

【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】令和1年11月7日(2019.11.7)

【公表番号】特表2019-506994(P2019-506994A)

【公表日】平成31年3月14日(2019.3.14)

【年通号数】公開・登録公報2019-010

【出願番号】特願2018-556789(P2018-556789)

【国際特許分類】

A 6 3 F 1/06 (2006.01)

A 6 3 F 13/80 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 1/06 A

A 6 3 F 13/80 F

A 6 3 F 13/80 C

【手続補正書】

【提出日】令和1年9月30日(2019.9.30)

【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】

修正されたバカラテーブル面を使用してバカラカードゲームをプレイする方法であって

、前記バカラテーブル面は、

現実の金銭の金銭的価値を有するチップを蓄えるコイントレイと、
プレイヤーハンドのためにカードシューからカードを受け取るプレイヤーハンド領域と

、パンカーハンドのために前記カードシューからカードを受け取るパンカーハンド領域と

、前記バカラテーブル面に亘って分配された複数のベット領域であって、各ベット領域が

、前記バカラゲームに勝つよう前記プレイヤーハンドに対する少なくとも1つのチップのウェイジャーを受け取るプレイヤープライマリーウェイジャースポットと、

前記バカラゲームに勝つよう前記パンカーハンドに対する少なくとも1つのチップのウェイジャーを受け取るパンカープライマリーウェイジャースポットと、

前記パンカーハンドと前記プレイヤーハンドとの間のタイに対する少なくとも1つのチップのウェイジャーを受け取るタイプライマリーウェイジャースポットと、

前記パンカーハンド後に前記プレイヤーハンドが前記パンカーハンドよりも多くのレッドカードを有する少なくとも1つのチップのカラーサイドベットを受け取る第1のカラーサイドベットスポットと、

前記バカラゲーム後に前記プレイヤーハンドが前記パンカーハンドよりも多くのブラックカードを有する少なくとも1つのチップのカラーサイドベットを受け取る第2のカラーサイドベットスポットと、

前記バカラゲーム後に前記パンカーハンドが前記プレイヤーハンドよりも多くのレッドカードを有する少なくとも1つのチップのカラーサイドベットを受け取る第3のカラーサイドベットスポットと、

前記バカラゲーム後に前記バンカーハンドが前記プレイヤーハンドよりも多くのブラックカードを有する少なくとも1つのチップのカラーサイドベットを受け取る第4のカラーサイドベットスポットとを含む、

複数のベット領域と、

前記カラーサイドベットの各々についてのペイアウトを示すペイテーブルとを含み、当該方法は、

前記カラーサイドベットスポットのうちの少なくとも1つに対するギャンブラーからの現実の金銭の金銭的価値を有する少なくとも1つのチップのウェイジャーを、カラーサイドベットの選択として受け取るステップと、

標準的なバカラルールに従って、前記プレイヤーハンド領域に前記プレイヤーハンドを配り、前記バンカーハンド領域に前記バンカーハンドを配るステップであって、前記プレイヤーハンド及び前記バンカーハンドは、カードを含み、各カードは、複数のカードカラーからのカラーを有する、ステップと、

前記選択されたハンド内の前記選択されたカラーのカードの数が相手方のハンド内の前記選択されたカラーのカードの数を超えることに応答して、チップのペイアウトを、前記ペイテーブル内の勝っているカラーサイドベットのために示されるペイアウトに従って、前記コントレイから、前記ウェイジャーが受け取られた前記カラーサイドベットスポットに分配するステップと、

前記選択されたハンド内の前記選択されたカラーの前記カードの数が前記相手方のハンド内の前記選択されたカラーの前記カードの数よりも少ないと応答して、前記選択されたカラーサイドベットスポットから前記コントレイ内に前記カラーサイドベットを回収するステップと、

前記バカラカードゲーム内の前記勝っているハンドが前記プレイヤーハンドであるかあるいは前記バンカーハンドであるかを決定するステップと、

前記勝っているハンドが前記選択されたハンドと同じであるかを決定するステップと、前記勝っているハンドが前記選択されたハンドと同じでないことに応答して、前記カラーサイドベットを前記カラーサイドベットスポットから前記コントレイに回収するステップとを含む、

