时器计测的时间是否经过了规定时间(例如, 10 秒)。

[0186] 控制部 2e, 在判断经过了上述规定时间时, 将处理转移至步骤 S111, 在判断未经过上述规定时间时, 结束本发牌员用终端 2A 中的控制处理。

[0187] (步骤 S111)

[0188] 控制部 2e, 在步骤 S111 中, 进行在桌上游戏 A 用下注结束标记存储区域中设置下注结束标记的处理。

[0189] 控制部 2e, 在设置了下注结束标记以后, 将处理转移至步骤 S112。

[0190] (步骤 S112)

[0191] 控制部 2e, 在步骤 S112 中, 进行将下注结束命令 1 传送至玩家用终端 4 中的处理。

[0192] 另外, 如果是发牌员用终端 2B, 则传送下注结束命令 2。

[0193] 玩家用终端 4 通过接收下注结束命令 1(下注结束命令 2), 在玩家用终端 4 的桌上游戏 A 选择图像显示部 402A(桌上游戏 B 选择图像显示部 402B) 的下注信息显示部 403 和下注信息输入图像显示区域 405 上, 显示“下注受理结束”的提示, 玩家 12 将无法在当前正在进行的桌上游戏 A(桌上游戏 B) 中输入下注信息。在该处理之后, 发牌员 11 从发牌靴 61 中取出纸牌 C, 按照庄家用以及闲家用发放纸牌, 并通过公布该纸牌而决定游戏的结果。

[0194] 控制部 2e, 在传送了下注结束命令 1 以后, 将处理转移至步骤 S113。

[0195] (步骤 S113)

[0196] 控制部 2e, 在步骤 S113 中, 判断发牌员 11 是否通过操作发牌员用终端 2A 的输入部 2a 输入了庄家以及闲家等的纸牌点数、庄家或者闲家的某一方获胜或者平局等游戏结果信息。

[0197] 控制部 2e, 如果输入了游戏结果信息, 则将处理转移至步骤 S114, 如果未输入游戏结果信息, 则结束本发牌员用终端 2A 中的控制处理。

[0198] (步骤 S114)

[0199] 控制部 2e, 在步骤 S114 中, 进行将游戏结束命令 1 以及上述游戏结果信息传送至玩家用终端 4 的处理。

[0200] 另外, 如果是发牌员用终端 2B, 则传送游戏结束命令 2。

[0201] 控制部 2e, 在传送了游戏结束命令 1 以及游戏结果信息以后, 将处理转移至步骤 S115。

[0202] (步骤 S115)

[0203] 控制部 2e, 在步骤 S115 中, 进行将分别设置在桌上游戏 A 用下注开始标记存储区域、桌上游戏 A 用下注结束预告标记存储区域、桌上游戏 A 用下注结束标记存储区域中的下注开始标记、下注结束预告标记和下注结束标记设为 OFF 的处理。

[0204] 控制部 2e, 在进行分别将上述标记设为 OFF 的处理以后, 结束本发牌员用终端 2A

中的控制处理。

[0205] (玩家用终端控制处理)

[0206] 以下,参照图 12 说明玩家用终端 4 中的控制处理。

[0207] (步骤 S201)

[0208] 玩家用终端 4 的控制部 4h,在步骤 S201 中,判断是否从发牌员用终端 2A(发牌员用终端 2B)接收了下注开始命令 1(下注开始命令 2)。该下注开始命令 1(下注开始命令 2)是在发牌员用终端 2 中的控制处理过程中的步骤 S104 中由发牌员用终端 2 所传送的命令。

[0209] 控制部 4h,如果接收了下注开始命令 1 或者下注开始命令 2,则将处理转移至步骤 S202,如果未接收上述命令,则将处理转移至步骤 S205。

[0210] (步骤 S202)

[0211] 控制部 4h,在步骤 S202 中,判断在上述步骤 S201 的处理中所接收的命令是否为从发牌员用终端 2A 传送的下注开始命令 1。

[0212] 控制部 4h,如果是下注开始命令 1,则将处理转移至步骤 S203,如果不是下注开始命令 1,即,如果是下注开始命令 2,则将处理转移至步骤 S204。

[0213] (步骤 S203)

[0214] 控制部 4h,在步骤 S203 中,进行在存储部 4f 的下注信息输入许可标记 1 存储区域中设置下注信息许可输入标记 1 的处理。

[0215] 通过接收上述下注开始命令 1,在桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 的下注信息显示部 403 上,显示“可以下注”等提示。另外,玩家 12 通过触碰桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 的显示面,在下注信息输入图像显示区域 405 上显示有与桌上游戏 A 相对应的下注信息输入画面时,在该显示面的规定位置上,显示“可以下注”等提示。

[0216] 此外,以该下注信息输入许可标记 1 被设置在下注信息输入许可标记 1 存储区域中,并且,在下注信息输入图像显示区域 405 上显示有与桌上游戏 A 相对应的下注信息输入画面为条件,玩家 12 可以在桌上游戏 A 中输入下注信息。

[0217] 控制部 4h,在将下注信息输入许可标记 1 设置在下注信息输入许可标记 1 存储区域中以后,将处理转移至步骤 S205。

[0218] (步骤 S204)

[0219] 控制部 4h,在步骤 S204 中,进行在存储部 4f 的下注信息输入许可标记 2 存储区域中设置下注信息许可输入标记 2 的处理。

[0220] 通过接收上述下注开始命令 2,在桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 的下注信息显示部 403 上,显示“可以下注”等提示。另外,玩家 12 通过触碰桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 的显示面,在下注信息输入图像显示区域 405 上显示有与桌上游戏 B 相对应的下注信息输入画面时,在该显示面的规定位置上,显示“可以下注”等提示。

[0221] 此外,以该下注信息输入标记 2 被设置在下注信息输入许可标记 2 存储区域中,并且,在下注信息输入图像显示区域 405 上显示有与桌上游戏 B 相对应的下注信息输入画面为条件,玩家 12 可以在桌上游戏 B 中输入下注信息。

[0222] 控制部 4h,在将下注信息输入许可标记 2 设置在下注信息输入许可标记 2 存储区域以后,将处理转移至步骤 S205。

[0223] (步骤 S205)

[0224] 控制部 4h, 在步骤 S205 中, 判断是否至少设置有下注信息输入许可标记 1 或者下注信息输入许可标记 2。

[0225] 控制部 4h, 如果在上述任意一个存储区域中设置有下注信息输入许可标记 1 或者下注信息输入许可标记 2, 则将处理转移至步骤 S206, 如果未设置有下注信息输入许可标记 1 或者下注信息输入许可标记 2, 则将处理转移至步骤 S207。

[0226] (步骤 S206)

[0227] 控制部 4h, 在步骤 S206 中, 进行下注信息存储处理。利用图 13 在后文中详细阐述该下注信息存储处理。

[0228] 控制部 4h, 在进行下注信息存储处理以后, 结束本玩家用终端 4 中的控制处理。

[0229] (步骤 S207)

[0230] 控制部 4h, 在步骤 S207 中, 判断是否从发牌员用终端 2A(发牌员用终端 2B) 接收了的下注结束预告命令 1(下注结束预告命令 2)。该下注结束预告命令 1(下注结束预告命令 2) 是在发牌员用终端 2 中的控制处理步骤 S108 中由发牌员用终端 2 传送的命令。

[0231] 控制部 4h, 如果接收了的下注结束预告命令 1 或者下注结束预告命令 2, 则将处理转移至步骤 S208, 如果未接收上述命令, 则将处理转移至步骤 S209。

[0232] (步骤 S208)

[0233] 控制部 4h, 如果接收了的下注结束预告命令 1, 则在步骤 S208 中, 在桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 的下注信息显示部 403 上显示“至下注结束还有〇〇秒”等提示。此外, 在下注信息输入图像显示区域 405 上显示与桌上游戏 A 相对应的下注信息输入画面时, 在该显示面的规定位置上, 显示“可以下注”等提示。

[0234] 同样, 控制部 4h, 如果接收了的下注结束预告命令 2, 则在步骤 S208 中, 在桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 的下注信息显示部 403 上显示“至下注结束还有〇〇秒”等提示。此外, 在下注信息输入图像显示区域 405 上显示与桌上游戏 B 相对应的下注信息输入画面时, 在该显示面的规定位置上, 显示“至下注结束还有〇〇秒”等提示。

[0235] 控制部 4h, 在进行上述下注结束预告显示以后, 结束本玩家用终端 4 中的控制处理。

[0236] (步骤 S209)

[0237] 控制部 4h, 在步骤 S209 中, 判断是否从发牌员用终端 2A(发牌员用终端 2B) 接收了的下注结束命令 1(下注结束命令 2)。该下注结束命令 1(下注结束命令 2) 是在发牌员用终端 2 中的控制处理步骤 S112 中由发牌员用终端 2 传送的命令。

[0238] 控制部 4h, 如果接收了的下注结束预告命令 1 或者下注结束预告命令 2, 则将处理转移至步骤 S210, 如果未接收上述命令, 则将处理转移至步骤 S212。

[0239] (步骤 S210)

[0240] 控制部 4h, 如果接收了的下注结束命令 1, 则在步骤 S210 中, 在桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 的下注信息显示部 403 上, 显示“下注受理结束”等提示。此外, 在下注信息输入图像显示区域 405 上显示与桌上游戏 A 相对应的下注信息输入画面时, 在其显示面的规定位置上, 显示“下注受理结束”等提示。

[0241] 同样, 控制部 4h, 如果接收了的下注结束预告命令 2, 则在步骤 S210 中, 在桌上游戏

B 选择图像显示部 402B 的下注信息显示部 403 上,显示“下注受理结束”等提示。此外,在下注信息输入图像显示区域 405 上显示与桌上游戏 B 相对应的下注信息输入画面时,在其显示面的规定位置上,显示“下注受理结束”等提示。

[0242] 控制部 4h,在进行上述下注结束显示以后,处理过程移入步骤 S211。

[0243] (步骤 S211)

[0244] 控制部 4h,如果接收了下注结束命令 1,则在步骤 S211 中,进行将设置在下注信息输入许可标记 1 存储区域中的下注信息输入许可标记 1 设为 OFF 的处理。

[0245] 同样,控制部 4h,如果接收了下注结束命令 2,则在步骤 S211 中,进行将设置在下注信息输入许可标记 2 存储区域中的下注信息输入许可标记 2 设为 OFF 的处理。

[0246] 在进行将下注信息输入许可标记 1(下注信息输入许可标记 2) 设为 OFF 的处理以后,在该桌上游戏中,即使触碰在下注信息输入图像显示区域 405 上显示的与桌上游戏 A(桌上游戏 B) 相对应的下注信息输入画面,也无法输入下注信息。

[0247] 控制部 4h,在进行将下注信息输入许可标记 1 或者下注信息输入许可标记 2 设为 OFF 的处理以后,结束本玩家用终端 4 中的控制处理。

[0248] (步骤 S212)

[0249] 控制部 4h,在步骤 S212 中,判断是否从发牌员用终端 2A(发牌员用终端 2B) 接收了游戏结束命令 1(游戏结束命令 2) 以及游戏结果信息。该游戏结束命令 1(游戏结束命令 2) 以及游戏结果信息,在发牌员用终端 2 中控制处理的步骤 S114 中,从发牌员用终端 2 传送。

