

1. 一种用于与娱乐场游戏相关的累积奖金游戏的系统,包括一个或多个游戏桌,各游戏桌包括庄家操纵台(2)和与庄家操纵台(2)相连的多个玩家输入装置(1),各玩家输入装置(1)被设置成接收相应的玩家输入,其特征在于,该庄家操纵台(2)被设置成接收关于该累积奖金游戏多个状态中的一个的输入,以控制每个玩家输入装置(1)上的指示器(12),来指示各玩家该累积奖金游戏的当前状态,并只在该累积奖金游戏的多个状态中的特定子状态下才允许玩家输入以加入到该累积奖金游戏中,其中庄家操纵台(2)还设置成管理每个玩家输入装置(1)的无现金帐户,以根据所接收到的各玩家输入来修正该无现金帐户。

2. 根据权利要求1所述的用于累积奖金游戏的系统,其特征在于,该指示器(12)包括可视指示器。

3. 根据权利要求1或2所述的用于累积奖金游戏的系统,其特征在于,该多个玩家输入装置(1)中的每个还被设置成指示一个相应玩家的获胜。

4. 根据权利要求1所述的用于累积奖金游戏的系统,其特征在于,还包括与各庄家操纵台(2)相连的中央计算机(5),该中央计算机(5)被设置成管理该累积奖金游戏,以随机选择多个玩家中的一个作为赢家。

5. 根据权利要求1所述的用于累积奖金游戏的系统,其特征在于,还包括与各庄家操纵台(2)相连的中央计算机(5),该中央计算机(5)被设置成管理多个累积奖金游戏,并显示每个累积奖金游戏的分值。

6. 根据权利要求1所述的用于累积奖金游戏的系统,其特征在于,还包括另一个指示器(14),用于指示玩家是否已经在该累积奖金游戏中下注。

7. 根据权利要求1所述的用于累积奖金游戏的系统,其特征在于,允许在该累积奖金游戏多个状态中的一个中有多个玩家输入。

8. 一种玩家输入装置,用在根据权利要求1-7中任一项所述的累积奖金游戏系统中,其特征在于,包括:

输入装置(13),用于接收玩家输入以加入到一个累积奖金游戏中;以及
指示器(12),以指示该累积奖金游戏的多个游戏状态中的一个。

9. 根据权利要求8所述的玩家输入装置,其特征在于,该指示器(12)是集成在玩家输入装置(1)上的发光元件。

10. 根据权利要求9所述的玩家输入装置,其特征在于,该指示器(12)包括多个发光元件。

11. 根据权利要求8-10中任一项所述的玩家输入装置,其特征在于,该指示器(12)被设置成可以提供可视效果。

12. 根据权利要求8所述的玩家输入装置,其特征在于,该玩家输入装置(1)还包括一读卡器。

13. 一种用于如权利要求1所述的用于与娱乐场游戏相关的累积奖金游戏系统的由多个玩家来玩累积奖金游戏的方法,包括指示玩家的当前帐户余额,在接收到玩家参加该累积奖金游戏的输入时,从该玩家的帐户余额减去预定量,其特征在于,该方法包括指示出该累积奖金游戏多个状态中的一个,其中只在该累积奖金游戏多个状态中的特定子状态下才允许加入到该累积奖金游戏中。

