

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公表特許公報 (A)

(11) 特許出願公表番号

特表2019-513509

(P2019-513509A)

(43) 公表日 令和1年5月30日 (2019.5.30)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 3/00 (2006.01)	A 6 3 F 3/00	5 1 1 J
A 6 3 F 5/00 (2006.01)	A 6 3 F 3/00	5 1 1 K
	A 6 3 F 3/00	5 1 1 Z
	A 6 3 F 5/00	Z

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2019-502280 (P2019-502280)
 (86) (22) 出願日 平成29年4月3日 (2017.4.3)
 (85) 翻訳文提出日 平成30年11月20日 (2018.11.20)
 (86) 国際出願番号 PCT/GB2017/050931
 (87) 国際公開番号 W02017/174970
 (87) 国際公開日 平成29年10月12日 (2017.10.12)
 (31) 優先権主張番号 1605788.7
 (32) 優先日 平成28年4月4日 (2016.4.4)
 (33) 優先権主張国 英国 (GB)

(71) 出願人 518350945
 ティーシーエス ジョン ハクスレー ヨーロッパ リミテッド
 TCS JOHN HUXLEY EUROPE LIMITED
 イギリス, ストーカーオンントレント
 スタッフォードシャー エステイ1 5
 エヌジェイ, クラウン ロード, フェスティバル トレード パーク, ユニット 6
 (74) 代理人 100107456
 弁理士 池田 成人
 (74) 代理人 100162352
 弁理士 酒巻 順一郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

ライブカジノテーブルに副ジャックポットゲームを提供するためのゲーム装置が説明され、このゲーム装置では、プレーヤが、ゲームテーブル面に画定された賭けゾーン (32) のどこにでもゲームチップを置いて副ジャックポットゲームへの参加を表明することができる。このゲーム装置は、賭けゾーンに置かれたゲームチップの位置を検出するセンサと、検出された賭けチップの物理的位置を記録するメモリ手段と、乱数発生装置と、生成された乱数に基づいて、検出位置のうちのどれが当たっている賭けで占められているかを選択するように動作可能なプロセッサ手段とを含む。任意選択でゲーム装置は、生成された乱数に基づいて、ジャックポット支払いがされるべきかどうかを決定するための決定手段をさらに含み、プロセッサ手段は、支払いがされるべきと決定手段が決定したときだけ、当たっている賭け位置を選択するように動作する。

【選択図】 図1

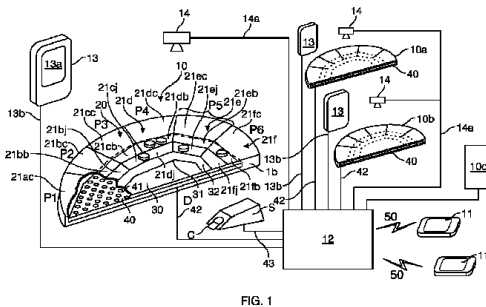


FIG. 1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ライブカジノテーブルゲームを提供するゲーム装置であって、プレーヤがゲームテーブルでゲームチップを前記ゲームテーブルの所定のテーブルエリアに置くことによって賭けがなされ、前記装置が、

前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、その検出に応じて、検出された各ゲームチップに関連する位置データを含む信号を生成するための画像取り込み処理装置と、

プロセッサと、

メモリデバイスと

を備えており、

前記プロセッサが、

前記信号を前記画像取り込み処理装置から受け取り、

前記位置データから、検出された前記ゲームチップが前記ゲームテーブルの所定のエリア内にあるかどうかを決定し、

前記位置データとその所定のエリア内で検出されたゲームチップの数との間の相互関係を前記メモリデバイスに記憶する

ように動作可能である、ゲーム装置。

【請求項 2】

前記センサ装置が、ゲームチップの前記位置を検出し、かつ前記ゲームチップの割り当て値をその形状、サイズ、模様、又は色に基づいて特定するように構成され、前記プロセッサが、前記位置データと検出されたゲームチップの前記割り当て値との間の相互関係を前記メモリデバイスに記憶するように動作可能である、請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記ゲームテーブルが複数の所定のエリアを含み、前記ゲームテーブルの前記所定のエリアのそれぞれがそれぞれのプレーヤに関連付けられており、前記プロセッサが、プレーヤの識別情報と、そのプレーヤに関連付けられた前記所定のエリア内で検出されたゲームチップの数又は割り当て値と、の間の相互関係を前記メモリに記憶するように動作可能である、請求項 1 又は 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

ライブカジノテーブルゲーム及び副ゲームを提供するためのゲーム装置であって、

a. プレー面を有するゲームテーブルであり、前記プレー面が、前記ライブテーブルゲーム用の第 1 のテーブルエリア（21a c～21f c）と、複数の賭けチップを置くことができる第 2 のテーブルエリア（32）とを含む、ゲームテーブルと、

b. 前記第 2 のテーブルエリア内の前記プレー面に置かれた賭けチップを検出し、検出された前記賭けチップの前記プレー面上の位置に関連する位置データを出力するための検出器と、

c. それぞれの検出された賭けチップに関連する前記位置データを記憶するためのメモリと、

d. 乱数を生成するための乱数発生器と、

e. 生成された乱数に基づいて検出された前記賭けチップのうちの 1 つを選択するためのプロセッサと、

f. 記憶された前記位置データに基づいて、選択された前記賭けチップの位置を表示するための表示手段と、

を備えるゲーム装置。

【請求項 5】

ライブカジノテーブルゲーム及び副ゲームを提供するためのゲーム装置であって、プレーヤがゲームチップをゲームテーブルに置くことによって賭けがなされ、前記装置が、ゲームテーブルであり、

a. 前記テーブルゲームを行うための第 1 のテーブルエリア（21a c～21f c）と

10

20

30

40

50

、

b. 複数の賭けを表す複数のゲームチップを受け取るように構成された第2のテーブルエリア(32)と、

c. センサ装置(14、202)であり、

i. 前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、

ii. その検出に応じて、検出された各ゲームチップに関連する位置データを含む信号を生成する

ためのセンサ装置(14、202)と、

d. 少なくとも1つの検出された賭けチップの検出位置を示すための表示装置とを含むゲームテーブルを備え、

10

前記装置が、

前記センサ及び前記表示装置と通信するゲームコンピュータであり、該ゲームコンピュータが処理手段(201、202)及びメモリデバイス(210)を含み、

前記処理手段(201、202)が、

前記センサ装置(14、202)から前記信号を受け取り、

前記位置データから、検出された前記ゲームチップが前記第2のテーブルエリア内にあるかどうかを決定し、

前記メモリデバイス(210)に、前記第2のテーブルエリア(32)内で検出されたゲームチップの位置データを記憶する

ように構成されている、ゲームコンピュータと、

20

乱数データを生成するための乱数発生器(216d)と、

生成された前記乱数データに基づいて、記憶された前記位置の中から検出されたゲームチップの位置を選択するためのプロセッサ(216e)と、

選択された前記位置を示すために、前記決定に応じて既定の表示シーケンスで前記表示装置の起動を調整するためのコントローラ(217、201、218)とをさらに備える、ゲーム装置。

【請求項6】

複数のベースライブカジノテーブルゲームを行うための複数のゲームテーブルを備え、プレーヤがゲームチップをテーブルに置くことによって賭けがなされ、各ゲームテーブルが、

30

a. 前記テーブルゲームを行うための第1のテーブルエリア(21ac~21fc)と、

、

b. 複数のサイド賭けを表す複数のゲームチップを受け取るように構成された第2のテーブルエリア(32)と、

c. センサ装置(14、202)であり、

前記ゲームテーブルに置かれたゲームチップの位置を検出し、

その検出に応じて、テーブル識別データと検出された各ゲームチップに関連する位置データとを含む信号を生成するためのセンサ装置(14、202)と、

d. 検出された少なくとも1つの賭けチップの検出位置を示すデータを表示するための表示装置と

40

を含み、前記ゲームコンピュータが前記センサとさらに前記複数のテーブル上の表示器と通信する、請求項5に記載のゲーム装置。

【請求項7】

乱数発生器によって生成された乱数に基づいて、検出されたゲームチップ位置が選択されるべきかどうかを決定するためのコントローラ(213)をさらに含む、請求項4又は請求項5に記載のゲーム装置。

【請求項8】

前記第2のテーブルエリア(32)は、複数の賭けチップを前記第2のテーブルエリア内の複数の異なる位置に置くことができるように、賭けチップのサイズよりも大きいエリアを備える、請求項4~7のいずれか一項に記載のゲーム装置。

50

【請求項 9】

前記テーブルの面が 2 つ以上の第 2 のテーブルエリアを備え、各第 2 のテーブルエリアが、前記プレー面上に複数の賭けチップを収容するように構成されている、請求項 4～8 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記検出器が、第 2 のテーブルエリアのどこに置かれた賭けチップでも検出するように動作可能である、請求項 4～9 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

前記検出器が頭上カメラである、請求項 4～10 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 12】

前記検出器が、前記プレー面の上又は下にあるセンサのアレイである、請求項 4～10 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 13】

前記表示装置が、前記テーブルのプレー面を通して視認できる照光表示手段を備える、請求項 4～12 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 14】

前記照光表示手段が、前記テーブルの面の下に取り付けられた LED 表示基板を備える、請求項 13 に記載のゲーム装置。

【請求項 15】

前記照光表示手段が、テーブル面の下に取り付けられたプロジェクタを備える、請求項 13 に記載のゲーム装置。

【請求項 16】

前記照光表示手段がオーバヘッドプロジェクタを備える、請求項 4～12 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 17】

前記オーバヘッドプロジェクタがスキャンレーザである、請求項 16 に記載のゲーム装置。

【請求項 18】

前記オーバヘッドプロジェクタが非可視光を投射し、該非可視光が前記テーブルのプレー面又は前記プレー面上の印に蛍光発光させて可視表示を行わせる、請求項 16 又は請求項 17 に記載のゲーム装置。

【請求項 19】

前記照光表示手段により前記プレー面に前記第 2 のテーブルエリアの可視線引きを行う、請求項 13～18 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 20】

前記プロセッサが、前記表示手段に、検出された賭けチップの位置に可視表示をさせるように動作可能である、請求項 4～19 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 21】

前記検出器が、前記賭けチップのサイズ、色、形状などの特徴を検出するように動作可能である、請求項 4～20 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 22】

前記メモリが、前記賭けチップの検出された前記特性に関連するデータを前記賭けチップの位置データに関連付けて記憶するように構成されている、請求項 21 に記載のゲーム装置。

