

명세서

발명의 명칭: 카드게임용 테이블 및 이를 이용한 게임방법

기술분야

- [1] 본 발명은 카지노 등에 설치하여 카드 게임 등을 할 때 사용되는 게임용 테이블에 관한 것으로, 특히, 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 베팅이 이루어지며, 라운드별 시상률이 차등 적용되어 게임을 진행시키기 위한 카드게임용 테이블 및 이를 이용한 게임방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 현재 국내외에서는 국가에서 인정하는 합법적인 카지노장이 운영되고 있으며, 카지노장에서는 바카라나 블랙잭과 같은 테이블 게임, 룰렛, 및 빅 휠 등의 다양한 게임이 운영되고 있다.
- [3] 일반적으로, 바카라 게임은 딜러가 제시하는 카드에서 뱅커(Banker)가 이길지 플레이어(Player)가 이길지를 맞추면 되는 단순한 게임으로, 어려운 게임 룰을 몰라도 참여가 가능하여 많은 사람이 즐길 수 있다. 이러한 바카라 게임은 카지노에 입장하여 직접 게임에 참여하거나, 또는 공개특허공보 제10-2005-0056110 호(공개일 20050614), 공개특허공보 제 10-2012-0021502 호(공개일 20120309)에서와 같이 바카라 게임 시스템을 개발하여 간접적으로 게임을 즐기도록 하였다.
- [4] 한편, 바카라 게임에 직접 참여하는 방식은, 딜러와 게임 플레이어들이 게임 테이블에 둘러앉아 진행하는 것으로, 게임 테이블의 한쪽에는 1~7까지, 그 반대쪽은 8~15까지 전부 14의 숫자가 쓰인 박스가 그려져 있고, 각 박스 앞에 게임 플레이어가 앉은 상태에서 딜러에 의해 분배되는 카드 중 뱅커(Banker)나 플레이어(Player) 또는 타이(Tie)에 게임 플레이어들이 선택적으로 베팅이 이루어지도록 한 것이다.
- [5] 이처럼, 테이블 게임의 경우 해당 테이블에는 딜러들이 게임을 진행한다. 그리고 테이블 게임은 딜러가 카드를 이용하여 정해진 규칙에 따라 카드를 딜링(dealing)하고, 게임 규칙에 따라 승패가 결정된다. 이때, 플레이어는 카드가 딜링되기 전에 베팅 대상을 선택하여 게임 칩으로 베팅을 하며, 게임에 따라서는 딜링된 카드의 결과에 따라 추가 베팅을 하는 경우도 있다.
- [6] 마지막으로, 딜러가 베팅된 칩을 이용하여 게임의 승패에 따라 플레이어에게 시상률에 따른 배당을 시상함으로써 1회의 게임을 완료하게 된다.
- [7] 그러나 종래 카드 게임의 경우, 단순한 게임인 바카라 게임이라고 하더라도 게임 방식을 위한 정해진 규칙이 다양하며, 게임 칩을 베팅하기 위해 게임 테이블에 표시된 박스가 복잡하게 구성되어 있어, 게임을 처음하는 플레이어는 게임에 참여하기 위해서 다소 시간이 소요되는 문제점이 있다.
- [8] 또한, 종래 카드 게임의 경우, 플레이어가 베팅 대상을 선택하여 게임 칩으로

베팅하고 딜러가 카드를 딜링하는 한 번의 승패 판정으로 1회의 게임이 완료된다. 따라서 딜러는 다음 라운드 게임을 진행하기 위해서 매번 카드를 섞고 딜링하는 과정을 반복해야 하며, 플레이어는 게임을 연속해서 진행하기 위해서는 딜러가 카드를 매번 딜링하는 과정을 대기해야 하는 불편함이 있다.

