



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ,
ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(21), (22) Заявка: 2004125536/12, 24.08.2004

(24) Дата начала действия патента: 24.08.2004

(45) Опубликовано: 10.10.2005 Бюл. № 28

(56) Список документов, цитированных в отчете о поиске: RU 2162359 C1, 27.01.2001. GB 2277878 A, 16.11.1994. FR 2753909 A1, 03.04.1998. DE 3039490 A1, 30.04.1981.

Адрес для переписки:

123242, Москва, ул. Зоологическая, 22,
кв.115, И.П. Ефремову

(72) Автор(ы):

Ефремов И.П. (RU),
Натансон Л.Г. (RU)

(73) Патентообладатель(ли):

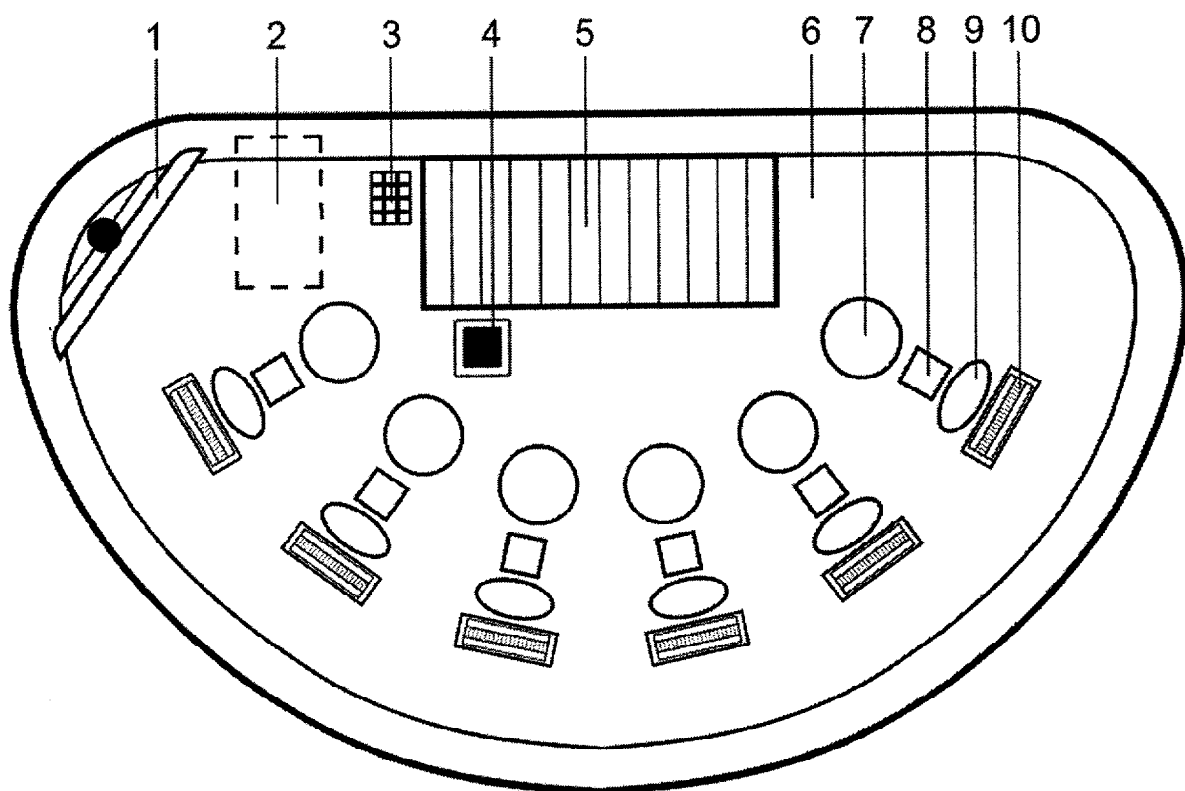
Ефремов Иван Павлович (RU),
Натансон Лев Григорьевич (RU)

(54) СПОСОБ РАЗВЛЕЧЕНИЙ "РЕЙЗ ПОКЕР"

(57) Реферат:

Способ развлечений для повышения занимательности заключается в том, что изобретение основано на популярной игре в карты и предназначено для игорных заведений. Благодаря возможности покупать дополнительные карты и поочередно повышать ставки игра

делается более увлекательной. Эта игра повышает шансы умелого игрока в казино. Использование способа развлечений в игровом автомате с применением в нем стандартных карт приближает игру к реальному покеру. Алгоритм и программное обеспечение способа приспособлены и к использованию его в Интернете. 40 з.п. ф-лы, 8 ил.



Фиг. 1



FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY,
PATENTS AND TRADEMARKS

(12) ABSTRACT OF INVENTION

(21), (22) Application: **2004125536/12, 24.08.2004**

(24) Effective date for property rights: **24.08.2004**

(45) Date of publication: **10.10.2005 Bull. 28**

Mail address:

**123242, Moskva, ul. Zoologicheskaja, 22,
kv.115, I.P. Efremovu**

(72) Inventor(s):

**Efremov I.P. (RU),
Natanson L.G. (RU)**

(73) Proprietor(s):

**Efremov Ivan Pavlovich (RU),
Natanson Lev Grigor'evich (RU)**

(54) "RAISE POKER" ENTERTAINMENT METHOD

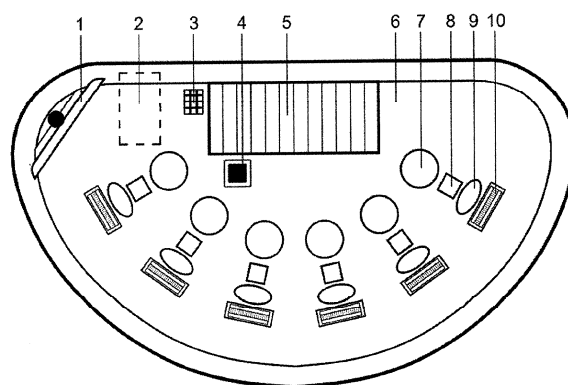
(57) Abstract:

FIELD: entertainment industry, in particular, game based on cards and used in playing houses.

SUBSTANCE: method involves providing the possibility of buying additional cards and sequentially raising stakes. Such a game increases chances of skilful casino players. Method may be used in automatic playing machine with the use of standard cards, which makes game approaching to real poker. Algorithm and software are adapted for employment thereof in Internet.

EFFECT: improved entertaining effect and increased chances for players.

41 cl, 8 dwg



Фиг. 1

Область техники

Данное изобретение относится к способу развлечений с применением оборудования для карточных игр. Изобретение может быть использовано в игорных заведениях, в залах игровых автоматов и в электронных устройствах с дисплеем.

5 Способ развлечений «Рейз покер» - это адаптация для современных казино, для игрового автомата или компьютера одной из самых популярных азартных игр - покера. Разработанное для «Рейз покера» программное обеспечение является основой данного изобретения, позволяющего реализовать игру в покер с многократным повышением ставок не между игроками, а между игроком с одной стороны и казино или автоматом с другой.

10 Предшествующий уровень техники

Известен способ развлечений, заключающийся в использовании игорного стола с разметкой игровых полей для осуществления ставок, колоды карт, набора фишек разного номинала для обозначения ставок (RU 2151622, кл. А 63 F 1/00, 27.06.2000).

15 Известен способ развлечений, заключающийся в использовании игорного стола с разметкой игровых полей, колоды карт, набора фишек разного номинала (RU 2137521, кл. А 63 F 1/00, 20.09.1999).

Известен способ развлечений с использованием игорного стола в форме полукруга с расположенным в центре прямой стороны вырезом для размещения флота с ценовыми фишками (RU 2139748, кл. А 63 F 1/06, 20.10.1999). В этом же патенте описано
20 маркированное покрытие игорного стола с разметками боксов для осуществления ставок и участков для карт.

Одной из последних версий покера, предназначенного для казино, является «Русский покер» (RU 2227754, кл. А 63 F 1/00, 18.04.2003).

Недостатком всех представленных способов развлечений является отсутствие
25 основного и самого интересного действия в покере - блефа, когда игрок, получив слабые карты, может вынудить противника к капитуляции, имитируя игру на высокой покерной комбинации.

Прототипом способа развлечений «Рейз покер» является «Игра в покер», основанная на популярной карточной игре, использующая стандартный игорный стол полукруглой формы
30 с расположенным в центре прямой стороны вырезом для размещения флота с ценовыми фишками. В «Игре в покер» применяется покрытие игорного стола с разметкой игрового поля, стандартная колода карт и ценовые фишки разного номинала (US 4836553, кл. А 63 F 1/00, 06.06.1989).

К несовершенствам этого аналога можно отнести малую вариантность «Игры в покер»,
35 недостаточную ее увлекательность из-за невозможности для игрока менять карты и самостоятельно подбирать игровые комбинации. Чтобы выиграть, игрок может рассчитывать в этой игре не на свое умение, а только на везение.

Известен электронный игровой автомат, относящийся к развлечениям и играм, в частности карточным (RU 2060756, кл. А 63 F 9/22, 27.05.1996).

40 Недостатком всех игровых автоматов, основанных на выпадении выигрышных комбинаций и сочетаний, является использование в автомате генератора случайных чисел, вызывающее у игроков сомнение в корректном его применении. Игроки предпочли бы играть с автоматом, в котором генератором случайных событий служит традиционная колода карт.

45 Известна стратегическая компьютерная игра, включающая компьютер с дисплеем и управляющим средством для введения информации пользователя в систему обработки данных, средство отображения на экране массива элементов (RU 2099782, кл. G 06 F 19/00, 20.12.1997). В этом же источнике описан способ представления игроку компьютерной игры, при котором на дисплее отображают игровое поле.

50 Известен способ проведения электронной игры на денежные ставки с использованием электронного устройства с дисплеем (RU 2162359, кл. А 63 F 9/24, 27.01.2001).