【請求項 23】

第 1 及び第 2 の乱数発生手段と、第 1 及び第 2 の決定手段とを備え、

前記第 1 の乱数発生手段が、第 1 の乱数を第 1 の範囲内で生成するように構成され、

前記第 1 の決定手段が、前記第 1 の乱数を所定の値と比較してジャックポットが当たったかどうかを決定するように動作可能であり、

前記第 1 の決定手段が前記ジャックポットが当たったと決定する場合に、第 2 の乱数発

10

20

30

40

50

生手段が第 2 の乱数を第 2 の範囲内で決定し、

第 2 の決定手段が、前記第 2 の乱数に基づいて当たったプレーヤを選択する、請求項 6 に記載のゲーム装置。

【請求項 2 4】

検出された前記賭けチップに関連する前記位置データを記憶するための前記メモリは、ある数の行を有する確率表であり各行が検出位置と関連付けられた確率表を備えており、前記乱数発生器が、前記確率表の前記行の数と等しい範囲内で 1 つの乱数を生成するように動作可能である、請求項 4 ～ 2 1 のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【請求項 2 5】

各検出位置が前記確率表の行の数と関連付けられている、請求項 2 4 に記載のゲーム装置。 10

【請求項 2 6】

ある位置で検出された賭けチップによって表された合計値を加算し、検出された前記賭けチップの合計値に等しい数の行を有する確率表を生成するためのプロセッサ手段をさらに含む、請求項 2 5 に記載のゲーム装置。

【請求項 2 7】

特定の位置と関連付けられた前記確率表の前記行の数が、その位置で検出されたチップの値に等しい、請求項 2 6 に記載のゲーム装置。

【請求項 2 8】

遠隔ゲームデバイスを識別する前記プロセッサへ信号を送出するように動作可能な 1 つ又は複数の前記遠隔ゲームデバイスをさらに含み、前記プロセッサが、前記遠隔ゲームデバイスの前記識別情報データを位置データとして前記メモリに記憶するように動作可能である、請求項 4 ～ 2 7 のいずれか一項に記載のゲーム装置。 20

【請求項 2 9】

前記遠隔ゲームデバイスが、モバイルゲーム装置、又は遠隔の固定ゲームデバイス若しくは端末である、請求項 2 8 に記載のゲーム装置。

【請求項 3 0】

前記 1 つ又は複数の遠隔ゲームデバイスが、賭け値及び前記遠隔ゲームデバイスを識別する信号を前記プロセッサへ送出的ように動作可能であり、

位置データを記憶するための前記メモリが、ある数の行を有する確率表であり各行がそれぞれの位置データと関連付けられる確率表を備え、 30

前記乱数発生器が、前記確率表の前記行の数と等しい範囲内で乱数を生成するように動作可能であり、

前記プロセッサが、前記賭け値と等しい前記確率表の前記行の数に関連付けて、位置データとして前記遠隔ゲームデバイスの前記識別情報データを前記確率表に保存するように動作可能である、請求項 2 8 又は 2 9 に記載のゲーム装置。

【請求項 3 1】

添付の図面の図 1、図 2、図 3、図 4、図 5、図 6、図 7、図 8、図 9、又は図 1 0 を参照して本明細書で実質的に説明されたゲーム装置。

【請求項 3 2】

本明細書で実質的に説明された、1 つ又は複数のライブゲームテーブルで副ジャックポットゲームを提供する方法。 40

【発明の詳細な説明】

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

本発明は、一般にゲーム装置に関し、詳細には、主カジノテーブルゲームと組み合わせてボーナスゲームを提供できるゲーム装置と、1 つ又は複数のライブゲームテーブルで副ジャックポットゲームを提供する方法とに関する。

【0 0 0 2】

カジノゲームは通常、テーブルゲームを客に提供し、このテーブルゲームにはたとえば 50

、ポーカー及びブラックジャックなどのトランプゲーム、又はルーレット、クラップス及びシックスボーンなどの賭博ゲームが含まれる。

【0003】

トランプゲーム用のカジノテーブルには一般に、テーブル面に印が付けられたいくつかのプレーヤ位置、及び1つのディーラ位置がある。各プレーヤ位置は一般に、プレーヤがトランプゲームで賭けるためのプレーヤ位置の区域である線引き「賭けエリア」と、プレーヤのカードを配ることができるプレーヤ位置の区域である別個の「トランプカードエリア」とを含む。ディーラ位置は、ディーラがハウスハンド(house hand)のトランプカードを置くための線引きエリアを含む。各ラウンドのトランプカードが配られる前に、そのラウンドに参加したいプレーヤは、1つ又は複数の賭けチップを自分のそれぞれの賭けエリアに置き、次にディーラがトランプカードを各参加プレーヤ部エリアに配る。チップが置かれる賭けエリアでは、その特定の賭けたものがプレーヤのうちの1人と関連付けられる。

10

【0004】

ルーレットなどの賭博ゲーム用のカジノテーブルには、プレーヤがルーレットテーブルを取り囲んで座ることができる複数のプレーヤ位置と、使用できる賭けオプションを賭けエリアの明確な区分によって目立たせた中心賭けエリアとがあり得る。ルーレットでは、たとえば、各ゲームの開始時に1つの期間があり、この間にプレーヤは、1つ又は複数の賭けチップを賭けエリアの特定の区域に置くことによってそのゲームの結果に賭けることができる。通常、各プレーヤに提供されるチップは他のプレーヤのものとは色又は模様が異なり、そのためそれぞれの賭けたものは、それを置いたプレーヤと関連付けることができる。ゲームの特定の時点で、もう賭けられないことをクルーピエが宣言し、次いでゲームの結果が、ルーレット盤のポケットに入るボールによって決定される。外れの賭けたものが集められ、当たりの賭けたものが支払われた後、テーブルが次のゲームで賭けるために開いていると宣言される。

20

【0005】

テーブルに座っていない客が座っている客の前に身を乗り出して賭けられるようにすることによって、さらなる興味及び興奮をルーレットテーブルで引き起こすことができる。こうすることにより、そのルーレットテーブルに収容できるプレーヤの数が増すが、クルーピエの付加的な仕事量がプレーの速度を低下させ、そのため客がゲーム間で待たなければならない期間が長くなり得る。

30

【0006】

カジノテーブルで提供される主ゲームに加えて、主ゲームがトランプゲームであろうと、ルーレット盤又はシックスボーンサイコロなどのゲーム装置を使用するゲームであろうと、多くのカジノがテーブルの客にジャックポットゲームに参加する機会を付加的に提供している。

【0007】

ジャックポットゲームではテーブルのプレーヤが、ゲームテーブルの特定の場所に「ジャックポット」賭けをすることによってジャックポットプールに寄与し、各場所は、テーブルに座っているそれぞれのプレーヤと関連付けられている。ジャックポットでは、プレーヤがポーカーゲームでストレートフラッシュを達成する、又はルーレットで特定の数を当てるなどの特別な事象が起きたときに賞金を出すことができる。あるいは、ジャックポットでは、ジャックポットプールの合計額が特定の値を超えるなどの、テーブルゲームとは全く関連付けられていない事象に応じて賞金を出すこともできる。

40

【0008】

PCT出願公開WO2012100286には、カジノテーブルと関連付けられた副累進的ジャックポットゲームを行う方法が記載されており、この場合、カジノテーブルは、プレーヤがジャックポットゲームに参加していることを示すための、特定の値の単一の賭けチップを置くことができるレセプタクルをテーブルのプレーヤ位置ごとに設けるように修正される。そのジャックポットゲームに参加することはカジノテーブルに座っているプ

50

レーヤだけに限定され、プレーヤの選択肢は単に、この主テーブルゲームのラウンド中にジャックポットゲームに参加するかしないかということだけである。

【0009】

本発明は、1つの態様では、ゲームテーブルに置かれた賭けチップの位置を決定し、かつ任意選択で、ゲームテーブルに置かれた個々のチップ、及びチップの群又はスタックの値もまた決定するために、ビデオ画像取り込み及び処理を使用するゲーム装置を提供する。この場合、テーブルに置かれたチップを1人又は複数のプレーヤと関連付けるためのチップの配分を、ゲームテーブル上のチップの位置に基づいて行うことができる。

【0010】

第2の態様では、本発明は、カジノテーブルに座っている人以外のプレーヤがジャックポットゲームに参加できるようにする、またいくつかの実施形態では、プレーヤがジャックポットゲームに賭ける値を選択できるようにする、ゲーム装置を提供する。

【0011】

カジノ環境によっては、カジノテーブルに座っていないカジノ客が、ゲームサーバとリンクした遠隔のゲームデバイスを介してテーブルゲームに参加できるようになり得る。この遠隔デバイスは、スマートフォン、タブレット、又は無線で接続された他のデバイスなどの、モバイルゲームデバイスでよい。あるいは、遠隔デバイスは、スロットマシン、「フルーツマシン」、又は他のゲーム装置などの、固定ゲーム機又は端末でもよい。固定デバイスもモバイルデバイスもゲームサーバにリンクすることができる。本発明の別の態様では、遠隔又はモバイルゲームデバイスを使用するカジノ客が、カジノのテーブルで行われているゲームにも参加しているかどうかにかかわらず、ジャックポットゲームにも参加できるようにするゲーム装置を提供する。たとえば、モバイルゲームデバイスで、又は「フルーツマシン」若しくはスロットマシンなどの固定ゲーム装置でゲームをしているプレーヤはまた、テーブルゲームにたとえ参加していなくてもジャックポットゲームに参加することができる。

【0012】

次に本発明の実施形態について、添付の図面を参照して詳細に説明する。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】図1は、いくつかのゲームテーブルにおけるカジノテーブルゲームに加えてジャックポットゲームを提供するための、ゲームサーバを含むゲームシステムの概略図である。

【図2】図2は、ゲームサーバの主要構成要素を示すブロック図である。

【図3】図3は、ゲームテーブルに賭けチップが置かれた例を示す図である。

【図4】図4は、ゲームチップの検出及び配分を概略的に示す図である。

【図5】図5は、ボーナスプール間のジャックポット賭け金の分配を概略的に示す図である。

【図6】図6は、1つのジャックポットが当たったかどうかの決定を概略的に示す図である。

【図7】図7は、ジャックポット当たりが決定されときのゲーム論理回路の動作を示す図である。

【図8】図8は、参加プレーヤの中からジャックポット勝者を選択する処理を示す図である。

【図9】図9は、勝者の選択の際に使用される確率表である。

【図10】図10は、テーブルの高さに追加カメラがある、本発明の別の実施形態を示す図である。

【図示の実施形態】

【0014】

図1の図面をここで参照すると、3つのゲームテーブル10、10a及び10bと、遠隔端末10cと、2つのモバイルゲームデバイス11とを備え、すべてがゲームサーバ1

10

20

30

40

50

2にリンクされているゲームシステム1が示されている。図示の実施形態では、テーブルはゲームサーバ12にハード配線でリンクされているが、通信ネットワークを介して無線でリンクされてもよい。本発明によるゲームシステムでは、3つより多い、又は少ないゲームテーブルと、2つより多い、又は少ないモバイルゲームデバイスとを備えてもよい。それぞれの表示デバイス13及びそれぞれのビデオカメラ14は、ゲームテーブル10のそれぞれと結びつけられている。トランプカードCを配るカードディーリングシューSが、テーブルのうちの1つに隣り合って概略的に示されている。カードディーリングシューSは代替的に、それ用にゲームテーブル上に確保された位置に配置されてもよい。カメラ14、表示装置13、及び1つ又は複数のカードディーリングシューSはゲームサーバ12に、図示の実施形態ではそれぞれの信号ライン14a、13b及び43によってリンクされている。あるいは、カメラ14、表示装置13、及びカードディーリングシューSは、ゲームサーバ12に無線通信システムによってリンクされていてもよい。

