

(19)



**Евразийское
патентное
ведомство**

(11) **042979**(13) **B1**

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ЕВРАЗИЙСКОМУ ПАТЕНТУ

(45) Дата публикации и выдачи патента
2023.04.12

(51) Int. Cl. **G07F 17/32** (2006.01)
G07C 15/00 (2006.01)

(21) Номер заявки
201592127

(22) Дата подачи заявки
2014.06.05

(54) ИГРОВАЯ СИСТЕМА

(31) **61/831,829; 14157712.2**

(32) **2013.06.06; 2014.03.04**

(33) **US; EP**

(43) **2016.04.29**

(86) **PCT/EP2014/061718**

(87) **WO 2014/195414 2014.12.11**

(71)(72)(73) Заявитель, изобретатель и
патентовладелец:

ГРУБМЮЛЛЕР ВАЛЬТЕР (AT)

(74) Представитель:
Медведев В.Н. (RU)

(56) EP-A2-2551829
US-A1-2009176548

Anonymous: "Ruletas Digitales :: Productos :: Club Royal :: Máquinas y Software para Casinos", 10 April 2012 (2012-04-10), XP055118645, Retrieved from the Internet: URL: http://web.archive.org/web/20120410084822/http://www.clubroyal.com.ar/productos_ruletas_digitales.php [retrieved on 2014-05-19], the whole document

Anonymous: "Roulette Glossary, Terminology, Jargon, Slang, Vocabulary", 2 January 2012 (2012-01-02), XP055116893, Retrieved from the Internet: URL: http://web.archive.org/web/20120102212743/http://www.ildado.com/roulette_glossary.html [retrieved on 2014-05-08], page 2

(57) Способ игры в модифицированную электронную версию рулетки включает в себя предоставление набора исполняемых команд, размещенного в игровой системе, имеющей центральную систему серверов, генератор случайных чисел, базу данных, соединенную с электронной сетью, и по меньшей мере одно устройство отображения для представления игроку изображения рулеточного колеса, изображения рулеточного стола для ставок, а также устройство отображения принятия ставок для размещения ставок. Ставка игрока размещается, и случайный номер выбирается системой и соотносится с одним из области номеров на изображении стола для ставок в качестве выигрышного номера. Определяются выигрышные и проигравшие ставки, и выигрышный номер удаляется из области номеров на столе для ставок. Удаленный номер заменяется на выбранный случайным образом один из номеров, оставшихся в области номеров на столе, и заново вычисляются шансы каждой возможной ставки.

B1**042979****042979****B1**

Область техники, к которой относится изобретение

Настоящее изобретение в целом имеет отношение к устройствам и способам для игры в азартные игры. Конкретнее, настоящее изобретение имеет отношение к системе и способу игры в электронный вариант рулетки.

Уровень техники

Игра в рулетку изначально была придумана в восемнадцатом веке во Франции, и в существующем виде в нее играют чуть более двухсот лет. Рулетка является одной из игр в казино, в которой игроки могут делать ставки либо на один номер либо на диапазон номеров, на красный или черный цвет, или на четное либо нечетное число. Чтобы определить выигрышный номер и цвет, крупье раскручивает колесо в одном направлении, затем запускает по кругу шарик в противоположном направлении по наклонной круговой дорожке, проходящей по окружности колеса. С течением времени шарик теряет темп и выпадает на колесо и в раскрашенные и пронумерованные ячейки на колесе. Во французской или европейской рулетке на колесе присутствует 37 ячеек, а в американской рулетке колесо имеет 38 ячеек. Ячейки пронумерованы от 1 до 36, при этом каждое число соотносится либо с красным цветом либо с черным цветом. Дополнительные ячейки, как правило, зеленые и отождествляются с нулем для французского колеса или с нулем и двойным нулем для американского колеса, чтобы завершить маркировку ячеек.

Номера также отмечены на поверхности стола, соотнесенного с колесом, в соответствующих цветных клетках по стандартной схеме, известной в данной отрасли. У игроков в рулетку есть различные варианты ставок. Размещение внутренних ставок представляет собой либо выбор конкретного номера ячейки, в которую попадет шарик, либо небольшого диапазона ячеек на основе их близости на игровом поле стола. Игроки, желающие сделать "внешнюю" ставку, выберут ставки на более крупные позиционные группировки ячеек, цвет ячеек, либо на то, что выигрышный номер является нечетным или четным. Коэффициенты выплаты выигрыша для каждого типа ставок основываются на математической вероятности наступления события.

Рулеточный стол обычно задает минимальные и максимальные ставки, и эти правила обычно применяются отдельно для всех внутренних и внешних ставок игрока для каждого вращения колеса. Для внутренних ставок за столом, некоторые казино могут использовать отдельные фишки рулеточного стола различных цветов, чтобы различать игроков за столом. Игроки могут продолжать размещать ставки во время вращения шарика по колесу, пока дилер не объявит "Ставок больше нет".

