

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成20年10月16日(2008.10.16)

【公表番号】特表2004-507330(P2004-507330A)

【公表日】平成16年3月11日(2004.3.11)

【年通号数】公開・登録公報2004-010

【出願番号】特願2002-523276(P2002-523276)

【国際特許分類】

A 6 3 F 9/00 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 9/00 5 1 3

【手続補正書】

【提出日】平成20年8月27日(2008.8.27)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

カジノにおける、コンピュータ化された賭博管理方法であって、
ユーザによる、コンピュータ化された一以上の賭博ゲームをプレイし、
ユーザによる一以上のコンピュータ化された賭博ゲームの実行の程度に応じた胴元スコアをユーザに割り当て、
一以上のプレイヤーが胴元に対してプレイするゲームであって、胴元のオッズがプレイヤーのオッズより良い、コンピュータ化されたカジノゲームにおいて、ユーザの胴元スコアに応じて、胴元の役割をユーザにオファーする、
方法。

【請求項 2】

ユーザによる一以上のコンピュータ化された賭博ゲームをプレイすることは、胴元に対しコンピュータ化されたゲームをプレイすることを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

胴元に対しコンピュータ化された賭博ゲームをプレイすることは、胴元を務める他のプレイヤー達とゲームをプレイすることを含む、請求項 1 または 2 に記載の方法。

【請求項 4】

一以上のコンピュータ化された賭博ゲームをプレイすることは、胴元が参加しないコンピュータ化された賭博ゲームをプレイすることを含む、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の方法。

【請求項 5】

胴元スコアを割り当てることは、カジノにおけるユーザの全賭金によって決まるスコアを割り当てることを含む、請求項 1 から 4 のいずれかに記載の方法。

【請求項 6】

胴元スコアを割り当てることは、カジノでユーザがプレイしたラウンド数によって決まるスコアを割り当てることを含む、請求項 1 から 5 のいずれかに記載の方法。

【請求項 7】

胴元スコアを割り当てることは、カジノでのユーザの純損失によって決まるスコアを割り当てることを含む、請求項 1 から 6 のいずれかに記載の方法。

【請求項 8】

胴元スコアを割り当てることは、カジノで胴元を務めるユーザのそれまでに得た収益によって決まるスコアを割り当てることを含む、請求項 1 から 7 のいずれかに記載の方法。

【請求項 9】

胴元スコアを割り当てることは、ユーザが胴元を務めることに関心を有する特定のコンピュータ化されたゲームにおける行動によって決まるスコアを割り当てることを含む、請求項 1 から 8 のいずれかに記載の方法。

【請求項 10】

胴元スコアを割り当てることは、実質的に、ユーザが胴元を務めることに関心を有するコンピュータ化されたゲームをプレイするときに為される行動にのみ基づいて決定されるスコアを割り当てることを含む、請求項 9 に記載の方法。

【請求項 11】

胴元スコアを割り当てることは、カジノでの少なくとも一つの前のセッションに、少なくとも部分的に基づいて決定される胴元スコアを割り当てることを含む、請求項 1 から 9 のいずれかに記載の方法。

【請求項 12】

ユーザの胴元スコアに対し加減される胴元点を、ユーザが受信または送信することを許容する、請求項 1 から 11 のいずれかに記載の方法。

【請求項 13】

ユーザの胴元スコアに応じて胴元の役割をユーザにオファーすることは、胴元を務めることに興味を持つ複数のユーザのうち最大の胴元スコアを持つユーザに対して胴元の役割をオファーすることを含む、請求項 1 から 12 のいずれかに記載の方法。

【請求項 14】

ユーザの胴元スコアに応じて胴元の役割をユーザにオファーすることは、ユーザの胴元スコアが所定の閾値を越えている場合に、当該ユーザに対して胴元の役割をオファーすることを含む、請求項 1 から 13 のいずれかに記載の方法。

【請求項 15】

胴元の役割をユーザにオファーすることは、前記ユーザが胴元になった場合に十分なクレジットを持つであろう事を条件に、当該ユーザに対して胴元の役割をオファーすることを含む、請求項 1 から 14 のいずれかに記載の方法。