- [9] 즉, 짧은 시간동안 많은 게임 칩의 베팅을 빠르게 진행하고자 하는 플레이어에 있어서는 답답함을 줄 수 있고, 딜러는 매 게임마다 카드를 섞고 딜링해야 함에 따른 체력적인 소비가 발생된다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [10] 따라서 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로서, 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 베팅이 이루어지며, 라운드별 시상률이 차등 적용되어 게임을 진행시키기 위한 카드게임용 테이블 및 이를 이용한 게임방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [11] 본 발명은 단순한 게임 룰을 이용하여 게임을 처음하는 플레이어도 게임에 참여가 가능하도록 한 카드게임용 테이블 및 이를 이용한 게임방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [12] 본 발명은 플레이어가 베팅 대상을 선택하여 게임 칩으로 베팅하고 딜러가 카드를 딜링하는 한 번의 진행으로 적어도 2회 이상의 라운드 진행으로 2회 이상의 게임 진행이 가능하도록 한 카드게임용 테이블 및 이를 이용한 게임방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [13] 본 발명은 베팅 대상에 대한 연속되는 라운드의 승률에 따라 플레이어에게 더 높은 시상률에 따른 배당을 시상 가능하도록 한 카드게임용 테이블 및 이를 이용한 게임방법을 제공하는데 그 목적이 있다.
- [14] 본 발명의 목적들은 이상에서 언급한 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 본 발명의 다른 목적 및 장점들은 하기의 설명에 의해서 이해될 수 있고, 본 발명의 실시예에 의해 보다 분명하게 이해될 것이다. 또한, 본 발명의 목적 및 장점들은 특허 청구 범위에 나타낸 수단 및 그 조합에 의해 실현될 수 있음을 쉽게 알 수 있을 것이다.

과제 해결 수단

- [15] 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 카드게임용 테이블의 특징은 딜러 위치존이 형성되고, 상기 딜러 위치존과 마주하게 되는 다수의 게임 플레이어 위치존들이 형성된 게임 테이블에 있어서, 게임 테이블의 밑면에 일체형으로 고정되어, 게임 테이블을 일정 높이로 지지하는 다리부와, 딜러와 플레이어들이 위치하는 게임 테이블 상면에 구비되어, 카드게임의 진행에 필요한 베팅 존과 카드 배치 존을 포함하는 레이아웃이 구현된 게임 패드와, 상기 베팅 존과 이웃하는 상기 게임 패드 상부면에 라운드별 베팅 시상률 정보를 나타내는 텍스트를 포함하고, 상기 베팅 존은 플레이어가 카드 게임의 진행시

베팅을 위해 게임 칩을 위치시키는 영역으로, 게임 플레이어 위치존들(B)에 이웃하여 각각 형성되고, 한 쌍의 사이드(레드 사이드 및 블루 사이드)로 구비되며, 1 라운드부터 N(1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 구성되며, 최상단(N 라운드 상단)에 옵션 영역을 갖는 레이아웃이 추가로 구성되고, 상기 카드배치 존은 딜러가 카드 게임의 진행시 게임 진행을 위해 카드를 올려놓는 영역으로, 딜러 위치존(A)에 이웃하여 형성되고, 한 쌍의 사이드(레드 사이드 및 블루 사이드)로 구비되며, 1 라운드부터 N 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 구성되며, 상기 카드배치 존은 라운드별 베팅 후, 레드 사이드와 블루 사이드에 8장의 카드가 일괄 딜링되어 사이드에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 위치되며, 라운드별로 레드 사이드와 블루 사이드에 위치되는 각각의 카드를 뒤집어서, 카드에 표시되어 있는 숫자 또는 기호(문양)를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패를 판정하는 것을 특징으로 할 수 있다.

- [16] 바람직하게 상기 베팅 존은 라운드별 동일한 게임 칩의 금액 기준으로, 높은 라운드로 갈수록 베팅 금액의 시상률을 높게 설정하고, 상기 옵션베팅의 베팅 시상률이 가장 높은 베팅 시상률을 갖는 것을 특징으로 할 수 있다.
- [17] 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 카드게임용 테이블을 이용한 게임방법의 특징은 카지노에서 이루어지는 딜러와 플레이어가 참가하는 테이블 카드 게임 방법에 있어서, (A) 1 라운드부터 N(1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 카드배치 존에 구성되는 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 카드 뒷면이 보이게 위치되는 단계와, (B) 1 라운드부터 N 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 베팅 존에 구성되는 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 어느 하나에 게임 칩이 위치되는 단계와, (C) 상기 카드배치 존의 1 라운드에 위치하는 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치하는 카드에 표시되는 숫자 또는 기호가 비교되어, 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패가 판정되는 단계와, (D) 상기 (C) 단계의 판정 결과에 따라, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 1 라운드의 승/패가 결정되고, 승리로 결정된 1 라운드의 사이드에 위치되는 게임 칩은 1 라운드의 베팅 시상률에 대응하여 시상되고, 패배로 결정된 라운드 및 이후 라운드의 사이드에 위치되는 게임 칩은 모두 수거되는 단계와, (E) 상기 베팅 존에 위치되는 게임 칩의 유무를 기반으로, 상기 카드배치 존의 모든 라운드별로 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치되는 카드가 순차적으로 비교되어 승/패가 판정되는 단계와, (F) 상기 (E) 단계의 판정 결과에 따라, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드의 라운드별 승/패가 결정되어, 상기 (D) 단계와 동일하게 라운드별로 게임 칩이 시상 또는 수거되는 단계를 포함할 수 있다.
- [18] 바람직하게 상기 (B) 단계에서는 라운드별 게임과 별도의 옵션 게임으로, 상기