[0250] 控制部 4h,如果接收了游戏结束预告命令 1 或者游戏结束预告命令 2 以及游戏结果信息,则将处理转移至步骤 S213,如果未接收上述命令,则结束本玩家用终端 4 中的控制处理。

[0251] (步骤 S213)

[0252] 控制部 4h,在步骤 S213 中,进行赔付信息计算处理。在后文中,利用图 14 详述该赔付信息计算处理。

[0253] 控制部 4h,在进行赔付信息计算处理以后,结束本玩家用终端 4 中的控制处理。

[0254] (下注信息存储处理)

[0255] 以下,参照图 13 说明玩家用终端 4 中的下注信息存储处理。

[0256] (步骤 S206-1)

[0257] 控制部 4h,在步骤 S206-1 中,判断在下注信息输入许可标记 1 存储区域中是否设置有下注信息输入许可标记 1。该下注信息输入许可标记 1,是在玩家用终端 4 中控制处理的步骤 S203 中所设置的标记。

[0258] 控制部 4h,如果在下注信息输入许可标记 1 存储区域中设置有下注信息输入许可标记 1,则将处理转移至步骤 S206-2,如果未设置有下注信息输入许可标记 1,则将处理转移至步骤 S206-3。

[0259] (步骤 S206-2)

[0260] 控制部 4h,在步骤 S206-2 中,判断是否选择了桌上游戏 A。具体地说,玩家 12 通过触碰桌上游戏 A 选择图像显示部 402A 的显示面,判断是否在下注信息输入图像显示区域 405 上显示有与桌上游戏 A 相对应的下注信息输入画面。

[0261] 控制部 4h, 如果选择了桌上游戏 A, 则将处理转移至步骤 S206-5, 如果未选择桌上游戏 A, 则将处理转移至步骤 S206-3。

[0262] (步骤 S206-3)

[0263] 控制部 4h, 在步骤 S206-3 中, 判断在下注信息输入许可标记 2 存储区域中是否设置有下注信息输入许可标记 2。该下注信息输入许可标记 2, 是在玩家用终端 4 中控制处理的步骤 S204 中所设置的标记。

[0264] 控制部 4h, 如果在下注信息输入许可标记 2 存储区域中设有下注信息输入许可标记 2, 则将处理转移至步骤 S206-4, 如果未设有下注信息输入许可标记 2, 则结束本下注信息存储处理。

[0265] (步骤 S206-4)

[0266] 控制部 4h, 在步骤 S206-4 中, 判断是否选择了桌上游戏 B。具体地说, 玩家 12 通过触碰桌上游戏 B 选择图像显示部 402B 的显示面, 判断是否在下注信息输入图像显示区域 405 上显示有与桌上游戏 B 相对应的下注信息输入画面。

[0267] 控制部 4h, 如果选择了桌上游戏 B, 则将处理转移至步骤 S206-5, 如果未选择桌上游戏 B, 则结束本下注信息存储处理。

[0268] (步骤 S206-5)

[0269] 控制部 4h, 在步骤 S206-5 中, 判断是否通过触碰在下注信息输入图像显示区域 405 上显示的下注信息输入画面(赌注信息显示部 406, 以及, 必须预测游戏结果信息显示部 407 或任意预测游戏结果信息显示部 408) 的显示面输入了下注信息(预测游戏结果信息以及赌注信息)。

[0270] 上述下注信息的输入, 可以通过以下步骤进行: 首先, 通过显示面触碰在下注信息输入图像显示区域 405 的赌注信息显示部 406 上显示的赌注信息图像 406a ~ 406d 中的任意一个。然后, 通过显示面触碰分别显示在必须预测游戏结果信息显示部 407 和 / 或任意预测游戏结果信息显示部 408 上的游戏结果信息图像。

[0271] 控制部 4h, 如果输入了下注信息, 则将处理转移至步骤 S206-6, 如果未输入下注信息, 则结束本下注信息存储处理。

[0272] (步骤 S206-6)

[0273] 控制部 4h, 在步骤 S206-6 中, 进行将在步骤 S206-5 的处理中输入的下注信息暂时存储在存储部 4f 的下注信息存储区域中的处理。

[0274] 例如, 如果针对桌上游戏 A, 在预测游戏结果“闲家”中下注赌注信息“\$500”的同时, 在预测游戏结果“超级 6”中下注赌注信息“\$50”, 则如图 8 所示, 将这些信息写入下注信息存储区域中。

[0275] 控制部 4h, 在将下注信息存储在下注信息存储区域中以后, 结束本下注信息存储处理。

[0276] (赔付信息计算处理)

[0277] 以下, 参照图 14, 说明玩家用终端 4 中的赔付信息计算处理。

[0278] (步骤 S213-1)

[0279] 控制部 4h, 在步骤 S213-1 中, 进行将在步骤 S212 的处理中接收的游戏结果信息暂时存储在存储部 4f 的下注信息存储区域中的处理。

[0280] 例如,如果桌上游戏 B 中的游戏结果信息是“庄家(点数“7”)”,则如图 8 所示,进行在下注信息存储区域中存储有“桌上游戏 B”的“游戏结果信息”区域中写入“庄家‘7’”的处理。

[0281] 控制部 4h,在进行暂时存储游戏结果信息的处理以后,将处理转移至步骤 S213-2。

[0282] (步骤 S213-2)

[0283] 控制部 4h,在步骤 S213-2 中,判断存储在下注信息存储区域中的预测游戏结果信息(步骤 S206-6)与游戏结果信息(步骤 S213-1)是否一致。

[0284] 以图 8 为例,控制部 4h,判断存储在下注信息存储区域中的预测游戏结果信息“庄家”与游戏结果信息“庄家(点数‘7’)”是否一致。此时,控制部 4h 判断为一致。

[0285] 控制部 4h,在判断预测游戏结果信息与游戏结果信息相一致时,将处理转移至步骤 S213-3,在判断预测游戏结果信息与游戏结果信息不一致时,结束本赔付信息计算处理。

[0286] 另外,此时,在显示部 4e 的规定位置上,如果预测游戏结果信息与游戏结果信息相一致,则显示预测被猜中的内容,另一方面,如果预测游戏结果信息与游戏结果信息不一致,则显示预测未被猜中的内容。

[0287] (步骤 S213-3)

[0288] 控制部 4h,在步骤 S213-3 中,进行将赔率信息获取命令、游戏结果信息以及可以识别玩家用终端 4 的玩家用终端 ID 传送至管理服务器 5 中的处理。

[0289] 控制部 4h,在将上述各种数据传送至管理服务器 5 中以后,将处理转移至步骤 S213-4。

[0290] 如上所述,在本实施例中,仅限于预测游戏结果信息与游戏结果信息相一致时(步骤 S213-2),将赔率信息获取命令、游戏结果信息以及玩家用终端 ID 传送至管理服务器 5 中,所以能够减轻玩家用终端 4 的控制负担。

[0291] (步骤 S213-4)

[0292] 控制部 4h,在步骤 S213-4 中,判断是否从管理服务器 5 接收了赔率信息。该赔率信息,将在后述之管理服务器 5 中控制处理的步骤 S304 中被传送至玩家用终端 4。

[0293] 控制部 4h,如果接收了赔率信息,则将处理转移至步骤 S213-5,如果未接收赔率信息,则结束本赔付信息计算处理。

[0294] (步骤 S213-5)

[0295] 控制部 4h,在步骤 S213-5 中,进行将在步骤 S213-4 的处理中所接收的赔率信息暂时存储在下注信息存储区域中的处理。

[0296] 以图 8 为例,控制部 4h,在下注信息存储区域的“预测游戏结果信息”与“游戏结果信息”相一致的记录中,在“赔率信息”区域中写入“×2”。

[0297] 控制部 4h,在将赔率信息存储在赔付信息存储区域中以后,将处理转移至步骤 S213-6。

[0298] (步骤 S213-6)

[0299] 控制部 4h,在步骤 S213-6 中,基于存储在赔付信息存储区域中的赌注信息以及赔率信息计算赔付信息,同时将所计算出的赔付信息暂时存储在赔付信息存储区域中。

[0300] 以图 8 为例,控制部 4h,基于存储在下注信息存储区域中的赌注信息“\$100”以及

赔率信息“ $\times 2$ ”，运算“ $\$100 \times 2$ ”，得出赔付信息“ $\$200$ ”。然后，进行将该计算出的赔付信息“ $\$200$ ”写入下注信息存储区域的“赔付信息”区域中的处理。

[0301] 控制部 4h, 在计算出赔付信息以后, 将处理转移至步骤 S213-7。

[0302] (步骤 S213-7)

[0303] 控制部 4h, 在步骤 S213-7 中, 进行将在步骤 S213-6 的处理中存储在下注信息存储区域中的“赔付信息”显示在显示部 4e 上的处理。

[0304] 以图 6 为例, 存储在下注信息存储区域中的赔付信息“ $\$250$ ”, 将显示在下注信息输入图像显示区域 405 的货币信息显示部 413 (赔付信息显示栏 413a) 上。此时, 在货币信息显示部 413 中, 在显示玩家 12 所持有的货币信息总额的总货币信息显示栏 413b 上, 显示已加上赔付信息的货币信息。

[0305] 控制部 4h, 在进行将赔付信息显示在显示部 4e 上的处理以后, 将处理转移至步骤 S213-8。

[0306] (步骤 S213-8)

[0307] 控制部 4h, 在步骤 S213-8 中, 进行删除暂时存储在下注信息存储区域中的预测游戏结果信息、赌注信息、游戏结果信息、赔率信息以及赔付信息的处理。

[0308] 控制部 4h, 在进行删除上述各种数据的处理以后, 结束本赔付信息计算处理。

[0309] (管理服务器控制)

[0310] 以下, 参照图 15 说明管理服务器 5 中的控制处理。

[0311] (步骤 S301)

[0312] 管理服务器 5 的控制部 5e, 在步骤 S301 中, 判断工作人员等是否通过操作输入部 5a 输入了必须游戏结果信息或者任意游戏结果信息, 以及与上述信息相对应的赔率信息。

[0313] 在这里, 说明工作人员等输入上述游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息的步骤。

[0314] 工作人员等, 首先通过操作输入部 5a, 在显示部 5b 上显示如图 10 所示的赔率信息设定画面。

[0315] 然后, 工作人员等一边参照上述赔率信息设定画面, 一边输入上述游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息。例如, 关于预想的必须游戏结果信息“庄家”, 在店家希望以特定点数 (点数“6”) 为获胜时和以其他点数为获胜时的赔率信息不同时, 通过操作输入部 5a 输入上述内容。

[0316] 以图 10 为例, 工作人员等关于“庄家”, 在以特定点数 (点数“6”) 获胜时, 输入赔率信息 (“ $\times 1.5$ ”), 在以其他点数获胜时, 输入赔率信息 (“ $\times 2$ ”)。据此, 关于游戏结果信息“庄家”, 可以有 2 种游戏结果信息。这些信息, 如果在下述步骤 S302 的处理中被存储在存储部 5c 的赔率信息存储区域中, 则在之后的桌上游戏中, 会计算出反映这些信息的赔付信息。

[0317] 此外, 例如, 在店家希望作为任意游戏结果信息的“2 平局”以及作为与此相对应的赔率信息的“ $\times 1.5$ ”时, 与输入上述必须游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息时相同, 通过操作输入部 5a 输入上述内容。

[0318] 如上所述, 上述游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息的设定, 可以在每一桌上游戏 A 以及桌上游戏 B 中进行。