Когда выигрышные номер и цвет определены колесом рулетки, дилер помещает маркер на этот выигрышный номер на игровом поле рулеточного стола. Когда маркер находится на столе, никакой игрок не может размещать ставку, собирать ставку или удалять какие-либо ставки со стола. Затем дилер сметает все прочие проигравшие ставки, либо вручную либо с помощью лопаточки, и определяет все выплаты для оставшихся внутренних и внешних выигрышных ставок. Когда дилер заканчивает производить выплаты, маркер убирается с доски, после чего игроки могут собрать свои выигрыши и сделать новые ставки. Выигравшие фишки остаются на доске.

Преимущество организатора игры относительно принятых ставок обеспечивается зеленым нулем и двойным нулем. В силу того что, кроме внутренней ставки на номер в качестве выигрышного номера, нет внешних ставок, связанных с какой-либо из зеленых лунок. Внешние ставки всегда будут проигрывать, когда одинарный или двойной ноль будет выигрышным номером. Однако организатор игры также имеет преимущество на внутренних ставках, потому что выплаты всегда устанавливаются на 35:1, тогда как математические шансы выигрыша принятых ставок на выигрышный номер составляют 1:37 или 1:38, в зависимости от того, какое колесо используется.

Хотя игры в казино изначально обеспечивались механическими устройствами, к примеру дилер распределяет колоды карт за столом для блэкджека, игрок физически бросает пару игровых кубиков при игре в кости или дилер раскручивает колесо в рулетке, электронная эра настигла и игры в казино. Электронные версии этих игр задействуют серверные компьютеры, взаимосвязанные с клиентами, такими как экраны устройств отображения и сенсорные экраны, для взаимодействия игрока и электронных генераторов случайных чисел, чтобы придать случайный характер наступлению событий, на которые игроки делают ставки. Организатор игры получает выгоду от такой модернизации за счет сокращения численности персонала, необходимого для контроля за электронной игрой, и, самое главное, за счет увеличения количества циклов ставок в час. Увеличенное количество циклов способствует более быстрому компьютеризированному сбору и распределению ставок и выигрышей, чем если дилер занимается каждой ставкой по отдельности.

Азартные игры в казино становятся все более конкурентными, так как все больше государственных организаций разрешает азартные игры в своих границах в качестве законной деятельности, хотя и под контролем. Например, в Соединенных Штатах азартные игры развились из того, что традиционно было исключительной сферой действия в одном штате (Невада), до текущей ситуации, когда казино можно найти во многих штатах. Из-за постоянно растущего количества доступных для широкой публики казино, отдельным казино приходится все интенсивнее конкурировать за клиентов. Одним из способов конкуренции является внедрение новых игр или вариаций традиционных игр в казино. Однако эти новые или модифицированные игры, как правило, требуют и существенных капиталовложений в столы и уни-

кальные устройства, чтобы играть в эту игру. Компьютеризированные азартные игры значительно облегчили внедрение новых или модифицированных игр. Изменения в программном обеспечении для разных игровых приложений с видимыми изменениями, появляющимися на просматриваемых клиентами устройствах отображения, гораздо эффективнее по стоимости и времени, чем закупка физических столов и механических машин.

Однако физическая игра в рулетку не очень поддается введению новых физических вариаций игры за рамками того, что практиковалось на протяжении веков. Вот почему необходим компьютеризированный или электронный вариант игры в рулетку, чтобы представить клиентам множество игр для поддержания интереса и повышения конкуренции между казино.

Раскрытие изобретения

Настоящее изобретение в целом направлено на способ игры в модифицированную электронную версию рулетки и предусматривает предоставление набора исполняемых команд, размещенного в игровой системе, имеющей центральную систему серверов, генератор случайных чисел, базу данных, соединенную с электронной сетью, и по меньшей мере одно устройство отображения для представления игроку изображения колеса рулетки, изображения рулеточного стола для ставок, а также устройство отображения принятия ставок для размещения ставок игроком. Ставка игрока принимается от устройства отображения принятия ставок, и случайный номер выбирается системой и соотносится с одним из области номеров на изображении стола для ставок в качестве выигрышного номера. Определяются выигрышные и проигравшие ставки, и выигрышный номер удаляется из области номеров на столе для ставок. Удаленный номер заменяется на выбранный случайным образом один из номеров, оставшихся в области номеров на столе, и заново вычисляются шансы каждой возможной ставки.

Технический результат - обеспечение автоматической электронной системы игры в рулетку.

В соответствии с настоящим изобретением предоставляется способ игры в модифицированную электронную версию рулетки, причем упомянутый способ включает в себя этапы, на которых

предоставляют набор исполняемых команд, размещенный в системе такого типа, когда в центральном офисе компании по обслуживанию азартных игр имеется центральная система серверов, генератор случайных чисел, а также база данных, соединенная с электронной сетью, и по меньшей мере одно устройство отображения для представления игроку представления розыгрыша для отображения изображения колеса рулетки, устройство отображения представления стола для отображения изображения рулеточного стола для ставок и устройство отображения принятия ставок для размещения ставок игроком;

принимают от устройства отображения принятия ставок заданную игроком ставку;

выбирают случайный номер и соотносят этот случайный номер с одним из области номеров, представленных на устройстве отображения представления стола;

назначают этот соотношенный один из области номеров в качестве выигрышного номера;

определяют выигрышные и проигравшие ставки;

удаляют выигрышный номер из области номеров, представленных на устройстве отображения представления стола;

заменяют удаленный номер на выбранный случайным образом один из номеров, оставшихся в области номеров, представленных на устройстве отображения представления стола;

заново вычисляют шансы каждой возможной ставки и

повторяют цикл ставок.