1 라운드부터 N (1보다 큰 정수) 라운드와 구분되는 영역을 갖는 레이아웃으로 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드의 최상단에 구성되어, 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 어느 하나에 게임 칩이 위치되는 단계를 더 포함할 수 있다.

[19] 바람직하게 상기 옵션 게임에 대한 베팅은, 레드 사이드 및 블루 사이드 중 어느 하나의 모든 라운드에서 카드무늬 또는 카드숫자가 모두 동일할 때 승리로 결정되는 것을 특징으로 할 수 있다.

[20] 바람직하게 상기 베팅 시상률은 라운드가 높아질수록 더 높아지는 것을 특징으로 할 수 있다.

[21] 바람직하게 상기 판정 결과, 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승패가 타이(TIE)인 경우, 시상 또는 수거 없이 다음 라운드로 넘어가는 단계를 포함할 수 있다.

발명의 효과

[22] 이상에서 설명한 바와 같이 본 발명에 따른 카드게임용 테이블 및 이를 이용한 게임방법은 다음과 같은 효과가 있다.

[23] 첫째, 카드의 숫자 또는 무늬를 이용한 승패 방식으로 베팅이 이루어지며, 라운드별 시상률이 차등 적용되어 게임을 진행시킬 수 있다.

[24] 둘째, 단순한 게임 룰을 이용하여 남녀노소는 물론, 게임을 처음하는 플레이어도 손쉽게 게임에 참여가 가능한 효과가 있다.

[25] 셋째, 플레이어가 베팅 대상을 선택하여 게임 칩으로 베팅하고 딜러가 카드를 딜링하는 한 번의 진행으로 2회 이상의 승패 판정이 가능하도록 하여, 딜러는 다음 라운드 게임을 진행하기 위해서 매번 카드를 섞고 딜링하는 과정을 줄일 수 있고, 플레이어는 게임을 연속해서 진행할 수 있다. 즉, 플레이어는 짧은 시간동안 많은 게임 칩의 베팅을 빠르게 진행할 수 있으며, 딜러는 매 게임마다 카드를 섞고 딜링해야 하는 번거로움을 줄일 수 있다.

[26] 상술한 효과와 더불어 본 발명의 구체적인 효과는 이하 발명을 실시하기 위한 구체적인 사항을 설명하면서 함께 기술한다.

도면의 간단한 설명

[27] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 카드게임용 테이블의 구조를 나타낸 사시도이다.

[28] 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 카드게임용 테이블의 구조를 나타낸 평면도이다.

[29] 도 3a 내지 도 3c는 본 발명의 실시예에 따른 카드게임용 테이블을 이용한 게임방법을 설명하기 위한 도면이다.

발명의 실시를 위한 형태

[30] 본 발명의 다른 목적, 특성 및 이점들은 첨부한 도면을 참조한 실시예들의 상세한 설명을 통해 명백해질 것이다.

[31] 본 발명에서 사용되는 용어는 본 발명에서의 기능을 고려하면서 가능한 현재

널리 사용되는 일반적인 용어들을 선택하였으나, 이는 당 분야에 종사하는 기술자의 의도 또는 관례, 새로운 기술의 출현 등에 따라 달라질 수 있다. 또한, 특정한 경우는 출원인이 임의로 선정한 용어도 있으며, 이 경우 해당되는 발명의 설명 부분에서 상세히 그 의미를 기재할 것이다. 따라서 본 발명에서 사용되는 용어는 단순한 용어의 명칭이 아닌, 그 용어가 가지는 의미와 본 발명의 전반에 걸친 내용을 토대로 정의되어야 한다.