[0319] 控制部 5e, 如果输入了必须游戏结果信息或者任意游戏结果信息、以及与此相对应的赔率信息, 则将处理转移至步骤 S302, 如果未输入上述信息, 则转移至步骤 S303。

[0320] (步骤 S302)

[0321] 控制部 5e, 在步骤 S302 中, 进行将在步骤 S301 的处理中所输入的必须游戏结果信息或者任意游戏结果信息、以及与此相对应的赔率信息存储在存储部 5c 的赔率信息存储区域中的处理。

[0322] 控制部 5e, 在进行将上述各种信息存储在赔率信息存储区域中的处理以后, 将处理转移至步骤 S303。

[0323] (步骤 S303)

[0324] 控制部 5e, 在步骤 S303 中, 判断是否从玩家用终端 4 接收了赔率信息获取命令、游戏结果信息以及玩家用终端 ID。上述赔率信息获取命令、游戏结果信息以及玩家用终端 ID, 将在玩家用终端 4 中的赔付信息计算处理的步骤 S213-3 中被传送至管理服务器 5。

[0325] 控制部 5e, 如果接受了上述各种数据, 则把处理过程移入步骤 304。另一方面, 如果没有接受上述各种数据, 则就结束管理服务器 5 的控制处理。

[0326] (步骤 S304)

[0327] 控制部 5e, 在步骤 S304 中, 进行从存储部 5c 的赔率信息存储区域中搜索与在步骤 S303 的处理中所接收的游戏结果信息相对应的赔率信息, 并将该搜索到的赔率信息传送至与在步骤 S303 的处理中接收的玩家用终端 ID 相对应的玩家用终端 4 中的处理。

[0328] 控制部 5e, 在进行搜索赔率信息的同时向玩家用终端 4 传送的处理以后, 将处理转移至步骤 S305。

[0329] 如上所述, 在本实施例中, 并不是将游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息存储在玩家用终端 4 中, 而是存储在管理服务器 5 中, 所以当这些信息发生更改时, 可以省去每次都存储在各个玩家用终端 4 中的繁琐步骤。

[0330] 此外, 由于赔率信息并未存储在玩家用终端 4 中, 所以能够切实地防止为了获得更多的利益而更改赔率信息的作弊行为。

[0331] 另外, 在本实施例中, 由于只向要求传送赔率信息的玩家用终端 4 传送赔率信息即可, 所以能够减轻管理服务器 5 的控制负担。

[0332] (步骤 S305)

[0333] 控制部 5e, 在步骤 S305 中, 进行将在步骤 S303 的处理中所接收的游戏结果信息存储在存储部 5c 的记录信息存储区域中的处理。据此, 由于可以总计包括最近一系列点数数据在内的游戏结果信息, 故可以基于此生成百家乐行情表。此时, 通过将上述信息传送至玩家用终端 4, 可以在玩家用终端 4 的记录信息显示部 404 上显示百家乐行情表。

[0334] 控制部 5e, 在进行将上述游戏结果信息存储在记录信息存储区域中的处理以后, 结束本管理服务器 5 中的控制处理。

[0335] 另外, 在本实施例中, 从游戏结果信息与预测游戏结果信息相一致的玩家用终端 4(步骤 S213-2), 可以接收赔率信息获取命令、游戏结果信息以及玩家用终端 ID(步骤 S213-3、步骤 S303)。但是并不仅限于此, 除了上述各种数据之外, 还可以从全部玩家用终端 4 接收赌注信息。据此, 在管理服务器 5 中, 可以计算出所有玩家用终端 4 的赔付信息, 还可以将该信息作为记录进行存储。此时, 店家可以通过参照该记录, 掌握店内的营业额等。

[0336] 如上所述,在本实施例中,在发牌员用终端2、玩家用终端4以及管理服务器5之间传送的各种数据,以及在摄像机3和玩家用终端4之间传送的图像数据,分别传送至第1网络6和第2网络7。因此,可以减轻对这些网络的负担,不仅可以顺畅地传送上述各种数据,而且还可以顺畅地传送上述图像数据。因此,能够及时传送上述各种数据,所以可以顺畅地进行桌上游戏,并且,由于玩家12能够实时地看到纸牌图像,所以可以有效抑制发牌员11的作弊行为。

[0337] 此外,在本实施例中,在进行桌上游戏的基础上,通过不同于第1网络6的第2网络7只传送未必需要的图像数据。因此,即使第2网络7发生断线等故障(实际上的断线或逻辑上的断线),其影响也不会波及第1网络6。因此,可以有效防止因此类故障造成桌上游戏停止进行的问题。

[0338] 在本实施例中,不仅可以设置在百家乐纸牌游戏中必不可少的“庄家”等必须游戏结果信息,还可以追加设置由店家任意决定的“2平局”等任意游戏结果信息,并且,还可以任意设置与这些游戏结果信息相对应的赔率信息。即,由于可以任意增加作为桌上游戏的百家乐纸牌游戏的游戏结果信息,所以能够为作为百家乐纸牌游戏的桌上游戏增添新的趣味性,可以切实地提高玩家对桌上游戏的兴趣。此外,对于店家来说,可以在考虑营业额等的基础上更改赔率信息,所以能够期待利润的增加。

[0339] 此外,由于并不是将游戏结果信息以及与此相对应的赔率信息存储在各个玩家用终端4中,而是存储在管理服务器5中,所以当这些信息发生更改时,可以省去每次都存储在各个玩家用终端4中的繁琐步骤。此外,由于玩家用终端4中并未存储赔率信息,所以能够切实地防止为了得到更多的利益而更改赔率信息的作弊行为。

[0340] 此外,在本实施例中,由于只向要求传送赔率信息的玩家用终端4传送赔率信息即可,所以能够减轻管理服务器5的控制负担。

[0341] 在本实施例中,在选择桌上游戏A选择图像显示部402A或者桌上游戏B选择图像显示部402B中的任意一个之后,通过触碰其显示面,能够显现出可以向桌上游戏A输入下注信息的画面,或者可以向桌上游戏B输入下注信息的画面。因此,对当前所选择的桌上游戏自不必说,玩家12还可以确认在其他桌上游戏中下注多少以及当前的桌上游戏情况等。因此,玩家12无需进行特殊操作,便可同时看到这些信息。

[0342] 此外,如果在选择桌上游戏A选择图像显示部402A或者桌上游戏B选择图像显示部402B中的任意一个之后,触碰其显示面,则在未选择的显示部上,虽然很难看得见,但是为了使玩家12可以看得到其上所显示的下注信息显示部403等内容而灰暗地显示。因此,一眼便可识别当前所选择的桌上游戏,所以能够防止玩家12错误地在其他桌上游戏上下注的情况。

[0343] 此外,在本实施例中,如果通过显示部4d的显示面触碰模仿硬币的赌注信息图像(406a~406d)中的任意一个,则其被选择的图像向上方移动。即,由于玩家12可以准确把握当前所选择的赌注信息(当前所设定的每操作1次的赌注),所以能够抑制在预测游戏结果上错误地下赌注的问题。

[0344] (第2实施例)

[0345] 另外,在本实施例中,在玩家用终端4中计算赔付信息,但是也可以在管理服务器5中进行。

[0346] 此时,通过对上述桌上游戏系统的动作(图 11~图 15)进行如下更改,可以在管理服务器 5 中计算赔付信息。

[0347] 在发牌员用终端 2 中的控制处理(参照图 11)中,将在步骤 S114 中把游戏结束命令以及游戏结果信息传送至“玩家用终端 4”的处理,更改为,将游戏结束命令以及游戏结果信息传送至“管理服务器 5”的处理(步骤 S114’)。

[0348] 然后,在玩家用终端 4 中的控制处理(参照图 12)中,将在步骤 S212 中“判断是否从发牌员用终端 2A(发牌员用终端 2B)接收了游戏结束命令 1(游戏结束命令 2)以及游戏结果信息”的处理,更改为,“判断是否从管理服务器 5 接收了赔付信息”的处理(步骤 S212’)。

[0349] 另外,在玩家用终端 4 中的控制处理(参照图 12)中,将在步骤 S213 中的“赔付信息计算处理”,更改为,“在显示部 4d 上显示赔付信息”的处理(步骤 S213’)。

[0350] 另外,在玩家用终端 4 中的下注信息存储处理(参照图 13)中,将在步骤 S206-6 中“将在步骤 S206-5 的处理中所输入的下注信息暂时存储在存储部 4f 的下注信息存储区域中”的处理,更改为,“将在步骤 S206-5 的处理中所输入的下注信息和表示桌上游戏 A 或桌上游戏 B 种类的桌上游戏信息以及玩家用终端 ID 传送至管理服务器 5”的处理(步骤 S206-6’)。

[0351] 另外,将图 15 所示的管理服务器 5 中的控制处理,更改为图 16 所示的第 2 实施例的管理服务器 5 中的控制处理。

[0352] (管理服务器控制)

[0353] 以下,参照图 16 说明第 2 实施例的管理服务器 5 中的控制处理。另外,由于图 16 中步骤 S301 以及步骤 S302 的处理与图 15 所示的管理服务器 5 中的控制处理相同,故省略其说明。

[0354] (步骤 S303’)

[0355] 管理服务器 5 的控制部 5e,在步骤 S303’中,判断是否从玩家用终端 4 接收了下注信息(赌注信息以及预测游戏结果信息)、表示桌上游戏 A 或桌上游戏 B 种类的桌上游戏信息以及玩家用终端 ID。该下注信息、桌上游戏信息以及玩家用终端 ID,将在玩家用终端 4 的下注信息存储处理中的步骤 S206-6’中由玩家用终端 4 传送。

[0356] 控制部 5e,如果从玩家用终端 4 接收了下注信息、桌上游戏信息以及玩家用终端 ID,则将处理转移至步骤 S304’,如果未接收下注信息、桌上游戏信息以及玩家用终端 ID,则将处理转移至步骤 S305’。

[0357] (步骤 S304’)

[0358] 控制部 5e,在步骤 S304’中,进行将玩家用终端 ID、下注信息(赌注信息以及预测游戏结果信息)以及桌上游戏信息暂时存储在存储部 5c 中的处理。

[0359] 在第 2 实施例的存储部 5c 中,除上述赔率信息存储区域以及记录信息存储区域以外,还设置有赔付信息存储区域。

[0360] 如图 17 所示,控制部 5e,例如,在接收了玩家用终端 ID “****08”、赌注信息 “\$1,000”、预测游戏结果信息“庄家”、桌上游戏信息“A”时,将这些信息写入赔付信息存储区域。

[0361] 控制部 5e,在进行将玩家用终端 ID、下注信息以及桌上游戏信息存储在赔付信息

存储区域中的处理以后,将处理转移至步骤 S305'。

[0362] (步骤 S305')

[0363] 控制部 5e,在步骤 S305'中,判断是否从发牌员用终端 2 接收了游戏结束命令以及游戏结果信息。该游戏结束命令以及游戏结果信息,将在发牌员用终端 2 的控制处理中的步骤 S114' 中被传送至管理服务器 5。

[0364] 控制部 5e,如果接收了游戏结束命令以及游戏结果信息,则将处理转移至步骤 S306',如果未接收这些信息,则结束本管理服务器 5 中的控制处理。

[0365] (步骤 S306')

