



**(19) 대한민국특허청(KR)**  
**(12) 공개특허공보(A)**

(11) 공개번호 10-2012-0125638  
(43) 공개일자 2012년11월16일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
A63F 13/12 (2006.01) A63F 1/00 (2006.01)  
(21) 출원번호 10-2012-7022639  
(22) 출원일자(국제) 2011년01월28일  
심사청구일자 없음  
(85) 번역문제출일자 2012년08월29일  
(86) 국제출원번호 PCT/IB2011/000286  
(87) 국제공개번호 WO 2011/092597  
국제공개일자 2011년08월04일  
(30) 우선권주장  
61/299,500 2010년01월29일 미국(US)

(71) 출원인  
라이, 퉁, 쉹  
중국 홍콩 뉴 테리토리즈 콰이 쉹 섹 리 섹 온 하  
우스 룸 413  
(72) 발명자  
라이, 퉁, 쉹  
중국 홍콩 뉴 테리토리즈 콰이 쉹 섹 리 섹 온 하  
우스 룸 413  
(74) 대리인  
박영우

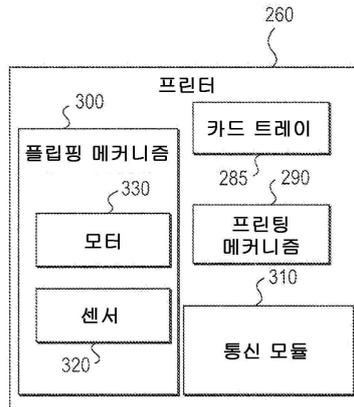
전체 청구항 수 : 총 23 항

(54) 발명의 명칭 **카드 게임들에 참여를 용이하게 하는 시스템들 및 방법들**

**(57) 요약**

카드 게임의 딜러로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어를 상기 카드 게임에 용이하게 참여할 수 있게 하는 게임 시스템이 개시된다. 상기 게임 시스템은 상기 딜러로부터 돌러지는 멀리 있는 플레이 카드를 나타내는 전자 정보를 획득하는 스캐너를 포함할 수 있는 딜러 시스템을 구비할 수 있다. 또한, 상기 딜러 시스템은 하나 또는 그 이상의 플레이어 시스템들에 대한 정보를 전송하는 제1 통신 모듈을 포함할 수 있다. 상기 게임 시스템은 또한 상기 정보를 수신하는 제2 통신 모듈을 포함할 수 있는 플레이어 시스템을 구비할 수 있다. 또한, 상기 플레이어 시스템은 (i) 로컬 플레이 카드의 앞면에 대한 정보를 프린팅하고, (ii) 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 플립핑 메커니즘으로 출력하는 프린팅 메커니즘을 포함할 수 있다. 상기 플레이어 시스템은 또한 상기 플레이어에게 페이스-업 또는 페이스-다운으로 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 선택적으로 돌리는 플립핑 메커니즘을 포함할 수 있다.

**대표도** - 도6



## 특허청구의 범위

### 청구항 1

카드 게임의 딜러(dealer)로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어(player)에 의한 상기 카드 게임에 참여를 용이하게 하는 플레이어(player) 시스템에 있어서,

멀리 있는 플레이 카드(playing card)를 나타내고, 상기 멀리 있는 플레이 카드의 적어도 하나의 순위 및 패를 포함하는 전자 정보를 수신하는 통신 모듈;

상기 멀리 있는 플레이 카드를 나타내는 정보를 로컬 플레이 카드의 앞면으로 프린팅하고, 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 플립핑(flipping) 메커니즘으로 출력하는 프린팅 메커니즘; 및

상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 페이스 업(face up) 또는 페이스 다운(face down)으로 상기 플레이어에게 선택적으로 나누어 주는 상기 플립핑 메커니즘을 포함하는 플레이어 시스템.

### 청구항 2

제 1 항에 있어서, 열린 위치와 닫힌 위치 사이에서 이동 가능한 도어를 더 포함하며,

상기 플립핑 메커니즘은 상기 도어의 내측 표면을 포함하고,

상기 도어가 상기 닫힌 위치에 있을 때, 상기 플립핑 메커니즘이 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 상기 플레이어에게 페이스 다운으로 나누어 주며, 상기 도어가 상기 열린 위치에 있을 때, 상기 플립핑 메커니즘이 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 상기 플레이어에게 페이스 업으로 나누어 주는 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

### 청구항 3

제 2 항에 있어서, 상기 도어가 상기 닫힌 위치에 있을 때, 상기 내측 표면이 상기 프린트된 로컬 플레이 카드가 상기 프린팅 메커니즘에 의해 출력되고, 상기 프린팅 평면과 가로지름에 따라 프린팅 표면에 대해 각도( $\alpha$ )로 기울어지는 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

### 청구항 4

제 3 항에 있어서, 상기 각도( $\alpha$ )는 약 122.5도 내지 약 152.5도인 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

### 청구항 5

제 4 항에 있어서, 상기 각도( $\alpha$ )는 약 137.5도인 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

### 청구항 6

제 3 항에 있어서, 상기 도어가 상기 닫힌 위치에 있을 때, 상기 프린팅 메커니즘으로부터 상기 프린팅 평면을 따라 상기 내측 표면까지의 거리( $\Delta$ )는 약 37mm 내지 약 41mm인 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

### 청구항 7

제 6 항에 있어서, 상기 거리( $\Delta$ )는 약 39mm인 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

### 청구항 8

제 3 항에 있어서, 캐비닛을 더 포함하며,

상기 플립핑 메커니즘은 상기 캐비닛의 외측 표면을 포함하고, 상기 캐비닛의 외측 표면은 상기 프린팅 평면에 대해 각도( $\beta$ )로 기울어지며,

상기 플레이어 시스템이 사용될 때, 상기 외측 표면은 상기 프린팅 평면 아래에 위치하는 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

**청구항 9**

제 8 항에 있어서, 상기 각도( $\beta$ )는 약 19.5도 내지 약 49.5도인 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

**청구항 10**

제 9 항에 있어서, 상기 각도( $\beta$ )는 약 34.5도인 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

**청구항 11**

제 2 항에 있어서,

상기 도어를 열거나 닫는 모터; 및

상기 모터 및 상기 통신 모듈과 통신하는 컴퓨터를 더 포함하며,

상기 통신 모듈에 의해 수신된 상기 정보는 또한 상기 프린트된 로컬 플레이 카드가 페이스 다운 또는 페이스 업으로 나누어져야 하는 지에 대한 전자 지시를 포함하고,

상기 컴퓨터가 상기 지시에 근거하여 상기 도어를 열거나 닫도록 상기 모터를 구동시키는 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

**청구항 12**

제 2 항에 있어서,

상기 도어가 열렸는지 또는 닫혔는지를 감지하는 센서;

표시 장치; 및

상기 센서, 상기 표시 장치 및 상기 통신 모듈과 통신하는 컴퓨터를 더 포함하며,

상기 통신 모듈에 의해 수신된 상기 정보는 또한 상기 프린트된 로컬 플레이 카드가 페이스 다운 또는 페이스 업으로 나누어져야 하는 지에 대한 전자 지시를 더 포함하고,

상기 감지 및 상기 정보에 근거하여, 상기 컴퓨터가 상기 플레이어가 상기 도어를 열거나 닫게 지시하도록 상기 표시 장치를 제어하는 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

**청구항 13**

제 1 항에 있어서, 적어도 하나의 블랭크 페이스의(blank-faced) 로컬 플레이 카드를 저장하는 카드 트레이를 더 포함하며, 상기 프린팅 메커니즘은 상기 적어도 하나의 블랭크 페이스의 로컬 플레이 카드를 상기 카드 트레이로부터 수용하는 것을 특징으로 하는 플레이어 시스템.