- [32] 본 발명에 따른 카드게임용 테이블 및 이를 이용한 게임방법의 바람직한 실시예에 대하여 첨부한 도면을 참조하여 설명하면 다음과 같다. 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시예는 본 발명의 개시가 완전하도록 하며 통상의 지식을 가진자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이다. 따라서 본 명세서에 기재된 실시예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시예에 불과할 뿐이고 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다.
- [33] 이하에서 구성요소의 "상부(또는 하부)" 또는 구성요소의 "상(또는 하)"에 임의의 구성이 배치된다는 것은, 임의의 구성이 상기 구성요소의 상면(또는 하면)에 접하여 배치되는 것뿐만 아니라, 상기 구성요소와 상기 구성요소 상에(또는 하에) 배치된 임의의 구성 사이에 다른 구성이 개재될 수 있음을 의미할 수 있다.
- [34] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 카드게임용 테이블의 구조를 나타낸 사시도이고, 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 카드게임용 테이블의 구조를 나타낸 평면도이다.
- [35] 도 1 및 도 2에서 도시하고 있는 것과 같이, 본 발명의 카드게임용 테이블은, 다리(10)를 가지는 게임 테이블(100)로 구성되며, 일측에 딜러 위치존(A)이 형성되고, 상기 딜러 위치존(A)과 마주하게 되는 타측으로 다수의 게임 플레이어 위치존들(B)이 형성된다. 상기 게임 테이블(100)은 하나의 딜러 위치존(A)과, 다수의 게임 플레이어 위치존들(B)이 형성될 수 있다.
- [36] 딜러와 플레이어들이 위치하는 게임 테이블(100) 상에 카드 게임의 진행에 필요한 베팅 존(110)과 카드배치 존(120)을 포함하는 레이아웃이 구현된 게임 패드를 구비할 수 있다. 이때, 상기 베팅 존(110)은 플레이어가 카드 게임의 진행시 베팅을 위해 게임 칩을 위치시키는 영역이며, 상기 카드배치 존(120)은 딜러가 카드 게임의 진행시 게임 진행을 위해 카드를 올려놓는 영역이다. 따라서 카드가 위치하는 카드배치 존(120)의 크기가 게임 칩이 위치하는 베팅 존(110)보다 더 넓은 레이아웃으로 형성될 수 있다.
- [37] 상기 카드배치 존(120)은 딜러에 의해 카드가 용이하게 놓여질 수 있도록 딜러 위치존(A)에 이웃하여 형성되고, 상기 베팅 존(110)은 플레이어들이 베팅 시에 게임 칩이 용이하게 놓여질 수 있도록 게임 플레이어 위치존들(B)에 이웃하여

형성될 수 있다.

- [38] 상기 베팅 존(110)은 다수의 게임 플레이어 위치존들(B)에 각각 위치될 수 있다. 그리고 상기 베팅 존(110)은 서로 다른 색상을 갖는 한 쌍의 사이드(레드 사이드 및 블루 사이드)로 구비되며, 1 라운드부터 N (1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 구성될 수 있다.
- [39] 상기 베팅 존(110)은 최상단(N 라운드 상단)에 옵션 영역을 갖는 레이아웃이 추가로 구성될 수 있다. 상기 옵션 영역은 카드 게임의 진행시 1 라운드부터 N 라운드까지 이루어지는 라운드별 게임과 별도로 추가 베팅 가능한 옵션게임에 플레이어가 게임 칩으로 추가 베팅할 수 있는 영역이다. 본 명세서에서는 용이한 설명을 위해 실시예로서 1 라운드부터 4 라운드까지로 한정하여 설명하도록 한다. 다만 라운드의 횟수는 이에 한정되지는 않으며, 더 적거나 또는 더 많을 수도 있다.
- [40] 상기 베팅 존(110)은 라운드별 베팅 시상률이 차등 적용될 수 있다. 상기 베팅 존(110)은 라운드별 동일한 게임 칩의 금액 기준으로, 높은 라운드로 갈수록 베팅 금액의 시상률이 높아질 수 있다. 예로서, 1 라운드는 베팅 시상률이 베팅금액의 $\times 1$ 배이고, 2라운드는 베팅 시상률이 베팅금액의 $\times 2$ 배이고, 3 라운드는 베팅 시상률이 베팅금액의 $\times 5$ 배이고, 4라운드는 베팅 시상률이 베팅금액의 $\times 10$ 배이다.
- [41] 한편, 옵션베팅은 라운드별 베팅 시상률과 별도로, 베팅 시상률이 베팅금액의 $\times 50$ 배이다. 상기 베팅 시상률은 하나의 실시예일 뿐, 이에 한정되는 것은 아니다. 다만, 라운드가 올라갈수록 베팅 시상률이 높아지며, 옵션베팅의 베팅 시상률이 가장 높은 베팅 시상률을 갖는 것이 바람직하다.
- [42] 상기 베팅 존(110)의 라운드별 베팅은 최초 베팅 시간동안만 라운드별 동일한 금액 기준, 최소 2 라운드 이상부터 4 라운드까지 베팅할 수 있다. 그리고 상기 베팅 존(110)의 옵션베팅은 최초 베팅 시간동안만 옵션에 베팅을 할 수 있다. 실시예로서, 옵션베팅은 레드 사이드(1 라운드 ~ 4 라운드)와 블루 사이드(1 라운드 ~ 4 라운드)에 4장의 카드무늬 또는 카드숫자가 모두 동일할 경우에 해당 사이트에 옵션 베팅한 플레이어에게 시상할 수 있다.
- [43] 상기 라운드별 베팅 및 상기 옵션베팅은 게임시작 후에는 추가 베팅이 불가능하고, 레드 사이드와 블루 사이드 중 어느 하나에만 베팅을 할 수 있다. 즉, 레드 사이드와 블루 사이드를 동시에 베팅할 수는 없다.
- [44] 한편, 상기 카드배치 존(120)은 딜러 위치존(A)에 위치될 수 있다. 상기 카드배치 존(120)은 서로 다른 색상을 갖는 한 쌍의 사이드(레드 사이드 및 블루 사이드)로 구비되며, 1 라운드부터 N (1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 구성될 수 있다.
- [45] 상기 카드배치 존(120)에는 레드 사이드와 블루 사이트에 8장의 카드가 일괄 딜링되어 사이트에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 위치되며, 라운드별 베팅 후 라운드별로 레드 사이드와 블루 사이트에 위치되는 각각의 카드를 뒤집어서,