[0366] 控制部 5e,在步骤 S306'中,进行将在步骤 S305'的处理中所接收的游戏结果信息暂时存储在赔付信息存储区域中的处理。

[0367] 例如,在从发牌员用终端 2A 接收了游戏结果信息“庄家(点数'7')”时,控制部 5e,首先搜索在图 17 所示的赔付信息存储区域的“桌上游戏信息”区域中是否有被存储为“A”的记录。然后,控制部 5e,在判断有记录时,在该记录的“游戏结果信息”区域中写入“庄家”。

[0368] 控制部 5e,在进行将游戏结果信息存储在赔付信息存储区域中的处理以后,将处理转移至步骤 S307'。

[0369] (步骤 S307')

[0370] 控制部 5e,在步骤 S307'中,进行从赔率信息存储区域获取与在步骤 S305'的处理中所接收的游戏结果信息相对应的赔率信息,并将上述所获取的赔率信息存储在赔付信息存储区域的处理。

[0371] 例如,在从发牌员用终端 2A 接收的游戏结果信息是“庄家(点数'7')”时,控制部 5e,首先,从赔率信息存储区域获取赔率信息“ $\times 2$ ”。然后,控制部 5e,搜索在图 17 所示的赔付信息存储区域的“游戏结果信息”区域中被存储为“庄家(点数'7')”的记录,并向该记录的“赔率信息”区域写入“ $\times 2$ ”。

[0372] 控制部 5e,在进行将赔率信息存储在赔付信息存储区域的处理以后,将处理转移至步骤 S308'。

[0373] (步骤 S308')

[0374] 控制部 5e,在步骤 S308'中,进行判断在步骤 S304'的处理中所存储的预测游戏结果信息与在步骤 S306'的处理中所存储的游戏结果信息是否一致的处理。

[0375] 控制部 5e,如果预测游戏结果信息与游戏结果信息相一致,则将处理转移至步骤 S309',如果预测游戏结果信息与游戏结果信息不一致,则将处理转移至步骤 S311'。

[0376] (步骤 S309')

[0377] 控制部 5e,在步骤 S309'中,进行基于在步骤 S304'的处理中所存储的赌注信息以及在步骤 S307'的处理中所存储的赔率信息,计算赔付信息的处理。

[0378] 如图 17 所示,例如,在赔付信息存储区域中存储有赌注信息“\$1,000”、赔率信息“ $\times 2$ ”时,控制部 5e,进行“ $\$1,000 \times 2 = \$2,000$ ”的运算。

[0379] 控制部 5e,在计算出赔付信息以后,将处理转移至步骤 S310'。

[0380] (步骤 S310')

[0381] 控制部 5e,在步骤 S310'中,进行将在步骤 S309'的处理中计算出的赔付信息写入

赔付信息存储区域的“赔付信息”区域的处理。

[0382] 控制部 5e, 在进行将赔付信息暂时写入赔付信息存储区域的处理以后, 将处理转移至步骤 S312'。

[0383] (步骤 S311')

[0384] 控制部 5e, 在步骤 S311' 中, 进行向赔付信息存储区域的“赔付信息”区域写入“0”的处理(参照图 17)。

[0385] 控制部 5e, 在进行向赔付信息存储区域暂时写入“0”的处理以后, 将处理转移至步骤 S312'。

[0386] (步骤 S312')

[0387] 控制部 5e, 在步骤 S312' 中, 进行将存储在赔付信息存储区域的“赔付信息”中的赔付信息传送至与玩家用终端 ID 相对应的玩家用终端 4 中的处理。

[0388] 控制部 5e, 在进行将赔付信息传送至玩家用终端 4 中的处理以后, 将处理转移至步骤 S313'。

[0389] (步骤 S313')

[0390] 控制部 5e, 在步骤 S313' 中, 进行从赔付信息存储区域中删除在步骤 S304' 的处理中存储的下注信息、桌上游戏信息以及玩家用终端 ID, 在步骤 S306' 的处理中存储的游戏结果信息, 在步骤 S307' 的处理中存储的赔率信息, 在步骤 S310' 以及步骤 S311' 的处理中存储的赔付信息的处理。

[0391] 控制部 5e, 在进行从赔付信息存储区域中删除各种数据的处理以后, 结束管理服务器 5 中的控制处理。

[0392] 如上所述, 依据上述第 2 实施例, 由于赔付信息的计算不是在玩家用终端 4 中进行, 而是在管理服务器 5 中进行, 所以能够切实地减轻玩家用终端 4 的控制负担。

[0393] 以上, 关于应用了本发明者研发之发明的实施例进行了说明, 但是本发明并不仅限于构成本实施例中本发明所揭示的一部分的论述及附图。即, 本领域的普通技术人员等基于本实施例研发的其他实施例、实施方式以及应用技术等全部理所当然地包括在本发明的范畴之内。

[0394] 以下, 将对权利要求书和上述实施例的对应关系进行说明。

[0395] 上述实施例中的“发牌员用游戏桌 1”, 相当于权利要求书所述的“发牌员用游戏桌”。

[0396] 上述实施例中的“玩家用终端 4”, 相当于权利要求书所述的“玩家用终端”。

[0397] 上述实施例中的“输入部 4a”, 相当于权利要求书所述的“输入装置”。

[0398] 上述实施例中在“桌上游戏 A 选择图像显示部 402A”以及“桌上游戏 B 选择图像显示部 402B”上分别显示的图像, 相当于权利要求书所述的“桌上游戏信息图像”。

[0399] 上述实施例中在“赌注信息显示部 406”、“必须预测游戏结果信息显示部 407”以及“任意预测游戏结果信息显示部 408”上分别显示的图像, 相当于权利要求书所述的“下注信息图像”。

[0400] 上述实施例中的“显示部 4e”, 相当于权利要求书所述的“显示装置”。

[0401] 上述实施例中的“控制部 4h”, 相当于权利要求书所述的“控制装置”。

[0402] 产业上的可利用性

[0403] 依据本发明,由于无需进行特殊操作,便可同时确认选择前的桌上游戏信息以及选择后的桌上游戏信息,并且,可以准确掌握究竟选择了哪一种桌上游戏,所以可应用于使用了纸牌等游戏介质的各种桌上游戏系统中所使用的玩家用终端。