【請求項 16】

胴元の役割をユーザにオファーすることは、胴元の役割を複数のユーザにオファーし、各ユーザが胴元の役割を分担することを含む、請求項 1 から 12、14 および 15 の、いずれかに記載の方法。

【請求項 17】

胴元の役割をユーザにオファーすることは、カジノにおけるユーザの勝ちオッズと負けオッズを均等にするように胴元の役割をオファーすることを含む、請求項 1 から 16 のいずれかに記載の方法。

【請求項 18】

一以上のコンピュータ化された賭博ゲームをプレイすることは、ソフトウェアで供給される賭博ゲームをプレイすることを含む、請求項 1 から 17 のいずれかに記載の方法。

【請求項 19】

ソフトウェアで供給される賭博ゲームをプレイすることは、通信ネットワークを介して供給される賭博ゲームをプレイすることを含む、請求項 18 に記載の方法。

【請求項 20】

一以上のコンピュータ化された賭博ゲームをプレイすることは、周知のカジノゲームをプレイすることを含む、請求項 1 から 19 のいずれかに記載の方法。

【請求項 21】

一人以上のユーザが一以上のコンピュータ化された賭博ゲームをプレイすることは、ゲームをセルラーネットワークを介してプレイすることを含む、請求項 1 から 20 のいずれかに記載の方法。

【請求項 2 2】

ユーザが賭博ゲームのプレイヤーになることに関心を有するという指示と、ユーザが当該賭博ゲームの胴元になることに関心を有するという指示と、を受け取る入力インターフェースと、

胴元キューに応じて、胴元になることに関心を有している一人以上のユーザと、プレイヤーになることに関心を有している一人以上のユーザを選択し、胴元になることに関心を有している一人以上のユーザから選ばれた一人以上のユーザが胴元の役割を演じ、プレイヤーになることに関心を有している一人以上のユーザから選ばれた一人以上のユーザがプレイヤーとして行動する賭博ゲームの結果を決定するプロセッサと、を備え、

前記胴元キューは、各ユーザの胴元スコアを有し、胴元スコアは各ユーザが胴元となれるかどうかの資格を表す、賭博装置。

【請求項 2 3】

前記入力インターフェースは、通信ネットワークを介して前記指示を受け取る、請求項 2 2 に記載の賭博装置。

【請求項 2 4】

前記プロセッサは、胴元になることに関心を有しているとの指示を送ったユーザであって、胴元の役割のそれぞれの部分を受け取るだけの十分な胴元スコアを持つユーザのほぼ全てを選択する、請求項 2 2 または 2 3 に記載の装置。

【請求項 2 5】

前記入力インターフェースは、少なくとも一人のユーザから、該ユーザが胴元を務めたいと希望している複数のゲームの属性を受け取るよう構成されている、請求項 2 2 から 2 4 のいずれかに記載の装置。

【請求項 2 6】

前記プロセッサは、各ユーザについての前記胴元スコアを、前記入力インターフェースがユーザから胴元になることに関心を有しているとの指示を受領した順序に応じて決定する、請求項 2 2 から 2 5 に記載の装置。

【請求項 2 7】

入力インターフェースはセルラーネットワークから指示を受領する、請求項 2 2 から 2 6 のいずれかに記載の装置。

【請求項 2 8】

胴元役と一人以上のプレイヤー役を有する、コンピュータ化された賭博ゲームの管理方法であって、

一人以上のユーザを、ゲームの胴元になることに関心を有するユーザの胴元キューに登録し、

一人以上のユーザを、ゲームのプレイヤーになることに関心を有するユーザのプレイヤーキューに登録し、

一人以上のユーザを胴元キューから選択すると共に、一人以上のユーザをプレイヤーキューから選択し、

選択されたユーザによりゲームを行い、

一人以上の胴元キューから選択されたユーザは、プレイヤーの賭け金を受け取ると共にプレイヤーの儲けの支払いをカバーして、胴元の役割を務め、

一人以上のユーザキューから選択されたユーザは、プレイヤーとして行動し、

プレイヤーキューのユーザと胴元キューのユーザの両方が、ゲームの管理には関わっていない、管理方法。

【請求項 2 9】

前記胴元キューは一人以上のユーザ各々の胴元スコアを格納しており、前記胴元スコアは、各ユーザに対して、胴元として務める資格を有することを示す、請求項 2 8 に記載の方法。