Недостатком известной компьютерной игры и упомянутого игрового автомата является их малая увлекательность. Распространению этих игр мешает и сложность использования

их в локальной или глобальной сети.

Раскрытие изобретения

Техническим результатом заявленного изобретения является повышение функциональных возможностей и увлекательности игры. Использование обычного игорного
 5 стола для способа развлечений «Рейз покер» и его оборудование современными электронными устройствами позволит казино расширить ассортимент игр для своих клиентов. А популярность покера во многих странах мира рождает перспективу распространения предлагаемой игры в казино. Впервые при игре в покер против казино игрок и дилер имеют возможность поочередно и многократно поднимать ставки, что
 10 является самым захватывающим во всех вариантах покера.

Достигается это тем, что в способе развлечений по пункту 1 формулы изобретения используют игорный стол 11 (Фиг.1), флот для фишек 5 (Фиг.1), покрытие стола с разметками игрового поля 6 (Фиг.1), вычислительное устройство 2 (Фиг.1), программное обеспечение, цифровую клавиатуру 3 (Фиг.1), дисплей 1 (Фиг.1), фишки и карты со штрих-
 15 кодом, с возможностью их опознавания оптоэлектронным считывателем 4 (Фиг.1), установленным в столе 11.

Один или несколько игроков посредством фишек делают денежные ставки, а дилер раздает карты, контролирует ход игры, выполняет указания вычислительного устройства, отображаемые на дисплее, и производит расчеты с игроками.

20 На покрытии игорного стола размечены места для игроков, каждое из которых состоит из счетчика фишек 10 и трех геометрических фигур:

- круга 7 (Фиг.1) для ставок дилера,
- квадрата 8 (Фиг.1) для карт и фишек на покупку дополнительных карт,
- эллипса 9 (Фиг.1) для начальной и увеличенной ставок игрока,

25 В стол со стороны дилера встроен считыватель карт 4 (Фиг.1), предназначенных дилеру, передающий информацию о картах в вычислительное устройство 2, установленное в металлический отсек под крышкой стола.

Сбоку от флота находится цифровая клавиатура 3 (Фиг.1), предназначенная для ввода команд в вычислительное устройство.

30 В игре применяют колоду, состоящую из 52-х карт 4-х мастей по 13 карт в каждой масти.

Дилер раздает по пять закрытых карт игрокам и себе. Каждую карту, предназначенную себе, дилер проносит над считывающим устройством, которое, определив карту, издает подтверждающий это сигнал. Цель игрока - набрать покерную комбинацию карт сильнее, чем у дилера. Перед любым ходом игрок может купить дополнительные карты, платя за
 35 каждую карту сумму, равную начальной ставке. Когда игрок закончил покупки, пытаясь усилить игровую комбинацию в своих наборах карт, он отказывается от игры или увеличивает ставку, кладя свои фишки в счетчик фишек, установленный на каждом игровом месте перед игроком.

Счетчик передает данные в вычислительное устройство, программа обрабатывает полученную информацию о картах дилера и ставке игрока, и на дисплее появляется решение, которое обязательно для исполнения дилером. Это решение имеет три варианта: капитуляция, уравнивание или увеличение ставки.

Увеличение ставки - это ставка, которая складывается из двух сумм: первая сумма равна последней ставке противника, вторая сумма - непосредственный подъем ставки, эта
 45 сумма и называется рейз. Уравнивание ставки - это ставка, равная последнему рейзу противника.

Если вычислительное устройство выдало решение для дилера выйти из игры - капитулировать, то дилер выплачивает игроку только первоначальную ставку. Если решение вычислительного устройства - уравнивание или повышение ставки, то дилер
 50 помещает необходимое число фишек из флота на круг. Вычислительное устройство выдает такие решения по каждому из игроков, оставшихся в игре. Те игроки, в ответ на ставку которых вычислительное устройство уравнило ставку, ожидают окончания игры с другими игроками. Продолжают игру только те игроки, против которых вычислительное устройство

увеличило ставку. Каждый из них может выйти из игры, уравнивать ставку или увеличить ее. При капитуляции игрока или дилера поставленные ими фишки проигрываются.

Игра продолжается до капитуляции или до тех пор, пока все увеличенные ставки не будут уравнены. После этого дилер поочередно сравнивает наборы карт у оставшихся
5 игроков и у себя и выявляет проигранные или выигранные ставки.

Если в наборе карт дилера игровая комбинация слабее, чем у игрока, он оплачивает выигравшие ставки, разрешая игроку забрать фишки с круга. Если комбинация дилера сильнее, чем у игрока, то дилер возвращает во флот фишки своих ставок и забирает из счетчика фишек и с эллипса проигранные фишки игрока.

10 Максимумы начальных ставок и максимальная сумма рейза игрока и дилера могут быть ограничены администрацией игорного заведения.

Стол для способа развлечений «Рейз покер» может быть исполнен в более простом варианте, не включающем счетчики фишек. На таком столе на стороне дилера должны быть установлены считыватель карт дилера 4 (Фиг.1) и цифровая клавиатура 3 (Фиг.1)
15 для ввода дилером соотношения между первоначальной ставкой игрока и его увеличенной ставкой.

Если казино не является стороной в игре, а дилер только тасует и раздает карты, следит за соблюдением правил и собирает комиссию, то стол может быть изготовлен в форме овала 17 (Фиг.4). На таком столе места для игроков со счетчиком фишек и тремя
20 геометрическими фигурами для ставок располагают на покрытии стола полукругом. Если казино не является стороной в игре, в «Рейз покер» можно играть и без применения считывателя карт. В качестве дилера выступает один из игроков, который сам смотрит свои карты и принимает игровые решения самостоятельно.

Существенным потенциалом «Рейз покера» является его использование в игровом
25 автомате с применением стандартных бумажных или пластиковых карт. Это достигается тем, что способ развлечений по пункту 21 формулы изобретения осуществляют с помощью игрового автомата 19 (Фиг.5), состоящего из корпуса 20, электрооборудования, вычислительного устройства, управляющего последовательностью действий автомата и соответствии ставок, проигрышей и выигрышей, дисплея 21 (Фиг.5) для отражения
30 баланса и хода игры, игровой панели с управляющими клавишами, а также приемников жетонов 27 и денежных знаков 28, определяющих их подлинность, номинацию и количество, и приспособлений, производящих выплаты жетонов 34, а также наличных денег 33 (Фиг.5).

Для игры в автомате применяют колоду бумажных или пластиковых карт, состоящую из
35 52-х карт 4-х мастей по 13 карт в каждой масти.

Для ввода в вычислительное устройство соответствующих команд на управляющей панели расположены функциональные клавиши 29, 30 (Фиг.5). На дисплее находится строка состояния 22 (Фиг.5), на которой отражена сумма кредита, а также баланс с начала игры и результаты последнего и текущего раунда игры. По ходу игры на дисплее
40 для информирования игрока отображаются сделанные им ставки и названия сложившихся игровых комбинаций карт.

Для достижения случайного расположения карт в автомате применяют тасующий карты механизм.

За прозрачным экраном внутри автомата находятся два ряда ячеек размером с карту.
45 Пять ячеек для набора карт автомата 24 (Фиг.5) и ниже - семь ячеек 26 для набора карт игрока. Для распределения карт в автомате применяют механизм, который состоит из двух лотков 23 и 25 (Фиг.5) для карт, передвигающихся по направляющим при помощи электродвигателя и ремней. Нижний лоток 25 распределяет карты в пять из семи ячеек набора карт игрока. В верхнем лотке 23 пять карт автомата остаются закрытыми и пока
50 не распределяются по ячейкам.

Перед любым ходом игрока за определенную сумму автомат может добавить к пяти картам игрока дополнительные карты. Распределяющий механизм помещает новые карты из тасующего механизма в лоток игрока, а из него раскладывает карты в ячейки.

Дальнейшая игра протекает подобно игре за столом казино.

После принятия решений игрока или вычислительного устройства закончить торговлю распределяющий механизм автомата размещает свои карты открытыми в пять ячеек верхнего ряда, предназначенных для набора карт автомата. Для сравнения двух наборов карт верхнего и нижнего ряда ячеек применяют оптическую и логическую системы распознавания масти и достоинства карт. При помощи вычислительного устройства автомат определяет выигравший набор карт и, если им является набор игрока, оплачивают его выигрыш, изменяя данные в строке состояния на дисплее автомата. Автомат сопровождает игру музыкальными мелодиями, звуковыми и видео эффектами.

Автомат может быть изготовлен для одновременной игры нескольких игроков, при этом у каждого игрока имеется отдельный дисплей и свои управляющие клавиши, а игровые комбинации в наборах карт игроков автомат сравнивает с игровой комбинацией в одном своем наборе карт.

Использование «Рейз покера» в игровом автомате с электронными изображениями карт подобно приведенному ниже применению.

Способ развлечений «Рейз покер», осуществляемый с помощью электронных устройств с дисплеем, предоставит возможность пользователю играть в удобном для него месте. Для этого в электронных устройствах используются программные средства, формирующие наборы карт с помощью генератора случайных чисел. Использование способа развлечений в локальных сетях или в Интернете расширит его применение для игры совместно с другими игроками.

Достигается это тем, что в способе развлечений по пункту 34 формулы изобретения применяют электронное устройство с дисплеем 34 (Фиг.6) для управления, обработки данных, выполнения введенных команд и компьютерных программ, основанных на алгоритме игры (Фиг.8). На дисплее формируют изображения игрового поля 36, фишек и электронных игровых карт 37 (Фиг.6). Для ввода в электронное устройство соответствующих команд применяют клавиатуру 40, 41. На дисплее отображаются сделанные игроком ставки. Для случайного распределения электронных карт в устройстве применяют генератор случайных чисел.