**청구항 14**

카드 게임의 딜러로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어에 의한 상기 카드 게임의 참가를 용이하게 하는 플레이어 시스템을 동작시키는 방법에 있어서,

상기 딜러가 멀리 있는 플레이 카드를 상기 플레이어에게 나누어 주는 이미지를 표시하는 단계;

상기 멀리 있는 플레이 카드를 나타내고 상기 멀리 있는 플레이 카드의 적어도 순위와 패를 포함하는 전자 정보를 수신하는 단계;

상기 멀리 있는 플레이 카드를 나타내는 상기 정보를 로컬 플레이 카드의 앞면에 대해 프린팅하는 단계; 및

상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 페이스 업 또는 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 선택적으로 나누어주는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 15**

제 14 항에 있어서, 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 나누어주는 단계는 프린팅 메커니즘으로부터 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 프린팅 평면을 따라 출력하는 단계를 포함하며,

상기 플레이어 시스템의 도어가 닫힌 위치에 있을 때,

상기 도어의 내측 표면이 상기 프린팅 평면에 대해 기울어지고, 상기 내측 표면은 상기 프린팅 평면을 가로지르며,

상기 프린트된 로컬 플레잉 카드가 상기 내측 표면을 향하여 출력되고, 상기 프린트된 로컬 플레잉 카드가 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 나누어지는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 16**

제 15 항에 있어서, 상기 도어가 열린 위치에 있을 때, 상기 내측 표면이 상기 프린팅 평면을 가로지르지 않으며, 상기 프린트된 로컬 플레잉 카드는 페이스 업으로 상기 플레이어에게 나누어지는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 17**

제 16 항에 있어서,

상기 정보는 상기 프린트된 로컬 플레잉 카드가 페이스 다운 또는 페이스 업으로 나누어져야 하는 지에 대한 지시를 포함하며, 상기 멀리 있는 플레잉 카드를 나타내는 상기 정보를 상기 로컬 플레잉 카드의 상기 앞면에 프린팅하기 전에, 상기 지시에 근거하여 상기 도어가 열리거나 닫히는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 18**

제 17 항에 있어서, 상기 도어가 열리거나 닫히도록 모터를 구동시키는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 19**

제 14 항에 있어서, 상기 딜러의 이미지는 상기 딜러의 전방(head-on) 장면을 포함하는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 20**

제 14 항에 있어서, 상기 딜러의 이미지는 상기 딜러의 버즈-아이 뷰(birds-eye view)를 포함하는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 21**

제 14 항에 있어서, 상기 정보는 통신 네트워크를 통해 상기 딜러에 의해 동작하는 딜러 시스템으로부터 수신되는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 22**

제 21 항에 있어서, 상기 정보는 상기 딜러 시스템의 스캐너에 의해 포착된 상기 멀리 있는 플레잉 카드의 이미지를 포함하는 것을 특징으로 하는 방법.

**청구항 23**

카드 게임의 딜러로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어의 의한 상기 카드 게임의 참여를 용이하게 하는 네트워크화된 게임 시스템에 있어서,

상기 딜러에 의해 나누어지는 멀리 있는 플레잉 카드를 나타내는 전자 정보를 포착하는 스캐너; 및 통신 네트워크를 통해 하나 또는 그 이상의 플레이어 시스템들로 상기 정보를 전송하는 제1 통신 모듈을 구비하는 딜러 시스템을 포함하고,

상기 딜러 시스템으로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어 시스템을 포함하며,

상기 플레이어 시스템은,

상기 통신 네트워크를 통해 상기 정보를 수신하는 제2 통신 모듈;

상기 정보를 로컬 플레잉 카드의 앞면에 대해 프린팅하고, 상기 프린트된 로컬 플레잉 카드를 플립핑 메커니즘

으로 출력하는 프린팅 메커니즘; 및

상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 페이스 업 또는 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 선택적으로 나누어주는 상기 플립핑 메커니즘을 구비하는 것을 특징으로 하는 네트워크화된 게임 시스템.

## 명세서

### 기술분야

[0001] 본 발명은 대체로 카드 게임들에 참여를 용이하게 하는 시스템들 및 방법들에 관한 것으로서, 보다 상세하게는, 카드 게임들의 딜러들로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어들의 카드 게임들에 대한 참가를 용이하게 하는 시스템들 및 방법들에 관한 것이다.

[0002] 본 출원은 2010년 1월 29일자로 출원되고 본 명세서에 참조로 언급된 미합중국 임시 특허 출원 제61/299,500호 (발명의 명칭; "원격 플레이 카드 프린터(Remote Playing Cards Printer)")를 우선권으로 수반하는 출원이다.

### 배경기술

[0003] 예를 들면, 포커, 블랙잭 및 바카라(baccarat)를 포함하는 카드 게임들은 전통적으로 테이블에서 통상적으로 주변에 딜러 및 하나 또는 그 이상의 플레이어들이 앉거나 및/또는 서있는 테이블들에서 사람에 의해 진행되어 왔다. 그러나, 최근에, 카드 게임은 또한 딜러들로부터 및/또는 서로 각기 멀리 떨어져 위치하는 플레이어들에 의해 온라인으로 진행되고 있다. 이러한 온라인 카드 게임들에 참여하기 위해서는, 플레이어는 그래픽 사용자 인터페이스(graphical user interface; GUI)를 통해 게임 기구에 의해 주관되는 가상의 테이블에 접근하게 된다. 상기 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)는 상기 플레이어에게 가상의 카드들 및/또는 다른 가상의 물체들을 표시할 수 있으며, 상기 플레이어가 배팅을 하고, 카드를 요구하며, 다른 플레이어들과 교류하거나 및/또는 그렇지 않으면 상기 온라인 카드 게임들에 참여하는 것을 가능하게 한다.

[0004] 일부 플레이어들은 온라인 카드 게임들을 즐기지만, 그러나 다른 사람들은 상기 온라인 카드 게임들이 개인적인 게임 경험을 충분히 가깝게 모방하지는 않기 때문에 이를 매력적인 것으로 여기지는 않는다. 예를 들면, 일부 플레이어들은 물리적인 플레이 카드들(playing cards)을 다루는 것을 즐기지만, 그러나 현재의 온라인 카드 게임들의 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)들을 사용하여서는 그렇게 하기 어렵다. 이는 특히 다른 플레이어들과 함께 물리적 테이블에 앉기를 원하는 플레이어들에게는 문제가 될 수 있다. 비록 상기 플레이어들이 각기 그들의 카드를 비밀로 가지는 점이 유리하지만, 그들의 카드들이 상기 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)들 상에 표시될 경우에는 상기 플레이어들은 그렇게 할 수 없게 된다.

## 발명의 내용

### 해결하려는 과제

[0005] 본 발명의 시스템들 및 방법들은 앞에서 설명한 하나 또는 그 이상의 문제점들 및/또는 종래 기술의 다른 문제점들을 해결하려는 것이다.

### 과제의 해결 수단

[0006] 다음의 설명에 있어서, 본 발명의 어떤 측면들과 실시예들이 명확해질 것이다. 본 발명은 이러한 측면들과 실시예들의 하나 또는 그 이상의 특징들이 없이도 가장 넓은 범위로 실시될 수 있음이 이해되어야 할 것이다. 달리 말하면, 이러한 측면들과 실시예들은 단지 예시적인 것이다,

[0007] 본 발명은 카드 게임의 딜러로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어의 카드 게임의 참가를 용이하게 할 수 있는 플레이어 시스템에 관한 것이다. 상기 플레이어 시스템은 멀리 있는 플레이 카드(playing card)를 나타내는 전자 정보를 수신하는 통신 모듈을 포함할 수 있다. 상기 정보는 적어도 상기 멀리 있는 플레이 카드의 순위(rank)와 패(suite)를 포함할 수 있다. 상기 플레이어 시스템은 또한 (i) 상기 멀리 있는 플레이 카드를 나타내는 상기 정보를 로컬(local) 플레이 카드의 앞면(face)에 대해 프린팅하고, (ii) 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 플립핑 메커니즘(flipping mechanism)에 출력하는 프린팅 메커니즘(printing mechanism)을 포함할 수 있다. 또한, 상기 플레이어 시스템은 상기 프린트된 로컬 플레이 카드를 페이스 업 또는 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 선택적으로 나누어주는 플립핑 메커니즘을 포함할 수 있다.