14. 根据权利要求13所述的玩累积奖金游戏的方法,其特征在于,所述指示出该累积

奖金游戏多个状态中的一个的步骤包括提供可视指示。

15. 根据权利要求 13 或 14 所述的玩累积奖金游戏的方法,其特征在于,该玩家帐户余额是电子帐户余额。

16. 根据权利要求 13 所述的玩累积奖金游戏的方法,其特征在于,随机选取该多个玩家中的一个作为赢家。

17. 根据权利要求 13 所述的玩累积奖金游戏的方法,其特征在于,包括指示玩家是否在该累积奖金游戏中下注。

18. 根据权利要求 13 所述的玩累积奖金游戏的方法,其特征在于,在多个累积奖金游戏状态中的特定一个状态中允许玩家多次下注。

用于玩累积奖金游戏的系统以及玩家输入装置

技术领域

[0001] 本发明涉及一种用于在包含一张或多张游戏桌的娱乐场游戏 (casino game) 中累积奖金游戏的系统, 各游戏桌包含一个庄家操纵台和多个与庄家操纵台相连的玩家输入装置, 各玩家输入装置布置成接收各玩家输入。另一方面, 本发明涉及一种在娱乐场游戏中多个玩家玩累积奖金游戏 (progressive jackpot game) 的方法, 例如扑克牌, 包括指示玩家当前帐户余额, 当接收到玩家参与到累积奖金游戏的输入时, 从玩家的帐户余额中扣除预定量。在另一方面内容中, 本发明涉及用于根据本发明的累积奖金游戏系统的玩家输入装置。

背景技术

[0002] 加拿大专利申请 CA-A-2, 243, 738 公开了一种玩两种娱乐场游戏的方法, 以及相关累积奖金游戏的方法和装置。游戏桌, 例如扑克牌桌, 包括一个庄家操纵台和多个玩家操纵台。各玩家操纵台包括指示玩家帐户余额的显示器、键和可选的投币孔。庄家操纵台包括多个显示器和键, 其使得庄家可以监控各桌上的游戏, 包括下注可能性, 例如, 累计奖金游戏。玩家操纵台上的键可以被点亮以显示该玩家参与到了下注中, 或者可以关闭以表示该玩家未参与。在这种情况下, 可视指示只用来显示玩家是否参与到了下注中。这在没有硬币或代币来表示玩家下注输入的情况下尤为必要。根据该公开内容, 玩家可以每次按键, 但是相应的作用 (帐户余额消耗、点亮按键以加入游戏) 还取决于其它因素, 例如由庄家开始游戏。因此, 对于玩家说, 在娱乐场游戏中什么时候允许下注是很不清楚的。在按下键后或者在投币孔投入硬币或代币后键并不总是直接点亮。

发明内容

[0003] 本发明试图提供一种用来玩累积奖金游戏的装置和方法, 一种用于该装置中的玩家输入装置, 其能提供更便于理解且吸引人的概念以在游乐场游戏中玩下注游戏。

[0004] 在第一方面内容中, 给出了根据前言部分所述的系统, 其中庄家操纵台被布置成接收关于该累积奖金游戏多个状态中的一个的输入 (例如来自庄家), 以控制每个玩家输入装置上所设的指示器, 来指示各玩家该累积奖金游戏的当前状态, 并只在该累积奖金游戏的多个状态中的特定子状态下才允许玩家输入以加入到该累积奖金游戏中, 其中庄家操纵台还设置成管理每个玩家输入装置的无现金帐户, 以根据所接收到的各玩家输入来修正该无现金帐户。其中允许在累积奖金游戏中下注的状态与允许在 (主) 娱乐场游戏中下注的状态不同 (即, 允许下注状态的起始和 / 或终止时间不同)。这种系统允许玩家在一张桌子上玩娱乐场游戏中相关的累积奖金游戏, 也可以是多张桌子上的玩家。利用无现金帐户, 则无需再使用硬币或代币来加入该累积奖金游戏。同样, 不用再通过例如庄家或者收集箱来收集所用过的硬币或代币。另外, 该系统可以设置成在累积奖金游戏中当收到玩家输入时显示特定玩家的加入状态。

[0005] 需指出美国专利 US-A-5, 743, 798 公开了一种玩轮盘赌游戏的装置, 包括累积奖

金游戏。该装置使用硬币（筹码，代币）来在累积奖金游戏中下注。该轮盘赌游戏下注是用筹码来放在轮盘桌上。玩家不用电子帐户，只有显示当前累积奖金量的电子标记。在该文献中，没有单独的表示允许玩家在累积奖金游戏中下注的游戏状态的指示器；只显示主轮盘赌游戏中允许下注的结束时刻，且在所公开的系统中，该结束时刻与累积奖金游戏允许下注的结束时刻相同。