По ходу игры электронное устройство формирует на дисплее 35 (Фиг.6) строку состояния, на которой отражен текущий баланс игры, а также сумма проигрыша или выигрыша игрока с начала игры и результаты последнего и текущего раунда игры. Электронное устройство, используя генератор случайных чисел, формирует на дисплее изображение двух наборов карт 37 и 38, предназначенных для игрока и электронного дилера.

Игра ведется по правилам, подобным игре в казино, но в качестве дилера выступает электронное устройство. Оно ведет игру, делает очередные ходы, выявляет проигранную или выигранную ставку, сравнивая силу комбинаций карт у игрока и у электронного дилера, и производит расчет с игроком после очередного раунда игры.

Возможно производство электронного устройства «Рейз покер», на котором могут одновременно играть несколько игроков, у каждого из них должен быть свой дисплей и устройство ввода команд. Значительно больше игроков могут одновременно играть в локальных сетях или в Интернете. Для сетевых игроков возможно участие в игре в качестве дилера.

При использовании дисплея, включающего команды прикосновением пальцев, для ввода в электронное устройство соответствующих команд на дисплее отображены функциональные кнопки: «Игра», «Увеличение», «Отмена», «Повтор», «Покупка», «Ставка», «Выплата», «Отказ» и другие.

Краткое описание чертежей

Признаки и преимущества изобретения описываются со ссылками на сопроводительные фигуры, иллюстрирующие предпочтительные варианты воплощения, согласно изобретению:

Фиг.1 - Игровой стол казино для заявленного способа развлечений «Рейз покер» с

использованием флота для фишек, счетчика фишек, считывателя карт дилера и дисплея.

Фиг.2 - Покрытие стола казино для «Рейз покера» с разметкой игрового поля и мест для игроков.

Фиг.3 - Счетчик фишек, вмонтированный в стол на каждом игровом месте

5 непосредственно перед игроком.

Фиг.4 - Игровой стол «Рейз покера» для игры игроков между собой, когда казино не является стороной в игре.

Фиг.5 - Игровой денежный автомат «Рейз покер», в котором используются стандартные бумажные или пластиковые карты.

10 Фиг.6 - Электронное устройство с дисплеем, позволяющим активизировать кнопки прикосновением пальцев к их изображениям.

Фиг.7 - Переносное электронное устройство с дисплеем для осуществления способа развлечений «Рейз покер».

15 Фиг.8 - Блок-схема основного алгоритма электронного способа развлечений «Рейз покер».

На Фиг.1 - пример стола 11 для способа развлечений «Рейз покер», применяемого в казино, где игра ведется на столе, подобном столу для Блэкджека или «Карибского покера», изготовленного в виде полукруга или половины многогранника. Игровой стол может быть как обыкновенной высоты для обычных стульев, так и более высокий для

20 стульев, используемых в казино, когда дилер работает за столом стоя. На Фиг.2 представлено покрытие стола казино 6 с разметкой одного из вариантов игрового поля для ведения игры, изготовленное для карточного стола полукруглой формы. Маркированное покрытие игрового стола натягивается на предназначенную для этого крышку, закрепляется с ее торцов металлическими скобами и устанавливается на стол.

25 Покрытие может быть выполнено из суконных, шерстяных, хлопковых, синтетических тканей, из натуральной или синтетической кожи и так далее, выпускаемых предприятиями легкой промышленности. Цветовое оформление маркированного покрытия для игрового стола может быть осуществлено различными фабричными методами.

На Фиг.3 изображен счетчик фишек 12, вмонтированный в крышку стола 15 на каждом игровом месте перед игроком. Когда игрок увеличивает ставку, то кладет свои фишки в полукруглое углубление счетчика 14 со стеклянной линзой 13. Длина углубления соответствует суммарной толщине двадцати фишек, сложенных в стек, а диаметр равен диаметру фишки. Оптоэлектронный прибор счетчика 16 передает данные в

30 вычислительное устройство 2 (Фиг.1), программа обрабатывает полученную информацию о картах дилера и ставке игрока, и на дисплее 1 (Фиг.1) появляется решение, которое обязательно для исполнения дилером. На Фиг.4 изображен игровой стол «Рейз покера» 17 для игры между собой, когда казино не является стороной в игре. Разметка покрытия 18 такого стола позволяет играть за ним 6-ти игрокам. Он используется, если игровое заведение является не участником, а

40 организатором игры. Представитель игрового заведения здесь не является стороной в игре, он следит за соблюдением правил игры, собирает комиссионные, тасует и раздает карты. В такой «Рейз покер» можно играть и без применения считывателя карт. В качестве дилера выступает один из игроков, который сам смотрит свои карты и принимает игровые решения самостоятельно.

45 На Фиг.5 изображен игровой денежный автомат «Рейз покер» 19. Он идентичен общепринятым размерам игровых автоматов. Его конструкция ориентирована на наиболее полное удобство для игроков. В автомате используются стандартные бумажные или пластиковые карты. На Фиг.6 изображено электронное устройство 34 с отображением игрового поля способа

50 развлечений «Рейз покер» и окон информации, представляемой игроку во время игры. Дисплей может быть изготовлен по технологии Tough-screen, позволяющей включать командные кнопки не клавишами, а прикосновением пальцев к их экранным изображениям.

На Фиг.7 изображено переносное электронное устройство 42 с дисплеем, с

программным обеспечением «Рейз покера», записанным на чип и позволяющим игрокам пользоваться им в любом удобном для игры месте.

На Фиг.8 изображена блок-схема основного алгоритма программного обеспечения, используемого в электронных устройствах для реализации способа развлечений «Рейз покер».

Этапы обработки данных, представленные на Фиг.8:

1. Начальные установки для строки состояния.
2. Прием начальной ставки, раздача по пять исходных карт.
3. Покупка шестой карты в набор игрока.
4. Взимание платы за покупку, выдача игроку шестой карты.
5. Покупка седьмой карты в набор игрока.
6. Взимание платы за покупку, выдача игроку седьмой карты.
7. Игрок поднимает ставку.
8. Электронный дилер поднимал ставку ранее.
9. Игрок уравнивает ставку.
10. Увеличение ставки игрока.
11. Капитуляция игрока.
12. Электронный дилер поднимает ставку.
13. Электронный дилер уравнивает ставку.
14. Капитуляция электронного дилера.
15. Увеличение ставки электронного дилера.
16. Открытие карт электронного дилера, окончательный расчет по текущему раунду, модификация строки состояния.
17. Игрок продолжает игру.
18. Выплата игроку денежного остатка, конец игры.

Лучший вариант осуществления изобретения

По пункту 1 формулы изобретения предлагается способ развлечений с использованием игорного стола 11 (Фиг.1), флота для фишек 5 (Фиг.1), покрытия с разметками игрового поля 6 (Фиг.2), вычислительного устройства с программным обеспечением 2 (Фиг.1), цифровой клавиатуры 3 (Фиг.1), дисплея 1 (Фиг.1), карт со штрих-кодом, с возможностью их распознавания оптоэлектронным устройством 4 (Фиг.1), игровых фишек и счетчика фишек 10 (Фиг.1), встроенного в стол (Фиг.3).

Все игроки за столом играют против казино, то есть против его представителя - дилера. Один или несколько игроков посредством фишек делают денежные ставки, а дилер тасует и раздает карты, контролирует ход игры, выполняет отображаемые на дисплее указания вычислительного устройства по своим ставкам, рассчитываемые с помощью программного обеспечения, производит расчеты с игроками.

На покрытии игорного стола размечены места для игроков, каждое из которых состоит из вмонтированного в стол электронного счетчика фишек 10 (Фиг.1) и трех геометрических фигур:

- круга для ставок дилера 7 (Фиг.1),
- квадрата для карт и фишек на покупку дополнительных карт 8 (Фиг.1),
- эллипса для начальной и увеличенной ставок игрока 9 (Фиг.1).

В стол со стороны дилера встроен считыватель карт 4, передающий информацию о картах, предназначенных дилеру, в вычислительное устройство 2, закрепленное под крышкой стола. Для ввода команд в вычислительное устройство рядом с флотом установлена цифровая клавиатура 3.

В игре применяют колоду, состоящую из 52-х карт 4-х мастей по 13 карт в каждой масти. Дилер раздает по пять закрытых карт игрокам и себе. Каждую карту, предназначенную себе, дилер проносит над считывающим устройством 4, которое, определив карту, подтверждает это звуковым сигналом.

Цель игрока - сначала набрать покерную комбинацию карт сильнее, чем у дилера, а затем оптимальными ставками провести игру так, чтобы при полученном наборе карт

выиграть больше, а проиграть меньше. Каждому игроку можно получить два набора карт, для этого он должен занять два игровых места и сделать две начальные ставки, расположив их на эллипсах. Пока игрок не принял решения по покупке карт в первом наборе, он не имеет права смотреть карты в своем втором наборе.

5 Перед первым ходом игрок может купить одну, а затем и вторую дополнительную карту. За каждую карту надо заплатить сумму, равную начальной ставке. Когда игрок принял решения для усиления игровых комбинаций в своих наборах карт, он отказывается от игры или увеличивает ставку, кладя свои фишки в углубление счетчика фишек, установленного на каждом игровом месте.

10 Для начальной ставки и увеличенной ставки, размещаемой в счетчике фишек, игрок должен пользоваться одинаковыми по достоинству фишками. Увеличенная ставка не должна превышать начальную ставку более чем в десять раз. Счетчик фишек передает данные в вычислительное устройство, его программное обеспечение обрабатывает полученную информацию о картах дилера и ставке игрока, и на дисплее появляется
15 решение вычислительного устройства, которое обязан выполнить дилер. Это решение имеет три варианта действий дилера: капитуляция, уравнивание или увеличение ставки, поставленной игроком. При увеличении ставки надо фактически поставить две суммы: первая равна последнему рейзу противника, она уравнивает его ставку, вторая сумма - это собственно рейз. Сумма рейза должна быть не меньше суммы, необходимой для
20 уравнивания.