[0008] 본 발명은 또한 카드 게임의 딜러로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어에 의한 상기 카드 게임의 참가를 용이하게 하는 플레이어 시스템을 동작시키기 위한 방법에 관한 것이다. 상기 방법은 상기 딜러가 멀리 있는 플레이잉 카드를 상기 플레이어에게 나누어주는 이미지를 표시하는 단계를 포함할 수 있다. 또한, 상기 방법은 상기 멀리 있는 플레이잉 카드를 나타내는 전자 정보를 수신하는 단계를 포함할 수 있다. 상기 정보는 적어도 상기 멀리 있는 플레이잉 카드의 순위 및 패를 포함할 수 있다. 상기 방법은 또한 상기 멀리 있는 플레이잉 카드를 나타내는 정보를 로컬 플레이잉 카드의 앞면에 대해 프린팅하는 단계를 포함할 수 있다. 또한, 상기 방법은 상기 프린트된 로컬 플레이잉 카드를 페이스 업 또는 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 선택적으로 나누어주는 단계를 포함할 수 있다.

[0009] 또한, 본 발명은 카드 게임의 딜러로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어의 상기 카드 게임에 참여를 용이하게 하는 네트워크화된 게임 시스템에 관한 것이다. 상기 네트워크화된 게임 시스템은 딜러 시스템을 포함할 수 있다. 상기 딜러 시스템 상기 딜러에 의해 분배되는 멀리 있는 플레이잉 카드를 나타내는 전자 정보를 획득하는 스캐너를 포함할 수 있다. 또한, 상기 딜러 시스템은 통신 네트워크를 통해 하나 또는 그 이상의 플레이어 시스템들에 상기 정보를 전송하는 제1 통신 모듈을 포함할 수 있다. 상기 네트워크화된 게임 시스템은 또한 상기 딜러 시스템으로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어 시스템을 포함할 수 있다. 상기 플레이어 시스템은 상기 통신 네트워크를 통해 상기 정보를 수신하는 제2 통신 모듈을 포함할 수 있다. 또한, 상기 플레이어 시스템은 (i) 상기 정보를 로컬 플레이잉 카드의 앞면에 대해 프린팅하고 (ii) 상기 프린트된 로컬 플레이잉 카드를 플립핑 메커니즘으로 출력하는 프린팅 메커니즘을 포함할 수 있다. 상기 플레이어 시스템은 또한 상기 프린트된 로컬 플레이잉 카드를 페이스 업 또는 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 선택적으로 나누어주는 플립핑 메커니즘을 포함할 수 있다.

[0010] 전술한 실시예들 이외에도, 본 발명은 여기서 설명하는 바와 같이 수많은 실시예들을 포함할 수 있다. 전술한 기재들과 후술하는 기재들 모두는 단지 예시적인 것으로서 이해되어야 할 것이다.

**도면의 간단한 설명**

[0011] 첨부된 도면들은 본 명세서의 일부로서 구성되고 통합된다. 상기 도면들은 관련된 설명과 함께 본 발명의 일부 원리들을 설명하는 데 기여하도록 예시적인 실시예들을 나타낸다. 첨부된 도면들에 있어서,

도 1은 예시적인 딜러 시스템 및 몇몇의 예시적인 플레이어 시스템들을 구비하는 예시적인 네트워크화된 게임 시스템을 나타내는 도면이고,

도 2는 도 1의 딜러 시스템을 나타내는 도면이며,

도 3은 도 1의 딜러 시스템의 예시적인 카메라에 의해 촬영된 예시적인 이미지이고,

도 4는 도 1의 딜러 시스템의 다른 예시적인 카메라에 의해 촬영된 다른 예시적인 이미지이며,

도 5는 도 1의 플레이어 시스템들의 하나를 나타내는 도면이고,

도 6은 도 5의 플레이어 시스템의 예시적인 프린터를 나타내는 도면이며,

도 7은 도 1 플레이어 시스템들을 확대한 도면이고,

도 8a 내지 도 8e는 예시적인 플레이잉 카드를 페이스 업으로 나누어주는 도 7의 플레이어 시스템의 단면도들이며,

도 9는 예시적인 플레이잉 카드를 페이스 다운으로 나누어 주는 도 7의 플레이어 시스템의 단면도이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0012] 본 발명의 일부 예시적인 실시예들을 보다 상세하게 설명한다. 도면 및 발명의 상세한 설명에 있어서 가능한 한 동일하거나 유사한 부재들에 대해서는 동일한 참조 부호들을 사용한다.

[0013] 도 1에 도시한 바와 같이, 네트워크화된 게임 시스템(100)은 딜러 시스템(dealer system)(110), 하나 또는 그 이상의 플레이어 시스템(player system)들(120)(예를 들면, 플레이어 시스템들(120a, 120b, 120c)), 그리고 통신 네트워크(130)를 포함할 수 있다. 딜러 시스템(110)은 카드 게임의 딜러에 의해 구동될 수 있고, 플레이어 시스템들(120)은 상기 카드 게임의 플레이어들에 의해 동작할 수 있다. 딜러 시스템(110)이 게임 기구의 게임 테이블에 배치될 수 있고, 플레이어 시스템들(120)은 상기 게임 테이블로부터 멀리 떨어져 배치될 수 있는 점이

고려된다. 예를 들면, 플레이어 시스템들(120)은 상기 게임 테이블에 비해 다른 방, 다른 건물 및/또는 다른 도시에 위치할 수 있다. 비록 플레이어 시스템들(120)은 서로 인접하여 위치할 수 있지만, 플레이어 시스템들(120)이 서로 멀리 떨어져 위치할 수 있는 점(예를 들면, 플레이어 시스템들(120a, 120b 및/또는 120c)은 다른 방들, 건물들 및/또는 도시들에 위치할 수 있다)도 고려된다.

[0014] 통신 네트워크(130)는 딜러 시스템(110)과 플레이어 시스템들(120) 사이의 통신을 용이하게 할 수 있다. 통신 네트워크(130)는 예를 들면, 광역 통신망(WAN), 근거리 통신망(LAN), 또는 인터넷(Internet)과 같은 하나 또는 그 이상의 네트워크 형태들을 포함할 수 있다. 통신 네트워크(130)는 유선 또는 무선이 될 수 있으며, 딜러 시스템(110)과 플레이어 시스템들(120) 사이의 통신을 용이하게 하도록 전송 제어 프로토콜(transmission control protocol)/인터넷 프로토콜("TCP/IP") 또는 다른 적절한 프로토콜을 사용할 수 있다. 예를 들면, 딜러 시스템(110)과 플레이어 시스템들(120) 사이의 네트워크 연결들은 이더넷(Ethernet), 전화 라인, 휴대폰 채널들, 또는 다른 전송 매체들을 통해 구현될 수 있다.

[0015] 도 2에 도시한 바와 같이, 딜러 시스템(110)은 하나 또는 그 이상의 프로세서들(processors)(도시되지 않음)과 하나 또는 그 이상의 메모리 장치들(도시되지 않음)을 포함할 수 있는 컴퓨터(140)를 구비할 수 있다. 컴퓨터(140)는 표시 장치(160), 입력 장치(170), 스캐너(180), 카메라(185) 및/또는 통신 모듈(187)과 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다.

[0016] 컴퓨터(140)는 상기 딜러와 상호 작용하도록 표시 장치(160) 및/또는 입력 장치(170)와 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다. 특히, 컴퓨터(140)는 상기 딜러에게 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)(도시되지 않음)를 표시하도록 표시 장치(160)를 동작시킬 수 있고, 상기 딜러는 상기 그래픽 사용자 인터페이스(GUI), 컴퓨터(140)의 동작 등을 제어하도록 입력 장치(170)를 이용할 수 있다. 예를 들면, 표시 장치(160)는 액정 표시(LCD) 장치, 전계 발광 표시(ELD) 장치, 음극선관(CRT) 모니터, 또는 또 다른 형태의 표시 장치일 수 있으며, 사용자 입력 장치(170)는 마우스, 키보드, 마이크로폰, 터치스크린, 또는 또 다른 형태의 입력 장치일 수 있다.