10

【0015】

図示の実施形態では、テーブル10がそれぞれ、形状が概して半円であり、アーチ形面1a及び直線面1bを有する。テーブルは当然ながら、行われるテーブルゲームに適切な任意の形状でもよい。図示のテーブルにはベースプレー面20があり、テーブル10のアーチ形面の周囲に配置されたプレーヤ位置P1～P6にそれぞれが対応する、いくつかのプレーエリア21a～21fを形成するように線引きされている。テーブルの直線面の中心にディーラ位置Dがある。ディーラ位置Dに隣り合って、ディーラのエリア30がベースプレー面20に印を付けられており、境界線31及びテーブルの直線面の一部によって境界が定められている。

20

【0016】

ベースプレー面20は、プレーエリア21a～21fを区切るように線をベースに印刷する、又は他の方法で印を付けることによって線引してもよい。プレーエリア21a～21fのそれぞれに、テーブルのアーチ形縁部に隣り合うトランプカードエリア21ac～21fcがあり、プレー中その上にプレーヤのトランプカードが置かれる。各トランプカードエリア隣接してプレーヤの賭けエリア21ab～21fbがあり、そこに各プレーヤが、そのテーブルで行われている主トランプゲームの次のラウンドに対して自分の賭けるものを置く。図1に示された例では、プレーヤステーションP4に座っているプレーヤは、2つの賭けチップを自分の賭けエリア21dbに置いており、プレーヤステーションP6に座っているプレーヤは、1つの賭けチップを自分の賭けエリア21fbに置いている。

30

【0017】

各プレーヤの賭けエリア21ab～21fbの隣に、プレーヤのジャックポット賭けエリア21aj～21fjがある。図1に示された実施形態では、プレーヤステーションP3のプレーヤは、自分のジャックポット賭けエリア21cjに1つのチップを置いており、プレーヤステーションP5のプレーヤは、自分のジャックポット賭けエリア21ejに1つのチップを置いている。

【0018】

プレーヤの賭けエリア21ab～21fbと、ディーラのエリア30を取り囲む境界線31との間のアーチ形領域に、ジャックポット賭けゾーン32がある。この領域には、テーブルのプレーヤ位置P1～P6に座っている人以外のプレーヤが賭けチップを置き、次のラウンドのジャックポットゲームの賭けを成立させることができる。

40

【0019】

図1で分かるように、ベース面20の左側が切り取られて示されており、それにより、ベース面20の下に取り付けられ、上向きLED41のアレイを支持しているLED表示基板40をはっきり見ることができる。LED41及びベース面20は、ベース面を通してLEDからの光が見えるように選択されている。LED表示基板40は、ベース面20の下にテーブルの全領域にわたって延びていてもよい。あるいは、LED表示基板はベース面20の下の一部にだけ延びていてもよい。別の代替形態では、いくつかの別々の表

50

示基板をベース面 20 の下のそれぞれの領域に取り付けてもよい。図示の実施形態では、LED 表示基板 40 は、プレーヤの賭けエリア 21 a b ~ 21 f b の下、プレーヤのジャックポット賭けエリア 21 a j ~ 21 f j の下、ジャックポット賭けゾーン 32 の下、及びディーラエリア 30 の下に延びている。

【0020】

LED 表示基板 40 は、以下で説明するように、ゲームサーバ 20 にリンクされていて、ベース面 20 を通して照明及び／又はグラフィックス及び／又はアニメーションを提供するように個々の LED 41 の動作を制御する制御信号を受け取る。図示の実施形態では、信号ケーブル 42 が LED 表示基板 40 をゲームサーバ 12 にリンクしている。LED 41 のそれぞれは三色 LED としてもよく、それぞれが表示基板 40 によって表示される画像の 1 つの画素であるかのように、ベース面 20 を通して視認できるようにしてもよい。

10

【0021】

1 つ又は複数の表示画面 13 a を有する表示モジュール 13 が、テーブル 10 及びその周囲のプレーヤに見えるように取り付けられている。表示モジュール 13 はゲームサーバにリンクされていて、表示装置 13 a を制御する制御信号を受信する。図示の実施形態では、表示モジュール 13 はゲームサーバ 12 に信号ケーブル 13 b によってリンクされている。表示モジュール 13 は、プレーヤの情報として、カジノテーブル 10 で行われているゲームに関連するデータ、及び／又はジャックポットゲームの現在の状態に関連するデータを表示してもよい。たとえば、現在のジャックポットボーナスプール合計を、ジャックポットの賞金が出た前回の時間を示す情報と共に表示してもよい。表示モジュール 13 はまた、ニュース放送、レストランのメニュー又は宣伝用の資料など、テーブルゲームに関連のない情報を表示してもよい。

20

【0022】

図示の実施形態では、ビデオカメラ 14 がゲームテーブル 10 の上方に、ゲームテーブル、及びゲームテーブルに置かれた賭けチップの画像を記録するように、またテーブルを取り囲むプレーヤの画像も任意選択で記録するように取り付けられている。ビデオカメラ 14 は、図示の実施形態ではゲームサーバ 12 に信号ケーブル 14 a によって接続されている。2 つ以上のビデオカメラ 14 を設けてもよく、各カメラは、テーブルに置かれたチップのスタックの側面を「見る」ことができるように、したがって、ビデオ処理回路がテーブル上のチップのスタックの位置を決定するだけでなく、チップの数と、任意選択でスタックの各チップの値とを決定することも可能になるように、斜め下方にゲームテーブルに面している。

30

【0023】

ゲームサーバ 12 はまた、別のゲームテーブル 10 の LED 表示基板 40 に、別の信号ケーブル 42 によって接続してもよい。同様に、別のゲームテーブル 10 は、ゲームサーバ 12 にそれぞれ信号ケーブル 13 b 及び 14 a によって接続された表示モジュール 13 及びビデオカメラ 14 を装備してもよい。各テーブルは、テーブルに置かれたチップを検出し、検出された賭けチップの位置データをゲームサーバに提供するための 1 つ又は複数のビデオカメラ 14 を備え、この位置データは、チップが置かれたテーブルも特定する。

40

【0024】

ゲーム装置は、ゲームテーブル 10 から遠隔に 1 つ又は複数の追加端末 10 c を備えてもよい。各端末 10 c は、たとえば、フルーツマシン又はスロットマシンなどのゲーム装置でよく、ユーザがジャックポットゲームを選択するためのセレクトと、ユーザがジャックポットゲームで賭けることを示すための入力デバイスとを備えてもよい。端末は、ユーザにそのジャックポットゲームでの賭けが成功したかどうかを示す表示手段をさらに含むことができる。

【0025】

ゲーム装置はさらに、図 1 に概略的に示された、ゲームサーバ 12 に 1 つ又は複数の無線通信システム 50 によって接続されている 1 つ又は複数のモバイルゲームデバイス 11

50

を備えてもよい。同様に、1つ又は複数のモバイルゲームデバイス11は、ユーザがジャックポットゲームを選択するためのセレクトと、ユーザがジャックポットゲームで賭けることを示すための入力デバイスとを備えてもよく、またユーザにそのジャックポットゲームでの賭けが成功したかどうかを示す表示手段をさらに含んでもよい。

ゲームサーバ

【0026】

ゲームサーバ12及びそのサブシステムが、より詳細に図2～7に示されている。図2を参照すると、ゲームサーバ12は、入力を受け取り主テーブルゲームの操作作用の出力を与えるゲームコントローラ201を含む。

【0027】

たとえば、ゲームコントローラ201は、どのトランプカードがどのプレーヤに配られたかを示すカードディーリングシューSからの入力を受け取ることができ、それによりゲームコントローラは、そのゲームにおける各プレーヤのオプションと、主テーブルゲームの各ラウンドの最終勝者とを決定することができる。各トランプカードが配られる時間を記録して、ゲームの進行速度についてのデータを得ることができる。

【0028】

ゲームサーバ12はまた、それぞれのゲームテーブル10の上方に取り付けられたビデオカメラ14から入力を受け取るビデオ処理ユニット202を含む。ビデオ処理ユニット202は、ゲームテーブル10のそれぞれに置かれた賭けチップの位置をビデオ画像から決定する位置決定モジュール203を含む。位置決定モジュールはまた、賭けチップの値をたとえば、そのサイズ、形状、色及び／又は模様を判別することによって決定するように働くこともできる。

【0029】

ゲームテーブル上の各賭けチップの位置（及び任意選択で値）を決定してから、チップ配分モジュール204が各チップの検出位置を、そのテーブルにおけるそれぞれのプレーヤ位置と関連付けられているテーブルの賭けエリア21a b、21b b、21c b、21d b、21e b及び21f bと比較する。チップ配分モジュールが、あるプレーヤと関連付けられた賭けエリア21a b～21f bのうちの1つの中に、特定のチップが置かれていると決定した場合、プレーヤがチップを主テーブルゲームに賭け金として置いたことを示すデータがゲームコントローラへ送出され、たとえばそのデータは、テーブル番号1のプレーヤ位置P1のプレーヤが、値5単位のチップを主テーブルゲームで賭け金として置いたことを示してもよい。

【0030】

チップ配分モジュール204はまた、検出された各チップの位置をプレーヤのジャックポット賭けエリア21a j～21f jの位置と比較し、チップ配分モジュールが、ある特定のチップがプレーヤのジャックポット賭けエリア21a j～21f jのうちの1つの中に置かれていると決定した場合、プレーヤがチップをジャックポットゲームに賭け金として置いたことを示すデータがゲームコントローラへ送出され、たとえばそのデータは、テーブル番号2のプレーヤ位置P3のプレーヤが、値2単位のチップをジャックポットゲームで賭け金として置いたことを示してもよい。