 Если вычислительное устройство выдало решение для дилера выйти из игры - капитулировать, то дилер выплачивает игроку только первоначальную ставку. Если решение вычислительного устройства - уравнивать ставку, то дилер помещает фишки из флота в сумму, равную ставке игрока на круг. Ставка дилера, равная ставке игрока,
25 означает конец торговли с данным игроком. Если вычислительное устройство приняло решение увеличить ставку, дилер ставит указанное количество фишек в круг, и очередь принимать решение переходит к игроку. Если игрок не капитулирует, он переносит свои фишки, находящиеся в счетчике, на эллипс, освобождая место для своей новой ставки.

 Вычислительное устройство выдает такие решения по каждому из игроков, оставшихся в
30 игре. Те игроки, в ответ на ставку которых вычислительное устройство сделало такую же ставку, ожидают окончания игры с другими игроками. Продолжают игру только те игроки, с которыми вычислительное устройство увеличило ставку. Каждый из них может выйти из игры, уравнивать ставку или увеличить ее. Очередной рейз не может быть меньше, чем последний рейз, сделанный противником.

35 При капитуляции игрока или дилера поставленные ими фишки проигрываются. Игра продолжается до капитуляции или до тех пор, пока все увеличенные ставки (последние рейзы) не будут уравнены. После этого дилер поочередно сравнивает наборы карт у игроков и у себя и выявляет проигранные или выигранные ставки. Общепринятые игровые комбинации, расположенные по мере усиления их значимости: пара, две пары, тройка,
40 стрит, флеш, фулл, каре, стрит флеш, роял флеш.

 Превосходство одинаковых между собой комбинаций определяется номиналом самой большой карты в комбинации.

 Карты по возрастанию значимости: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.

45 При одинаковых картах в комбинации превосходство определяется номиналом самой большой карты, не входящей в комбинацию. При всех картах, равных по номиналу, игра заканчивается ничьей: игроку и дилеру возвращаются их фишки.

 Если в наборе карт дилера игровая комбинация слабее, чем у игрока, он оплачивает выигравшую ставку, пододвигая к игроку фишки с круга. Если комбинация дилера сильнее, чем у игрока, то дилер возвращает во флот фишки своих ставок и забирает из счетчика
50 фишек и эллипса проигранные фишки игрока.

 Максимумы начальных ставок могут быть ограничены администрацией игорного заведения путем изменения настроек программного обеспечения вычислительного устройства.

Для участия в следующем раунде игры игрок снова ставит в эллипс начальную ставку.

На установленном на столе дисплее может появляться не только информация, касающаяся хода игры, но и любая другая информация, полезная для игроков, например, объявления казино о проведении лотерей, розыгрышей, турниров и т.д.

5 На столе, исполненном в более простом варианте, не включающем дисплей и счетчики фишек игроков, на стороне дилера установлены считыватель его карт 4 (Фиг.1) и цифровая клавиатура 3 (Фиг.1). На таком столе дилер на клавиатуре набирает только соотношение между первоначальной ставкой игрока и его увеличенной ставкой.

10 Если казино не является стороной в игре, в способ развлечений «Рейз покер» можно играть на овальном столе 17 (Фиг.4) без применения считывателя карт. В качестве дилера выступает один из игроков, который сам смотрит свои карты и принимает игровые решения самостоятельно.

В 21 пункте формулы изобретения предлагается способ развлечений «Рейз покер», осуществляемый с помощью игрового автомата. Автомат, в котором применяются
15 бумажные или пластиковые карты, вызывает большее доверие у игроков.

Такой игровой автомат для игры в «Рейз покер» 19 (Фиг.5) состоит из следующих узлов и компонентов:

1. Металлический корпус 20 (Фиг.5).
2. Установленное внутри корпуса электрооборудование автомата.
- 20 3. Вычислительное устройство, управляющее последовательностью действий автомата и соответствием ставок, проигрышей и выигрышей.
4. Дисплей для отражения баланса и хода игры 21 (Фиг.5).
5. Игровая панель с управляющими клавишами 29, 30 (Фиг.5).
6. Выдвигающийся поручень для рук 31 (Фиг.5).
- 25 7. Приемник жетонов, оплачивающих игру 27 (Фиг.5).
8. Приемник денежных знаков 28 (Фиг.5).
9. Механизм, тасующий карты, установленный внутри корпуса.
10. Механизм, распределяющий карты 23, 25 (Фиг.5).
11. Оптоэлектронная система распознавания карт.
- 30 12. Устройство для выплат денежными знаками 32 (Фиг.5).
13. Устройство, производящее выплаты жетонами 33 (Фиг.5).

Все блоки, механизмы и устройства находятся в корпусе автомата, который по размерам соответствует стандартным игровым автоматам. Большинство узлов уже применяется для карточных игр и автоматов, но в одном автомате они объединяются впервые. Не
35 выпускается промышленностью только распределяющий карты механизм.

Для ввода в электронное устройство соответствующих команд на управляющей панели расположены два ряда функциональных клавиш.

В нижнем ряду 30 (Фиг.5):

- «Игра» - для начала игры и для паузы при повторном нажатии,
- 40 - «Капитуляция» - для выхода из игры,
- «Уравнивание» - для уравнивания ставки (суммы последнего рейза),
- «Рейз» - для увеличения суммы ставки,
- «Отмена» - для отмены последней ставки,
- «Выплата» - для получения остатка, отраженного в балансе.

45 В верхнем ряду 29 (Фиг.5):

- «Повтор» - для повторения ставок предыдущего раунда игры,
- «Новая карта» - для покупки шестой или седьмой карты,
- «Игра дилера» - для передачи хода электронному дилеру,
- «Ставка» - для начальной ставки,
- 50 - «Опции» - для разрешенных изменений параметров игры.

В панель автомата ниже клавиш встроен металлический поручень 31 (Фиг.5), служащий опорой для рук. Игрок может выдвинуть его на несколько сантиметров и установить в удобное для себя положение.

На дисплее автомата 21 (Фиг.5) находится строка состояния, на которой отражен текущий баланс игры, а также сумма проигрыша или выигрыша с начала игры и результаты последнего и текущего раунда игры. На изображении четырех фигур 22 (Фиг.5) - круга, квадрата, эллипса и прямоугольника - отображаются сделанные игроком и дилером ставки.

5 По ходу игры на дисплее высвечивается название сложившейся игровой комбинации игрока, а при открытии карт дилера и название его комбинации.

Игру ведут по правилам, применяемым в «Рейз покере» для казино. Автомат управляется программным обеспечением, основанным на алгоритме способа развлечений (Фиг.8).

10 В автомате под стеклом в наиболее удобном месте для наблюдения игроком хода игры находятся два ряда ячеек для наборов карт игрока (7 ячеек 26, Фиг.5) и автомата (5 ячеек 24, Фиг.5). Внутри корпуса механизм тасует карты и помещает пять карт в нижний лоток 25 (Фиг.5) для карт игрока. Лоток - это приспособление размером немного больше карты, передвигающийся с помощью ремня по направляющим, подобное применяемым в

15 струйном принтере для перемещения картриджа с чернилами. Лоток распределяет открытые карты игрока по пяти ячейкам. В верхний лоток 23 (Фиг.5) помещается набор карт автомата, но карты по ячейкам пока не распределяются. Если игрок покупает шестую карту, он нажимает соответствующую клавишу на панели автомата, шестая карта достается из раздающего механизма, помещается в лоток игрока, а из него опускается в

20 шестую ячейку. То же происходит при покупке игроком седьмой карты.

Когда игрок принял все решения по ходу игры, распределяющий механизм автомата с помощью верхнего лотка 23 (Фиг.5) опускает карты в ячейки для набора карт автомата. Оптическая система распознавания масти и достоинства карт сравнивает два набора, компьютер определяет победителя и, если им является игрок, оплачивает его выигрыш. На

25 дисплее изменяется строка состояния игры.

Если игрок хочет закончить игру, для получения остатка своих денег и выигрыша он нажимает клавишу «Выплата». Игрок получает жетоны или деньги, в зависимости от того, на что он играл.

Игра сопровождается музыкальными мелодиями и видео эффектами.

30 Возможно изготовление автомата «Рейз покер», игровое поле которого состоит из нескольких мест для игроков. На таком многоместном автомате могут одновременно играть несколько игроков. У каждого игрока свой дисплей и свои управляющие клавиши. Игровые комбинации в наборах карт игроков сравнивают с комбинацией в одном наборе карт автомата.

35 В 34 пункте формулы изобретения предлагается способ развлечений «Рейз покер», осуществляемый с помощью электронного устройства с дисплеем 34 (Фиг.6), в котором: управление, обработку данных и выполнение пользовательских команд производят с помощью компьютерной программы, записанной на машинно-считываемом носителе, введение информации в электронное устройство осуществляют, по меньшей мере,

40 одним средством ввода,

применяют генератор случайных чисел,
используют электронную колоду игровых карт,
формируют на дисплее изображение электронного игрового поля,
отображают на игровом поле фишки или набранные очки,

45 ведут игру, руководствуясь основным алгоритмом (Фиг.8).

Цель игры - повышением ставок (рейзами) вынудить электронного дилера капитулировать или получить в наборе карт комбинацию более сильную, чем у дилера. Игрок посредством кнопок делает ставки и ходы, а электронное устройство отражает на дисплее два случайных набора карт и в зависимости от сочетания карт, сложившихся в

50 игровые комбинации в наборах карт игрока 38 (Фиг.6) и электронного дилера 37 (Фиг.6), делает ответные ходы и выявляет проигранные или выигранные ставки.

Одна из эффективных реализаций игры «Рейз покер» связана с построением электронного игрового автомата с электронно-лучевой трубкой или жидкокристаллическим

дисплеем.