[0017] 컴퓨터(140)는 카드 게임 동안에 상기 딜러가 나누어 주는 플레이 카드들(playing cards)을 나타내는 정보를 결정하도록 스캐너(180)와 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다. 도 3에 도시한 바와 같이, 예를 들면, 스캐너(180)는 슈(shoe)(200) 다음에서 게임 테이블(190)에 매립될 수 있다. 선택적으로, 스캐너(180)는 슈(200)에 매립될 수 있다. 각자의 경우에 있어서, 스캐너(180)가 플레이 카드들(210)을 나타내는 전자 정보를 포착할 수 있고 이들이 슈(200)로부터 제거될 때 컴퓨터(140)로 전송할 수 있는 점이 고려된다. 예를 들면, 스캐너(180)는 플레이 카드들(210)의 이미지들을 획득하고 컴퓨터(140)로 전송할 수 있다. 선택적으로, 스캐너(180)는 플레이 카드들(210)을 나타내는 다른 전자 정보를 포착하고 컴퓨터(140)로 전송할 수 있다. 예를 들면, 일부 실시예들에 있어서, 플레이 카드들(210)은 RFID 칩들을 포함할 수 있으며, 스캐너(180)는 상기 RFID 칩들 상의 전자 정보를 독취하고 컴퓨터(140)로 전송할 수 있다. 어떤 경우에 있어서, 상기 전자 정보가 플레이 카드들(210)의 개별적인 순위들과 패들을 포함할 수 있거나 나타낼 수 있는 점이 고려된다.

[0018] 컴퓨터(140)는 상기 딜러가 나누어 주는 플레이 카드들(210)의 이미지들을 촬영하도록 카메라(185)와 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다. 예를 들면, 이러한 이미지들은 정면(head-on) 장면들(views)(예를 들면, 도 3의 장면) 또는 버즈-아이 뷰(birds-eye view)(예를 들면, 도 4의 장면)를 포함할 수 있다. 여기서 사용되는 바와 같이, "정면(head-on)" 장면들은 그/그녀가 게임 테이블(190)에 앉아 있었을 경우에 플레이어를 포함할 수 있는 장면들일 수 있다.

[0019] 컴퓨터(140)는 통신 네트워크(130)를 통해 플레이어 시스템들(120)과 상호 작용하도록 통신 모듈(187)(도 2 참조)과 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다. 예를 들면, 통신 모듈(187)은 컴퓨터(140)가 통신 네트워크(130)를 통해 전자 정보를 전송하거나 및/또는 플레이어 시스템들(120)로부터 전자 정보를 수신하게 하는 하드웨어 및/또는 소프트웨어를 포함할 수 있다. 예를 들면, 다음에서 보다 상세하게 설명하는 바와 같이, 컴퓨터(140)는 플레이어 시스템들(120)로 플레이 카드들(210)을 나타내는 전자 정보를 송신할 수 있으며, 전자 정보는 플레이 카드들(210)이 페이스 업(face up) 또는 페이스 다운(face down)으로 분배되는지 및/또는 상기 딜러가 나누어 주는 플레이 카드들(210)의 이미지들을 나타낸다. 또한, 컴퓨터(140)는 플레이어 시스템들(120)로부터 플레이어의 요구 사항들 및/또는 지시들을 수신할 수 있다.

[0020] 도 5에 도시한 바와 같이, 각 플레이어 시스템(120)(이하, "플레이어 시스템(120)"이라 함)은, 하나 또는 그 이상의 프로세서들(도시되지 않음) 및 하나 또는 그 이상의 메모리 장치들(도시되지 않음)을 구비할 수 있는 컴퓨터(220)를 포함할 수 있다. 컴퓨터(220)는 표시 장치(230), 입력 장치(240), 통신 모듈(250) 및/또는 프린터(260)와 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다.

- [0021] 컴퓨터(220)는 플레이어와 상호 작용하도록 표시 장치(230) 및/또는 입력 장치(240)와 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다. 특히, 컴퓨터(220)는 상기 플레이어에게 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)(도시되지 않음)를 표시하도록 표시 장치(230)를 동작시킬 수 있으며, 상기 플레이어는 컴퓨터(220)의 동작을 제어하도록 상기 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)를 통해 입력 장치(240)를 사용할 수 있다. 예를 들면, 표시 장치(230)는 액정 표시(LCD) 장치, 전계 발광 표시(ELD) 장치, 음극선관(CRT) 모니터, 또는 다른 형태의 표시 장치일 수 있으며, 사용자 입력 장치(240)는 마우스, 키보드, 마이크로폰, 터치스크린, 또는 다른 형태의 입력 장치일 수 있다.
- [0022] 컴퓨터(220)는 통신 네트워크(130)를 통해 딜러 시스템(110) 및/또는 다른 플레이어 시스템들(120)과 상호 작용하도록 통신 모듈(250)과 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다. 예를 들면, 통신 모듈(250)은 컴퓨터(220)가 전자 정보를 전송하거나 및/또는 딜러 시스템(110) 및/또는 다른 플레이어 시스템들(120)로부터 통신 네트워크(130)를 통해 전자 정보를 수신하게 하는 하드웨어 및/또는 소프트웨어를 포함할 수 있다. 예를 들면, 다음에서 보다 상세하게 설명하는 바와 같이, 컴퓨터(220)는 딜러 시스템(110)으로부터 플레이 카드들(210)을 나타내는 전자 정보를 수신할 수 있고, 전자 정보는 플레이 카드들(210)이 페이스 업 또는 다운으로 분배되는 지 및/또는 상기 딜러가 플레이 카드들(210)을 나누어 주는 이미지를 나타낼 수 있다. 또한, 컴퓨터(220)는 딜러 시스템(110) 플레이어의 요구들 및/또는 지시들을 딜러 시스템(110)으로 전송할 수 있다. 컴퓨터(220)는 또한, 예를 들면, 전송하거나 및/또는 딜러 시스템(110) 및/또는 다른 플레이어 시스템들(120)로부터 텍스트, 오디오 및/또는 비디오 통신을 수신할 수 있다. 이러한 통신은 상기 딜러 및/또는 플레이어들이 플레이어 시스템들(120)을 서로 상호 작용하도록 구동시키게 한다.
- [0023] 컴퓨터(220)는 상기 딜러에 의해 분배되는 플레이 카드들(210)(이하, "멀리 있는 플레이 카드들(210)"이라 함)을 나타내는 정보를 로컬 플레이 카드들(280)(도 8a 내지 도 8e 및 도 9 참조)의 앞면들(280)에 대해 프린트하고, 로컬 플레이 카드들(280)을 페이스 업 또는 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 선택적으로 나누어주도록 프린터(260)와 통신하거나 및/또는 제어할 수 있다.
- [0024] 도 6에 도시한 바와 같이, 컴퓨터(220)와 함께 단일 집적 유닛으로 수용될 수 있거나 수용되지 않을 수 있는 프린터(260)는 카드 트레이(card tray)(285), 프린팅 메커니즘(printing mechanism)(290), 플립핑 메커니즘(flipping mechanism)(300) 등을 포함할 수 있다. 일부 실시예들에 있어서, 프린터(260)는 또한 통신 모듈(310)을 포함할 수 있다. 예를 들면, 프린터(260)는 프린터(260) 및 컴퓨터(220)가 별도로 수용될 때에 통신 모듈(310)을 포함할 수 있다. 이러한 실시예들에 있어서, 프린터(260)의 구성 요소들(예를 들면, 프린팅 메커니즘(290) 및 플립핑 메커니즘(300))은 통신 모듈(310)을 통해 컴퓨터(220)와 통신할 수 있다. 예를 들면, 통신 모듈(310)은 프린터(260)의 구성 요소들이 무선으로 또는 유선으로 전자 정보를 송신 및/또는 컴퓨터(220)로부터 전자 정보를 수신하게 하는 하드웨어 및/또는 소프트웨어를 포함할 수 있다.
- [0025] 프린터(260) 및 컴퓨터(220)가 단일 집적 유닛으로 수용되었는지에 관계없이, 카드 트레이(285)는 블랭크 페이스의(blank-faced) 로컬 플레이 카드들(280)을 수용하는 데 사용될 수 있다. 프린팅 메커니즘(290)은 카드 트레이(285)로부터 로컬 플레이 카드들(280)을 수용할 수 있고, 멀리 있는 플레이 카드들(210)을 나타내는 정보를 로컬 플레이 카드들(280)의 앞면들(270)에 프린트할 수 있다. 이러한 정보는 멀리 있는 플레이 카드들(210)의 각 순위들과 패들을 포함할 수 있다. 예를 들면, 프린팅 메커니즘(290)은 토너를 사용하는 프린팅 메커니즘, 액체 잉크젯 프린팅 메커니즘, 고체 잉크 프린팅 메커니즘, 열 프린팅 메커니즘, 도트-매트릭스(dot-matrix) 프린팅 메커니즘, 또는 다른 형태의 프린팅 메커니즘을 포함할 수 있다. 로컬 플레이 카드들(280)의 앞면들(270)에 대한 정보를 프린팅한 후, 프린팅 메커니즘(290)은 로컬 플레이 카드들(280)을 플립핑 메커니즘(300)으로 출력할 수 있다.
- [0026] 플립핑 메커니즘(300)은 로컬 플레이 카드들(280)을 페이스 업 또는 페이스 다운하여 상기 플레이어에게 선택적으로 나누어 줄 수 있다. 이에 따라, 플립핑 메커니즘(300)이 2개의 다른 구성들(제1 구성에서는 플립핑 메커니즘(300)이 로컬 플레이 카드들(280)을 페이스 업하여 분배하고, 제2 구성에서는 플립핑 메커니즘(300)이 로컬 플레이 카드들(280)을 페이스 다운으로 나누어 준다) 중에서 하나로 동작할 수 있는 점이 고려된다. 예를 들면, 블랙잭 게임에 있어서, 플레이 카드들은 페이스 업으로 분배될 수 있으므로, 플립핑 메커니즘(300)은 상기 제1 구성으로 동작할 수 있다. 대조적으로, 포커 게임에 있어서, 플레이 카드들은 페이스 다운으로 나누어질 수 있으므로, 플립핑 메커니즘(300)은 상기 제2 구성으로 동작할 수 있다.
- [0027] 플립핑 메커니즘(300)은 플립핑 메커니즘(300)이 주어진 카드 게임을 위해 적절한 구성으로 동작하는 것을 담보하는 센서(320) 및/또는 모터(330)를 포함할 수 있다. 예를 들면, 컴퓨터(220)는 딜러 시스템(110)으로부터 수신되는 전자 정보에 근거하여, 플립핑 메커니즘(300)이 현재 진행되는 카드 게임을 위해 적절하게 구성되었는지