【0031】

チップ配分モジュール204が、テーブルに座っていないプレーヤがジャックポットの賭けをしてもよいテーブルのエリア32の中にチップがあると決定した場合、データがゲームコントローラへ送出されて、チップの物理的位置（及び任意選択で値）が特定され、その位置のチップがジャックポット賭け金として置かれたことが示される。2つ以上のチップの群がエリア32に、チップが接触又は重なり合う関係で、又はスタックとして置かれた場合、チップ配分モジュール204はその群にいくつのチップがあるかを決定し、群の中心の平均位置を決定し、群の位置と、群内のチップの数又は群内のチップの合計値である合計とを示すデータをゲームコントローラに渡す。たとえば、そのデータは、テーブル番号1の位置XYに値5単位のチップがジャックポットゲームで賭け金として置かれた

10

20

30

40

50

ことを示してもよい。

【0032】

ビデオ処理回路は、チップの位置だけでなくチップの色、又はゲームで特定の価値を持つチップと関連付けられている他のいくつかの属性（形状又は模様など）も検出するように構成してもよい。その場合、ビデオ処理回路はゲームコントローラに、特定の賭けエリア内又は賭けエリア32の群内に置かれたチップによって表される合計値を与えることができる。

【0033】

P1～P6に座っているプレーヤ、及びエリア32で自分のジャックポットの賭けをする他のプレーヤが、ゲームテーブル10に賭けることに加えて、遠隔端末10c及びモバイルゲームデバイス11のユーザが、それぞれのモバイルゲームデバイスに適切な入力をすることによって、ジャックポットゲームに賭けてもよい。次に、遠隔端末10c、又はゲームデバイス11は、それ自体を識別する、かつプレーヤが賭けた額を特定する信号をゲームコントローラ12へ送出する。

【0034】

テーブル10で行われているテーブルゲーム及びジャックポットゲームに対して賭けられたものに関する、ゲームコントローラ201で受け取られた情報がコンパイルされ、賭けデータ記憶装置210に保存される。賭けデータ記憶装置210は、各ジャックポットプールに関連するジャックポットゲーム賭け表211と、各ゲームテーブル10の主ゲーム賭け表212とを保持する。いくつかの実施形態では、賭けデータ記憶装置210は、ゲームテーブル10のそれぞれの別個のジャックポットゲーム賭け表211を保持してもよく、あるいは一群のゲームテーブル10それぞれに関するいくつかのジャックポットゲーム賭け表211を保持してもよい。

【0035】

主ゲーム賭け表212では、それぞれの賭けエリア21ab～21ebで賭けをする座っているプレーヤのそれぞれの、その賭けの額が主ゲーム賭け表212に、プレーヤのテーブル位置P1～P6に関連付けて記録されている。主ゲーム賭け表212は、特に各ゲームテーブル10が異なる主テーブルゲームを提供する場合には、テーブルゲームが提供されているゲームテーブル10のそれぞれに対し別々に保持される。

【0036】

ジャックポットゲーム賭け表211には、それぞれのプレーヤのジャックポット賭けエリア21aj～21fjで検出されたチップがジャックポットゲーム表に、プレーヤのテーブル位置P1～P6に関連付けて記録される。ジャックポットゲームが複数のゲームテーブルにわたって行われている場合、ジャックポットゲーム賭け表211はまた、プレーヤが座っているゲームテーブル10を特定するための識別子も含む。

【0037】

モバイルゲームデバイス11を使用してジャックポットの賭けをする各プレーヤは、その賭けの額がジャックポットゲーム賭け表211に、プレーヤのモバイルゲームデバイスT1、T2などの識別子に関連付けて記録される。

【0038】

同様に、ジャックポットの賭けをする、遠隔の端末又はスロットマシン10cのところの各プレーヤは、その賭けの額がジャックポットゲーム賭け表211に、プレーヤの端末又はスロットマシンS1などの識別子に関連付けて記録される。

【0039】

ジャックポットゲーム賭け表211はまた、ジャックポット賭けゾーン32に置かれた賭けチップ又は賭けチップの群に関連する位置及び額のデータを、それぞれのチップ又はチップの群の位置をその合計値と共に記録することによって保存する。ジャックポットゲームが複数のゲームテーブルにわたって行われている場合、ジャックポットゲーム賭け表211は、参加してそれぞれで賭けられたゲームテーブル10を示す追加欄も含む。

【0040】

図 2 に示されたジャックポットゲーム賭け表 2 1 1 は、単一のゲームテーブルに座っている 3 人のプレーヤがジャックポットに賭けたこと、ジャックポット賭けゾーン 3 2 に 3 つ賭けたこと、モバイルゲームデバイスのユーザからジャックポットに賭けたこと、及び遠隔端末からジャックポットに賭けたことを表す。ジャックポットゲーム賭け表 2 1 1 は、テーブル 1 の位置 P 1 のプレーヤが 2 単位を賭け、テーブル 1 の位置 P 2 のプレーヤが 4 単位を賭け、テーブル 1 の位置 P 4 のプレーヤが 6 単位を賭け、モバイルゲームデバイス T 1 のユーザが 3 単位を賭け、あるプレーヤがテーブル 1 のジャックポット賭けゾーン 3 2 の位置 X 1 Y 1 に 1 単位を賭け、あるプレーヤがテーブル 1 のジャックポット賭けゾーン 3 2 の位置 X 2 Y 2 に 1 単位を賭け、あるプレーヤがテーブル 1 のジャックポット賭けゾーン 3 2 の位置 X 3 Y 3 に 2 単位を賭け、遠隔端末 S 1 ユーザが 3 単位を賭けたことを示す。したがって、ジャックポットゲームに賭けられた合計額は 2 2 単位になる。ジャックポット賭けゾーン 3 2 への 3 つの賭けは、同一のプレーヤによるものであった可能性も、3 人までの異なるプレーヤによるものであった可能性もある。

【0041】

主ゲーム賭け表 2 1 2 からのデータがゲームコントローラ 1 2 で使用されて、主テーブルゲームの各ラウンドの終わりに勝っているプレーヤになされるべき支払いが決定され、また清算のために、賭けられた額などに絶えず注意が払われる。

【0042】

ジャックポットゲーム賭け表 2 1 1 に注目すると、図 3 及び図 4 は、ゲームテーブル 1 0 でジャックポットにいくつか賭けたことの一例と、対応するジャックポットゲーム賭け表 2 1 1 をゲームコントローラ 2 0 1 によってどのようにコンパイルし、図 2 に示される賭けデータ記憶装置 2 1 0 に記憶できるかの一例とを示す。

【0043】

図 3 は、ゲームテーブル 1 0 のジャックポット賭けエリアに置かれた複数の賭けチップ 6 0 ~ 7 5 の一例を示す。

【0044】

プレーヤ位置 P 1 に対応するジャックポット賭けエリア 2 1 a j に、2 つの賭けチップ 6 0 及び 6 1 が見える。

【0045】

プレーヤ位置 P 2 に対応するジャックポット賭けエリア 2 1 b j に、4 つの賭けチップ 6 3 ~ 6 6 が見える。賭けチップ 6 3 が、賭けチップ 6 4 の上に部分的に重なるように置かれている。

【0046】

ジャックポット賭けエリア 2 1 b j に隣り合うジャックポット賭けゾーン 3 2 に、単一の賭けチップ 6 2 が置かれている。

【0047】

同様に、ジャックポット賭けエリア 2 1 c j に隣り合うジャックポット賭けゾーン 3 2 に、単一の賭けチップ 6 7 が置かれている。

【0048】

ジャックポット賭けエリア 2 1 d j に隣り合うジャックポット賭けゾーン 3 2 に、2 つの賭けチップ 6 8 と 6 9 が接触する関係で置かれている。

【0049】

プレーヤ位置 P 4 に対応するジャックポット賭けエリア 2 1 d j に、6 つの賭けチップ 7 0 ~ 7 5 が見える。賭けチップ 7 5 が、賭けチップ 7 3 及び 7 4 の上に部分的に重なるように置かれている。

【0050】

最後に、プレーヤ位置 P 6 に対応するジャックポット賭けエリア 2 1 f j に、単一の賭けチップ 7 6 が見える。

【0051】

同様に、プレーヤ P 1 のプレーヤ賭けエリア 2 1 a b に、6 つのチップがある。プレー

ヤ P 2 の賭けエリア 2 1 b b には 2 つのチップがあり、プレーヤ P 3 の賭けエリア 2 1 c b には 3 つのチップがあり、プレーヤ P 4 の賭けエリア 2 1 d b には、額面価値 5 単位の 1 つの大きいチップと、それぞれが 1 単位の 4 つのチップとから成る 9 つのチップがある。

【0052】

カメラ 1 4 は、テーブル及び賭けチップの画像を取り込む。次に、画像処理回路がその画像をスキャンし、賭けチップのそれぞれの位置を特定し、またチップの色、サイズ及び／又は形状を特定し、その検出に基づいてチップに 1 つの値を割り当ててもよい。

【0053】

次に、処理回路は、検出された各チップを順次に処理して、チップがプレーヤ賭けエリア 2 1 a b ～ 2 1 f b にあるのか、プレーヤジャックポットゾーン 2 1 2 a j ～ 2 1 f j にあるのか、それともジャックポット賭けゾーン 3 2 にあるのかを決定する。次に、処理回路は、ジャックポット賭けゾーン 3 2 にあるチップについて、そのチップが一群の賭けチップの一部であるかどうかを決定する。

【0054】

たとえば、処理回路はステップ 4 0 1 で画像をスキャンし、ゲームテーブル上の賭けチップの形状を特定する。ステップ 4 0 2 で、特定された賭けチップの中心の X Y 位置座標が決定される。

【0055】

処理は次に、チップ配分モジュール 2 0 4 へ進む。ステップ 4 0 3 で、チップ 6 0 の中心の座標が、ジャックポット賭けゾーン 3 2 を示す座標値と、並びに個別のプレーヤの賭けエリア 2 1 a b ～ 2 1 f b、及び個別のプレーヤのジャックポット賭けエリア 2 1 a j ～ 2 1 f j を示す座標値と比較されて、チップ 6 0 がジャックポット賭けゾーンに位置するのか、プレーヤジャックポット賭けエリアに位置するのか、それともプレーヤ賭けゾーンに位置するのかが決定される。

【0056】

この決定の結果として、賭けチップ 6 0 はプレーヤジャックポット賭けエリア 2 1 a j に置かれていることになる。処理は次にステップ 4 0 4 へ進み、プレーヤジャックポット賭けエリア 2 1 a j がプレーヤ位置 P 1 に関連付けられていると決定される。

【0057】

ステップ 4 0 5 で、チップ配分モジュール 2 0 4 は、プレーヤ位置 P 1 のジャックポット賭け合計に 1 を加算する信号をゲームコントローラへ送出し、ジャックポット賭け表 1 1 が更新される。