카드에 표시되어 있는 숫자 또는 기호(문양)를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패를 판정할 수 있다. 예로서, 숫자인 경우 비교결과 높은 숫자가 나온 사이드가 승리로 판정되고 낮은 숫자가 나온 사이드가 패배로 판정될 수 있으며, 또한, 트럼프 모양인 경우 ♠ > ♦ > ♥ > ♣의 순서로, 높은 순서의 무늬가 나온 사이드가 승리로 판정되고 낮은 순서의 무늬가 나온 사이드가 패배로 판정될 수 있다. 이때, 사용되는 카드는 일면에 숫자 및 기호가 표시되어 있는 트럼프 카드일 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니며, 비교를 통해 승/패를 판정할 수 있는 숫자, 기호, 그림 중 적어도 하나라도 표시되어 있는 카드라면, 모두 이용될 수 있을 것이다.

- [46] 상기 카드배치 존(120)의 라운드별 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치하는 카드의 비교 결과로 승리한 플레이어는 해당 라운드에 베팅한 베팅금액을 기준으로 해당 라운드의 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상하고, 패배한 플레이어는 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 베팅된 게임 칩(베팅 존(110)에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수한다.
- [47] 상기 카드배치 존(120)은 레드 사이드와 블루 사이드에 8장의 카드가 일괄 딜링된 후 라운드별로 베팅 고객이 스퀴즈하거나, 또는 딜러가 진행할 수 있으며, 시상은 라운드별로 게임이 종료되면 진행될 수 있다. 즉, 핸드별로 진행될 수 있다.
- [48] 한편, 상기 베팅 존(110) 및 상기 카드배치 존(120)은 플레이어 쪽 방향으로 정렬되어 있다. 즉, 상기 베팅 존(110) 및 상기 카드배치 존(120)은 게임 테이블(100)에 위치하는 플레이어가 봤을 때, 상단에 옵션베팅 존이, 하단에 1 라운드가 위치되는 방향으로 정렬되어 있다. 따라서 플레이어는 상기 카드배치 존(120)에서 카드가 위치되는 레드 사이드 및 블루 사이드의 좌우 위치와 상기 베팅 존(110)에서 게임 칩이 위치되는 레드 사이드 및 블루 사이드의 좌우 위치가 동일하게 되어, 상기 카드배치 존(120)에 위치되는 카드의 승패를 나타내는 사이드와, 자신이 베팅한 베팅 존(110)의 사이드를 매우 직관적으로 판단할 수 있다.
- [49] 그리고 상기 게임 테이블(100)은 상기 베팅 존(110)과 이웃하는 상부면에 라운드별 베팅 시상률 정보를 나타내는 텍스트가 적어도 하나 이상 표시될 수 있다.
- [50]
- [51] 이와 같이 구성된 본 발명에 따른 카드게임용 테이블을 이용한 게임방법을 첨부한 도면을 참조하여 상세히 설명하면 다음과 같다. 도 1 또는 도 2와 동일한 참조부호는 동일한 기능을 수행하는 동일한 부재를 지칭한다.
- [52] 도 3a 내지 도 3e는 본 발명의 실시예에 따른 카드게임용 테이블을 이용한 게임방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [53] 도 3a 내지 도 3e를 참조하여 설명하면, 먼저 도 3a에서 도시하고 있는 것과 같이, 플레이어들은 자신의 베팅 존(110)의 라운드별로 레드 사이드 및 블루