[0006] 美国专利 US-A-5934999 公开了一种类似轮盘赌游戏的装置和玩该装置的方法。该公开文本介绍了一种主游戏，其中每次下注的百分之一加入到累积奖金中。当玩家加入到主游戏中时，自动将下注的百分之一加入到累积奖金中。没有单独的给累积奖金下注的状态。加入到该累积奖金游戏的时刻总是与加入到主游戏中的时刻相同。因此，没有表示给累积奖金下注的起始和结束时刻的指示器。

[0007] 在一个实施例中，该指示器包括可视指示器，例如，一个或多个 LED 形式的指示器。另外，每个玩家输入装置可以被布置成可以指示相应的赢家。所有这些项目都能增加游戏的吸引力，使得吸引更多的玩家加入游戏，以吸引更多下注。

[0008] 在另一实施例中，该系统包括与各庄家操纵台相连的中央计算机，该中央计算机被设置成管理该累积奖金游戏（并在玩家下注后更新累积奖金），以随机选择多个玩家中的一个作为赢家。这种神秘奖金形式的游戏可以进一步增加游戏的吸引力，其提供了基于运气来（部分）赢得累积奖金的可能性，其与根据与娱乐场游戏相关的预定规则来（部分）赢得奖金的可能性相反（最好是与其一起）。

[0009] 在本发明的另一实施例中，该用于累积奖金游戏中的系统还包括与各庄家操纵台相连的中央计算机，该中央计算机被设置成管理多个累积奖金游戏，并显示每个累积奖金游戏的分值。该实施例可以进一步增加玩家和娱乐场的吸引力，除了单一奖金的累积奖金游戏外，还有部分奖金的累积奖金游戏，以及神秘奖金游戏。多个累积奖金游戏可以增加不同分值的奖金值。

[0010] 在另一实施例中，该系统还包括另一个指示器，用于指示玩家是否已经在该累积奖金游戏中下注。该指示器可以在指示允许在累积奖金游戏中下注的游戏状态之外进行别的指示，以增加玩家对游戏状态的清楚程度。

[0011] 在另一实施例中，允许在该多个累积奖金游戏状态中的特定一个中有多个玩家输入（例如，两到三个）。这种在单轮游戏中多次下注可以增加加分（或者神秘奖金）的量，对于双重下注而言，可以得到三倍，对于三重下注而言，可以得到五倍。该多个输入可以用多个指示器（例如两个或三个 LED）或者另一个数字显示进行可视化。

[0012] 在另一个方面，本发明涉及一种用在根据本发明的累积奖金游戏系统中的玩家输入装置，包括输入装置，例如开关，来接收玩家输入以加入到一个累积奖金游戏中，和指示器，以指示该累积奖金游戏中多个游戏状态中的一个。另外，该玩家输入装置可以具有另外的指示器来指示玩家的帐户余额。

[0013] 该指示器可以是集成在玩家输入装置上的发光元件。当指示器集成在玩家输入装置上时，其易于在制造游戏桌过程中或者之后在游戏桌上安装该（多个）玩家输入装置。该指示器可以包括多个发光元件，例如 LED，例如在玩家输入装置的外周上。该指示器可以设置成提供吸引人的视觉效果，例如闪烁、以预定方式发光等。该指示器还可以设置成能显示不同的颜色，以表示该累积奖金游戏的不同阶段，或者指示相应玩家获胜。

[0014] 在另一实施例中,该玩家输入装置还包括读卡器。利用该读卡器,玩家可以用具有电子帐户的信用卡或者会员卡来加入到累积奖金游戏中。

[0015] 在另一方面内容中,提供了一种根据前言部分所述的方法,其中该方法包括指示多个累积奖金游戏状态中的一个,其中只在该多个累积奖金游戏状态的一个特定子状态中才允许加入到该累积奖金游戏中。这提供了在娱乐场游戏中玩累积奖金游戏作为下注游戏的可能性,其中允许及能够下注的状态对玩家来说更为明确。根据本发明的方法可以增加玩家玩累积奖金游戏的信心,且增加玩家下注的推动力。该游戏由于游戏状态的清楚显示而更直观地有吸引力,且对于玩家来说还更透明以及可信。这会增加下注的数量,从而最终增加游戏的收益。另外,可以指示累积奖金游戏中玩家的加入。