를 결정하도록 센서(320)를 사용한다. 플립핑 메커니즘(300)이 적절하지 않게 구성될 경우, 컴퓨터(220)는 상기 플레이어가 플립핑 메커니즘(300)의 구성을 변경하게 지시하도록 표시 장치(230)를 제어할 수 있다. 선택적으로, 컴퓨터(220)는 플립핑 메커니즘(300)의 구성을 변경하도록 모터(330)를 구동시킬 수 있다.

[0028] 예를 들면, 도 7, 도 8a 내지 도 8e 및 도 9에 도시한 바와 같이, 플립핑 메커니즘(300)은 또한 플레이어 시스템(120)의 캐비닛(340)의 표면들과 플레이어 시스템(120)의 도어(350)를 포함할 수 있다. 특히, 플립핑 메커니즘(300)은 캐비닛(340)의 외측 표면(360)과 도어(350)의 내측 표면(370)을 포함할 수 있다. 캐비닛(340)은 프린팅 메커니즘(290)에 대해 고정되게 위치할 수 있으며, 도어(350)는 열린 위치(도 9 참조)와 닫힌 위치(도 7 및 도 8a 내지 도 8e 참조) 사이에서 이동 가능할 수 있다. 이러한 실시예에 있어서, 도어(350)가 상기 열린 위치에 있을 때는 플립핑 메커니즘(300)이 로컬 플레잉 카드들(280)을 페이스 업으로 나누어 주고, 도어(350)가 상기 닫힌 위치에 있을 때는 로컬 플레잉 카드들(280)을 페이스 다운으로 분배할 수 있는 점이 고려된다. 따라서, 컴퓨터(220)는, 딜러 시스템(110)으로부터 수신되는 전자 정보에 근거하여, 현재 진행되는 카드 게임을 위해 도어(350)가 적절하게 위치되었는지를 결정하도록 센서(320)를 사용할 수 있다. 도어(350)가 적절하지 않게 위치할 경우, 컴퓨터(220)는 상기 플레이어가 도어(350)를 열거나 닫게 지시하도록 표시 장치(230)를 제어할 수 있다. 선택적으로, 컴퓨터(220)는 도어(350)를 열거나 닫도록 모터(330)를 구동시킬 수 있다.

[0029] 도 8a에 도시한 바와 같이, 도어(350)가 상기 닫힌 위치에 있을 때, 내측 표면(370)은 로컬 플레잉 카드들(280)이 프린팅 메커니즘(290)에 의해 출력되는 바를 따라 프린팅 평면(P)에 대해 각도( $\alpha$ )로 기울어질 수 있으며, 프린팅 메커니즘(290)으로부터 거리( $\Delta$ )로 프린팅 평면(P)을 가로지를 수 있다. 외측 표면(360)은 프린팅 평면(P)에 대해 각도( $\beta$ )로 기울어질 수 있으며, 딜러 시스템(110)이 사용될 때에 프린팅 평면(P) 아래에 위치할 수 있다. 각도( $\alpha$ ), 각도( $\beta$ ) 및 거리( $\Delta$ )가 로컬 플레잉 카드들(280)의 크기에 근거하여 변화될 수 있는 점이 고려된다. 예를 들면, 플레잉 카드들(280)은 약 63mm×약 88mm 정도가 될 수 있다. 이러한 로컬 플레잉 카드들(280)을 이용하는 실시예들에 있어서, 각도( $\alpha$ )는 약 122.5도 내지 약 152.5도 사이가 될 수 있고, 각도( $\beta$ )는 약 19.5도 내지 약 49.5도 사이가 될 수 있으며, 거리( $\Delta$ )는 약 37mm 내지 약 41mm 사이가 될 수 있다. 예를 들면, 각도( $\alpha$ )는 대략 137.5도가 될 수 있고, 각도( $\beta$ )는 약 34.5도가 될 수 있으며, 거리( $\Delta$ )는 약 39mm 정도가 될 수 있다.

[0030] 전술한 바와 같이, 도어(350)가 닫힌 위치에 있을 때, 로컬 플레잉 카드들(280)은 페이스 다운으로 분배될 수 있다. 예를 들면, 프린팅 메커니즘(290)은 도어(350)의 내측 표면(370)을 향해 프린팅 평면(P)을 따라 로컬 플레잉 카드(280)를 페이스 업으로 출력할 수 있다. 플레잉 카드(280)가 내측 표면(370)에 접촉함에 따라, 플레잉 카드(280)은 프린팅 평면(P)으로부터 상방으로 방향을 바꿀 수 있다(도 8a 참조). 플레잉 카드(280)가 프린팅 메커니즘(290)에 의해 완전히 출력되면(즉, 플레잉 카드(280)가 프린팅 메커니즘(290)에 의해 더 이상 지지되지 않으면), 플레잉 카드(280)의 후면 단부(380)는 플레잉 카드(280)가 내측 표면(370)에만 잠시 접촉되도록 캐비닛(340)의 외측 표면(360)을 향해 하강할 수 있다(도 8b 참조). 플레잉 카드(280)가 내측 표면(370)의 가장 안쪽의 단부(390)에 대해 선회(pivot)하는 동안, 플레잉 카드(280)의 후면 단부(380)는 이후에 외측 표면(360)을 향해 계속 떨어질 수 있다(도 8c 참조). 결국, 플레잉 카드(280)의 후면 단부(380)는 외측 표면(360) 상에 안착할 수 있으며, 플레잉 카드(280)의 선회 결과로서 플레잉 카드(280)의 전면(270)은 프린팅 메커니즘(290)(도 8d 참조)에 부딪칠 수 있다. 플레잉 카드(280)는 이후에 페이스 다운으로 외측 표면(360)을 벗어나 상기 플레이어(도 8e 참조)에게 미끄러진다.

[0031] 또한 상술한 바와 같이, 도어(350)가 열린 위치에 있을 때, 로컬 플레잉 카드들(280)은 페이스 업으로 분배될 수 있다. 도어(350)가 닫힌 위치에 있을 때와 유사하게, 프린팅 메커니즘(290) 프린팅 평면(P)을 따라 로컬 플레잉 카드(280)를 페이스 업으로 출력할 수 있다. 그러나, 도어(350)가 상기 닫힌 위치에 있을 때와는 다르게, 플레잉 카드(280)가 상방으로 방향을 바꾸지 않게 된다. 이에 따라, 도 9에 도시한 바와 같이, 플레잉 카드(280)는 외측 표면(360) 상에 안착되게 외측 표면(360)을 향해 직접 하강하며, 이후에 페이스 업으로 외측 표면(360)을 벗어나 상기 플레이어에게로 미끄러진다.