Игра сопровождается видео и звуковыми эффектами. В процессе каждого раунда игры на дисплее появляются ставки, отображенные на четырех геометрических фигурах 36 (Фиг.6), карты игрока 38 и карты дилера 37. На дисплее под картами игрока изображены два ряда управляющих кнопок 40 и 41 с названиями функций на каждой из них. Те кнопки, которые могут быть применены в данный момент игры, становятся ярче, помогая игроку принимать те или иные игровые решения. Если дисплей автомата изготовлен по технологии Tough-screen, позволяющей включать командные кнопки прикосновением пальцев, то активизировать управляющие кнопки можно, дотрагиваясь до их изображения 39.

На дисплее электронного устройства располагается строка состояния 35 (Фиг.6), в которой отображаются основные параметры игры:

- текущие денежные средства игрока (кредит);
- сумма выигрыша/проигрыша (баланс) с начала игры;
- номер текущего раунда игры;
- сумма ставки в текущем раунде;
- результат текущего раунда.

Игрок принимает решения, нажимая на одну из клавиш, расположенных под дисплеем. Каждая из них имеет свое название.

Ставка в текущем раунде игры состоит из двух полей: начальная ставка на эллипсе и увеличенная ставка на прямоугольнике. Результат текущего раунда исходно равен нулю, а в процессе раунда может стать отрицательным, когда с игрока взимается плата за покупку дополнительных карт. Окончательное значение этого параметра формируется на этапе расчета с игроком, т.е. в самом конце раунда.

Сценарий, по которому проходит один раунд игры, может выглядеть следующим образом. В начале раунда игрок делает начальную ставку и нажимает кнопку «Игра». На дисплее появляются пять открытых карт игрока, а также пять закрытых карт дилера. Открытые карты игрока упорядочены: они располагаются слева направо по мере убывания ценности. Если, например, у игрока есть пара, то карты, образующие пару, располагаются слева (как наиболее ценные). Если у игрока фулл, то карты, образующие тройку, располагаются слева, а карты, образующие пару, - справа. Рядом с картами игрока высвечивается название соответствующей игровой комбинации. На дисплее в этот момент активизируются три управляющие кнопки: «Капитуляция», «Ставка» и «Новая карта». С помощью этих кнопок игрок может выбрать одно из решений: отказаться от игры с потерей начальной ставки, сделать увеличенную ставку или купить шестую, а затем и седьмую карту.

Развитие игры после увеличенной ставки рассматривается ниже, а если игрок отказывается от игры, то карты дилера не открываются, и раунд немедленно завершается. Если игрок покупает дополнительные карты, то на дисплее происходят соответствующие изменения: карты упорядочиваются заново, а рядом появляется название новой игровой комбинации. Кроме того, с игрока взимается плата за дополнительные карты, что немедленно отражается в строке состояния. Удобной платой за покупку каждой карты является сумма, равная начальной ставке. После покупки карт на дисплее остаются две активные управляющие кнопки: «Капитуляция» и «Ставка». Игрок снова оказывается перед выбором. Капитуляция, как и раньше, приводит к завершению раунда игры.

Если игрок видит перспективу на выигрыш, то он увеличивает ставку. Теперь очередь принимать решение переходит к электронному дилеру. Он может капитулировать, тогда игрок выигрывает начальную ставку. Может уравнивать ставку игрока, сделав ставку, равную ставке игрока, тогда на дисплее открываются все пять карт дилера, они упорядочиваются по их ценности, а рядом появляется название игровой комбинации дилера. После этого карты игрока и электронного дилера сравниваются. Все поставленные деньги выигрывает тот, у кого в картах более высокая покерная комбинация. Если комбинации и достоинства карт одинаковые - ничья, игроку возвращаются все сделанные

им ставки.

Электронный дилер может увеличить ставку игрока, т.е. уравнивать его ставку и добавить к ней рейз. Тогда очередь делать ставку переходит снова к игроку. После чего у игрока снова три варианта решения: капитуляция, уравнивание и увеличение ставки.

5 Игра продолжается, пока игрок и электронный дилер повышают ставки - делают рейзы.

Начальная ставка и сумма рейза как для игрока, так и для автомата должны быть ограничены по усмотрению администрации игорного заведения. Например, сумма рейза может быть ограничена десятикратной величиной начальной ставки. По окончании игры автомат производит расчет, изменяется строка состояния, и раунд заканчивается.

10 При желании игрока продолжить игру он делает начальную ставку, начиная этим новый раунд.

Если игрок хочет закончить игру, для получения остатка своих денег и выигрыша он нажимает клавишу «Выплата».

15 Возможно производство игрового автомата «Рейз покер», на котором одновременно могут играть несколько игроков. У каждого игрока - дисплей и свои управляющие клавиши. Игровые комбинации в электронных наборах карт игроков сравнивают с одним набором карт автомата.

Если способ развлечений «Рейз покер» реализуется с помощью мобильного электронного устройства 42 (Фиг.7), то программа может быть записана с помощью СБИС 20 микросхемы, встроенной в устройство или PC-card, считываемой устройством. При помощи мобильного электронного устройства с программой, записанной на СБИС микросхему или на flash card, можно играть в любом месте, включая транспорт. Возможны реальные выплаты в случае выигрыша, когда организаторы игры оплачивают выигрыш игрока в соответствии с набранной суммой, зафиксированной в балансе игрока на дисплее его 25 электронной игры и сохраненной в микрочипе памяти.

Для ввода в мобильное электронное устройство соответствующих команд на управляющей панели расположены функциональные клавиши, подобные клавишам на игровом автомате, описанным выше.

30 Электронное устройство формирует на дисплее изображение четырех фигур - круга, квадрата, эллипса и прямоугольника. На этих фигурах отображают сделанные игроком и электронным дилером ставки.

Электронный дилер начинает сдавать карты по одной в набор игроку и себе, пока не сдаст по пять карт. У игрока открыты все предназначенные для него карты, а у электронного дилера все карты закрыты.

35 Игра ведется по правилам «Рейз покера», принятым в казино.

Компьютерная игра «Рейз покер» осуществляется с помощью компьютерной системы обработки данных с дисплеем и с управляющим средством для введения информации пользователя в систему. Для компьютерной игры «Рейз покер» можно использовать любую компьютерную систему или другое аппаратное обеспечение, включающее в себя дисплей.

40 Алгоритм игры основан на условиях способа развлечений «Рейз покер», а на нем основано программное обеспечение, написанное на одном из языков программирования. Программа хранится на компакт-диске или на другом носителе информации.

Предпочтительный вариант воплощения игры представляет собой компьютерную программу, записанную на компакт-диске и считываемую с помощью домашнего 45 компьютера. Пример оптимального для «Рейз покера» компьютера, совместимого с IBM PC, включает материнскую плату с процессором Pentium, оперативную память объемом 1 MB, жесткий диск с памятью в несколько GB, звуковую карту и цветной дисплей.

На дисплее формируют изображение электронного игрового поля, функциональных кнопок и фишек для осуществления ставок. Для игры применяется электронная колода из 50 52-х карт. Правила игры и последовательность действий в способе развлечений «Рейз покер» для компьютера аналогичны правилам, применяемым в казино.

Нажатием клавиш на стандартной клавиатуре игроки назначают величину ставки, производят покупку дополнительных карт, повышают ставки, капитулируют. Игроки могут

пользоваться командами, активизируя их изображенными на дисплее кнопками. На дисплее находится строка состояния, на которой отражен текущий баланс игры, а также сумма проигрыша или выигрыша с начала игры и результаты последней и текущей ставки. Игра сопровождается звуковыми и видео эффектами.

- 5 Способом развлечений «Рейз покер» в интернет-казино или в локальной сети пользуются так же, как на компьютере, с тем различием, что в интернет-казино и в сети могут одновременно играть большое количество игроков. Играть можно ради развлечения бесплатно, а можно на реальные или виртуальные деньги. В этом случае используют управляющую программу для сервера казино и клиентскую программу для удаленных
10 компьютеров игроков. Этой клиентской программой формируют на дисплее компьютера каждого игрока игровое поле и в зависимости от счета игрока в интернет-казино формируют его баланс в строке состояния.

Промышленная применимость

- Изобретение может быть использовано в казино, в залах игровых автоматов, в игровых
15 приставках, в компьютерах, в Интернете и в локальных электронных сетях.

- В данном описании приведены конкретные примеры осуществления изобретения с помощью игорного стола, игрового автомата и электронного устройства с дисплеем, однако, они не исчерпывают все возможные варианты воплощения способа развлечений «Рейз покер», подпадающих в объем патентной защиты, определяемой формулой
20 изобретения.

Формула изобретения

1. Способ развлечений, заключающийся в использовании игорного стола, флота для фишек, покрытия стола с разметками игрового поля, в котором один или несколько
25 игроков делают денежные ставки, а дилер раздает карты и ведет игру, как представитель игорного заведения, отличающийся тем, что в стол встроено вычислительное устройство с дисплеем, работающее под управлением разработанного для способа развлечений алгоритма и программного обеспечения, на столе установлено электронное считывающее устройство для распознавания карт дилера, на игровом поле перед каждым игроком
30 установлены счетчики фишек, для подсчета ставок игрока, применяются игральные карты, которые распознаются электронным считывателем, вычислительное устройство обрабатывает полученную информацию и формирует на дисплее решение, обязательное для исполнения дилером, игрок и дилер могут поочередно и многократно поднимать ставки.

2. Способ по п.1, отличающийся тем, что на стороне дилера установлена цифровая
35 клавиатура для ввода данных и команд в вычислительное устройство.

3. Способ по п.1, отличающийся тем, что применяют игровые фишки для считывания с них информации счетчиками фишек и передачи этой информации в вычислительное устройство.

4. Способ по п.1, отличающийся тем, что дисплей вычислительного устройства
40 установлен над столом.

5. Способ по п.1, отличающийся тем, что вычислительное устройство закреплено под крышкой стола.