Эти и другие признаки, аспекты и преимущества настоящего изобретения будут лучше поняты и оценены специалистами в данной области техники с учетом нижеприведенных письменного описания изобретения, формулы изобретения и прилагаемых чертежей. Один из аспектов настоящего изобретения касается "физического" колеса рулетки, которое может быть заменено генератором случайных чисел для представления результата "вращения", а результат, в свою очередь, может быть отображен на электронном устройстве отображения, таком как устройство отображения компьютера или отображаемое колесо рулетки. Генератор случайных чисел может выбрать случайный номер и может соотнести этот случайный номер с одним из области номеров, представленных на устройстве отображения представления стола, например, этот случайный номер может быть отображен на колесе рулетки.

Генератор случайных чисел может выбирать случайные номера в электронной форме посредством реализации в аппаратном и/или программном обеспечении, что позволяет крупье вручную управлять колесом рулетки, а результат (автоматически) передается в систему, или автоматически посредством реального колеса рулетки с реальным шариком рулетки, притом что вбрасывание и удаление шарика работает полностью автоматически (например, с помощью пневматического, механического или подобного механизма).

Краткое описание чертежей

Теперь настоящее изобретение будет описано, для примера, со ссылкой на сопроводительные чертежи, где одинаковые ссылочные позиции обозначают одинаковые элементы, и на которых

фиг. 1 представляет собой схематическое изображение системы на основе вычислительной сети для игры в модифицированную электронную версию рулетки;

фиг. 2 представляет собой схематическое изображение сети серверов и межмодульной связи для си-

стемы, изображенной на фиг. 1;

фиг. 3 представляет собой вид сверху планировки игровой зоны в казино для игры в модифицированную электронную версию рулетки;

фиг. 4 представляет собой пример вида на экране представления стола для ставок и модуля принятия ставок для интерфейса игрока;

фиг. 5 представляет собой пример вида на экране модифицированного представления стола для ставок после нескольких циклов ставок с замененными номерами в области ставок и

фиг. 6 представляет собой блок-схему последовательности операций способа для игры в модифицированную электронную версию рулетки.

Одинаковые номера позиций относятся к одинаковым частям повсюду на различных видах чертежей.

Осуществление изобретения

Нижеследующее подробное описание является просто иллюстративным по своему характеру и не предполагает ограничения описываемых вариантов осуществления или применения или использования описываемых вариантов осуществления. Как используется в данном документе, слово "иллюстративный" или "пояснительный" означает "служащий примером, отдельным случаем или иллюстрацией". Любая реализация, описываемая в данном документе как "иллюстративная" или "пояснительная", не должна обязательно рассматриваться как предпочтительная или преимущественная по сравнению с другими реализациями. Все реализации, описываемые ниже, являются иллюстративными реализациями, предоставляющими возможность специалистам в данной области техники изготовить или использовать варианты осуществления настоящего изобретения, и не предполагают ограничения объема настоящего изобретения, который определяется формулой изобретения. Для целей описания в данном документе термины "верхний", "нижний", "левый", "задний", "правый", "передний", "вертикальный", "горизонтальный", а также их производные, будут относиться к настоящему изобретению в соответствии с ориентацией на фиг. 1. Кроме того, не предполагается привязки к какой-либо выраженной или подразумеваемой теории, представленной в предшествующих разделах "Область техники, к которой относится изобретение", "Уровень техники", "Сущность изобретения" или в нижеизложенном подробном описании. Также следует понимать, что конкретные устройства и технологические процессы, показанные на прилагаемых чертежах и описываемые в нижеследующем описании изобретения, представляют собой просто иллюстративные варианты осуществления идей настоящего изобретения, определяемых в прилагаемой формуле изобретения. Следовательно, конкретные размеры и другие физические характеристики, относящиеся к вариантам осуществления, раскрываемым в данном документе, не должны рассматриваться как ограничение, если формула изобретения явно не указывает иное.

В одной иллюстративной реализации настоящего изобретения, система 100 ставок в рулетке для игры в электронную модифицированную версию игры в рулетку продемонстрирована на фиг. 1-3, иллюстрирующих ее различные компоненты. Система 100 основана на вращениях колеса рулетки, как правило, за основу берется либо европейское колесо с тридцатью семью номерами либо американское колесо с тридцатью восемью номерами. Однако колеса с большим или меньшим количеством номеров тоже возможны. Физическое колесо рулетки может быть заменено на генератор случайных чисел, чтобы представлять результат "вращения", а этот результат, в свою очередь, может быть отображен на электронном устройстве отображения, таком как устройство отображения компьютера. Система 100 ставок в рулетке базируется в центральном офисе 102 обслуживания азартных игр, при этом в центральном офисе 102 по обслуживанию азартных игр помещается центральная система 110 серверов, исполняющая набор команд для игры в модифицированную версию рулетки. Система 110 серверов вмещает набор исполняемых команд для игры в модифицированную электронную версию рулетки и соединяется с сетью Интернет 150 с использованием линии 116 связи для того, чтобы связываться с подразделениями за пределами центрального офиса 102.