【0058】

ステップ 4 0 6 で、賭けチップ 6 0 が処理済みとしてフラグされ、処理はステップ 4 0 7 へ進んで、いくつか未処理のチップが取込画像中に残っているかどうかを判定する。まだすべてのチップは処理されていないので、処理はステップ 4 0 2 へ戻って、この例ではチップ番号 6 1 である次のチップの位置を特定する。このチップもまた、プレーヤ P 1 と関連付けられたプレーヤジャックポット賭けエリア 2 1 a j にあり、したがって処理の結果として、ジャックポットゲーム賭けテーブル 2 1 1 が更新されて、プレーヤ P 1 と関連付けられた 2 の賭け合計が示されることになる。

【0059】

次に、処理は再びステップ 4 0 2 へ戻り、次のチップが検出される。これはチップ番号 6 2 である。ステップ 4 0 3 で、チップ番号 6 2 がジャックポット賭けゾーン 3 2 の中にあると決定され、こうして処理はステップ 4 0 9 へ進んで、チップ番号 6 2 と隣り合う、又は重なり合う別のチップがあるかどうか決定される。

【0060】

ステップ 4 0 9 での決定の結果として、チップ 6 2 と接触又は重なり合うチップがないことになり、処理はステップ 4 1 0 へ進む。チップ配分モジュール 2 0 4 はゲームコントローラへ、値 1 単位のジャックポットの賭けが座標位置 X 1 Y 1 で検出されたという信号

10

20

30

40

50

を送る。ゲームコントローラ 201 は、ジャックポットゲーム賭け表 211 を更新して、位置 X1 Y1 及び対応する 1 単位のジャックポットの賭けを示す。

【0061】

処理はステップ 411 へ進み、賭けチップ 62 が処理済みとしてフラグされ、ステップ 407 及び 408 を経由してステップ 402 へ処理が戻って、次のチップが検出される。

【0062】

処理されるべき次の 4 つのチップは、プレーヤ位置 P2 と関連付けられたプレーヤジャックポット賭けエリア 21bj のチップ 63、64、65 及び 66 である。チップ 63～66 のすべてが賭けエリア 21bj で検出されているので、これらが 1 つの群であるかな

10

【0063】

処理されるべき次のチップはチップ 67 であり、その中心はジャックポット賭けエリア 32 の中にある。図では、賭けチップ 67 は境界線 31 を部分的に越えているが、その中心がゾーン 32 の中にあるので、賭けチップ 62 に関して前述したように、座標位置 X2 Y2 のジャックポット賭けとして認識される。

【0064】

処理されるべき次のチップは、その中心がやはりゾーン 32 の中にあるチップ 68 になり、ステップ 409 で、チップ配分モジュール 204 は、チップ 68 の中心がチップ 69

20

【0065】

次にステップ 413 で、チップ配分モジュール 204 は、チップ 68 と 69 の中心の主位置 X3 Y3、及び値 2 を示すための信号をゲームコントローラ 201 へ送出する。次に、ゲームコントローラ 201 はジャックポットゲーム賭け表 211 を更新して、位置 X3 Y3 に対応する 2 単位の賭けを示す。

【0066】

ステップ 414 で、チップ 68 及び 69 が処理済みとしてフラグされ、処理は、ステップ 407 及び 408 を経由してステップ 402 へ戻る。チップ 63 に対して前述の処理を繰り返すことによって、チップ配分モジュール 204 は、引き続き残りのチップ 70～76 の位置を特定し、ジャックポットゲーム賭け表 211 を更新して 6 単位の賭けをプレーヤ位置 P4 に対して示し、またプレーヤ位置 P6 に関連付けられた 1 単位の賭けを示す。

30

【0067】

同様にして、プレーヤの賭けエリア 21ab～21fb にあるチップが検出され処理され、主ゲーム賭け表 212 に記録され、プレーヤの賭けエリア 21ab～21fb のそれぞれのチップの合計値が、それぞれのプレーヤ位置 P1～P6 に関連付けて記録される。図 3 に示された例では、位置 P1 のプレーヤがその賭けエリア 21ab に 6 つのチップを置いており、位置 P2 のプレーヤがその賭けエリア 21bb に 2 つのチップを置いており

40

【0068】

この時点で、ステップ 407 により、さらなる未処理チップはないことが決定されてから処理が終了する。

【0069】

図 3 に示されたチップを検出した結果が、図 2 に示されたジャックポットゲーム賭け表 211 及び主ゲーム賭け表 212 になる。

【0070】

50

チップのすべてが検出され配分され、ジャックポットゲーム賭け表 2 1 1 及び主ゲーム賭け表 2 1 2 に記録されたとき、プレーが主ゲームで進行し、勝者と敗者が決定され、賭けが決定される。

【0071】

ジャックポットゲーム賭け表 2 1 1 の情報はゲームコントローラ 2 0 1 によって取り出し、かつ、テーブル 1 0 と関連付けられた表示モジュール 1 3 に表示されるように、出力ユニット 2 1 8 へ送出してもよい。各テーブルの表示モジュール 1 3 は、ジャックポット賭けが検出されたときに、ジャックポットに賭けたプレーヤ及びその対応する額のリストをグラフィック及び／又は文字表現したものとして表示してもよい。これは、ゲームテーブル及びその上の賭けチップの、任意選択でそれぞれの賭けをしたプレーヤを示す見出しが重ねられた、グラフィック描写を表示装置 1 3 a に表示することによって行うことができる。共同ジャックポット賭けエリア 3 2 でジャックポットに賭けたことには、「ミステリープレーヤ 1」又は「ミステリープレーヤ 2」などの見出しを割り当ててもよく、これらの名称は、賭けるタイミング、又は賭けエリア 3 2 におけるチップの位置などに基づいて割り当てられる。遠隔端末からジャックポットに賭けたことは、共同賭けエリア 3 2 にジャックポット賭けとして置かれたチップの画像によって表すことができ、たとえば「スロット 1」、「スロット 2」の見出しを割り当てることができる。モバイルゲームデバイス 1 1 からジャックポットに賭けたことは、共同賭けエリア 3 2 におけるジャックポット賭けとして同様に表すことができ、たとえば「モバイル 1」、「モバイル 2」の見出しを割り当てることができる。

10

20

【0072】

あるいは、表示モジュール 1 3 は、プレーヤ位置とジャックポットに賭けたこととを相互に関連付けるリストをただ単に表示して、エリア 3 2 に置かれたジャックポット賭けのそれぞれに対する「ミステリープレーヤ 1」などと、遠隔端末からジャックポットに賭けたことのそれぞれに対する「スロット 1」などと、モバイルゲーム装置からジャックポットに関してのそれぞれに対する「モバイル 1」などとの見出しを表示してもよい。

【0073】

別の代替実施形態では、表示モジュール 1 3 は、プレー面のチップの配置を示すテーブルのグラフィック描写を表示してもよく、また加えて、遠隔端末 1 0 及び／又はモバイルデバイス 1 1 からジャックポットに賭けたことのリストを表示することもできる。

30

【0074】

ジャックポットゲームが多数のテーブルで行われている場合、各テーブルの表示モジュールは、これらのテーブルのそれぞれのグラフィック描写を順次に表示してもよく、あるいは、テーブルのすべて、及びそこで行われたジャックポットゲームでの賭けを示す、複合グラフィック表示を表示してもよい。

【0075】

別の代替実施形態では、表示モジュールはただ単に、特定のジャックポットゲームでジャックポットに賭けた合計数、及び／又はこれらのジャックポット賭けの合計賭け額を表示してもよい。

【0076】

ジャックポットゲームでの賭けに関するジャックポットゲーム賭け表 2 1 1 からの情報はジャックポットコントローラ 2 1 3 へ送出される。このコントローラは、配分モジュール 2 1 4、結果モジュール 2 1 5、プレーヤ選択モジュール 2 1 6、及び出力モジュール 2 1 7 を含む。

40

【0077】

配分モジュール 2 1 4 はまず、ジャックポット賭けの一部分を 1 つ又は複数のジャックポットゲームボーナスプールに配分し、そのボーナスプールの、又はボーナスプールごとの、現在までの合計を保持する。配分モジュール 2 1 4 は、図 5 に概略的に示されている。受信器ユニット 2 1 4 a が、各ジャックポット賭けの額に関するデータを受け取る。次に算術ユニット 2 1 4 b が、ボーナスプール番号 1 に配分されるべきジャックポット賭け

50

額の一部分を計算し、これをボーナスプール1の現在の合計に加算し、次いで、この合計は合計器214cに保存される。ジャックポット賭け額の別の百分比が算術ユニット214dで計算され、ボーナスプール2の現在の合計に加算され、次いで、この合計は合計器214eに保存される。

【0078】

次に、結果モジュール215は、主テーブルゲームのこのラウンド中にジャックポットが当たったかどうかを決定する。結果モジュール215は図6で図式的に詳細に示されている。この実施形態では、結果モジュール215は、乱数発生器215bを有する乱数発生ユニット215a、及びいくつかの範囲の数字を記憶するメモリ215cを含む。メモリ215cは、ボーナスプールのそれぞれに対応する範囲を記憶する。乱数発生器215bは、ボーナスプール1用の乱数N1、及びボーナスプール2用の乱数N2を生成するように動作した。乱数N1、N2は、それぞれの所定の範囲内になるように選択され、メモリ215cに記憶される。乱数N1は次に、比較器215dでボーナスプール1の現在のボーナスプール合計と比較され、この比較の結果が決定ユニット215eに渡される。

【0079】

ボーナスプール1の現在の合計が乱数N1以上であった場合、決定ユニット215eは、そのボーナスプールが当たったことを示す信号をプレーヤ選択モジュール216へ出力する。ボーナスプール1の現在の合計が乱数N1未満であった場合、決定ユニット215eは、そのボーナスプールが当たらなかったことを示す信号を出力モジュール217へ出力し、主テーブルゲームの次のラウンドでN1の値の許容範囲を低減するようにメモリ215cを更新する。同様に、ボーナスプール2について比較器215dは、乱数N2をボーナスプール2の合計と比較し、決定ユニット215eは、ボーナスプール2が当たったかどうかを決定し、当たり表示をプレーヤ選択モジュール216へ出力するか、外れ表示を出力モジュール217へ出力し、ボーナスプール2に関連付けてメモリ215cに記憶された範囲を更新する。

【0080】

出力モジュール217が「外れ」信号をボーナスプールのすべてに関して受け取って、ボーナスプールのどれも当たらなかったことが示された場合、出力モジュール217はゲームコントローラ201に通知し、次にゲームコントローラは、ジャックポットに賞金が出なかったことを示す信号を表示モジュール13及び表示基板40へ送出する。表示基板40は、たとえばジャックポット賭けのまわりで点滅照明をすることによって照明されて、これらが外れの賭けであり、テーブルから除かれるべきであることを示すことができる。その後、主カジノテーブルゲームは次のラウンドへ進むことができる。