[0016] 在另一实施例中,该指示包括提供可视指示,例如用桌上的小灯。该实施例进一步提供游戏对玩家和对观众的吸引力。

[0017] 在另一实施例中,玩家帐户余额是电子帐户余额。该实施例取消了对其它投币孔或者类似的放入硬币或代币以加入到累积奖金游戏中的装置的需要。

[0018] 在另一实施例中,随机选取该多个玩家中的一个作为赢家。这种增加(部分)赢得累积奖金的可能性会增加该累积奖金游戏的吸引力。同样,会使更多玩家下注,而赢得(部分)累积奖金余额的机会不由和娱乐场游戏相关的预定规则(例如,某一手扑克牌,例如同花顺)来决定,而纯取决于运气。

[0019] 在另一实施例中,除了指示游戏状态外还能指示玩家是否在该累积奖金游戏中下注,以提高该累积奖金游戏的清楚性和可理解性。

[0020] 在于在多个累积奖金游戏状态中的特定一个状态中允许玩家多次下注,例如增加玩家赢的可能性。

附图说明

[0021] 本发明下面将参考附图结合多个典型实施例来更详细地进行讨论,附图中:

[0022] 图 1 示出了根据本发明一个实施例的无现金的累积奖金系统实施例的示意图。

具体实施方式

[0023] 在本发明无现金累积奖金系统的第一示例性实施例中,允许常规(娱乐场)游戏例如扑克牌之外玩累积奖金游戏,每张游戏桌上都设置多个玩家输入装置 1 和庄家键组或者庄家操纵台 2。图 1 示出了该无现金累积奖金系统的示意图。该多个玩家输入装置 1 通过接线箱 3 连接到例如玩家输入装置 1 实施例所示的庄家操纵台 2 上。接线箱 3 连接中央处理系统 5,例如个人计算机,其又连接显示器 6。计算机 5 和接线箱 3 之间的连接可以通过多路转接器 4 来提供,如图 1 所示,其允许连接具有接线箱 3、玩家输入装置 1 和庄家操纵台 2 的多个游戏桌。

[0024] 接线箱 3 可以被布置成允许玩家输入装置 1 和庄家操纵台 2 之间、庄家操纵台 2 和计算机 5 之间(通过多路转接器 4)以及可能还有玩家输入装置 1 和计算机 5 之间的通信。

[0025] 在同一娱乐场游戏、类似的游戏(例如不同类型的扑克牌)、或者根本不同类型的娱乐场游戏(扑克、轮盘赌、二十一点等)中设置多张游戏桌。这使得可以在一张游戏桌或

者多张游戏桌上玩累积奖金的游戏,其中总的奖金量在显示器 6 中指示。当玩家在娱乐场游戏中(例如同花顺)得到预定手的牌时可以赢得该奖金累积游戏。同样,也可用其他预定手的牌赢得较少量的总累积奖金量。

[0026] 指示累积奖金值的显示器 6 可以包括多个安装在整个娱乐场中的多个显示器。显示器 6 可以利用例如接线箱 3 来安装在游戏桌上,或者例如通过多路转接器 4 安装在娱乐场中的其它地方。

[0027] 本发明中的玩家输入装置 1 为桌上的每个玩家设置,如图 1 所示,并且使得玩家可以通过简单且便于理解的方式来加入到累积奖金游戏中。玩家输入装置 1 具有一个帐户显示器 11、多个状态指示器 12 和输入键 13。输入键 13 可选地可以具有另一指示器 14,例如用于指示下注所放位置。