[0032] 딜러들로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어들에 의한 카드 게임들에의 참여를 용이하게 하는 딜러 시스템들(110) 및 플레이어 시스템(120)을 동작시키는 예시적인 방법들이 설명된다. 비록 단지 하나의 딜러 시스템(110)이 앞서 설명되었지만, 단일 게임 기구가 다중 게임 테이블들에 위치하는 딜러 시스템들(110)을 구비할 수 있으며, 플레이어들이 상기 게임 테이블들의 임의의 하나에서 카드 게임에 참여하도록 플레이어 시스템들(120)을 사용할 수 있음을 이해할 수 있을 것이다. 예를 들면, 플레이어는 게임 기구가 주관하는 웹사이트(website)에 접속하도록 그의/그녀의 플레이어 시스템(120)을 사용할 수 있다. 상기 웹사이트가 딜러 시스템들(110)이 갖추어진 게임 테이블들의 리스트를 포함할 수 있고, 상기 플레이어가 상기 리스트된 게임 테이블들의 임의의 하나

에서 카드 게임들의 참가를 선택할 수 있는 점이 고려된다. 예를 들면, 상기 플레이어는 어떤 배팅 한계들, 어떤 딜러, 어떤 플레이어들을 포함하는 카드 게임 및/또는 다른 이유에서 참가를 선택할 수 있다. 주어진 카드 게임의 플레이어들이 상기 카드 게임의 딜러가 있는 게임 테이블에 가깝게 위치하는 플레이어들(이하, "로컬 플레이어"이라 함) 및 플레이어 시스템들(120)을 사용하여 상기 카드 게임으로부터 멀리 떨어져 참여하는 플레이어들(이하, "멀리 있는 플레이어"이라 함)를 모두 포함하는 점에 유의하기 바란다.

[0033] 멀리 있는 플레이어가 특정한 카드 게임에 참가하는 것을 선택하면, 딜러 시스템(110)의 표시 장치(160) 상에 표시되는 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)에 의해 상기 카드 게임의 딜러가 상기 멀리 있는 플레이어의 존재로 변경될 수 있다. 상기 딜러는 이후에 상기 멀리 있는 플레이어를 상기 카드 게임으로 참가시킬 수 있다. 달리 말하면, 상기 딜러는 상기 멀리 있는 플레이어가 마치 로컬 플레이어인 것처럼 상기 멀리 있는 플레이어와 상호 작용하도록 딜러 시스템(110)을 이용할 수 있다. 예를 들면, 상기 딜러는 입력 장치(170), 스캐너(180) 및/또는 카메라(185)를 통해 상기 멀리 있는 플레이어와 대화하거나, 동작을 취하거나 카드들을 나누어주거나, 배팅을 관리하거나 및/또는 다른 상호 작용을 할 수 있다. 또한, 상기 로컬 플레이어들은 입력 장치(170) 및/또는 카메라(185)를 통해 상기 멀리 있는 플레이어와 대화하거나, 동작을 취하거나, 배팅을 하거나 및/또는 다른 상호 작용을 할 수 있다. 비록 상기 딜러, 상기 로컬 플레이어 및 상기 멀리 있는 플레이어들 사이의 상호 작용이 네트워크화된 게임 시스템(100)의 구성 요소들을 통하더라도, 상기 상호 작용이 전화를 통해서도 이루어짐을 이해할 수 있을 것이다. 예를 들면, 다른 이유들로 인한 보안을 위해 배팅이 네트워크화된 게임 시스템(100)을 통하는 대신에 전화를 사용하여 이루어지는 점이 고려된다.

[0034] 어떤 경우에 있어서, 상기 딜러가 멀리 있는 플레이 카드들(210)을 상기 플레이어들에게 나누어 줄 때, 멀리 있는 플레이 카드들(210)을 나타내는 전자 정보를 포착하게 하도록 상기 딜러가 멀리 있는 플레이 카드들(210)을 스캐너(180) 상부를 미끄러지게 할 수 있는 점이 고려된다. 이러한 정보는 플레이 카드들(210)의 각각의 순위들과 패들을 포함하거나 나타낼 수 있다. 컴퓨터(140)는 이후에 통신 모듈(187)을 이용하여 상기 정보를 플레이어 시스템(120)으로 전송할 수 있다. 비록 컴퓨터(140)가 상기 정보를 플레이어 시스템(120)에 직접 전송할 수 있지만, 컴퓨터(140)가 플레이어 시스템(120)에 상기 정보를 전송하기 전에 상기 정보를 변경할 수 있는 점도 고려된다. 예를 들면, 컴퓨터(140)는 플레이 카드들(210)의 각 순위와 패들을 결정하는 정보를 분석할 수 있으며, 플레이어 시스템(120)으로 상기 각 순위들과 패들을 전송만 할 수 있다. 선택적으로 또는 추가적으로, 컴퓨터(140)는 상기 정보를 플레이어 시스템(120)으로 전송하기 전에 플레이 카드들(210)이 페이스 다운 또는 페이스 업으로 분배되어야 하는지에 대한 지시를 상기 정보에 추가할 수 있다. 예를 들면, 상기 딜러는 입력 장치(170)를 이용하여 플레이 카드들(210)이 페이스 다운 또는 페이스 업으로 분배되는 지를 컴퓨터(140)에 구체적으로 지시할 수 있다. 선택적으로, 컴퓨터(140)는 카메라(185)에 의해 촬영된 이미지들을 분석하여 플레이 카드들(210)이 페이스 다운 또는 페이스 업으로 나누어지는 지를 결정할 수 있다.

[0035] 상기 카드 게임에 참가하는 동안, 상기 멀리 있는 플레이어는 상기 딜러, 로컬 플레이어 및/또는 다른 멀리 있는 플레이어들과 상호 작용하도록 플레이어 시스템(120)을 사용할 수 있다. 예를 들면, 상기 멀리 있는 플레이어는 플레이어 시스템(120)의 입력 장치(240) 및 플레이어 시스템(120)의 표시 장치(230) 상에 표시되는 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)를 이용하여 상기 딜러, 로컬 플레이어 및/또는 다른 멀리 있는 플레이어들과 상호 작용할 수 있다. 상기 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)가 상기 플레이어에게 카메라(185)에 의해 포착된 이미지들(예를 들면, 상기 딜러가 멀리 있는 플레이 카드들(210)을 상기 멀리 있는 플레이어 및/또는 다른 플레이어들에게 나누어 주는 이미지들)을 표시할 수 있고, 상기 멀리 있는 플레이어가 배팅하거나 및/또는 그렇지 않으면 상기 딜러, 로컬 플레이어 및/또는 다른 멀리 있는 플레이어들과 상호 작용하게 할 수 있는 점이 고려된다.

[0036] 또한, 상기 멀리 있는 플레이어는 프린터(260)를 이용하여 상기 딜러와 상호 작용할 수 있다. 전술한 바와 같이, 컴퓨터(140)가 멀리 있는 플레이 카드들(210)을 나타내는 전자 정보를 플레이어 시스템(120)으로 전송할 수 있다. 프린터(260)는 이러한 정보를 컴퓨터(220)를 통해 수신할 수 있으며, 이를 로컬 플레이 카드들(280)의 앞면들(270)에 프린트할 수 있다. 프린터(260)는 이후에 로컬 플레이 카드들(280)을 상기 멀리 있는 플레이어에게 페이스 업 또는 페이스 다운하여 선택적으로 나누어 줄 수 있다. 예를 들면, 도 8a 내지 도 8e 및 도 9를 참조하여 전술한 바와 같이, 도어(350)가 닫혔을 경우에는 플레이 카드들(280)이 상기 멀리 있는 플레이어 페이스 다운으로 분배될 수 있고, 도어(350)가 열렸을 경우에는 상기 멀리 있는 플레이어에게 페이스 업으로 분배될 수 있다. 따라서, 프린터(260)가 상기 정보를 로컬 플레이 카드들(280)의 앞면들(270)에 프린트하기 전에, 컴퓨터(220)가, 딜러 시스템(110)으로부터 수신되는 상기 전자 정보에 근거하여, 로컬 카드들(280)을 정확하게 페이스 업 또는 페이스 다운으로 분배하게 도어(350)가 적절하게 위치하였는지를 결정하도록 센서(320)를 사용하는 점이 고려된다. 도어(350)가 적절하게 위치하지 않은 경우, 컴퓨터(220)는 상기 멀리 있는 플레이어가 도어(350)

를 열거나 닫게 지시하도록 표시 장치(230)를 제어할 수 있다. 선택적으로, 컴퓨터(220)는 모터(330) 도어(350)를 열거나 닫도록 모터(330)를 구동시킬 수 있다. 프린터(260)는 이후에 멀리 있는 플레이 카드들(210)을 나타내는 상기 정보를 로컬 플레이 카드들(280)의 앞면들(270)에 프린트할 수 있으며, 로컬 카드들(280)을 페이스 업 또는 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 정확하게 나누어 줄 수 있다.