Интерфейс игрок/система в большинстве случаев содержит три элемента. Клиент 168a принятия ставок (фиг. 2) является элементом интерфейса, позволяющим игроку размещать ставки в системе 100, используя компьютер с сенсорным экраном или программное приложение, которое может быть запущено на компьютере 120, или беспроводное устройство, такое как персональное электронное устройство 123, или специальный интерфейс на игровой станции 160 в казино 140, 142 или зале 144 игровых автоматов. Клиент 168b представления стола предоставляет пользователю графическое изображение стола для ставок. Клиент 168a принятия ставок и клиент 168b представления стола, как правило, представляют собой унифицированное пользовательское интерфейсное устройство 168, установленное на игровой станции пользователя в игровой зоне 160. Однако функциональная модульность системы облегчает отделение друг от друга клиента 168a принятия ставок и клиента 168b представления стола при необходимости.

Система 100 ставок в рулетке поддерживает игроков в однопользовательском режиме и в многопользовательском режиме. В многопользовательском режиме одно или более казино 140, 142 для заключения пари на деньги или залов 144 игровых автоматов для развлекательной игры подписываются на модифицированную электронную версию рулетки, предлагаемую игровой службой 102. Каждое казино 140, 142 и зал 144 игровых автоматов имеет по меньшей мере одну игровую зону 160 для электронной рулет-

ки, в данном документе наглядно изображено в виде сетевого терминала. Предпочтительно, как продемонстрировано на фиг. 3, чтобы игровая зона 160 могла быть организована в форме "Королевский Театр", называемой так в электронной рулетке из-за способа расположения сидений. В показанной игровой зоне 160 представлена рассадка для обеспечения размещения двадцати четырех игроков одновременно. Центральный стол 162 включает в себя клиента 166 представления розыгрыша, который предоставляет игрокам электронное отображение колеса рулетки. За центральным столом 162 может быть предоставлено место восьми игрокам по кругу, при этом у каждого игрока есть специальный электронный интерфейс 168, который включает в себя модули, содержащие интерактивный клиент 168a принятия ставок (фиг. 2) и клиент 168b представления стола (фиг. 2) для ввода в систему величины и типа ставки, которую хочет сделать игрок. Окружение центрального стола 162 составляют некоторое количество расположенных на возвышении столов 164, при этом за каждым из расположенных на возвышении столов 164 может быть рассажено четыре игрока для общего количества в двадцать четыре игрока. Специалистам в данной области техники будет понятно, что количество так рассаживаемых игроков не ограничивается двадцатью четырьмя, а скорее зависит от соглашений, применяемых в системе 100 ставок в рулетке. Пользовательский ввод и представление информации разделяется по разным клиентам или модулям, чтобы приспособить систему 100 к разным конструкциям аппаратных средств. Как правило, пользовательский ввод состоит из панели ввода, которая может включать в себя физические кнопки, и системы вывода, состоящей из экрана устройства отображения, звуковых выходов и ламп. Специалистам в данной области техники будет понятно, что функции ввода и вывода могут быть включены в состав одного сенсорного устройства отображения для каждого игрока. Эти функции устройства полностью прозрачны, и для системы 100 не требуются уникальные аппаратные средства. Игровая зона 160 для рулетки способна связываться либо напрямую либо опосредованно с системой 110 серверов в центральном офисе 102 по электронной линии 124 связи через сеть Интернет 150. В качестве альтернативы, для крупного казино 140, 142 или зала 144 игровых автоматов, система 100 ставок в рулетке может быть расположена внутри этого казино 140, 142 или зала 144 игровых автоматов, или быть специально выделена ему, для работы нескольких игровых зон 160 для рулетки.

Система 100 ставок в рулетке также поддерживает игроков в однопользовательском режиме, чтобы позволить одиночному игроку участвовать в модифицированной электронной версии рулетки, представленной центральным офисом 102 обслуживания азартных игр. Одиночные игроки 120, как правило, задействуют персональный компьютер 122, который подключен с возможностью связи к сети Интернет 150 с помощью электронных линий 124 связи. В качестве альтернативы, одиночные игроки 120 также могут связываться с системой 100 игры в рулетку через сеть Интернет 150, используя портативное персональное электронное устройство 123 и электронную линию 125 связи с подвижными объектами специальной сети 126 связи. Эта сеть 126 связи, в свою очередь, способна связываться с сетью Интернет 150 через линию 127 связи. Специалисты в данной области техники легко поймут, что при этом персональное электронное устройство 123 может быть смартфоном, персональным цифровым помощником, нетбуком, переносным компьютером или иным подобным устройством, доступным в настоящее время или доступным в будущем, которое демонстрирует возможности электронной связи, такие как обмен текстовыми сообщениями, электронная почта, доступ к сети Интернет или другие протоколы связи. Персональный компьютер 122 или персональное электронное устройство 123 выступает в качестве клиента отображения, клиента ввода и клиента вывода для предоставления игроку возможности взаимодействия между одиночным игроком 120 и системой 100 ставок в рулетке.