6. Способ по п.1, отличающийся тем, что карты, предназначенные себе, дилер проносит над оптоэлектронным считывателем, который определяет карту и передает данные в
45 вычислительное устройство.

7. Способ по п.1, отличающийся тем, что перед любым своим ходом за определенную сумму игрок может купить дополнительные карты.

8. Способ по п.1, отличающийся тем, что каждый из игроков может выбрать один из трех вариантов продолжения игры: капитулировать, уравнивать ставку или увеличить ее.

- 50 9. Способ по п.1, отличающийся тем, что решение программы вычислительного устройства, обязательное для выполнения дилером, имеет три варианта: капитуляция, уравнивание или увеличение ставки.

10. Способ по п.1, отличающийся тем, что при капитуляции игрока или дилера

поставленные ими фишки проигрываются.

11. Способ по п.1, отличающийся тем, что игрок увеличивает ставку, кладя свои фишки в углубление счетчика фишек.

12. Способ по п.1, отличающийся тем, что если решение вычислительного устройства -
5 уравнивание или повышение ставки, то дилер ставит необходимое число фишек из флота на стол.

13. Способ по п.1, отличающийся тем, что вычислительное устройство формирует на дисплее решения для дилера в отношении каждого из игроков, оставшихся в игре.

14. Способ по п.1, отличающийся тем, что те игроки, в ответ на ставку которых
10 вычислительное устройство уравнило ставку, ожидают окончания игры с другими игроками.

15. Способ по п.1, отличающийся тем, что продолжают игру только те игроки, против которых вычислительное устройство увеличило ставку.

16. Способ по п.1, отличающийся тем, что раунд игры продолжается до капитуляции или до тех пор, пока все увеличенные ставки не будут уравнены, для чего игроку или
15 вычислительному устройству достаточно сделать ставку, равную последнему рейзу противника.

17. Способ по п.1, отличающийся тем, что после выравнивания ставки дилер поочередно сравнивает наборы карт игроков со своим набором карт и выявляет проигранные или выигранные ставки.

18. Способ по п.1, отличающийся тем, что максимальные ставки и максимальный рейз
20 игрока и дилера могут быть ограничены администрацией игорного заведения.

19. Способ по п.1, отличающийся тем, что дилер с помощью цифровой клавиатуры вводит в вычислительное устройство только соотношение между первоначальной ставкой игрока и его увеличенной ставкой.

20. Способ по п.1, отличающийся тем, что если игорное заведение не является
25 стороной в игре, то стол может быть изготовлен в форме овала, и каждый игрок по очереди играет в качестве дилера против остальных игроков, не пользуясь считывателем карт, сам смотрит свои карты и принимает игровые решения самостоятельно.

21. Способ по п.1, отличающийся тем, что осуществляется с помощью игрового
30 автомата, состоящего из электрооборудования, вычислительного устройства, управляющего последовательностью действий автомата, дисплея для отражения баланса и хода игры, игровой панели с управляющими клавишами, приемников жетонов и денежных знаков, а также приспособлений, производящих выплаты жетонов или наличных денег.

22. Способ по п.21, отличающийся тем, что в игровом автомате применяют бумажные
35 или пластиковые карты.

23. Способ по п.21, отличающийся тем, что для достижения случайного расположения карт в автомате применяют тасующий карты механизм.

24. Способ по п.21, отличающийся тем, что за прозрачным экраном внутри автомата
40 находятся два ряда ячеек размером с карту: для набора карт игрока и для набора карт автомата.

25. Способ по п.21, отличающийся тем, что для распределения карт в автомате применяют механизм, который состоит из двух лотков для карт, передвигающихся по направляющим при помощи электродвигателя и ремней, один лоток распределяет карты в ячейки игрока, в другом лотке карты автомата остаются закрытыми и не распределенными
45 по ячейкам.

26. Способ по п.21, отличающийся тем, что перед любым ходом игрока за определенную сумму автомат может добавить к картам игрока дополнительные карты, распределяющий механизм помещает новые карты из тасующего механизма в лоток игрока, а из него раскладывает карты в ячейки игрока.

27. Способ по п.21, отличающийся тем, что игрок и автомат делают ставки по очереди, и при каждом очередном ходе игрок и автомат имеют три варианта продолжения игры: капитуляция, уравнивание или увеличение ставки, поставленной противником.

28. Способ по п.21, отличающийся тем, что если игрок или автомат решили уравнивать

ставку, закончить торговлю в данном раунде игры и сравнить свои наборы карт, игроку или автомату достаточно сделать ставку, равную последнему рейзу противника.

29. Способ по п.21, отличающийся тем, что после принятия решений игрока или вычислительного устройства закончить торговлю, распределяющий механизм автомата размещает свои карты открытыми в ячейки, предназначенные для набора карт автомата.

30. Способ по п.21, отличающийся тем, что для сравнения наборов карт игрока и автомата применяют оптическую и логическую системы распознавания масти и достоинства карт.

31. Способ по п.21, отличающийся тем, что при помощи вычислительного устройства и программного обеспечения автомат определяет выигравший набор карт и, если им является набор игрока, оплачивают его выигрыш, изменяя данные в строке состояния на дисплее автомата.

32. Способ по п.21, отличающийся тем, что автомат сопровождает игру музыкальными мелодиями, звуковыми и видео эффектами.

33. Способ по п.21, отличающийся тем, что автомат может быть изготовлен для одновременной игры нескольких игроков, при этом у каждого игрока имеется отдельный дисплей и свои управляющие клавиши, а игровые комбинации в наборах карт игроков автомат сравнивает с игровой комбинацией в одном своем наборе карт.

34. Способ по п.1, отличающийся тем, что осуществляется при помощи электронного устройства, программного обеспечения, основанного на алгоритме игры, генератора случайных чисел, формирующего случайные наборы электронных карт, которые отображаются на дисплее, с применением клавиатуры для ввода в электронное устройство соответствующих команд, и с возможностью использования способа в локальных сетях и в Интернете.

35. Способ по п.34, отличающийся тем, что по ходу игры электронное устройство формирует на дисплее строку состояния, на которой отражен текущий баланс игры, а также сумма проигрыша или выигрыша игрока с начала игры и результаты последнего и текущего раунда игры.

36. Способ по п.34, отличающийся тем, что электронное устройство, используя генератор случайных чисел, формирует на дисплее изображение наборов карт, предназначенных для игрока и электронного дилера.

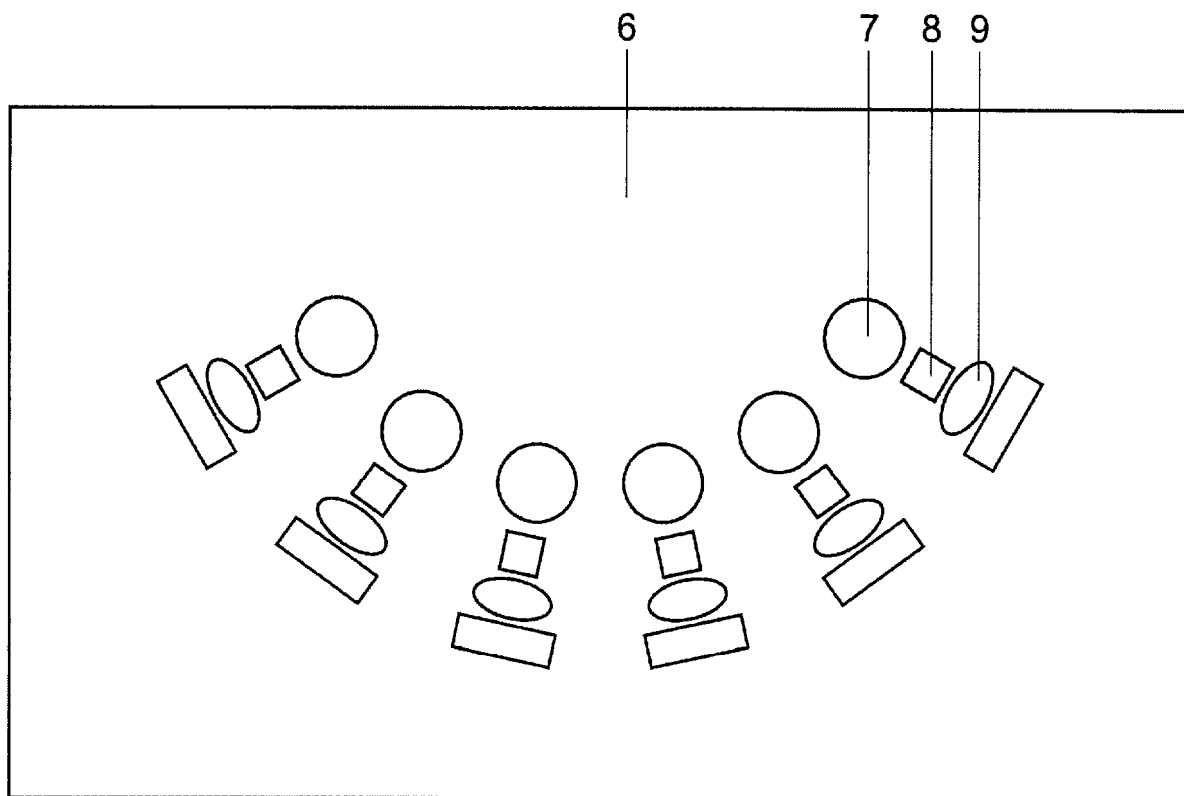
37. Способ по п.34, отличающийся тем, что игра ведется по правилам, подобным игре в казино, но в качестве дилера выступает электронное устройство, оно ведет игру, делает очередные ходы, выявляет проигранную или выигранную ставку, сравнивая силу комбинаций карт у игрока и у электронного дилера, и производит расчет с игроком после очередного раунда игры.