方法。

【請求項2】

前記選択されたハンド内の前記選択されたカラーの前記カードの数が相手側のハンド内の前記選択されたカラーの前記カードの数と等しいことに応答して、前記カラーサイドベットを前記ギャンブラーに戻すステップを更に含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記選択されたハンド内の前記選択されたカラーの前記カードの数が前記相手方のハンド内の前記選択されたカラーの前記カードの数と等しいことに応答して、チップのペイアウトを、前記ペイテーブル内の勝っているカラーサイドベットのために示されるペイアウトに従って、前記コントレイから、前記ウェイジャーが受け取られた前記カラーサイドベットスポットに分配するステップを更に含む、請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記バカラゲームの結果がタイであることに応答して、前記カラーサイドベットを前記ギャンブラーに戻すステップを更に含む、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

カラーサイドベットの選択として受け取るステップは、

前記バカラゲームの結果に対する少なくとも1つのチップのプライマリーウェイジャーが、前記プレイヤープライマリーウェイジャースポット、前記バンカープライマリーウェイジャースポット、又は前記タイプライマリーウェイジャースポットにおいて受け取られたか否かを決定するステップと、

前記プライマリーウェイジャーが前記バンカープライマリーウェイジャースポットで受け取られたことの決定に応答して、前記バンカーハンドだけに対するカラーサイドベット

を有効にするステップと、

前記プライマリーウェイジャーが前記プレイヤーブライマリーウェイジャースポットで受け取られたことの決定に応答して、前記プレイヤーだけに対するカラーサイドベットを有効にするステップと、

前記プライマリーウェイジャーがタイプライマリーウェイジャースポットで受け取られたことの決定に応答して、前記プレイヤーハンド又は前記バンカーハンドのいずれかに対するカラーサイドベットを有効にするステップとを更に含む、

請求項1に記載の方法。

【請求項6】

前記カラーサイドベットのうちの少なくとも1つについて前記ペイテーブルによって示されるペイアウトは、前記バカラゲームの間に配られるカードの数に依存する、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

前記ペイテーブル内の勝っているカラーサイドベットについて示されるペイアウトに従ってチップのペイアウトを分配するステップは、

前記選択されたハンドが前記プレイヤーハンドであり、前記選択されたカラーがレッドであるならば、前記プレイヤーハンド内のレッドカードの数が前記バンカーハンド内のレッドカードの数を超えることに応答して、勝っているサイドベットと関連付けられるペイアウトを前記コingtレイから前記第1のカラーサイドベットスポットに分配するステップと、

前記選択されたハンドが前記プレイヤーハンドであり、前記選択されたカラーがブラックであるならば、前記プレイヤーハンド内のブラックカードの数が前記バンカーハンド内のブラックカードの数を超えることに応答して、勝っているサイドベットと関連付けられるペイアウトを前記コingtレイから前記第2のカラーサイドベットスポットに分配するステップと、

前記選択されたハンドが前記バンカーハンドであり、前記選択されたカラーがレッドであるならば、前記バンカーハンド内のレッドカードの数が前記プレイヤーハンド内のレッドカードの数を超えることに応答して、勝っているサイドベットと関連付けられるペイアウトを前記コingtレイから前記第3のカラーサイドベットスポットに分配するステップと、

前記選択されたハンドが前記バンカーハンドであり、前記選択されたカラーがブラックであるならば、前記バンカーハンド内のブラックカードの数が前記プレイヤーハンド内のブラックカードの数を超えることに応答して、勝っているサイドベットと関連付けられるペイアウトを前記コingtレイから前記第4のカラーサイドベットスポットに分配するステップとを更に含む、