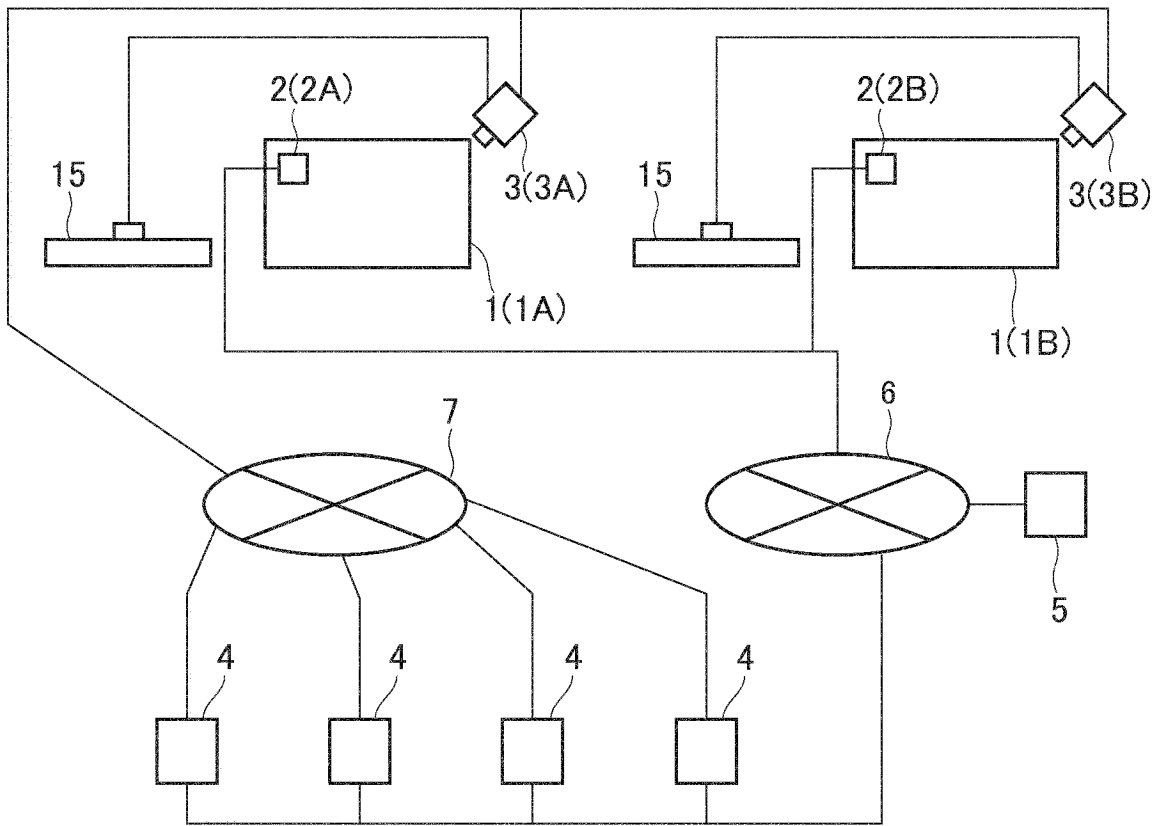


图 1

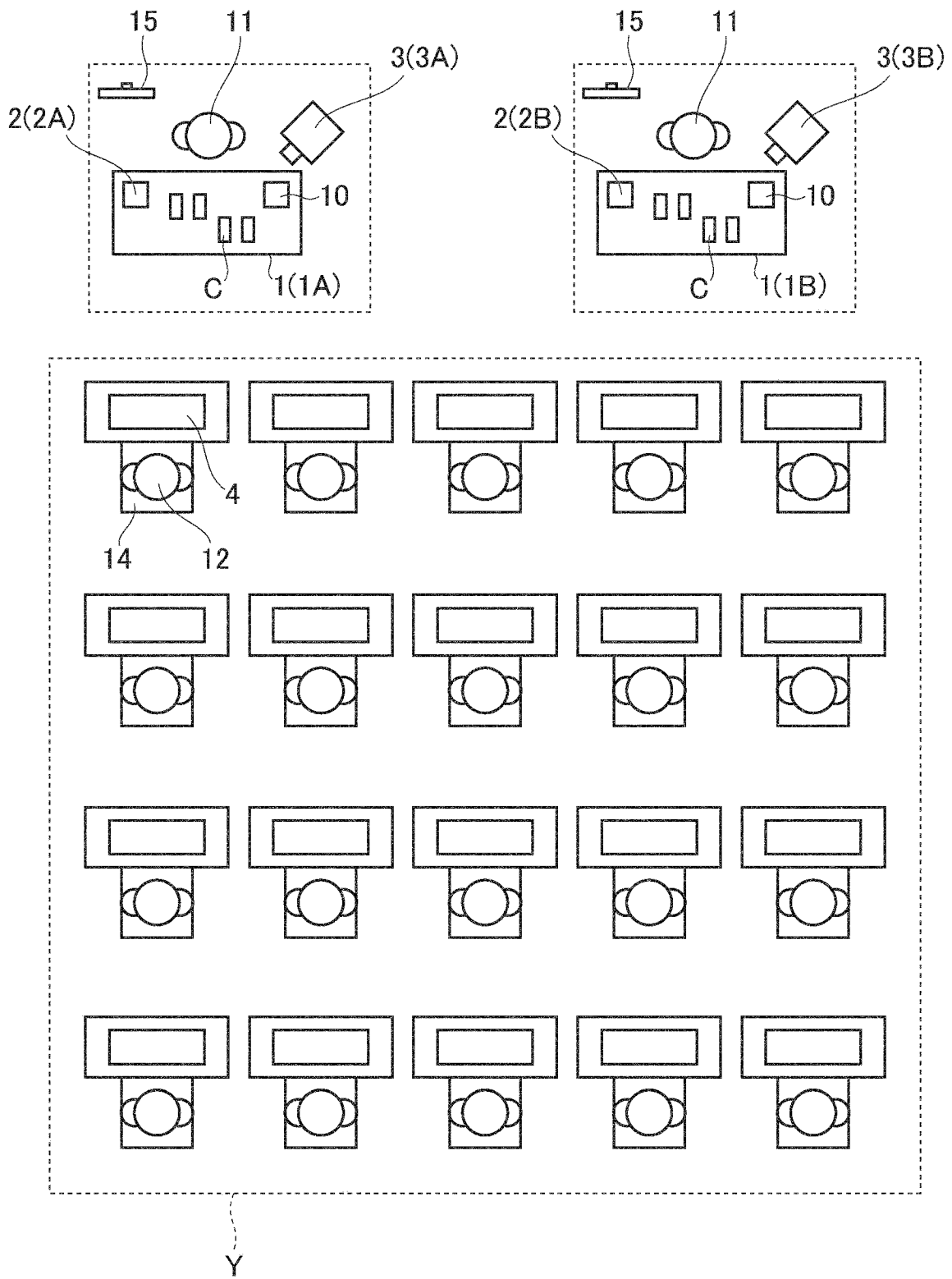


图 2

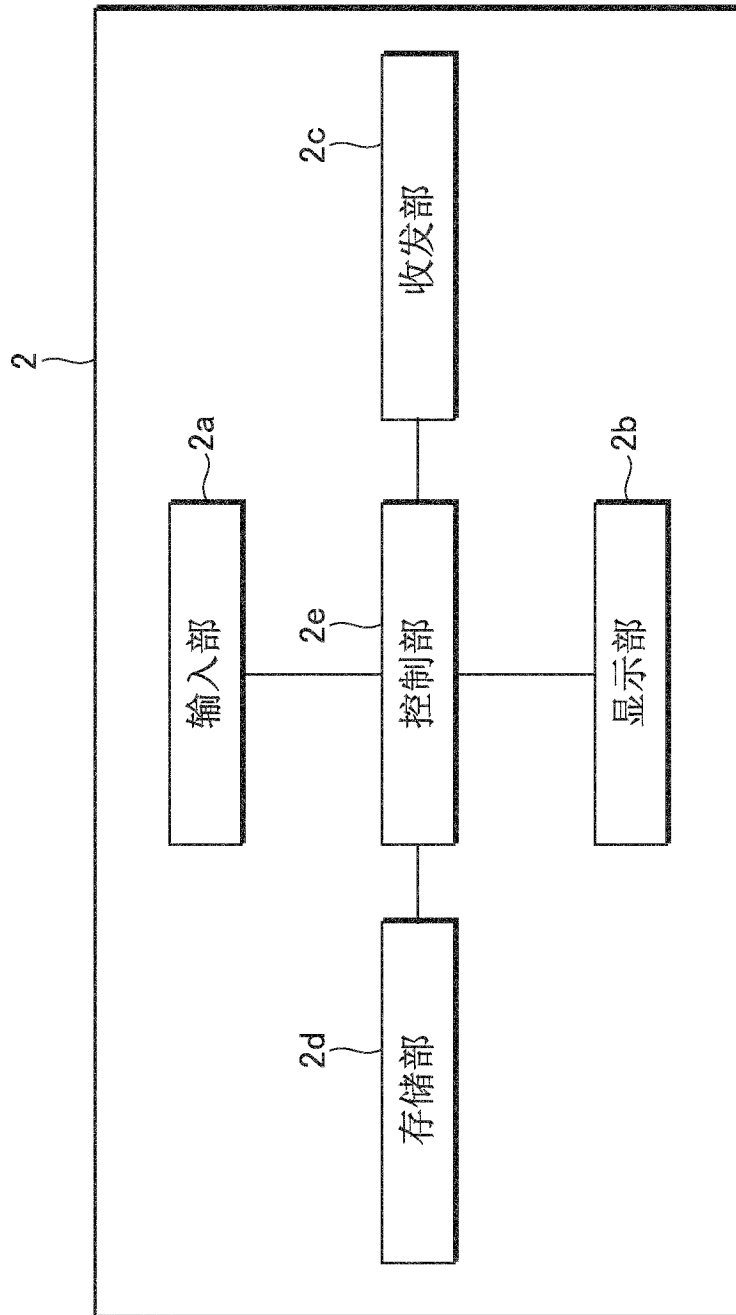


图 3

4

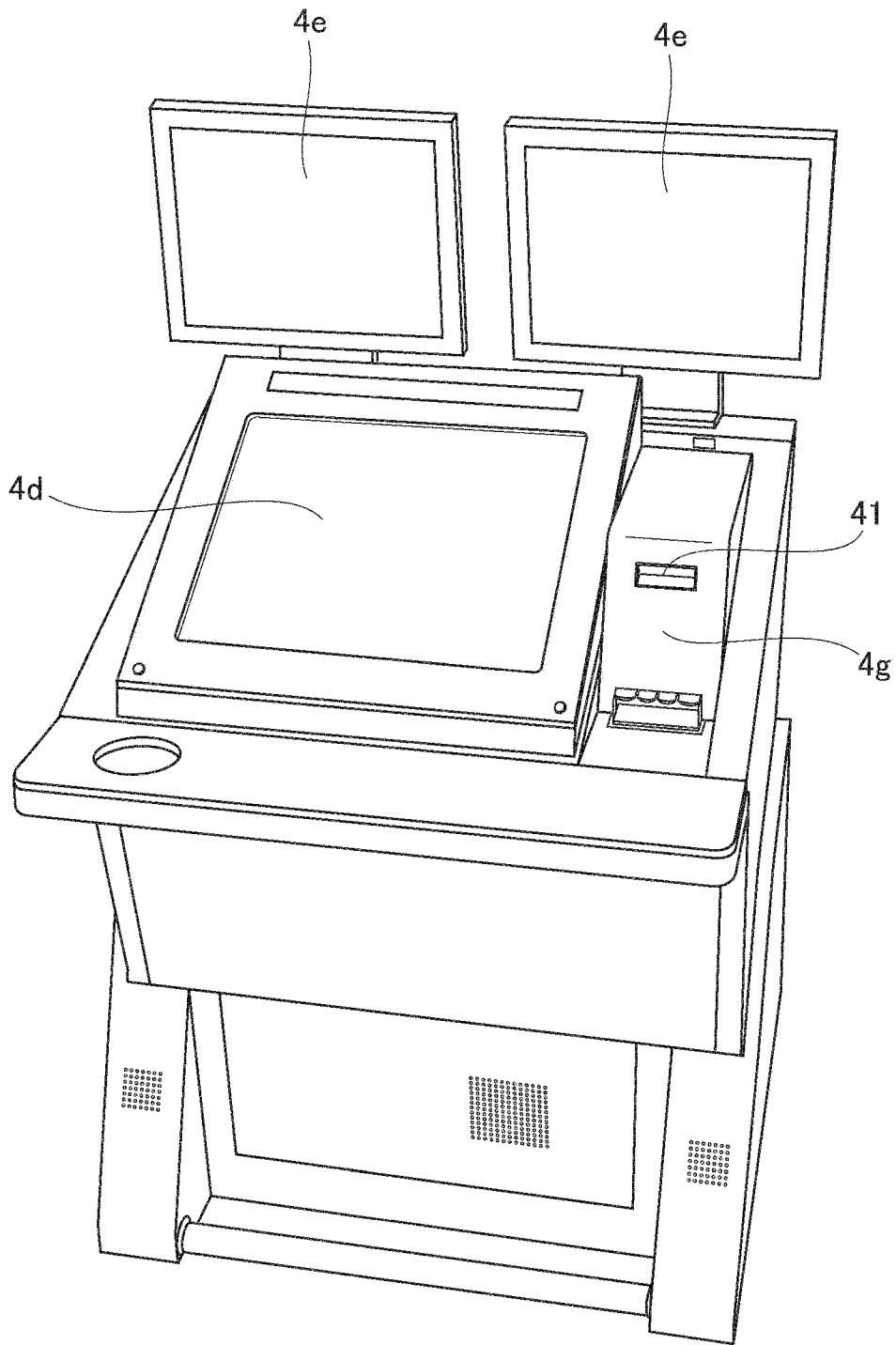


图 4

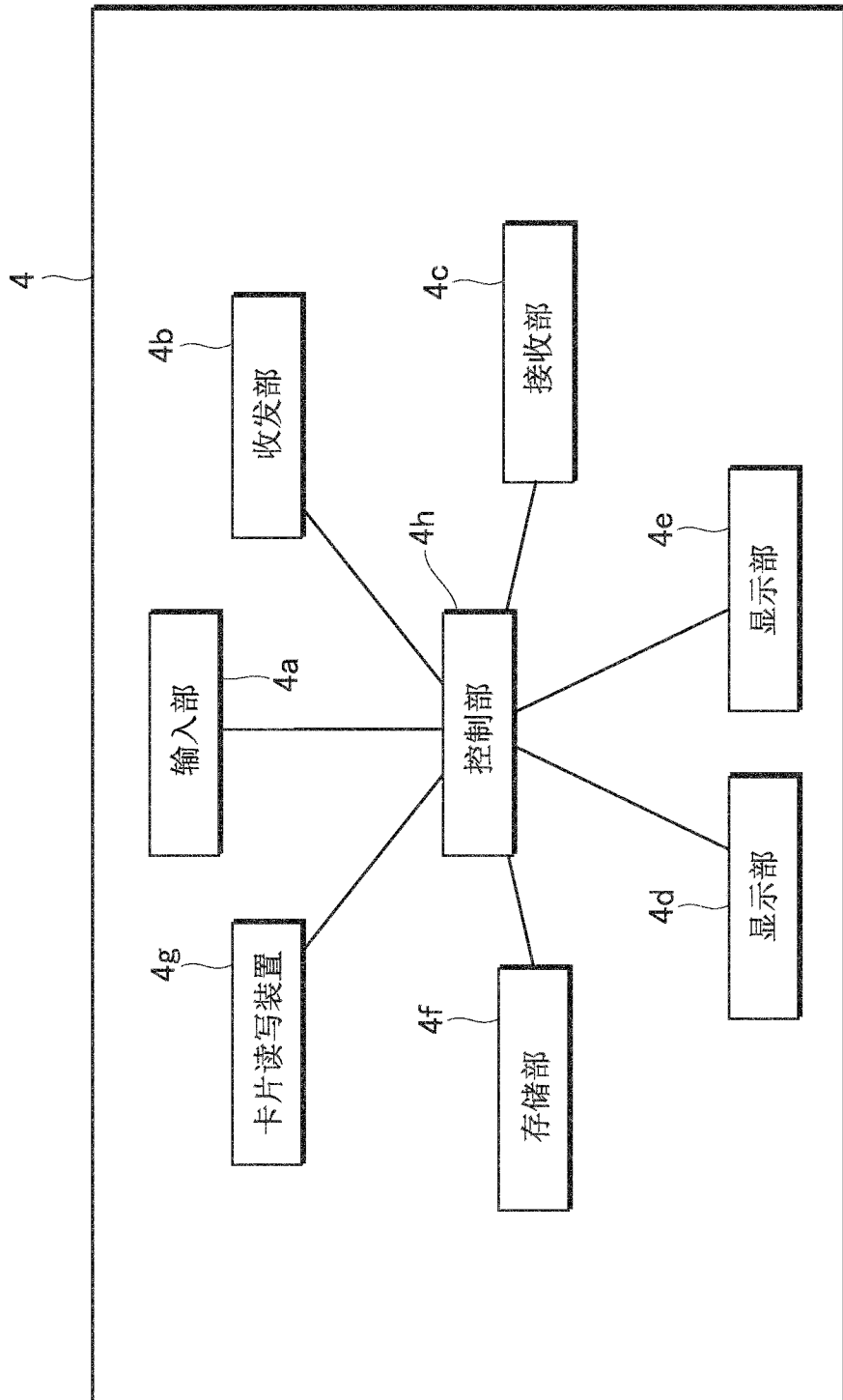


图 5

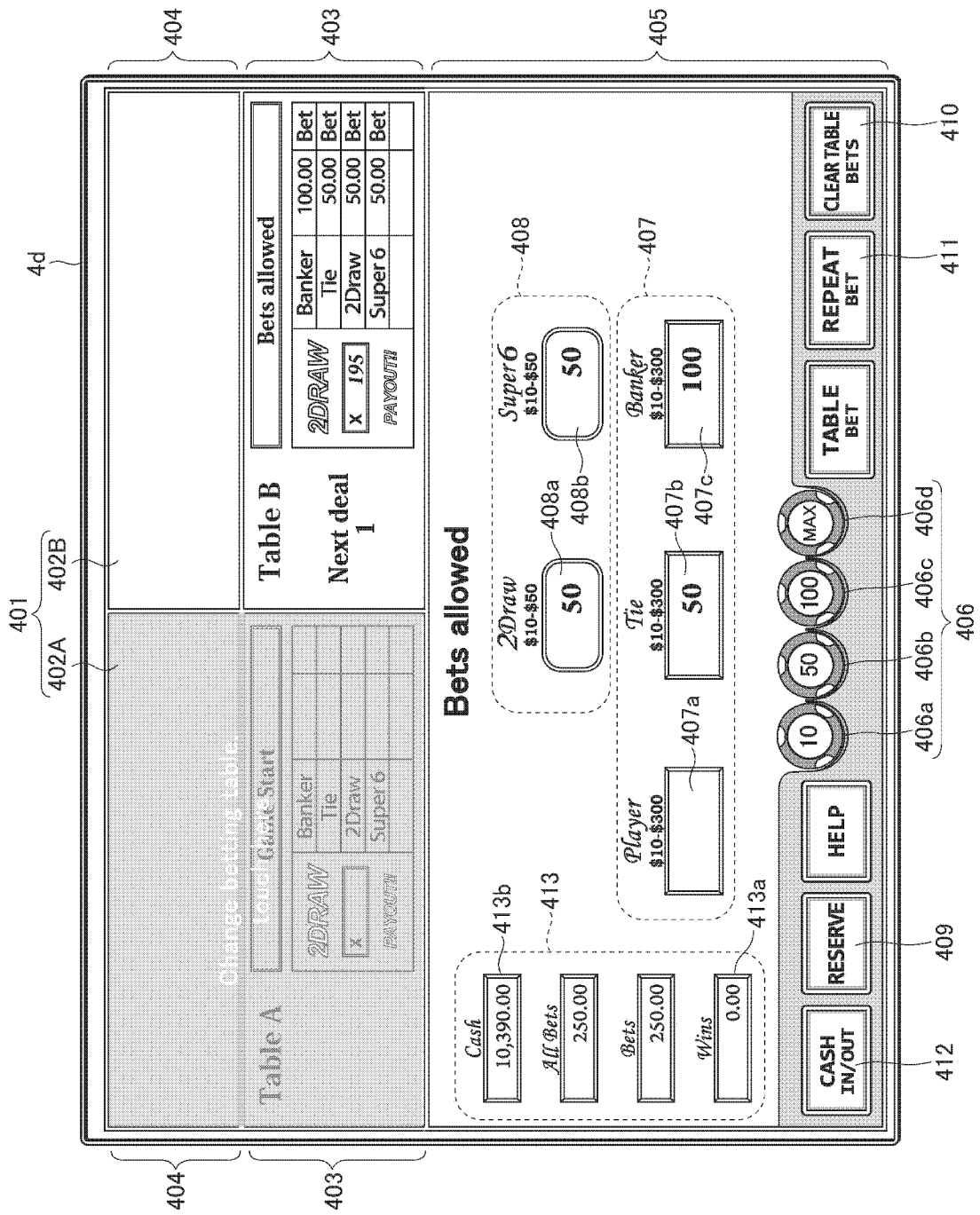


图 6

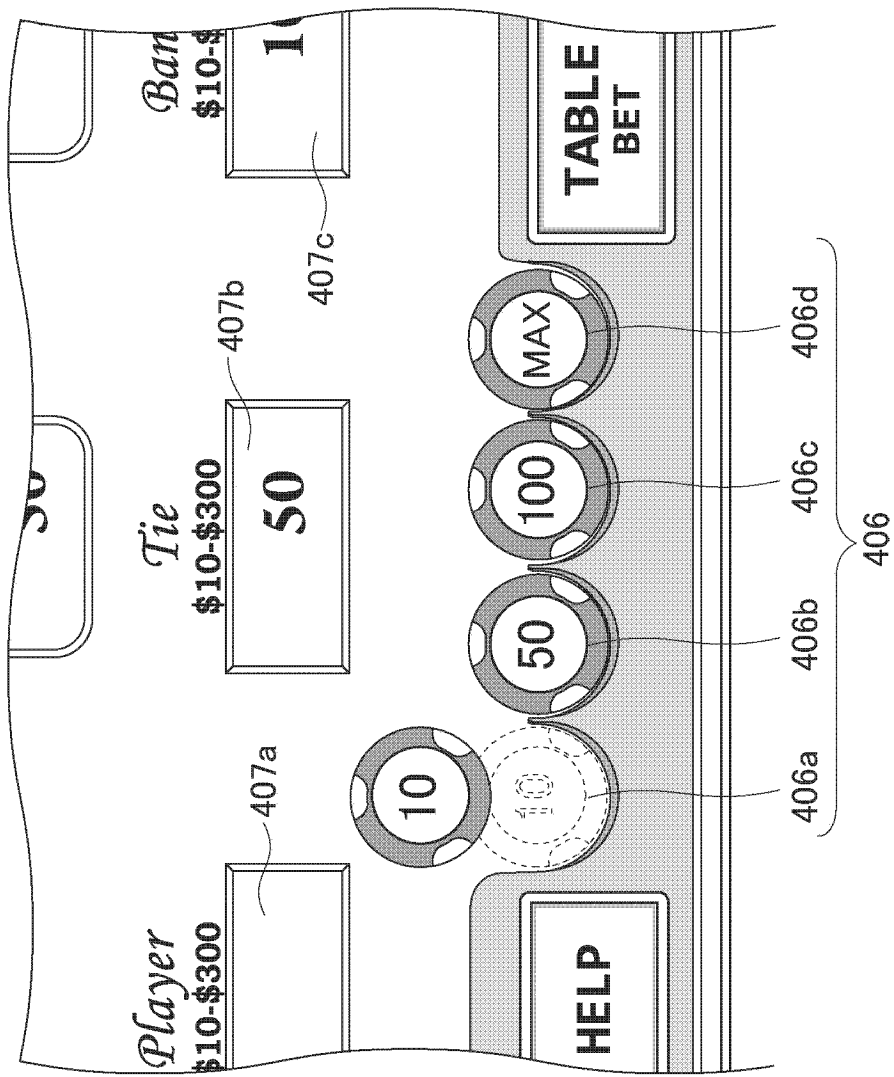