[0028] 在另一可选实施例中,玩家输入装置 1 可以包括一个单独显示器,例如 TFT 显示屏,其综合了帐户显示器 11、状态指示器 12、输入键 13(例如 TFT 显示的触摸屏)和其它指示器 14 的功能。

[0029] 在图 1 的无现金累计奖金系统中,庄家操纵台 2 具有指示帐户余额的主显示器 21、指示玩家标识的副显示器 22、具有多个键的第一键组 23 和包括数字键盘和其它键的第二键组 24。使用第一键组 23,一桌的庄家可以控制娱乐场游戏的进程,包括累积奖金游戏。使用第二键组 24,庄家可以监控当前帐户余额以及桌上不同玩家的下注。

[0030] 本发明的玩家输入装置 1 的一个实施例包括处理器,连接到第一显示器(例如图 1 的帐户显示器 11)、第二显示器(例如,图 1 的状态指示器 12)、和输入单元(例如,图 1 的输入键 13)。另外,处理器连接到接口单元,以与庄家操纵台 2 通信(通过接线箱 3)。处理器可以是微处理器或者在软件程序控制下的微处理器系统,且可以具有适当的存储单元,例如半导体存储器(RAM, ROM 等)。或者,处理器可以是更简单的设计,例如为模拟电路或数字电路形式的,其被设置成可以正确控制第一显示器、第二显示器和输入单元。

[0031] 相同的布置或者类似的布置可以用作庄家操纵台 2 的电子系统。在这种情况下,第一显示器对应于主显示器 21,第二显示器对应于副显示器 22,输入单元对应于第一键组 23 和第二键组 24 的组合。

[0032] 该实施例给出的无现金累计奖金系统是一无现金系统,即玩家无法通过如目前配置中的在投币孔中投入硬币或代币来加入到娱乐场游戏或者累积奖金游戏中。玩家帐户可以由牌桌庄家利用其庄家操纵台 2 通第二键组 24 来进行管理。玩家可以将代币或者钱交给庄家,之后庄家更新玩家帐户,例如用键“SEL”来选择玩家桌位,用键“pay in”来更新玩家帐户。或者,玩家帐户可以通过信用卡(或者相关的借记程序)来进行更新。同样,也可以在每桌上甚至是每桌的每个玩家位置上用会员卡(磁条卡或者具有 IC 芯片的智能卡)和相关的卡读取设备。玩家可以通过例如在娱乐场中央通过现金或者信用卡来在会员卡中增加余额,然后可以在特定桌使用会员卡来参加累积奖金游戏。

[0033] 庄家可以利用第一键组 23 来控制该累积奖金游戏,例如,用键“NEW”开始新一轮,其中允许下注,键“Bets OK”来接受此桌的下注,然后通过计算机 5 来更新显示器 6 上的累计奖金总数。当玩家亮出对应累积奖金游戏中可能赢的牌中的一手牌时(例如同花顺),庄家可以通过键“WIN”来输入,例如在选择获胜玩家(“SEL”键加上第二键组 24 中的玩家数字)之后。同样,可以有“on/off”键,庄家可以切换此累积奖金游戏的桌的开和关。

[0034] 累积奖金游戏具有几个状态,其由庄家用庄家操纵台 2 来控制。此状态可以包括但不限于:开始前状态,允许下注状态和不允许下注状态。这三个状态总的来说和(主)娱乐场游戏的状态不同,尽管起始时间和结束时间可能一致。同样可以指示一个获胜状态,例如当一个玩家具有一手对应于预定的赢牌中的牌时,例如同花顺。