【0081】

決定ユニット215が、1つ又は複数のボーナスプールが当たったと決定した場合、当たったボーナスプールのそれぞれに対する「当たり」信号がプレーヤ選択モジュール216に渡され、プレーヤ選択モジュールは、ボーナスプールごとに当選プレーヤを決定する。プレーヤ選択モジュール216が図8に概略的に示されており、図9は、当選者を選択するために使用される確率表の一例を示す。

【0082】

当たり表示が受け取られると、プレーヤ選択モジュール216は、図9に示される確率表を生成する。プレーヤ選択モジュールの加算器216aがまず、ゲームのこのラウンドにおいてジャックポットゲームに賭けられた合計値Qを決定し、表生成器216bが、Q行を有する確率表を構築する。図9に示されたこの例では、確率表は、図2のジャックポットゲーム賭け表211に記録された賭けの合計に対応する22行を有する。図9に示された確率表では、「プレーヤ位置」情報は1つのゲームテーブル、1つの遠隔端末S1、及び単一のモバイルゲームデバイスT1にだけ関連している。ジャックポットゲームがいくつかの異なるゲームテーブルにわたって行われている場合、「プレーヤ位置」情報は、座っているプレーヤの位置P1、P2など、又は検出された賭けのXY座標を表示するだけでなく、プレーヤが座っている、又は賭けたものが検出されたゲームテーブル10もま

10

20

30

40

50

た表示する。同様に、ジャックポットゲームがまた、スロットマシンなどの1つ又は複数の遠隔端末10cのユーザによっても行われている場合、「プレーヤ位置」情報は、各スロットマシン又は遠隔端末の識別情報S1などと、その端末でプレーヤが賭けた額とを示す。

次に、割り当てユニット216cがプレーヤ識別表示を確率表の行に、それぞれのプレーヤによるジャックポット賭けの値に応じて割り当てられる。たとえば、4単位をジャックポットに賭けたプレーヤが、確率表の4つの行に割り当てられる。各プレーヤに正しい数の行が割り当てられているならば、割り当てユニット216cは、プレーヤ識別表示を確率表の行にランダムに割り当ててもよい。あるいは、行は、各プレーヤの賭けの値に応じてブロックで割り当ててもよい。図9に示された例では、合計で22単位がジャックポットゲームに賭けられており、したがって確率表は22行を有する。プレーヤ位置は、行1~22の中でランダムに分布している。確率表の行がブロックで割り当てられるものであれば、位置P1のプレーヤがジャックポットに2単位を賭けたので、割り当てユニット216cは、行1及び行2をプレーヤP1に、行3~6をプレーヤP2に、以下同様に単純に割り当てることができる。この割り当ての方法を用いると、確率表の行は、賭けチップがジャックポット賭けゾーンに検出されるにつれて、及び／又は遠隔若しくはモバイルゲーム機がジャックポットに賭けるのに使用されるにつれて、順次に割り当てることができる。したがって確率表は、ジャックポットが当たっているかいないかを決定するステップより前に、又は同時に、主テーブルゲームのラウンドごとに用意することができる。こうして処理時間が節減される。

10

20

【0083】

この例では、テーブル位置P1に座っているプレーヤは、ジャックポットゲームに2つのチップを賭けており、したがってプレーヤ位置P1には、割り当てユニット216cによって、ジャックポット表の行のうちの2つがランダムに割り当てられる。この例では、ジャックポット表の行3及び行6がプレーヤP1に割り当てられている。同様に、位置P4のプレーヤは、ジャックポット賭けエリア21djに6つのチップを置いており、したがって、確率表中で6つの行（行2、4、8、13及び21）が割り当てられている。S1として識別される遠隔端末10cのプレーヤは、ジャックポットゲームで3単位を賭けたので、確率表の行7、10及び20がプレーヤ位置S1に割り当てられている。割り当てユニット216cは、確率表のすべての行がプレーヤに割り当てられるまで続ける。

30

【0084】

プレーヤ選択モジュール216は乱数発生器216dを含み、この乱数発生器は、加算器216aから値Qを受け取り、当たったボーナスプールごとに1~Qの範囲の乱数Lを生成する。乱数Lは決定ユニット216eへ送出され、この決定ユニットは、確率表の行Lで特定されたプレーヤが、そのボーナスプールの当選プレーヤであると決定する。

【0085】

次に、出力モジュール217はゲームコントローラ201へ、当選プレーヤの識別情報データ（又はテーブル識別子、及び当たっている賭けのXY座標）を送出し、また任意選択で、プレーヤが当てたジャックポットボーナスプールの合計も送出する。

【0086】

図7はゲームコントローラ201を概略的に示す。このゲームコントローラは、入力を受け取り主カジノテーブルゲームに関連する出力を作るゲームモジュール201aを含む。ゲームコントローラ201はまた、受信器201c、表示コンパイラ201d、メモリ201e及び出力ユニット201fを備えるジャックポット賞金シーケンスユニット201bも含む。

40

【0087】

ジャックポット当選プレーヤの詳細が出力モジュール217から受け取られると、受信器201cはそのデータを受け取り、これを表示コンパイラ201dに渡し、表示コンパイラは、当選者の識別情報（プレーヤ位置及びテーブル番号）、又は当たっている賭けの座標（XY座標、及び該当する場合はテーブル番号）、又はモバイルゲームデバイス若し

50

くは遠隔端末の識別情報に基づいて、メモリ201eから、1つ又は複数のアニメーションシーケンス、静止表示物、写真、又は表示モジュール13に示される他のデータ、及び任意選択で、ゲームテーブル10の表示基板40による表示用のやはりアニメーション化シーケンスを取得し、表示シーケンスをコンパイルする。好ましい実施形態では、表示シーケンスは、ジャックポットに賞金が出たことを示す最初の一般的な表示と、当選プレーヤを特定する具体的な表示との2つの部分から構成される。表示コンパイラ201dが、表示モジュール13及びゲームテーブル10の表示基板40による表示のコンテンツをアセンブルしたとき、そのコンテンツは出力ユニット201fに渡される。ジャックポット賞金シーケンスユニット201bのメモリ201eは、いくつかの所定の表示シーケンス画像及びアニメーション、並びにプレーヤの画像及びビデオクリップを含んでもよく、これらには音声も伴い得る。表示コンパイラ201dは、当選者に関連付けられた画像又はビデオクリップがないかメモリ201eを探索し、このビデオシーケンス又は画像を、アセンブルされたコンテンツに含めてもよい。

10

【0088】

次に、出力ユニット201fが、ジャックポットが当たったことを示すための、また当選プレーヤを示すための出力信号を表示モジュール13及びテーブル10の表示基板40へ送出する。

【0089】

ゲームテーブル10に座っているプレーヤがジャックポットを当てた場合、その当選プレーヤは、表示基板40からプレーヤのジャックポット賭けエリア21aj~21fjの全部又は一部を照明するLED41によって表示することができる。ジャックポットゾーン32でジャックポットに賭けたプレーヤがジャックポットを当てた場合、ゲームコントローラ201は、当たっているジャックポット賭けが、たとえば光で取り囲まれることによって、又は当たっているチップに矢印が向けられることによって、又は何か他の表示によって示されるように、当たっているジャックポット賭けを取り囲むLED41へ信号を出力してもよい。表示は静止していても、アニメーション化されていてもよい。

20

【0090】

当選プレーヤがモバイルゲームデバイス11又はモバイル端末10cのユーザである場合、表示コンテンツは、ユーザへの表示のためにゲームサーバ12からモバイルゲームデバイス11又は端末10cへ送出される。表示コンテンツは可聴にも可視にもすることができる。加えて、表示モジュール13に、ジャックポットが当たったという表示、及び／又は当選プレーヤを指し示すものを表示してもよい。これらの表示は同時でも順次でもよく、たとえば表示装置はまず、ジャックポットが当たったことを表示し、続いて当選プレーヤの識別情報、場所又はプレー位置を表示してもよい。

30

【0091】

ジャックポットが当たると、関連ボーナスプールの現在までの合計が、当選者に出された賞金額だけ低減され、外れているジャックポット賭けがテーブルから除かれ、又はモバイルゲームデバイスユーザ11の口座から引き落とされ、主テーブルゲームの次のラウンドが開始する。この時点でプレーヤは、ジャックポット賭けエリアにチップを置くことによって、又はモバイルゲームデバイスを介して、ジャックポットにさらに賭けることを勧められる。

40

代替実施形態

【0092】

図1に示された例示的な実施形態では、カードディーリングシューSが、カジノテーブルで行われている主ゲームに使用され、このシューSは、主カジノゲームに関する情報を供給するためにゲームサーバ12にリンクされている。代替実施形態では、ゲームテーブル10は、ルーレット又はシックスボーを行うために使用することができ、その場合カードシューSは、主カジノゲームでのプレー用にゲーム情報をゲームサーバに提供するためにやはりゲームサーバ12にリンクされた、適切なルーレットホイール又はシックスボーダイスシェーカ装置に置き換えられる。ルーレット又はシックスボー用の通例の賭けレイアウト

50

に加えて、1つ又は複数の賭けエリアが、客がジャックポットに賭けるために設けられる。原理的な実施形態で説明したように、テーブルにいくつかの固定の座る位置が客用にある場合、それぞれの客が自分自身のジャックポット賭けエリアを有することができ、また別の共同ジャックポット賭けエリアが線引きされてよく、それにより、テーブルに座っていないプレーヤが、その共同ジャックポット賭けエリアにチップを置くことによってジャックポットに賭けることができるようになる。

【0093】

別の代替実施形態では、バカラ、ブラックジャック又はポーカーなどのカードゲームをテーブル10での主カジノゲームとして行うことができ、本物のディーラがトランプカードをさばく。各プレーヤは自分自身のジャックポット賭けエリアを有することができ、また別の共同ジャックポット賭けエリアが線引きされてよく、それにより、テーブルに座っていないプレーヤが、その共同ジャックポット賭けエリアにチップを置くことによってジャックポットに賭けることができるようになる。ディーラは情報入力デバイスを装備して、主カジノゲームに関する情報をゲームサーバ12に供給することができる。ゲームテーブル10がクラップステ이블であり得ること、また、通常の賭けエリアが設けられることに加えて、客がジャックポットに賭けるためのジャックポット賭けゾーンが設けられ得ることが、さらに予見される。

【0094】

例示的な実施形態のゲームテーブルは、ベースプレー面を有するとして描写されている。このゲームテーブルは、トランプカードを伴うカジノゲームには好ましいが、プレー面の下を表示基板からの照明がプレーヤに見えるならば、プレー面は任意の材料でよいことが予見される。プレー面はプラスチック材料若しくはガラスのシートでよく、又は織られた繊維若しくはフェルトでもよい。