사이드 중 어느 하나에 일정 금액에 해당되는 게임 칩을 베팅한다. 이때, 베팅 금액은 라운드별로 동일한 금액으로 베팅해야 하며, 최소 2 라운드 이상부터 4 라운드까지 베팅할 수 있다. 라운드별 베팅과 별개로 최상단(4 라운드 상단)에 위치되는 옵션에 베팅할 수 있다. 상기 옵션 베팅은 1 라운드부터 4 라운드까지 이루어지는 게임과 별도로 추가 베팅 가능한 옵션 게임에 대한 베팅으로, 레드 사이드(1 라운드 ~ 4 라운드)나 블루 사이드(1 라운드 ~ 4 라운드) 중 베팅한 사이드에서 4장의 카드무늬 또는 카드숫자가 모두 동일할 경우, 옵션 베팅의 시상률에 따라 게임 칩을 시상한다.

- [54] 이어서, 플레이어들의 베팅이 완료되면, 딜러는 카드배치 존(120)의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 위치되도록 8장의 카드를 일괄 딜링 한다. 즉, 딜러는 카드배치 존(120)의 1~4 라운드(200a~200d)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 각각 카드 뒷면이 보이도록 하여 위치시킨다.
- [55] 예로서, 5명의 플레이어(P1~P5)가 게임 칩을 이용하여 베팅을 수행하고 있으며, 제1 플레이어(P1)는 1 라운드(300a)에 블루 사이드(110b)에 베팅하고, 2 라운드(300b)에 레드 사이드(110a)에 베팅한다. 즉, 상기 제1 플레이어(P1)는 최소 베팅 라운드인 1~2 라운드까지만 베팅하였다. 그리고 제2 플레이어(P2)는 1 라운드(300a), 2 라운드(300b) 및 4 라운드(300d)에 레드 사이드(110a)에 각각 베팅하고, 3 라운드(300c)에 블루 사이드(110b)에 베팅한다. 즉, 상기 제2 플레이어(P2)는 1~4 라운드까지 베팅하였다. 그리고 제3 플레이어(P3)는 1 라운드(300a) 및 3 라운드(300c)에 레드 사이드(110a)에 각각 베팅하고, 2 라운드(300b) 및 4 라운드(300d)에 블루 사이드(110b)에 각각 베팅한다. 즉, 상기 제3 플레이어(P3)는 1~4 라운드까지 베팅하였다. 그리고 제4 플레이어(P4)는 1 라운드(300a) 및 2 라운드(300b)에 레드 사이드(110a)에 각각 베팅하고, 3 라운드(300c) 및 4 라운드(300d)에 블루 사이드(110b)에 각각 베팅하였으며, 추가로 레드 사이드(110a)에 옵션베팅한다. 즉, 상기 제4 플레이어(P4)는 1~4 라운드까지 베팅하였으며, 추가로 레드 사이드(110a)의 옵션까지 베팅하였다. 그리고 제5 플레이어(P5)는 3 라운드(300c)에 레드 사이드(110a)에 베팅하고, 1 라운드(300a), 2 라운드(300b) 및 4 라운드(300d)에 블루 사이드(110b)에 각각 베팅하였으며, 추가로 블루 사이드(110b)에 옵션베팅한다. 즉, 상기 제5 플레이어(P5)는 1~4 라운드까지 베팅하였으며, 추가로 블루 사이드(110b)의 옵션까지 베팅하였다.
- [56] 이어서, 도 3b에서 도시하고 있는 것과 같이, 플레이어들(P1~P5)에 의해 라운드별 베팅이 완료되면, 딜러는 카드배치 존(120)에 레드 사이드 4장과 블루 사이드 4장의 카드딜링을 진행한 후, 1 라운드(200a)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 위치하는 카드를 뒤집어서 숫자 또는 기호가 외부에 노출되도록 한다. 딜러는 상기 1 라운드(200a)에 위치하는 카드에 표시된 숫자 또는 기호를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a)

및 블루 사이드(120b) 간의 승/패를 판정할 수 있다.