請求項1に記載の方法。

【請求項8】

仮想のバカラゲームを実施するように構成される電子ゲームマシンであって、

ハウジングと、

該ハウジングによって支持されるディスプレイデバイスと、

前記ハウジングによって支持される複数の入力デバイスと、

複数の指令を格納するメモリに通信的に連結されるプロセッサとを含み、

前記複数の入力デバイスは、

クレジット残高を蓄えるように構成されるクレジットメータと、

金銭的価値と関連付けられる支払いを受け取って、前記クレジットメータ上の前記クレジット残高を増大させるように構成される、支払アクセプタと、

前記クレジットメータ上の前記クレジット残高からある額のペイアウトの開始を引き起こす入力を受け取るように構成される、キャッシュアウトデバイスとを含み、

前記複数の指令は、前記プロセッサによって実行されるときに、前記プロセッサを、前記メモリ、ディスプレイデバイス、及び前記複数の入力デバイスと協働させて、

各プレイしているカードが前記複数のカードカラーからのカラーを有する、複数のプレイしているカードの各々の表現を、前記メモリ内に格納させ、

各カラーサイドベットが前記複数のカードカラーからのカラーの組み合わせと選択されるハンドとしてのプレイヤーハンド又はバンカーハンドのうちの一方の選択とを含む、複数のカラーサイドベットについてのペイアウトを定めるペイテーブルを前記メモリ内に格納させ、

当該ゲームマシンへの入力を介して、前記複数のカラーサイドベットの中からのカラーサイドベットの選択と、該カラーサイドベットに対して賭けられた額とを受け取り、前記カラーサイドベットに対して賭けられた前記額だけ前記クレジットメータを減少させ、

疑似乱数生成器を使用して前記メモリからプレイしているカードの表現を無作為に選択することによって、標準的なバカラルールに従って前記プレイヤーハンド及び前記バンカーハンドを配らせ、そして、前記ディスプレイデバイス上に前記プレイヤーハンド及び前記バンカーハンドを表示させ、

以下のこと、即ち、

前記選択されたハンドが相手方のハンドよりも多い数の前記選択されたカラーのカードを有するならば、前記カラーサイドベットに勝つという結果であること、及び

前記選択されたハンドが相手方のハンドよりも少ない数の前記選択されたカラーのカードを有するならば、前記カラーサイドベットに負けるという結果であること

に従って、プログラムコードを使用して、前記カラーサイドベットの結果を決定させ、

前記カラーサイドベットに勝つという結果に応答して、前記メモリ内に格納される前記ペイアウトテーブルからのペイアウトの額を決定させ、前記ペイアウトの額だけ前記クレジットメータ上の前記クレジット残高を増大させ、

前記バカラゲームにおける前記勝っているハンドが前記プレイヤーハンドであるか或いは前記バンカーハンドであるかを決定し、

前記勝っているハンドが、前記選択されたハンドと同じであるか否かを決定し、

前記勝っているハンドが前記選択されたハンドと同じでないことに応答して、前記ギャンブラーが前記カラーサイドベットに負けたことを決定する、

電子ゲームマシン。

【請求項 9】

前記複数の指令は、更に、前記プロセッサに、

以下のグラフィック表現、即ち、

前記バカラゲーム後に前記プレイヤーハンドが前記バンカーハンドよりも多くのレッドカードを有するサイドベットについての第1のカラーサイドベットスポットのグラフィック表現、

前記バカラゲーム後に前記プレイヤーハンドが前記バンカーハンドよりも多くのブラックカードを有するサイドベットについての第2のカラーサイドベットスポットのグラフィック表現、

前記バカラゲーム後に前記バンカーハンドが前記プレイヤーハンドよりも多くのレッドカードを有するサイドベットについての第3のカラーサイドベットスポットのグラフィック表現、及び

前記バカラゲーム後に前記バンカーハンドが前記プレイヤーハンドよりも多くのブラックカードを有するサイドベットについての第4のカラーサイドベットスポットのグラフィック表現

を前記ディスプレイデバイス上に表示させ、

前記カラーサイドベットスポットの前記グラフィック表現のうちの1つの指定から前記カラーサイドベットの前記選択を受け取らせ、

前記ペイテーブルは、前記メモリ内に格納される前記ペイテーブルに従って前記カラーサイドベットの各々についての前記ペイアウトを示す、

請求項8に記載の電子ゲームマシン。