【0095】

ゲームテーブル上の賭けチップの位置を特定するために使用されるビデオカメラ又は画像処理システムの代替形態として、表示基板40はLED41のみならず、テーブルに置かれたチップの位置を検出するための1つ又は複数のセンサを含むことができる。これらのセンサは、たとえば、チップを置くことができるエリアの下に配置された感光要素のアレイを備えてもよく、チップがベース面に置かれたときにいくつかの光センサのところに生じる陰によってチップの存在を検出する。テーブルは可視光、又は紫外若しくは赤外光などの不可視光を用いて上方から強く照らしてもよく、それにより、チップをベース上に置くとチップの下でセンサ上に濃い影が生じる。センサのアレイから返ってきたものを処理することによって、ベース上に置かれたチップの位置が決定され、実質的に上述の方法で処理するためにゲームコントローラ201に供給され得る。

【0096】

別の代替形態では、テーブルは、たとえばLED40によってベースの下から照らされてもよく、ベース面に置かれた賭けチップの下面から反射された光を検出するように表示基板40に感光性検出器のアレイを組み込んでもよい。

【0097】

さらに別の代替実施形態では、個々の賭けチップはRFIDデバイスを装備してもよく、このRFIDデバイスは、テーブル上のチップの位置を定めるために表示基板40の上又は隣り合って取り付けられたRFID検出器によって検知することができ、それに続いて処理を行って、チップがプレーヤの賭けエリア21a b～21f bにあるか、プレーヤのジャックポットエリア21a j～21f jにあるか、それともジャックポットゾーン32にあるかが決定される。テーブル上のチップの配置は、テーブルに設けられた容量性センサ又は重量センサなどの任意の適切な検出デバイスによって決定することが、その検出デバイスがテーブル上のチップの配置を示す出力を与え、かつ任意選択でチップに1つの値を割り当てることができるならば、可能である。

【0098】

上記の実施形態のどれでも、賭けチップは、賭けチップの位置、及び任意選択でその値

10

20

30

40

50

が取り込まれ賭けデータ記憶装置 210 に記憶された後の任意の時点に、テーブル操作者によってゲームテーブル 10 から取り除かれてもよい。ゲームコントローラ 201 は、賭けチップが置かれた位置の画像を表示するために、出力をゲームテーブル 10 の表示基板 40 へ送出してもよく、任意選択で、その位置に賭けられた値を表示してもよい。画像は、その位置で検出されたチップの画像とすることができ、あるいは、その位置にチップを置いたプレーヤの、ビデオカメラ 14 によって取り込まれた、又はゲームサーバ 12 のたとえばメモリ 201 e に記憶された画像又はプレーヤを表すアバターとすることができる。画像は静止していても、アニメーション化されていてもよい。

【0099】

表示基板 40 は、テーブル 10 のプレー面全体の下に延びてもよく、主テーブルゲームに関連するゲームコントローラからのデータを使用してアニメーション、画像又はデータをテーブルの個々のプレーヤエリアに表示してもよい。たとえば、主テーブルゲームの勝者であるプレーヤに、そのプレーヤエリア 21 a c ~ 21 f c に表示されるアニメーションによって賞金が与えられてよい。別の代替形態では、表示基板 40 は、たとえば、そのラウンドでプレーヤが勝った額をプレーヤエリア 21 a c ~ 21 f c に表示するのに使用して、ディーラが正確な支払いをすることの支援ができる。

【0100】

別の代替形態では、ゲームテーブル 10 は、表示機能は何もない単なるゲームテーブルでよく、当たっている賭けの識別表示は、ゲームテーブルの一部分を選択的に照明することによるのではなく、当たっている賭けを表示モジュール 13 に示された表示で識別することによって行うことができる。

【0101】

図 10 に示された実施形態では、図 1 のゲームテーブル 10 に類似しているゲームテーブルが示されている。図 10 に示された同様の構成要素には、図 1 と同じ参照数字が付与されている。頭上のビデオカメラ 14 に加えて、図 10 の構成には、ゲームテーブルを交差して見るように、ゲームテーブルの両端に配置された横向きに見るカメラ 14 s が含まれる。3 つ以上のカメラ 14 s を使用してテーブルを完全にカバーしてもよく、それにより、ゲームチップのスタックがゲームチップの別のスタックによってカメラのすべてから不明瞭になることがない。プレーヤ位置 P 6 のジャックポット賭けエリア 21 f j に置かれたゲームチップ 500 のスタックの画像が、ビデオカメラ 14 及び 14 s によって取り込まれ、取り込まれたビデオ画像を処理することによって、スタック 500 のチップの数を、また任意選択でその値も、位置 P 6 のプレーヤが賭けたものに賭け額を割り当てるために、決定してもよい。すべてのビデオ画像が処理されて、テーブル上で個々のプレーヤの賭けエリア又は共同ジャックポット賭けゾーン 32 に置かれたチップのスタックが検出され、賭けの値が割り当てられた後、前のように処理が継続して、ジャックポットが当たったかどうか決定され、当選者が決定される。