图 7

4f

桌上游戏信息	预测游戏结果信息	投注信息	游戏结果信息	赔率信息	赔付信息
A	玩家	\$500			
A	超级6	\$50			
B	庄家	\$100	庄家 '7'	X 2	\$200
·	·	·	·	·	·
·	·	·	·	·	·
·	·	·	·	·	·

图 8

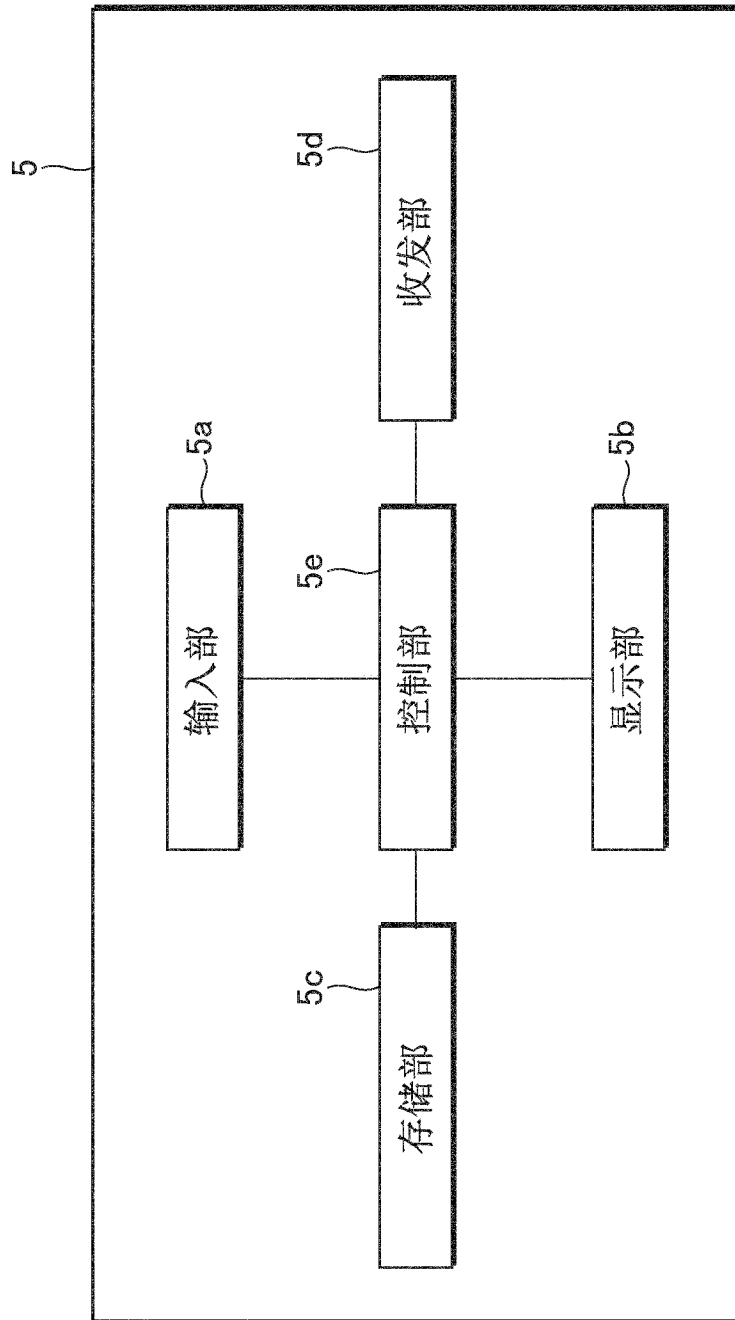


图 9

5b

赔率表 A		下注			
		庄家	玩家	平局	
		以点数 6 获胜	全胜	点数 2 的平局	其他点数的平局
玩家			x 2	x 1	x 1
庄家		x 1.5		x 1	x 1
平局				x 9	x 9
2平局					x 195
超级6		x 15			