38. Способ по п.34, отличающийся тем, что игрок и электронный дилер делают ставки по очереди, и при каждом очередном ходе игрок и автомат имеют три варианта продолжения игры: капитуляция, уравнивание или увеличение ставки, поставленной противником, кроме случая, когда игрок или электронный дилер поставил максимальную ставку, которую увеличить уже нельзя.

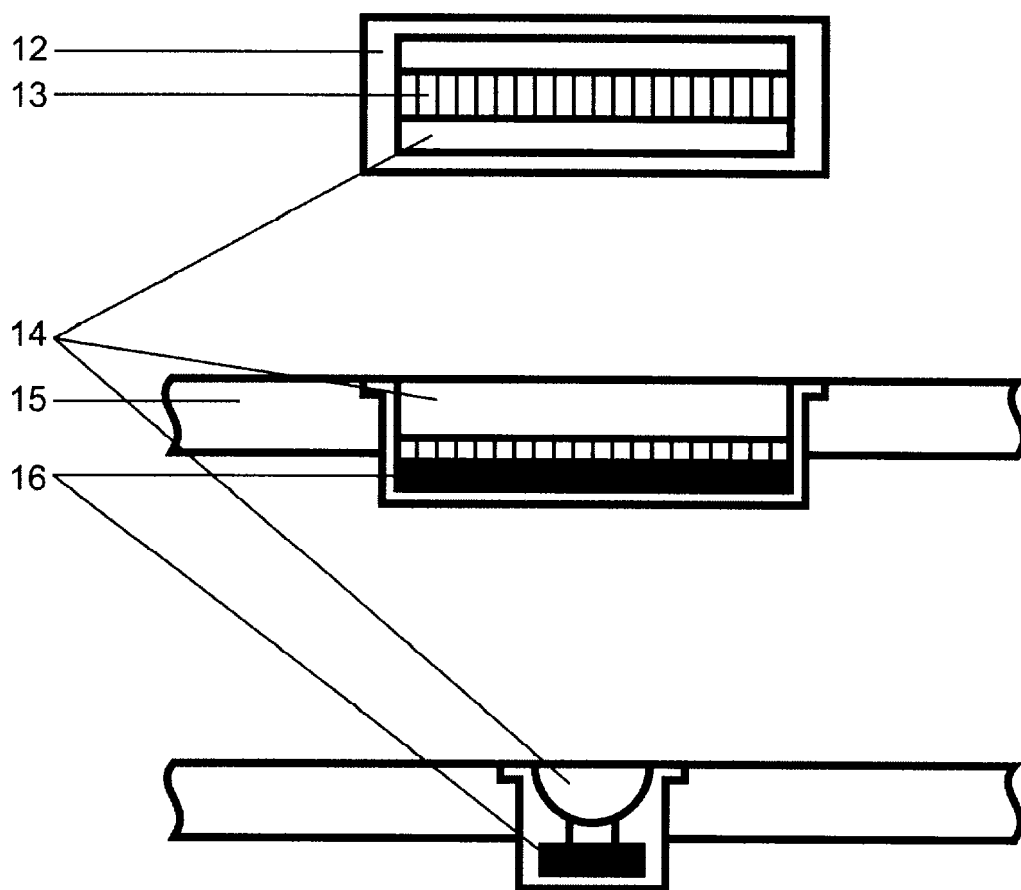
39. Способ по п.34, отличающийся тем, что возможно производство электронного устройства, на котором могут одновременно играть несколько игроков, у каждого из них должен быть свой дисплей и устройство ввода команд.

40. Способ по п.34, отличающийся тем, что для сетевых игроков возможно участие в игре в качестве электронного дилера.

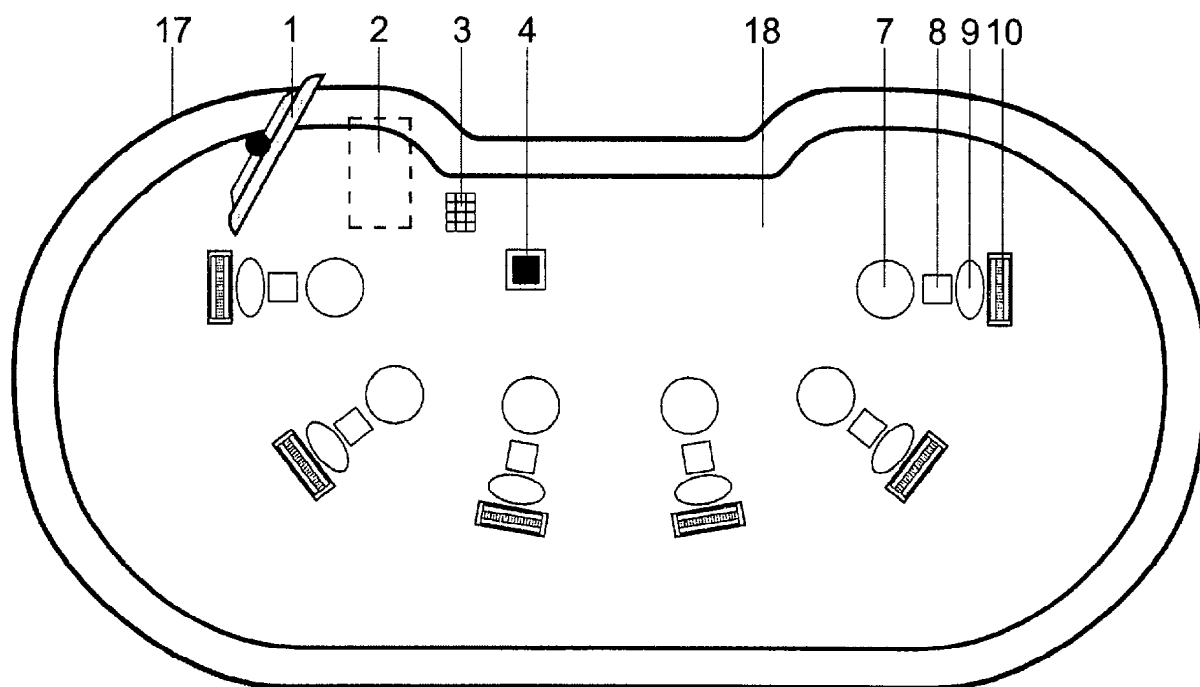
41. Способ по п.34, отличающийся тем, что при использовании дисплея, включающего команды прикосновением пальцев, для ввода в электронное устройство соответствующих команд на дисплее отображены функциональные кнопки: «Игра», «Увеличение», «Отмена», «Повтор», «Покупка», «Ставка», «Выплата», «Отказ» и другие.