【 図 1 】

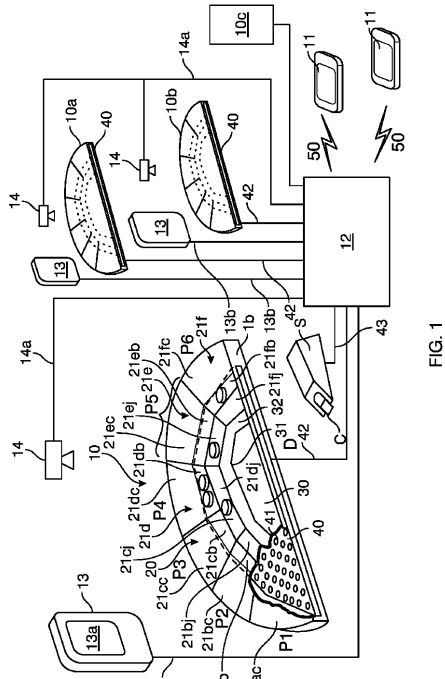


FIG. 1

【圖 2】

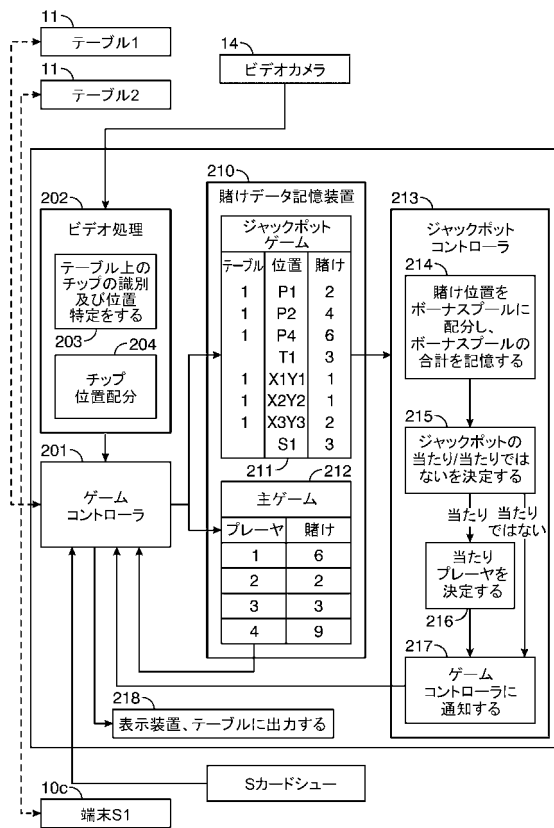


FIG. 2

【 図 3 】

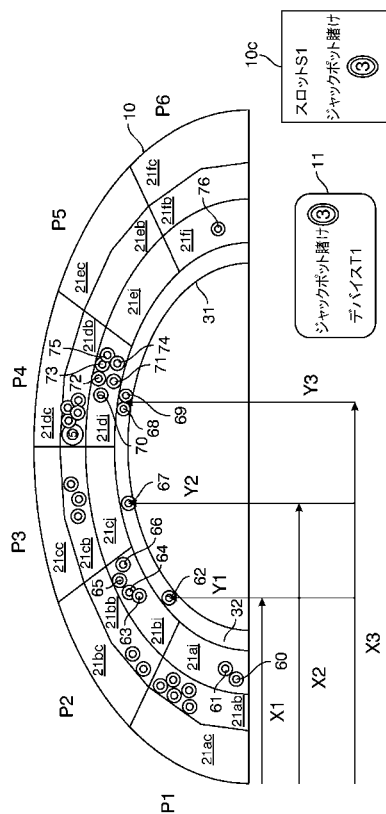


FIG. 3

【 図 4 】

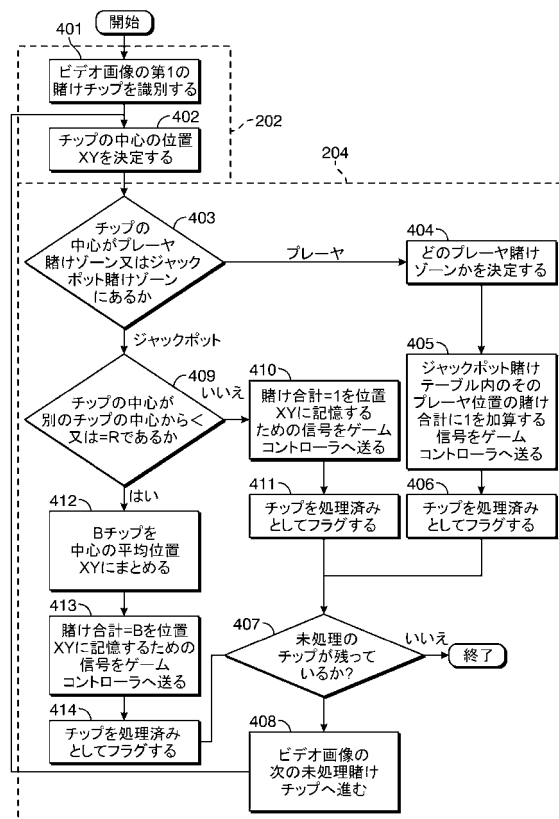


FIG. 4

【図 5】

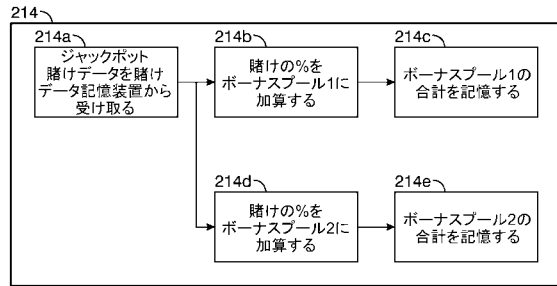


FIG. 5

【図 6】

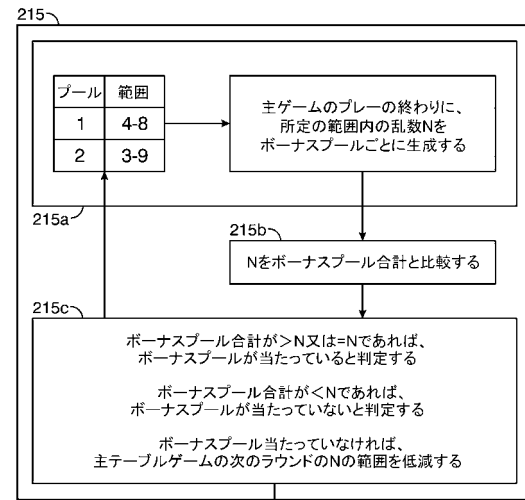


FIG. 6

【図 7】

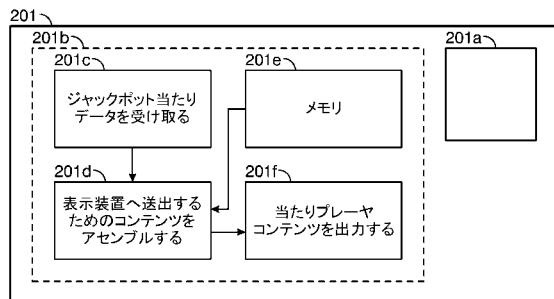


FIG. 7

【図 8】

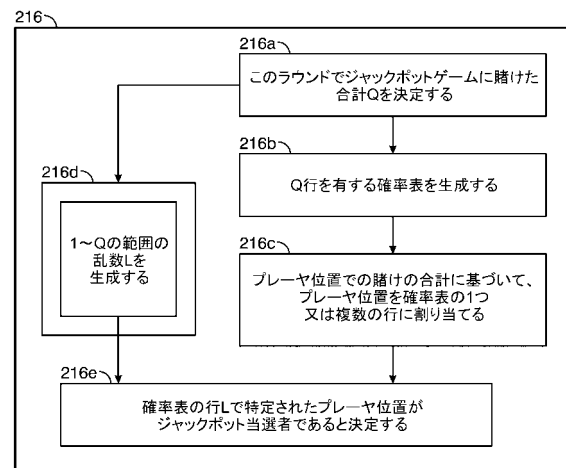


FIG. 8

【図 9】

確率表	
行	プレーヤ位置
1	2
2	4
3	1
4	4
5	X1Y1
6	1
7	S1
8	4
9	2
10	S1
11	X2Y2
12	2
13	4
14	T1
15	2
16	X3Y3
17	4
18	T1
19	X3Y3
20	S1
21	4
Q = 22	T1

FIG. 9

【図 10】

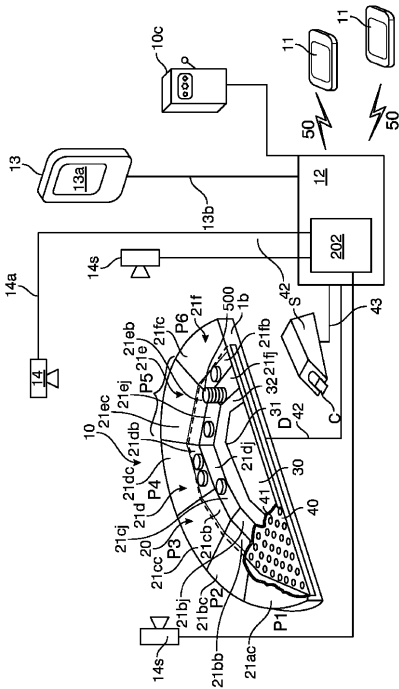


FIG. 10

【国際調査報告】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No
PCT/GB2017/050931

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
INV. G07F17/32
ADD.

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
G07F

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

EPO-Internal, WPI Data

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 2012/252564 A1 (MOORE STEPHEN [US] ET AL) 4 October 2012 (2012-10-04) paragraph [0020]; claim 1; figures 3-7 paragraph [0106] - paragraph [0108] paragraph [0128] - paragraph [0150] -----	1-32
X	US 2009/115133 A1 (KELLY BRYAN M [US] ET AL) 7 May 2009 (2009-05-07) paragraph [0019] paragraph [0208] - paragraph [0210] paragraph [0437]; figures 5-9 -----	1-32
X	US 2013/344937 A1 (KUHN MICHAEL J [US] ET AL) 26 December 2013 (2013-12-26) paragraph [0079] - paragraph [0082] paragraph [0600] - paragraph [0652] ----- -/-	1-32

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents :

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"Z" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

4 May 2017

Date of mailing of the international search report

11/05/2017

Name and mailing address of the ISA/

European Patent Office, P.B. 5818 Patentlaan 2
NL - 2280 HV Rijswijk
Tel. (+31-70) 340-2040,
Fax: (+31-70) 340-3016

Authorized officer

Lavin Liermo, Jesus

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No

PCT/GB2017/050931

C(Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 6 299 534 B1 (BREEDING JOHN G [US] ET AL) 9 October 2001 (2001-10-09) column 3 - column 7 -----	1-32
X	WO 97/20605 A1 (SHUFFLE MASTER INC) 12 June 1997 (1997-06-12) page 3 - page 30 -----	1-32
X	US 2008/108404 A1 (IDDINGS CARA L [US] ET AL) 8 May 2008 (2008-05-08) paragraph [0014]; claims 1-4, 11-13, 23 paragraph [0027] - paragraph [0028] paragraph [0083] - paragraph [0090] -----	1-32
X	WO 2008/101204 A1 (WALKER DIGITAL LLC [US]; WALKER JAY S [US]) 21 August 2008 (2008-08-21) paragraph [0134] - paragraph [0135]; figures 10-14 -----	1-32
X	US 2010/093429 A1 (MATTICE HAROLD E [US] ET AL) 15 April 2010 (2010-04-15) paragraph [0342] - paragraph [0450] -----	1-32
X	WO 2009/026110 A2 (FRENCH JOHN B [US]) 26 February 2009 (2009-02-26) paragraph [0040] - paragraph [0090] -----	1-32
X	US 2014/200071 A1 (CZYZEWSKI ZBIGNIEW [US] ET AL) 17 July 2014 (2014-07-17) paragraph [0033] - paragraph [0037] paragraph [0074] - paragraph [0084] -----	1-32
X	US 5 735 742 A (FRENCH JOHN [US]) 7 April 1998 (1998-04-07) column 4 - column 10; figures 1-8 -----	1-32
X	EP 1 762 991 A1 (PROGRESSIVE GAMING INT CO [US]) 14 March 2007 (2007-03-14) paragraph [0020] - paragraph [0060] -----	1-32

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No

PCT/GB2017/050931

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
US 2012252564 A1	04-10-2012	AU 2011265034 A1 CN 102892472 A SG 182454 A1 SG 10201500743T A SG 10201609233R A US 2012252564 A1 US 2016121201 A1 WO 2011156401 A1	19-07-2012 23-01-2013 30-08-2012 28-05-2015 29-12-2016 04-10-2012 05-05-2016 15-12-2011
US 2009115133 A1	07-05-2009	US 2009115133 A1 US 2009117994 A1 US 2009118001 A1 US 2009118005 A1 US 2009118006 A1 US 2014274344 A1 US 2017028295 A1	07-05-2009 07-05-2009 07-05-2009 07-05-2009 07-05-2009 18-09-2014 02-02-2017
US 2013344937 A1	26-12-2013	AU 764869 B2 CA 2323444 A1 US 2001000118 A1 US 2004251630 A1 US 2006178182 A1 US 2006199629 A1 US 2006205472 A1 US 2007015561 A1 US 2007049368 A1 US 2007049369 A1 US 2007072663 A1 US 2007072664 A1 US 2007142107 A1 US 2007281786 A1 US 2008161099 A1 US 2008268933 A1 US 2008268939 A1 US 2008268940 A1 US 2009017888 A1 US 2009291742 A1 US 2012238338 A1 US 2013344937 A1 WO 9946019 A1	04-09-2003 16-09-1999 05-04-2001 16-12-2004 10-08-2006 07-09-2006 14-09-2006 18-01-2007 01-03-2007 01-03-2007 29-03-2007 29-03-2007 21-06-2007 06-12-2007 03-07-2008 30-10-2008 30-10-2008 30-10-2008 15-01-2009 26-11-2009 20-09-2012 26-12-2013 16-09-1999
US 6299534 B1	09-10-2001	NONE	
WO 9720605 A1	12-06-1997	AU 726571 B2 CA 2243594 A1 CO 4650086 A1 PA 8422901 A1 PE 47898 A1 WO 9720605 A1 ZA 9609886 B	09-11-2000 12-06-1997 03-09-1998 24-05-2000 30-08-1998 12-06-1997 27-08-1997
US 2008108404 A1	08-05-2008	NONE	
WO 2008101204 A1	21-08-2008	AU 2008216073 A1 CN 102316943 A EP 2134431 A1 SG 178788 A1 US 2010171267 A1	21-08-2008 11-01-2012 23-12-2009 29-03-2012 08-07-2010

Form PCT/ISA/210 (patent family annex) (April 2005)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No

PCT/GB2017/050931

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
		US 2016016071 A1	21-01-2016
		WO 2008101204 A1	21-08-2008
		ZA 200905639 B	30-06-2010
US 2010093429 A1	15-04-2010	EP 2414997 A1	08-02-2012
		US 2010093429 A1	15-04-2010
		WO 2010114575 A1	07-10-2010
WO 2009026110 A2	26-02-2009	AU 2008289213 A1	26-02-2009
		EP 2285458 A2	23-02-2011
		WO 2009026110 A2	26-02-2009
US 2014200071 A1	17-07-2014	AU 2013372844 A1	23-07-2015
		AU 2017201753 A1	06-04-2017
		CA 2897792 A1	17-07-2014
		CN 104918669 A	16-09-2015
		EP 2943258 A1	18-11-2015
		KR 20150098684 A	28-08-2015
		PH 12015501548 A1	05-10-2015
		SG 11201505299W A	28-08-2015
		US 2014200071 A1	17-07-2014
		US 2015199871 A1	16-07-2015
		WO 2014109894 A1	17-07-2014
US 5735742 A	07-04-1998	NONE	
EP 1762991 A1	14-03-2007	EP 1762991 A1	14-03-2007
		US 2007087843 A1	19-04-2007

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ

(74)代理人 100123995
弁理士 野田 雅一

(74)代理人 100148596
弁理士 山口 和弘

(72)発明者 フレンチ, ニコラス リチャード ベイカー
イギリス, ストークーオン・トレント スタッフォードシャー エスティー1 5エヌジェイ,
クラウン ロード, フェスティバル トレード パーク, ユニット 6, ケアオブ ティー
ーシーエス ジョン ハクスレー ヨーロッパ リミテッド

(72)発明者 グリーン, アマンダ
オーストラリア, ニュー サウス ウェールズ 2009, ピルモント, ジョーンズ ベイ
ワーフ, ケアオブ 35/26-32 ピラーマ ロード