Как показано на фиг. 2, система 110 серверов содержит сервер 111 базы данных, который является центральным элементом системы 110 серверов. Сервер 111 базы данных хранит долговременную информацию и все подключенные модули извлекают необходимую информацию с сервера 111 базы данных. Сервер 112 розыгрыша задействует генератор 113 случайных чисел для генерирования случайного результата в пределах заданного набора номеров. Полученный в результате этого номер повторно обрабатывается с использованием информации о предыдущих розыгрышах. Затем сервер 112 розыгрыша пересылает результат на клиенты 166 представления розыгрыша и на сервер 114 принятия ставок. После пересылки информации на сервер 114 принятия ставок принимаются новые правила для следующего розыгрыша. Сервер 114 принятия ставок принимает ставки от всех подключенных клиентов 168a принятия ставок, проверяет данные ввода посредством взаимодействия с сервером 116 аутентификации/авторизации и сохраняет ставки. Информация о ставках возвращается клиенту 168a принятия ставок и переправляется на сервер 115 управления столом. В зависимости от состояния игры, на сервер 112 розыгрыша отправляется запрос на новый "результат", после того как был принят и обработан результат всех ожидающих ставок, и этот результат был сохранен и переправлен клиентам 168a принятия ставок и на сервер 114 управления столом. Затем новый набор правил отправляется на сервер 112 розыгрыша. Система 117 администрирования, агентский интерфейс 118 для работы с сетевыми ресурсами, приложение 119 для подсчета, а также сервер 116 аутентификации/авторизации являются стандартными модулями, необходимыми для управления системой 110, и известны в данной отрасли. Дополнительно сервер 114 принятия ставок, сервер 115 управления столом, сервер 116 аутентификации/авторизации, система 117 администрирования, агентский интерфейс 118 для работы с сетевыми ресурсами, а также приложе-

ние 119 для подсчета, связываются с сервером 111 базы данных через интерфейс базы данных.

Типичные данные, выводимые на устройство отображения пользовательского интерфейсного устройства 168, демонстрируются на фиг. 4. В нижней части устройства отображения содержится клиент 168a принятия ставок, который включает в свой состав ряд сенсорных кнопок на экране, чтобы обеспечить пользовательский ввод для размещения ставок.

Виртуальные кнопки, реагирующие на прикосновение пользователя, могут включать в себя кнопки для контроля величины ставки, которая будет размещена, шансов на выигрыш конкретной ставки, общей размещенной ставки, кредита, остающегося в закладе пользователя, и кнопки для контроля за размещением/удалением фишек. В верхней части устройства отображения содержится клиент 168b и представления стола, который является графическим изображением стола для ставок и может графически моделировать типичный рулеточный стол для ставок, известный в данной отрасли. В случае многопользовательского режима, например с использованием игровой зоны 160 в казино 140, 142 или зале 144 игровых автоматов, каждый игрок принимает информацию о ставках других игроков, которые делят с ним один стол (игорную зону 160). В случае однопользовательского режима на экране отображается только информация о собственной деятельности игрока. Будь то многопользовательский режим или однопользовательский режим, соответствующие ставки могут быть показаны в отображении 168b клиента представления стола в виде виртуальных фишек, размещенных на обычном рулеточном столе.

Общий принцип игры для системы 100 рулетки состоит в том, что пользователь ставит на результат вращения колеса рулетки с 'N' номерами. Вероятность того, что результатом вращения будет определенный номер, составляет $1/N$. Когда начинается новая последовательность ставок, каждая область на колесе рулетки является местом для номера в диапазоне $0 \dots (N-1)$. Для каждого номера в результирующем наборе добавляется вторая характеристика, "цвет". Цветовая характеристика может присваиваться номеру согласно цвету номеров на рулеточном столе. После первого вращения колеса выигрышный номер заменяется на игровом поле стола для ставок, и заменяется на выбранный случайным образом номер из оставшихся $(N-1)$ номеров. Вторая характеристика (цвет) добавленного номера наследуется от замененного номера. После этого область номеров на столе для ставок опять содержит "N" номеров для следующего вращения. Однако вероятность для добавленного номера будет составлять $2/N$, так как этот номер дважды встречается в области номеров.

Каждое вхождение этого номера может иметь свою цветовую характеристику.

Последовательность продолжается при наличии области стола с N номерами, но после первого розыгрыша там будет несколько вхождений одного или более номеров, и шансы для отдельного номера будут меняться в зависимости от того, как часто этот номер используется в качестве замены для другого изъятого номера. Если в одном из последующих вращений будет выбран номер с несколькими вхождениями в области стола, то все эти вхождения будут заменены одним и тем же номером, выбранным из области доступных номеров. Вероятность того, что номер будет использован для замены последнего выбранного номера тоже зависит от количества вхождений в области номеров. Каждый заменяющий номер унаследует цветовую характеристику от клетки номера, который он заменяет.