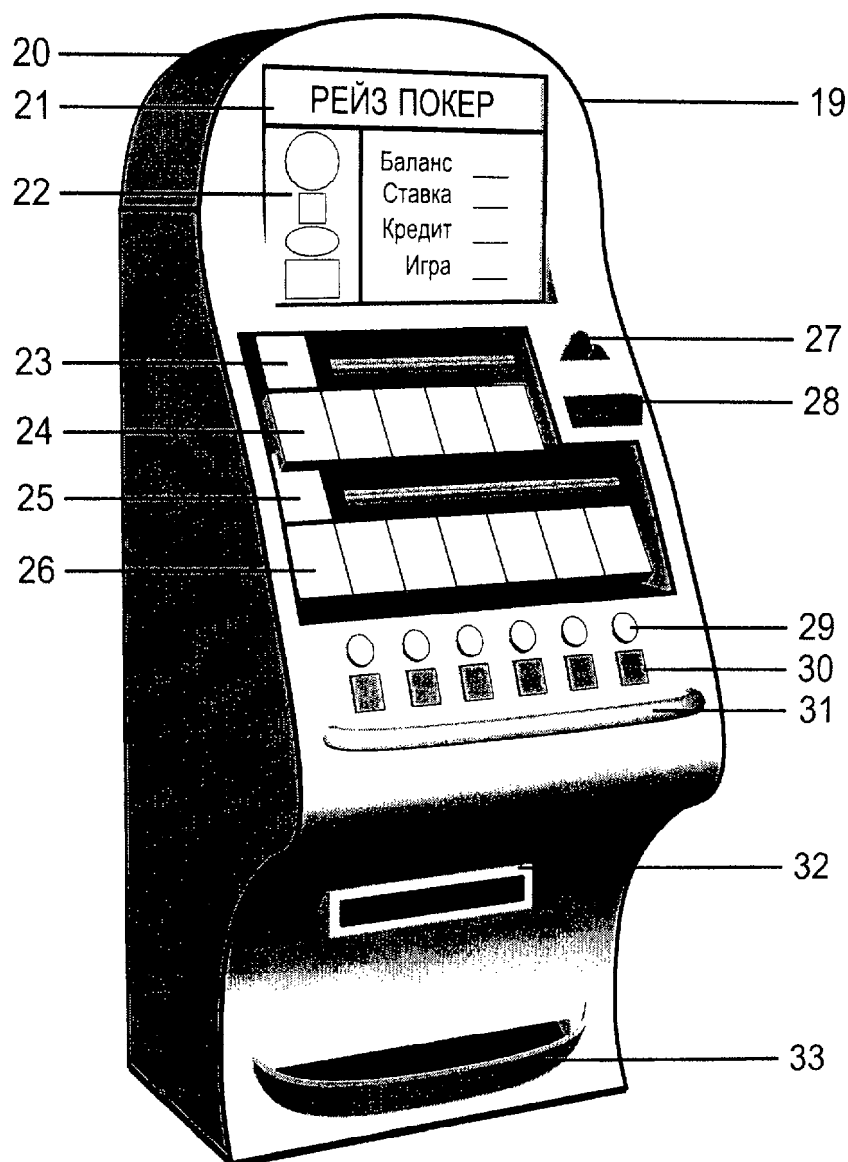
Фиг. 2



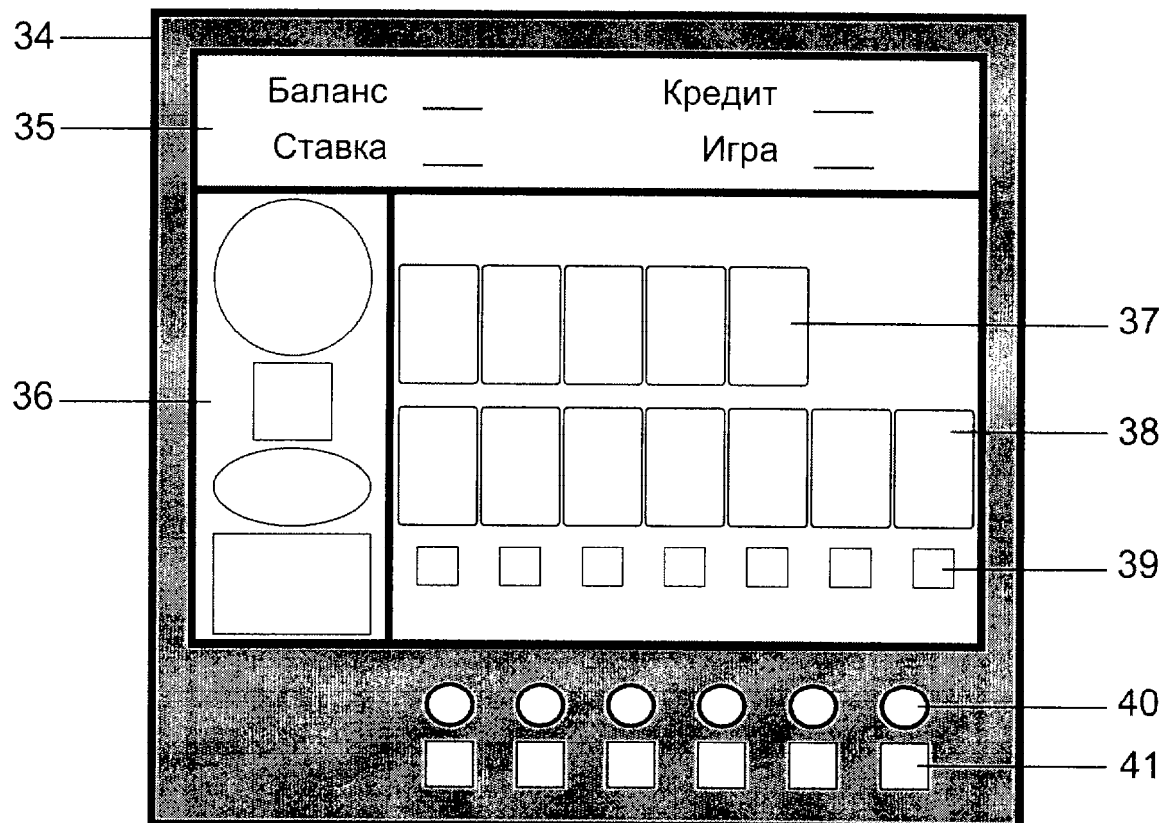
Фиг. 3



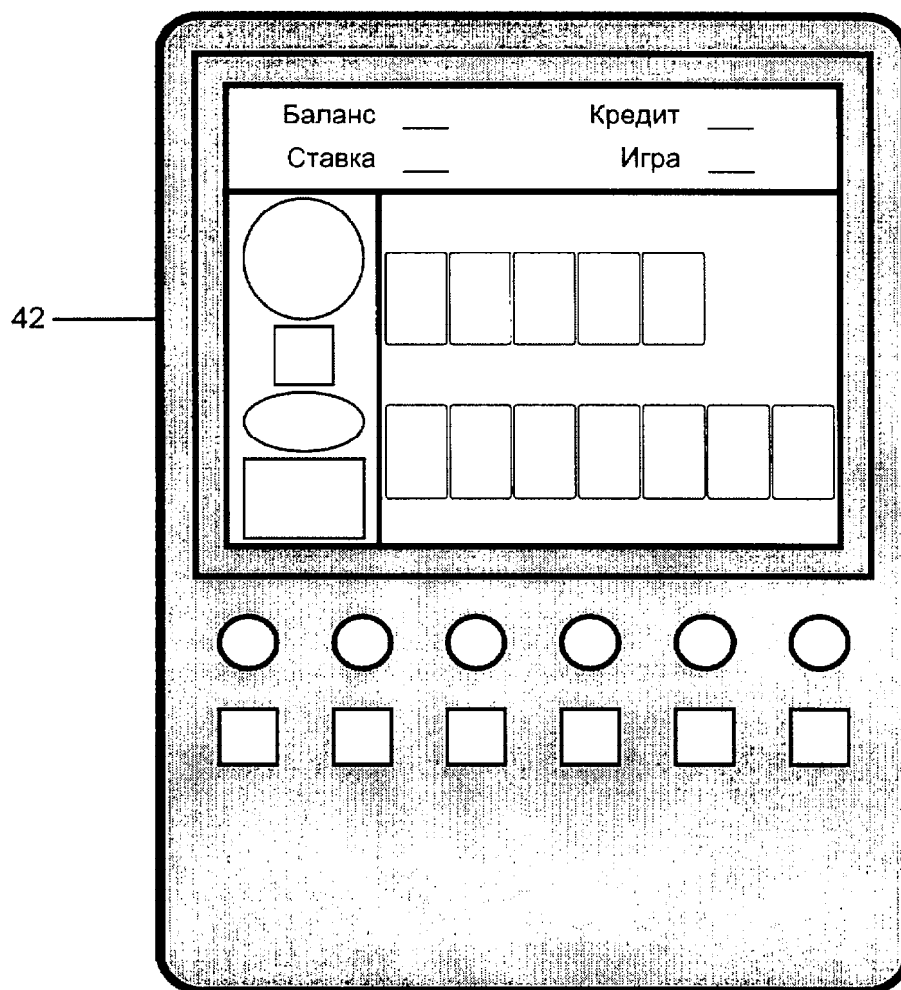
Фиг. 4



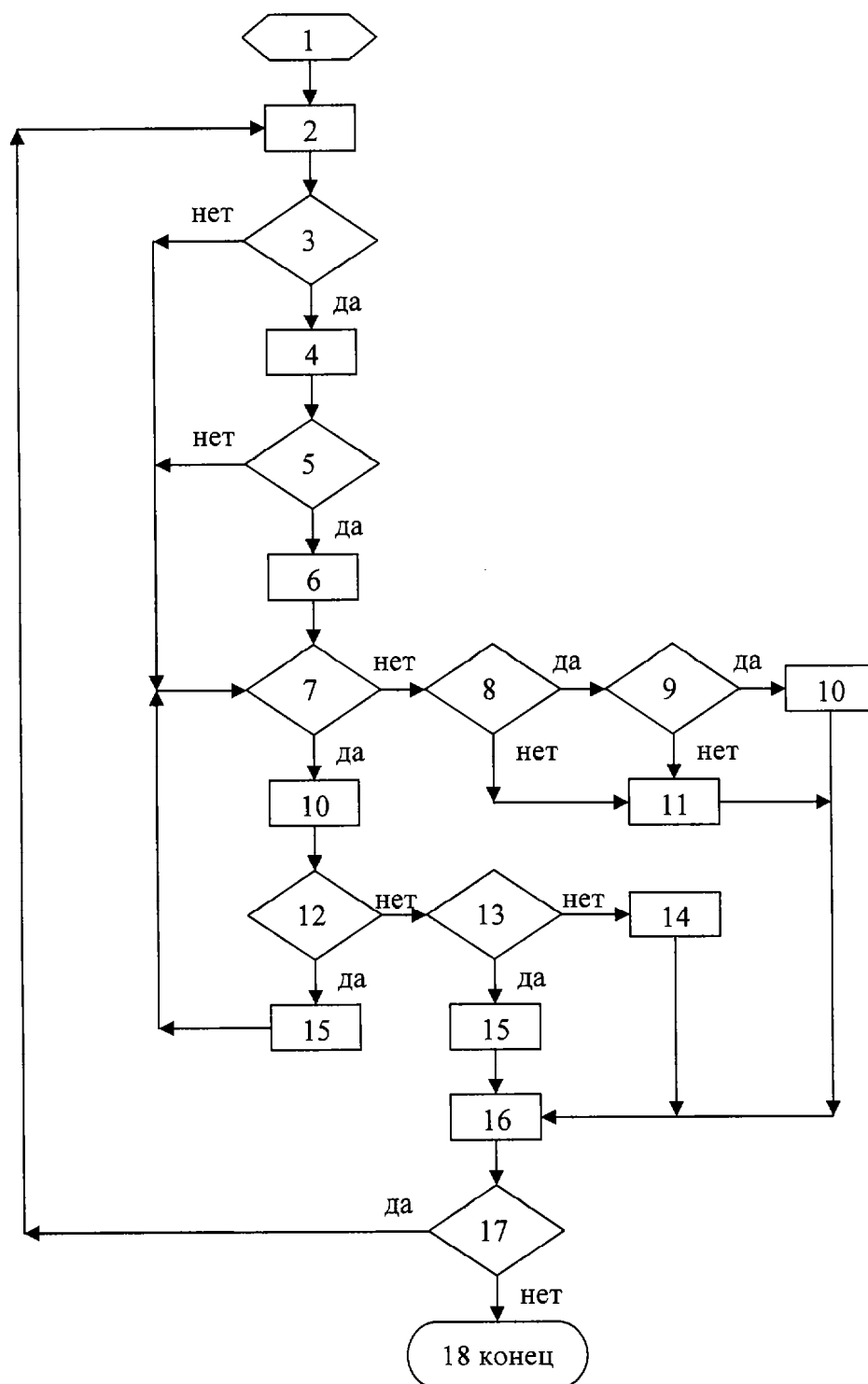
Фиг. 5



Фиг. 6



Фиг. 7



Фиг. 8