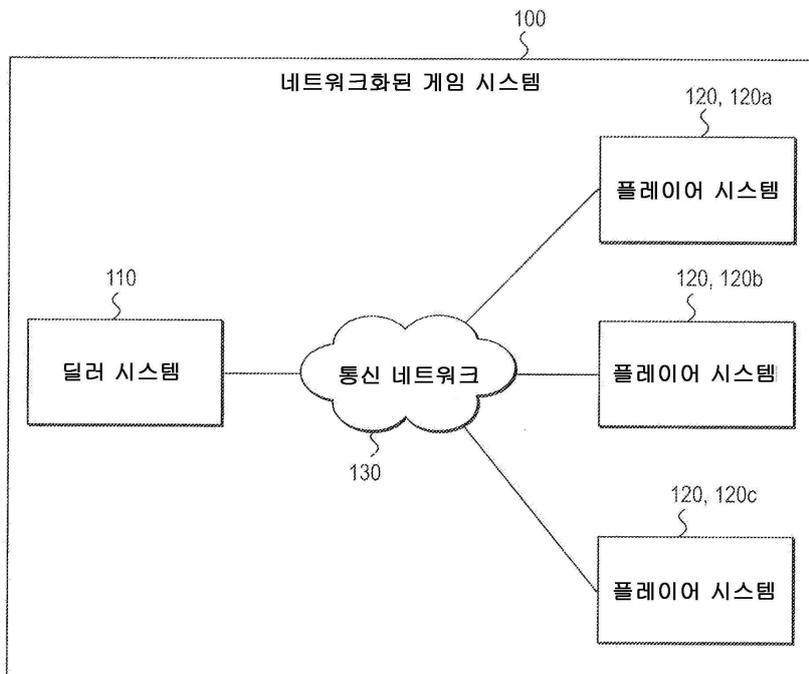
[0037] 상기 딜러가 멀리 있는 플레이 카드들(210)을 상기 플레이어에게 분배하는 이미지들을 표시함과 각기 동일한 패들과 순위들을 갖는 로컬 플레이 카드들(280)을 멀리 있는 플레이 카드들(210)로서 페이스 업 또는 페이스 다운으로 상기 플레이어에게 선택적으로 분배함에 의하여, 네트워크화된 게임 시스템(100)이 상기 멀리 있는 플레이어를 위해 상기 로컬 플레이어들의 게임 경험들 유사하게 대체시킬 수 있는 점이 고려된다. 상기 멀리 있는 플레이어가 로컬 플레이 카드들(280)을 다룰 수 있기 때문에, 표시 장치(230)의 그래픽 사용자 인터페이스(GUI) 상에 플레이어의 카드들을 표시할 필요가 없게 된다. 따라서, 다중의 멀리 있는 플레이어들을 위해 동일한 방에 앉아 멀리 있는 위치에서 진행되는 하나의 카드 게임에 참여하는 것이 가능할 수 있다. 이에 따라, 네트워크화된 게임 시스템(100)이 카드 게임들의 딜러들로부터 멀리 떨어져 위치하는 플레이어들에 의한 카드 게임들의 참여를 용이하게 할 수 있는 점이 고려된다.

[0038] 전술한 본 발명의 실시예들 및 측면들이 특허 청구 범위에 기재된 본 발명을 제한하는 것은 아니다. 전술한 특징들 및 원리들을 포함하는 다른 실시예들도 본 발명의 범주에 속한다. 예를 들면, 컴퓨터들(140, 220)에 의해 수행되는 과정들이 그렇지 않게 컴퓨터들(140, 220)들 사이에 나누어질 수도 있는 점도 고려된다. 또한, 컴퓨터들(140, 220)에 의해 수행되는 과정들의 일부 또는 전체가, 예를 들면, 통신 네트워크(130)의 구성 요소들인 컴퓨터들 및/또는 딜러 시스템(110) 및/또는 플레이어 시스템(120)의 다른 구성 요소들 내에 있는 컴퓨터들과 같은 다른 컴퓨터들에 의해 대신하여 수행될 수 있는 점도 고려된다.

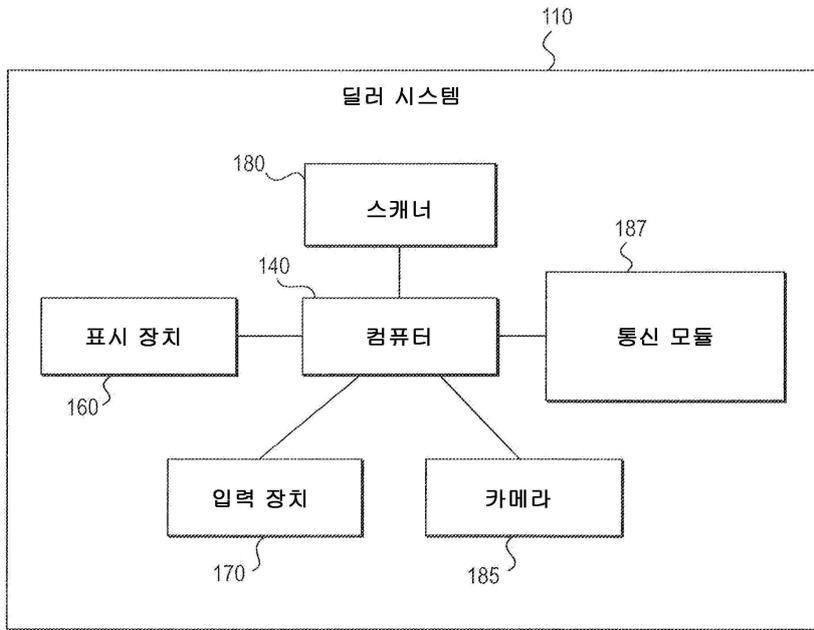
[0039] 전술한 바에 있어서, 다양한 특징들은 본 발명을 서술하기 위한 목적들로 함께 관련지어졌다. 본 발명의 방법이 각 청구항에 명확하게 기재된 하나 또는 그 이상의 특징들을 요구하는 청구 범위의 발명이 반영되는 것으로 해석되는 것은 아니다. 오히려, 하기 청구 범위가 반영되는 경우에는 본 발명의 측면들은 여기에 개시된 임의의 특정 실시예의 모든 특징들 보다는 일부와 관련될 수 있다.