В начале последовательности ставок каждый номер, отражающий элемент в области номеров, является уникальным и поэтому имеет уникальный цветовой атрибут. Как только имеется несколько элементов с одним и тем же номером, у них могут быть разные цветовые атрибуты. В этих случаях игроку могут быть предложены ставки на номер или на номер с определенным цветовым атрибутом. Доступность этих ставок зависит от игрового поля на игровом клиенте 168 и может быть случайной.

Графическая блок-схема последовательности операций способа 600 для игры в электронную модифицированную версию рулетки с использованием системы 100 ставок в рулетке показана на фиг. 6. Раунд последовательности ставок в игре начинается на этапе 602, и на этапе 604 пользователь получает заклад для ставок или кредит для использования в ходе последовательности ставок. Кредит может быть добавлен к счету пользователя или закладу совершенно прозрачно и это может быть совершено путем дополняющего внесения наличных денег через купюроприемник; путем внесения наличных денег через монетоприемник; путем перевода денег из "электронного кошелька" или путем "удаленного внесения" из кассы. Другие известные способы кредитования заклада пользователя предусматриваются и хорошо известны в данной отрасли. Дополнительно удаленный пользователь 120, играющий в однопользовательском режиме на персональном электронном устройстве 123 или домашнем компьютере, может открыть и пополнять счет хорошо известными в данной отрасли методами.

Что касается остального описания модифицированного способа 600 игры в рулетку, это описание будет направлено на многопользовательский режим с использованием игровой зоны 160 (фиг. 3) в казино 140. На этапе 606 эти пользователи в игровой зоне 160 задействуют клиент 168a принятия ставок в специальном пользовательском интерфейсном устройстве 168 на своих соответствующих игровых станциях за центральным столом 162 или за расположенным на возвышении столом 164, чтобы разместить желаемую ставку на виртуальном столе для ставок в отображении 168b клиента представления стола. Могут быть размещены разные ставки, например возможны внутренние ставки на отдельные номера, разделенные ставки, ставки на соседей, ставки на линию или ставки на равные шансы. Затем система 100 ставок автоматически уменьшает их соответствующие заклады на величину их ставок на этапе 608, ис-

пользуя макет типичного рулеточного стола для ставок в отображении 168b клиента представления стола.

После того как были выполнены ставки и корректировки счетов на этапах 606 и 608, колесо рулетки "раскручивается" на этапе 610. Вращение колеса рулетки реализуется за счет того, что генератор 113 случайных чисел выбирает случайное число и затем соотносит это случайное число по внутреннему алгоритму с пронумерованной лункой на представлении колеса рулетки на клиенте 166 представления розыгрыша. Выбранная пронумерованная лунка соответствует одному из пронумерованных квадратов и цвету, которые отображаются на столе для ставок в клиенте 168b представления стола, на этапе 612. Затем, на этапе 614, система 100 определяет те ставки, которые являются проигравшими ставками, и собирает эти ставки. После этого на этапе 616, система 100 перечисляет пользователю выигрышные ставки, прибавляя выигрыши к закладу пользователя. После того, как были сверены ставки для предыдущего вращения, система 100 определяет, на этапе 618, было ли предыдущее вращение заключительным вращением для последовательности ставок. Если предыдущее вращение было заключительным вращением, последовательность ставок завершается на этапе 630, и затем может быть начата новая последовательность ставок на этапе 602.

Однако, если предыдущее вращение не было заключительным вращением, способ переходит к этапу 620, на котором выигрышный номер удаляется из области номеров на колесе рулетки, отображаемом на клиенте 166 представления розыгрыша, и на столе для ставок, который отображается на клиенте 168b представления стола. Генератор 113 случайных чисел на этапе 622 по внутреннему алгоритму случайным образом выбирает номер из оставшейся области номеров и назначает новый номер на освободившуюся номерную клетку, при этом клетка сохраняет свой первоначальный цвет. Теперь будет по меньшей мере два экземпляра нового номера, присутствующие на столе для ставок, которые отображаются на клиенте 168b представления стола. Вследствие добавления повторного номера шансы каждой возможной ставки заново вычисляются на этапе 624, а игровое поле стола в клиенте 168b представления видоизменяется с учетом модифицированной нумерации и заново вычисленных шансов, на этапе 626. Затем технологический процесс возвращается к этапу 606 для размещения ставок участвующими игроками. Цикл продолжается, пока на этапе 618 система не определит, что произошло заранее заданное предельное количество повторений или что осталось позади заранее заданное количество циклов ставок, произошедших в пределах текущей последовательности ставок.

Обратимся к фиг. 5, здесь показан пример отображения 168b модифицированного игрового поля стола для ставок, в котором номера 4, 9, 13, 15, 24 и 34 были удалены из игры. Эти номера были заменены на дополнительные экземпляры номеров 1, 2 3 и 29. Кроме того, эти кратные добавленные номера теперь соотносятся с обоими цветами, и новые шансы на выплату выигрыша указываются с учетом вероятности каждой ставки.