- [57] 도 3b의 경우, 카드배치 존(120)의 레드 사이드(120a) 중 1 라운드(200a)에 위치하는 카드의 숫자는 3이고, 블루 사이드(120b) 중 1 라운드(200a)에 위치하는 카드의 숫자는 1이므로, 레드 사이드(120a)가 승리이고, 블루 사이드(120b)가 패배이다.
- [58] 상기 1 라운드(200a)의 카드 비교결과 레드 사이드(120a)가 승리함에 따라, 베팅 존(110)의 1 라운드(300a) 중 레드 사이드(110a)에 베팅한 제2, 3, 4 플레이어(P2)(P3)(P4)는 승자가 되고, 베팅 존(110)의 1 라운드(300a) 중 블루 사이드(110b)에 베팅한 제1, 5 플레이어(P1)(P5)는 패자가 된다.
- [59] 따라서 딜러는 승리한 제2, 3, 4 플레이어(P2)(P3)(P4)에게 베팅 금액을 기준으로 1 라운드의 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상하고, 패배한 제1, 5 플레이어(P1)(P5)가 베팅한 모든 라운드의 게임 칩(베팅 존(110a)(110b))에 베팅된 모든 게임 칩)을 모두 회수한다.
- [60] 이처럼, 패배한 플레이어는 패배한 라운드를 포함, 이후 모든 라운드에 위치하는 게임 칩이 회수되게 된다. 그리고 승리한 플레이어는 해당 라운드에 대한 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상할 수 있다. 그리고 승리한 플레이어는 다음 라운드 게임을 진행할 수 있다. 이때, 다음 라운드로 게임을 계속 진행하기 위해서는 최초 베팅 시간동안 다음 라운드에도 게임 칩을 위치시켜 베팅을 진행한 경우에만 가능하다.
- [61] 베팅 시상률은 라운드가 진행될 때마다, 점점 더 높은 시상률을 가지게 된다. 즉, 1 라운드의 베팅 시상률은 베팅금액의 1배이고, 2 라운드의 베팅 시상률은 베팅금액의 2배이고, 3 라운드의 베팅 시상률은 베팅금액의 5배이고, 4 라운드의 베팅 시상률은 베팅금액의 10배이다. 그리고 옵션베팅의 경우는 베팅 시상률이 베팅금액의 50배이다.
- [62] 이처럼, 라운드가 진행될 때마다 베팅 시상률이 배로 높아짐에 따라, 플레이어는 다음 라운드에도 게임을 진행하고자 하는 의욕이 높아지게 된다. 다만, 해당 라운드에서 패배한 경우, 모든 라운드에 베팅된 게임 칩이 수거됨으로 잘 판단할 필요가 있을 것이다. 참고로, 1 라운드에서 승리하여 시상된 게임 칩은 2 라운드에서 패배하여도 회수되지 않으며, 해당 라운드보다 상위 라운드에 베팅된 게임 칩만이 수거될 수 있다.
- [63] 이에 따라, 제1 플레이어(P1) 및 제5 플레이어(P5)는 1 라운드에서 패배함에 따라, 모든 라운드에 베팅된 게임 칩이 수거되었으며, 제2, 3, 4 플레이어(P2)(P3)(P4)는 1 라운드에서 승리함에 따라, 1 라운드의 베팅 시상률인 1배만큼 베팅된 게임 칩이 시상될 것이다.
- [64] 다만, 제4 플레이어(P4) 및 제5 플레이어(P5)는 라운드 베팅 외에 블루 사이드(110b)에 옵션 베팅을 함에 따라, 모든 라운드의 카드가 뒤집어져서 표시될 때까지 게임이 완료된 것은 아니다. 예로서 옵션 베팅은 옵션 베팅한 사이드(레드 사이드(110a) 또는 블루 사이드(110b) 중 어느 하나)에 위치하는