**도면**

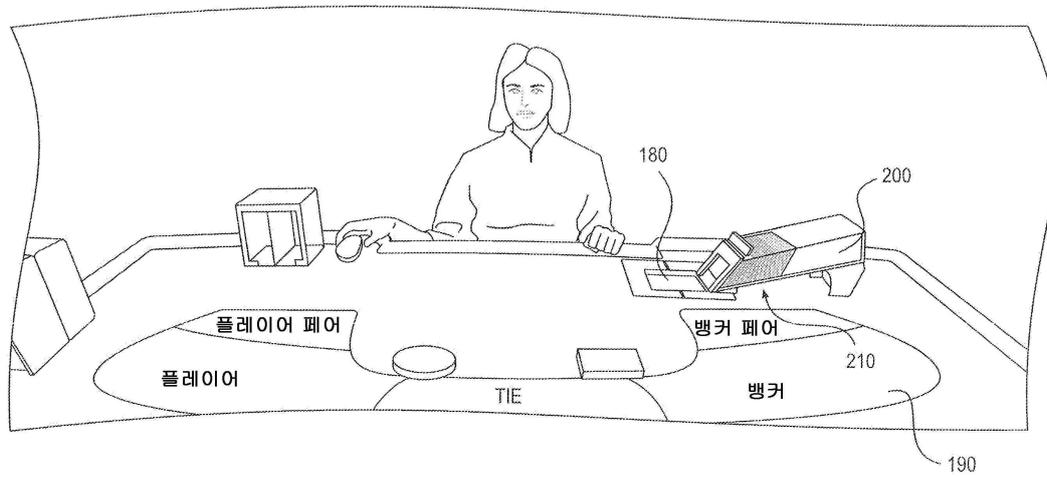
**도면1**



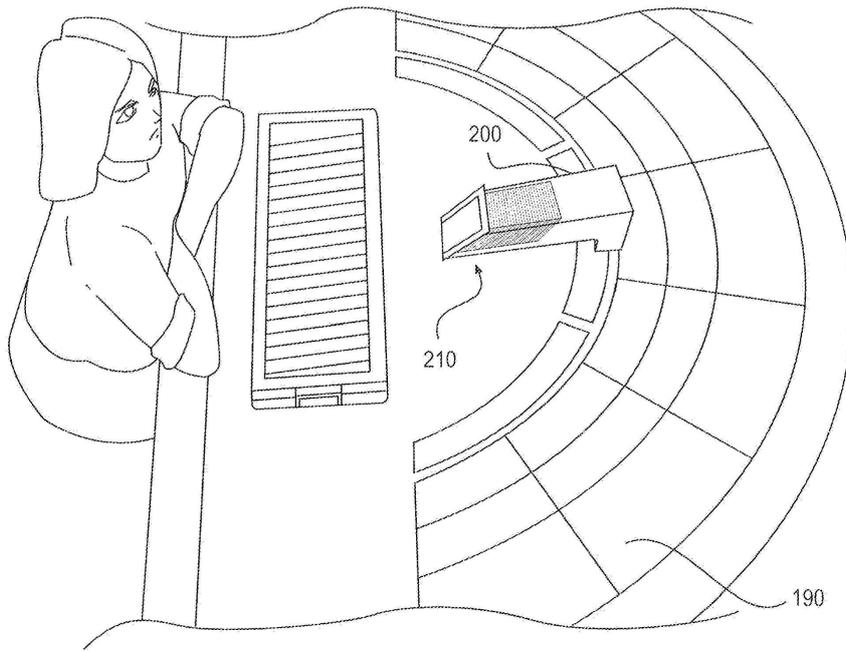
도면2



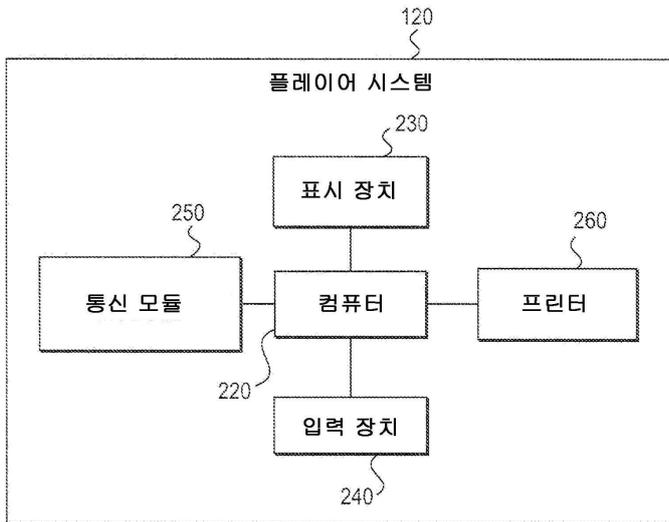
도면3



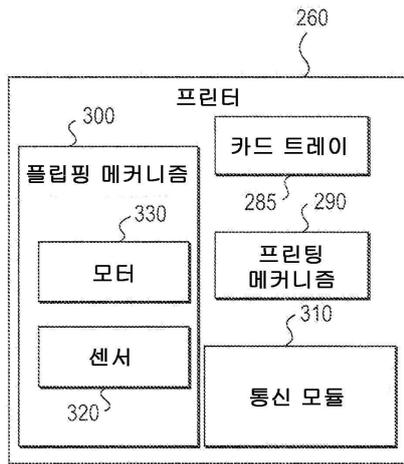
도면4



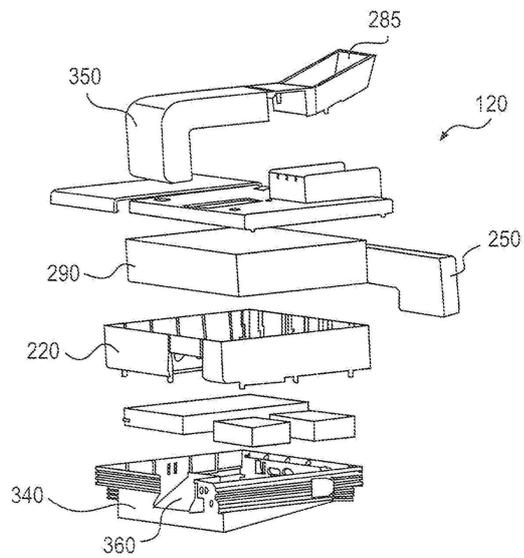
도면5



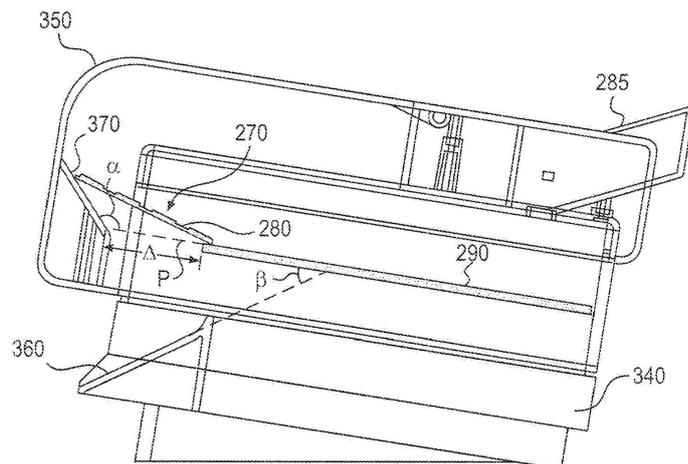
도면6



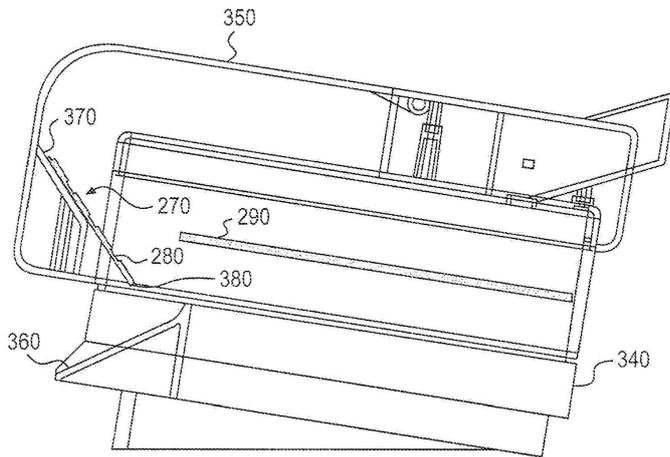
도면7



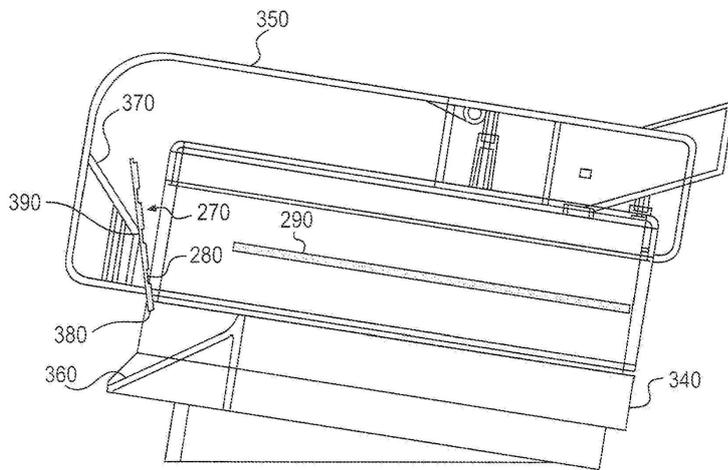
도면8a



도면8b



도면8c



도면8d