Поскольку для описанных предпочтительных вариантов осуществления настоящего изобретения могут быть произведены многочисленные модификации, вариации и изменения в деталях, подразумевается, что все сущности, изложенные в предшествующем описании и продемонстрированные на сопроводительных чертежах, должны интерпретироваться как пояснительные, а не в ограничивающем смысле. Стало быть объем настоящего изобретения должен определяться прилагаемой формулой изобретения и ее допустимыми эквивалентами.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Система (100) ставок в рулетке для игры через циклы ставок на базе центрального офиса (102) обслуживания азартных игр, причем в центральном офисе (102) обслуживания азартных игр имеется центральная система (110) серверов, исполняющая набор команд для игры в электронную версию рулетки, при этом система (110) серверов содержит сервер (111) базы данных, сервер (112) розыгрыша, сервер (114) принятия ставок, сервер (115) управления столом и сервер (116) аутентификации,

при этом

система (110) серверов соединена с сетью (150) Интернет с использованием линии связи для того, чтобы связываться с подразделениями за пределами центрального офиса (102), причем подразделения имеют по меньшей мере одну игорную зону (160) для электронной рулетки с центральным столом (162), включающим в себя клиента (166) представления розыгрыша, который предоставляет игрокам электронное отображение колеса рулетки;

причем центральный стол (162) имеет для каждого игрока специальный электронный пользовательский интерфейс (168), который включает в себя модули, содержащие интерактивный клиент (168a) принятия ставок и клиент (168b) представления стола, причем интерактивный клиент (168a) принятия ставок позволяет игроку размещать ставки в системе (100) ставок в рулетке и клиент (168b) представления стола предоставляет пользователю графическое изображение стола для ставок, и

игорная зона (160) для электронной рулетки соединена с системой (110) серверов центрального офиса (102) по электронной линии (124) связи через сеть (150) Интернет;

сервер (111) базы данных выполнен с возможностью хранения долговременной информации;

сервер (112) розыгрыша задействует генератор (113) случайных чисел для генерирования случайного результата в пределах заданного набора номеров и выполнен с возможностью пересылки результата генератора (113) случайных чисел на клиенты (166) представления розыгрыша и на сервер (114) принятия ставок;

сервер (114) принятия ставок выполнен с возможностью приема ставок от всех подключенных клиентов (168а) принятия ставок, проверки данных ввода посредством взаимодействия с сервером (116) аутентификации и сохранения ставок, и возврата информации о ставках клиенту (168а) принятия ставок и перенаправления на сервер (115) управления столом,

вращение колеса рулетки реализуется за счет того, что генератор (113) случайных чисел выбирает случайное число и затем соотносит случайное число посредством внутреннего алгоритма с пронумерованной лункой на представлении колеса рулетки на клиенте (166) представления розыгрыша,

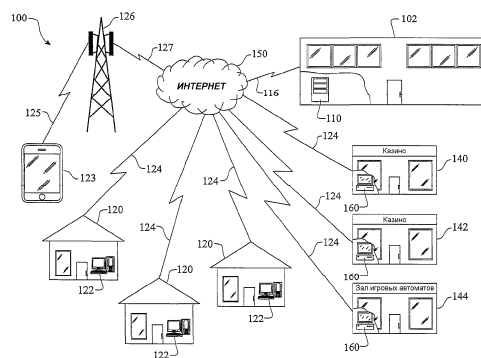
причём система (100) ставок в рулетке выполнена с возможностью замены после первого вращения колеса рулетки выигрышного номера на игровом поле стола для ставок на выбранный случайным образом посредством генератора (113) случайных чисел номер из оставшихся (N-1) номеров из N номеров и обеспечения наследования цветовой характеристики добавленного номера от заменённого номера, причём вероятность для номера, используемого для замены последнего выбранного номера, также зависит от количества его появлений в поле номеров, и после этого поле номеров на игровом столе клиента (168b) представления стола электронного пользовательского интерфейса (168) вновь содержит N номеров для следующего цикла ставок, принимаемых интерактивным клиентом (168a) принятия ставок, при этом системой (100) ставок заново вычисляются шансы каждой возможной ставки.

2. Система (100) ставок в рулетке по п.1, в которой отображение пользовательского интерфейса (168) имеет нижнюю часть, содержащую клиент (168a) принятия ставок, который включает в свой состав ряд сенсорных кнопок на экране, чтобы обеспечить пользовательский ввод для размещения ставок, и верхнюю часть, содержащую клиент (168b) представления стола, который является графическим изображением стола для ставок, который графически моделирует рулеточный стол для ставок.

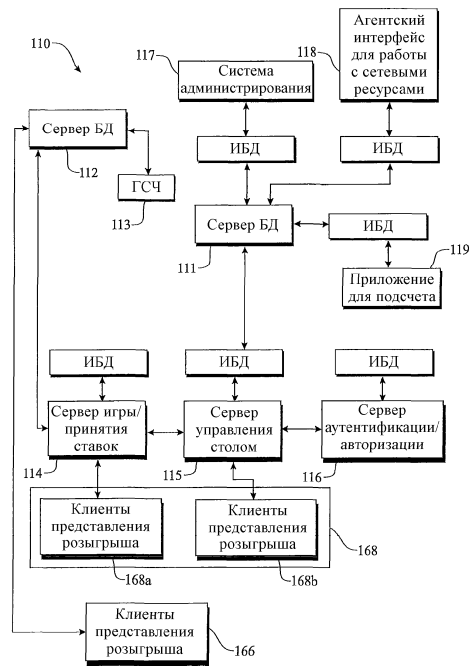
3. Система (100) ставок в рулетке по п.1 или 2, в которой каждый игрок принимает информацию на отображении клиента (168b) представления стола в виде виртуальных фишек, размещенных на рулеточном столе, о ставках других игроков, которые делят с ним одну и ту же игорную зону (160).