前一页

返回

下一页

图 10

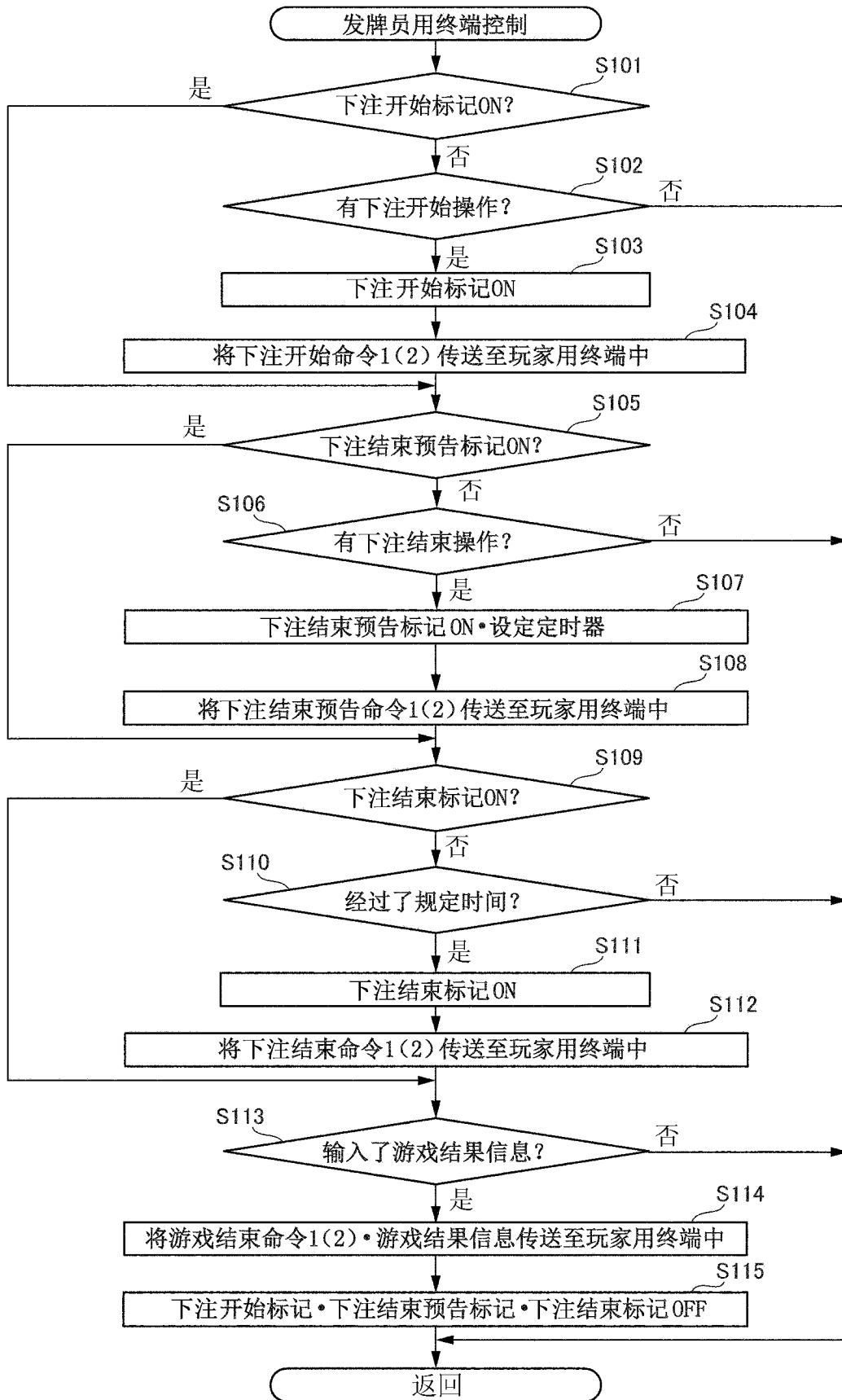


图 11

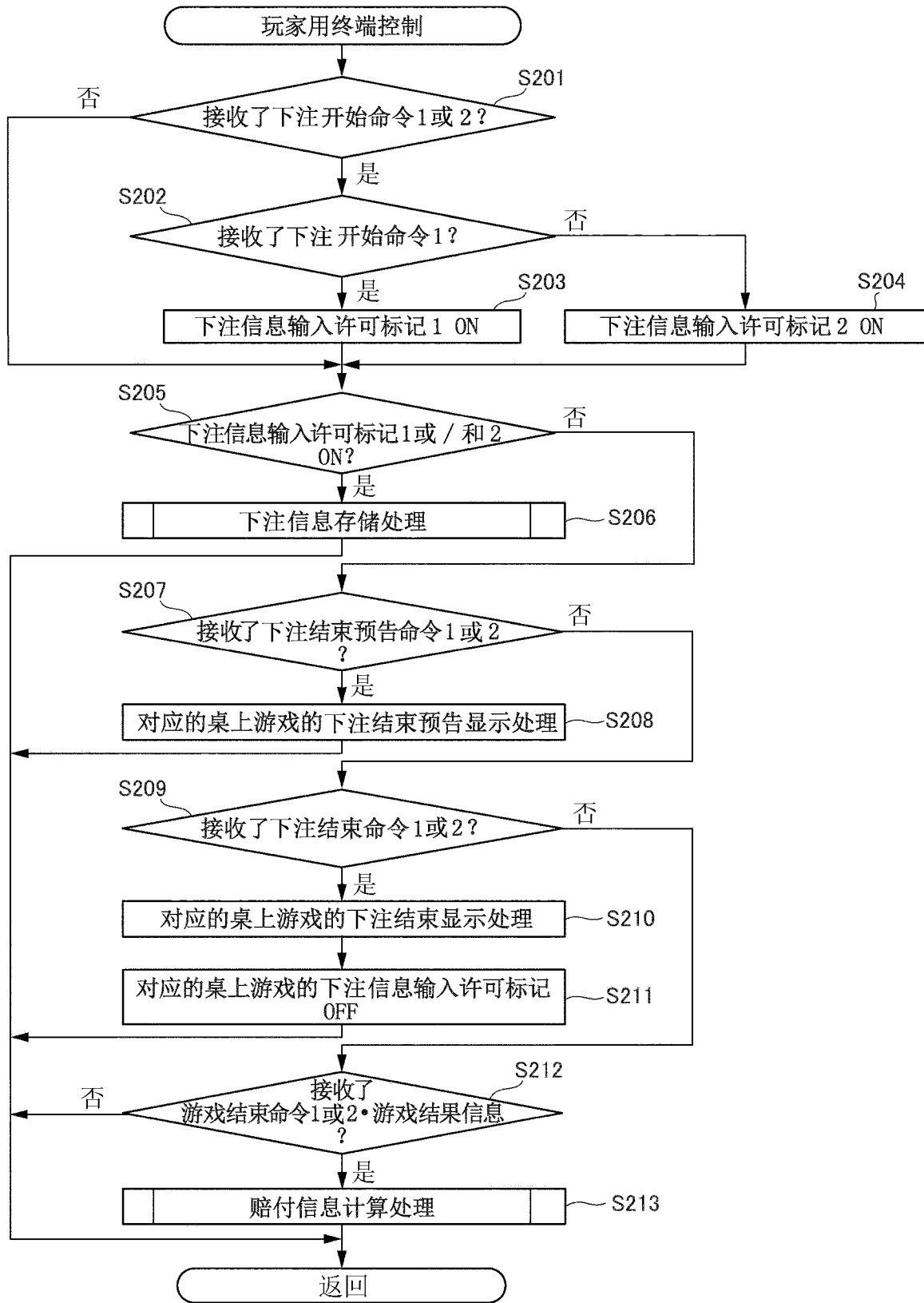


图 12

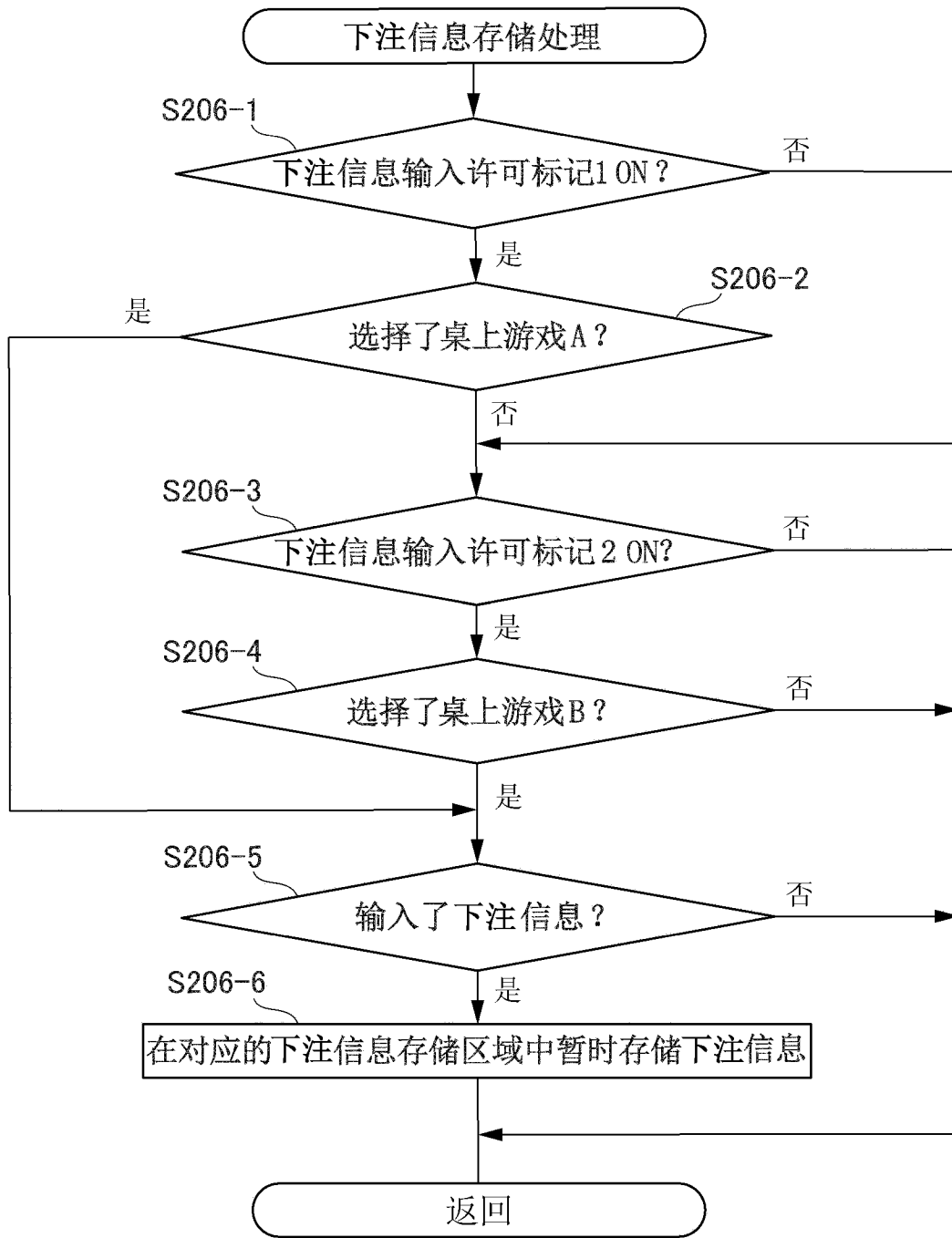


图 13

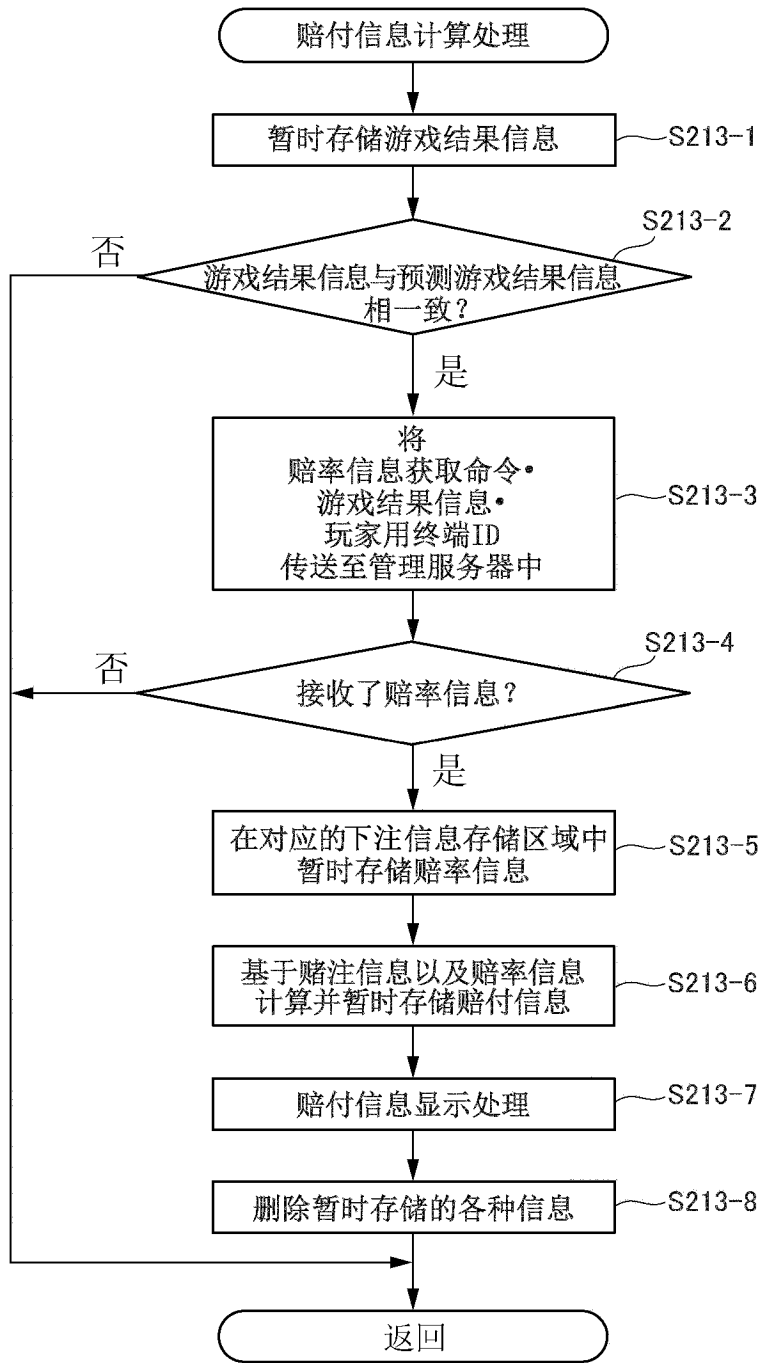


图 14

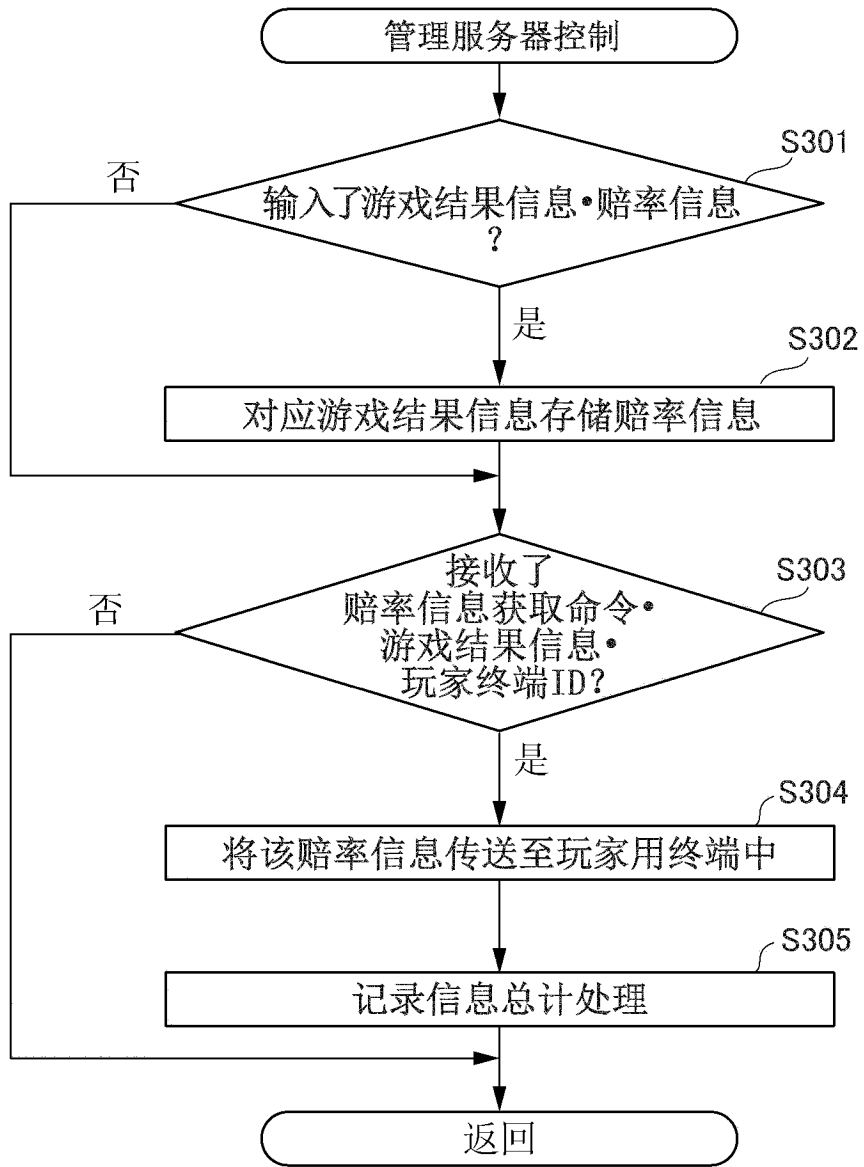


图 15

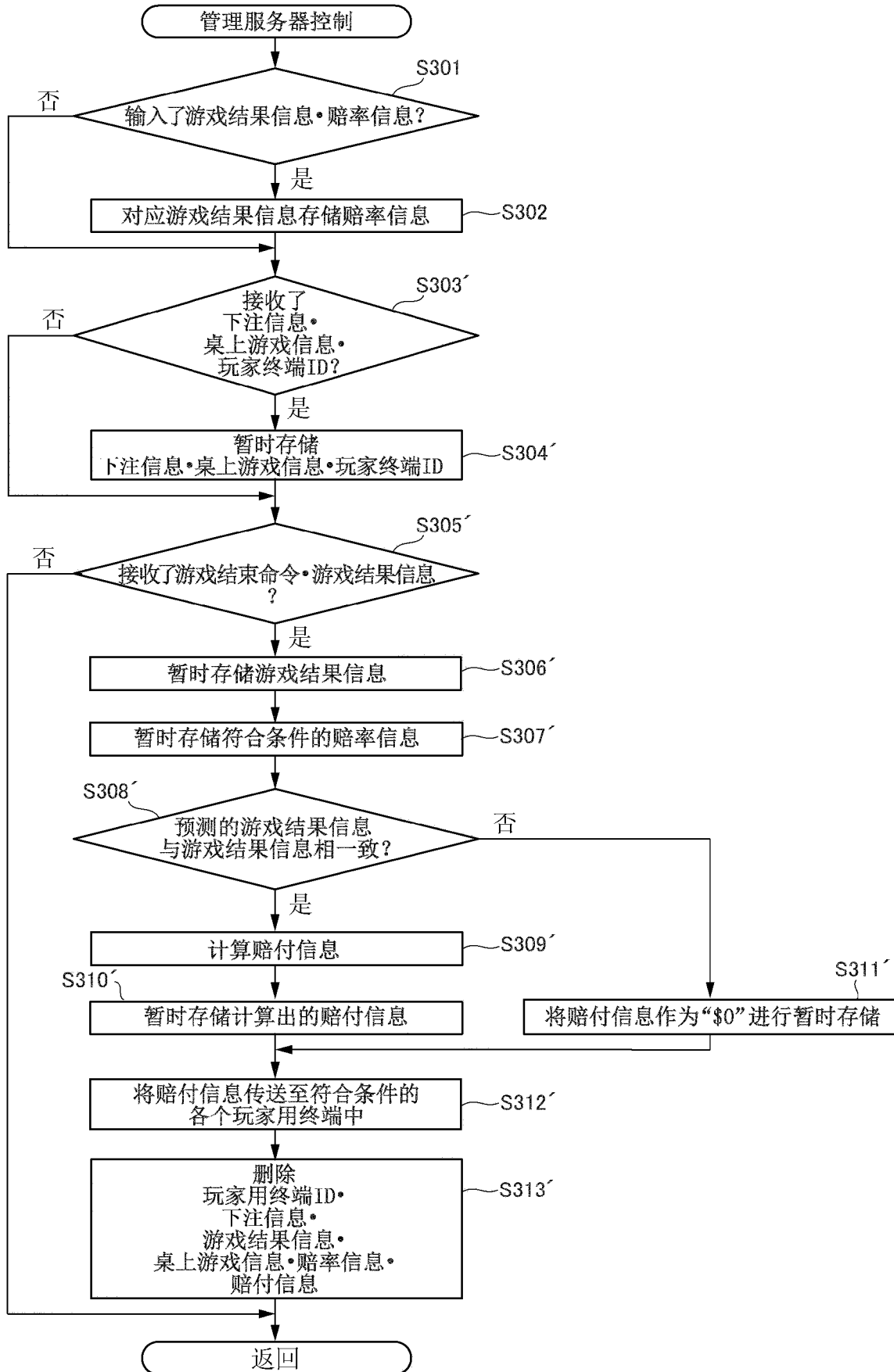


图 16

5c

时间	玩家用终端ID	下注信息		游戏结果信息	桌上游戏信息	赔率信息	赔付信息
		投注信息	预测的游戏结果信息				
2011.03.03 18:15	—	—	—	—	—	—	—
2011.03.03 18:20	****01	\$100	庄家	庄家	A	× 2	\$0
2011.03.03 18:35	****08	\$1,000	庄家	庄家	A	× 2	\$2,000
2011.03.03 18:40	****09	\$1,000	平局	玩家	B	× 2	\$0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

图 17