[0035] 在现今许多累积奖金游戏中,对于玩家来说并不能直接清楚该累积奖金游戏处于什么状态,只能显示出主游乐场游戏状态,或者只显示加入了该累积奖金游戏。这将致使玩家不能及时地下注(或者太晚了,可能会导致与庄家进行讨论),或者玩家根本无法在该累积奖金游戏中下注(导致较低的奖金累积量以及较少的盈利)。玩家输入装置 1 具有状态指示器 12,其可根据庄家在庄家操纵台 2 上的操作来进行控制。在特定实施例中,状态指示器 12,例如可以是 LED 形式的,可以通过闪烁来指示玩家已允许在该累积奖金游戏中下注。也可以用不同的方式来表示此状态,例如,通过指示器 12 恒定点亮来表示,或者通过指示器 12 的循环点亮效果。同样,可以用不同的颜色表示各种状态,例如绿色表示“允许下注”,红色表示“不允许下注”。

[0036] 在该累积奖金游戏中下注可以通过玩家按下输入键 13 来完成。当玩家按下输入键 13 时,可以通过例如输入键 13 上的指示灯 14 来进行反馈。输入键 13 的输入被庄家操纵台 2 的处理器记录,当通过庄家进入下一状态时(“Bets OK”),玩家下注的信息传输给计算机 5。庄家操纵台 2 的处理器更新玩家的帐户余额,将各信息传递给各玩家输入装置 1 的处理器,以更新帐户显示器 11。计算机 5 更新累积奖金显示器 6,例如,显示玩家下注的 95%。

[0037] 在另一可选实施例中,玩家可以多次按下输入键 13(例如,最多三次),以增加其赢得该娱乐场游戏的奖金的机会。这可以由另外的指示灯 14 或者其它类型的指示器来显示。更高级的玩家输入可以提供不同的、更好的奖金方案。通常,娱乐场游戏可以包括一种或多种累积奖金或神秘奖金游戏以及多种加分奖金。对于输入多次下注的玩家来说,可以赢得更高的加分奖金或者神秘奖金。

[0038] 在娱乐场游戏中,玩家获得累积奖金游戏中赢牌组合的一手牌,庄家在庄家操纵台 2 上记录此结果(“WIN”键以及玩家号码)。相应的信息发送给计算机 5,其减掉显示器 6 上的适当的累积奖金量。另外,可以在玩家输入装置的指示器 12 上显示(优选采用与指示“允许下注”状态不同的亮灯效果)赢得累积奖金。这显然可以极大地增加游戏的吸引力,不仅对玩家而且也对观看游戏的公众。

[0039] 如上文提到过的关于图 4 的示意图,玩家输入装置 1 和庄家操纵台 2 都具有用软件控制的处理器。同样,中央计算机 5 通常也配备有软件控制的处理器。其功能如上文所述可以分散实现,即,部分功能由中央计算机 5 来实现,部分由庄家操纵台 2 的处理器实现,部分由玩家输入装置 1 的处理器实现。或者,例如玩家输入装置 1 的处理器可以用简单的模拟电路或数字电路来实现,而控制状态指示器 12、帐户显示器 11 和输入键 13 的功能则由庄家操纵台 2 的处理器来管理。其它结构也是可以的。

[0040] 该累积奖金游戏的另一个吸引点在于包括神秘奖金。当具有预定组牌时除了赢得(部分)累积奖金余额的可能性之外,还可以让个人计算机 5 选择玩家之一随机作为赢家。这增加了游戏的吸引力,并且可能会吸引更多的下注,从而增加收益。

[0041] 对于该神秘奖金,要确定在一定的奖金周期内必须要让一个玩家赢得该奖金。计

算机 5 会随机选择多桌中的哪桌、多轮游戏中的哪一轮、多个玩家中的哪个玩家来赢得该累积奖金。

[0042] 还可以在娱乐场中同时具有多个累积奖金游戏。例如,计算机 5 可以编程让一年一次的第一累积奖金游戏中有一个赢家,在每月一次的第二累积奖金中有一个赢家等。玩家的下注输入然后可以根据预定规则来使用,以给每个累积奖金增加预定量。同样,可以同时并列进行多个累积奖金游戏,各累积奖金游戏的奖金值根据例如预定组的游戏桌来增加。各累积奖金游戏的奖金值可以在单独显示器 6 的中心显示,或者分散在多个显示器 6 上。

图 1