4. Способ игры через циклы ставок с использованием системы (100) ставок в рулетке по любому из пп.1-3, включающий в себя этапы, на которых:

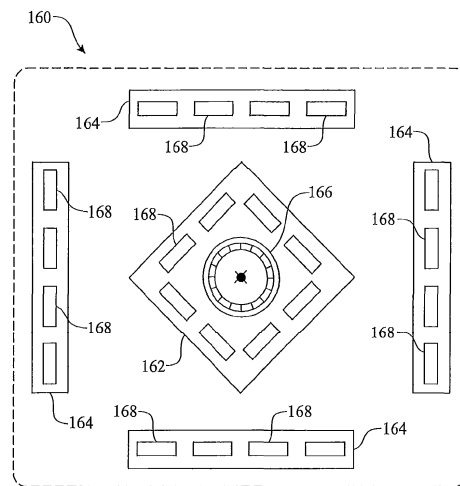
- a) предоставляют набор исполняемых команд, размещенный в системе (100) ставок в рулетке;
- b) принимают от клиентов (168a) принятия ставок заданную игроками ставку;
- c) выбирают случайный номер и соотносят этот случайный номер с одним из области номеров, представленных на клиентах (168b) представления стола;
- d) назначают этот соотнесенный один из области номеров в качестве выигрышного номера;
- e) определяют выигрышные и проигравшие ставки;
- f) удаляют выигрышный номер из области номеров, представленных на клиентах (168b) представления стола и заменяют удаленный номер на выбранный случайным образом один из номеров, оставшихся в области номеров, представленных на клиентах (168b) представления стола, при этом цветовая характеристика заменяющего номера наследуется от удаленного номера, причём вероятность для номера, используемого для замены последнего выбранного номера, также зависит от количества его появлений в поле номеров;
- g) заново вычисляют шансы каждой возможной ставки и
- h) повторяют цикл ставок.



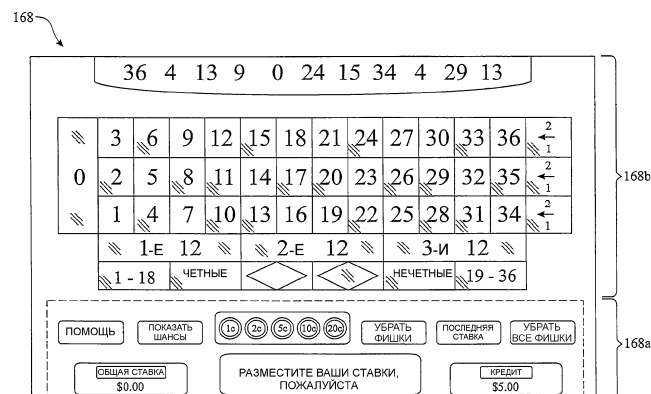
ФИГ. 1



Фиг. 2



Фиг. 3

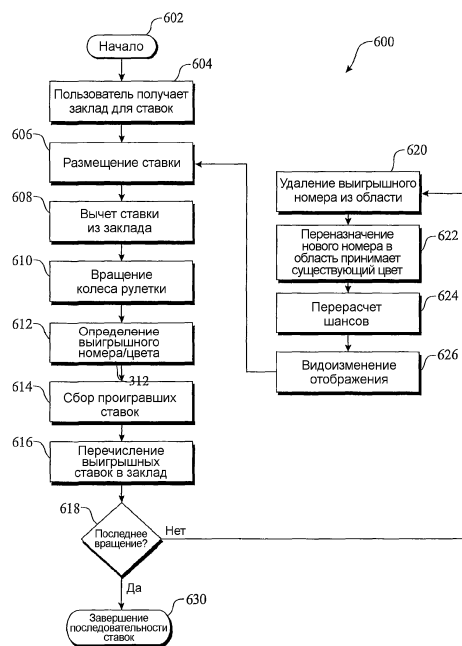


Фиг. 4

168b

	3	7	11	16	19	22	26	29	32	36	← 29	29
	2	6	10	14	18	21	25	28	31	35	← 23	23
0	1	5	8	12	17	20	24	27	30	33	← 1	1
	1-Е	12	11/4	2-Е	9	10/3	3-и	9	3/1			
	1 - 18	ЧЕТНЫЕ	9/4	9/4	◆	◆	НЕЧЕТНЫЕ	19 - 36	7/4	7/4		

Фиг. 5



Фиг. 6



Евразийская патентная организация, ЕАПВ

Россия, 109012, Москва, Малый Черкасский пер., 2