- 모든 라운드의 카드의 숫자 또는 기호 등이 동일한 경우에 승자가 되는 것이다.
- [65] 따라서 승자인 제2, 3, 4 플레이어(P2)(P3)(P4) 및 제5 플레이어(P5)는 다음 라운드로 게임 진행이 넘어가게 되고, 패자인 제1 플레이어(P1)는 게임이 종료된다.
- [66] 이어서, 딜러는 카드배치 존(120)의 2 라운드(200b)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 위치하는 카드를 뒤집어서 숫자 또는 기호가 외부에 노출되도록 한다. 딜러는 상기 2 라운드(200b)에 위치하는 카드에 표시된 숫자 또는 기호를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a) 및 블루 사이드(120b) 간의 승/패를 판정할 수 있다.
- [67] 도 3c의 경우, 카드배치 존(120)의 레드 사이드(120a) 중 2 라운드(200b)에 위치하는 카드의 숫자는 4이고, 블루 사이드(120b) 중 2 라운드(200b)에 위치하는 카드의 숫자는 1이므로, 레드 사이드(120a)가 승리이고, 블루 사이드(120b)가 패배이다.
- [68] 상기 2 라운드(200b)의 카드 비교결과 레드 사이드(120a)가 승리임에 따라, 베팅 존(110)의 2 라운드(300b) 중 레드 사이드(110a)에 베팅한 제2, 4 플레이어(P2)(P4)는 승자가 되고, 베팅 존(110)의 2 라운드(300b) 중 블루 사이드(110b)에 베팅한 제3 플레이어(P3)는 패자가 된다.
- [69] 따라서 딜러는 승리한 제2, 4 플레이어(P2)(P4)에게 베팅 금액을 기준으로 2 라운드의 베팅 시상률에 대응하여 게임 칩을 시상하고, 패배한 제3 플레이어(P3)가 베팅한 2, 3, 4 라운드의 게임 칩(베팅 존(110a)(110b))에 베팅된 모든 게임 칩(을 모두 회수한다. 즉, 제2, 4 플레이어(P2)(P4)는 2 라운드에서 승리함에 따라, 2 라운드의 베팅 시상률인 2배만큼 베팅된 게임 칩이 시상될 것이다.
- [70] 한편, 카드배치 존(120)의 블루 사이드(110b)에 오픈된 카드의 숫자는 1로 모두 동일하므로, 블루 사이드(110b)에 옵션 베팅한 제5 플레이어(P5)는 아직 모든 라운드의 카드가 뒤집어져서 표시될 때까지 게임이 완료되지 않았다. 그리고 카드배치 존(120)의 레드 사이드(110a)에 오픈된 카드의 숫자는 3과 4로 서로 다르므로, 레드 사이드(110a)에 옵션 베팅한 제4 플레이어(P4)는 패자가 되어 제4 플레이어(P4)가 옵션베팅에 베팅한 게임 칩은 회수한다.
- [71] 따라서 승자인 제2, 4 플레이어(P2)(P4) 및 제5 플레이어(P5)는 다음 라운드로 게임 진행이 넘어가게 되고, 패자인 제3 플레이어(P3)는 게임이 종료된다.
- [72] 이어서, 딜러는 카드배치 존(120)의 3 라운드(200c)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 위치하는 카드를 뒤집어서 숫자 또는 기호가 외부에 노출되도록 한다. 딜러는 상기 3 라운드(200c)에 위치하는 카드에 표시된 숫자 또는 기호를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a) 및 블루 사이드(120b) 간의 승/패를 판정할 수 있다.
- [73] 도 3d의 경우, 카드배치 존(120)의 레드 사이드(120a) 중 3 라운드(200c)에 위치하는 카드의 숫자는 1이고, 블루 사이드(120b) 중 3 라운드(200c)에 위치하는

카드의 숫자도 1이므로, 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)는 타이(TIE)를 이룬다.

- [74] 상기 3 라운드(200c)의 카드 비교결과 타이(TIE)가 됨에 따라, 모든 플레이어는 시상이나 회수 없이 다음 라운드로 진행될 수 있다. 이처럼, 카드의 비교결과 타이(TIE)가 되면, 딜러는 승패를 판정하지 않고 다음 라운드로 게임을 넘기게 된다.
- [75] 아울러, 카드배치 존(120)의 블루 사이드(110b)에 오픈된 카드의 숫자가 1로 모두 동일하므로, 블루 사이드(110b)에 옵션 베팅한 제5 플레이어(P5)는 아직 모든 라운드의 카드가 뒤집어져서 표시될 때까지 게임이 완료되지 않았다.
- [76] 따라서 제2, 4 플레이어(P2)(P4) 및 제5 플레이어(P5)는 그대로 다음 라운드로 게임 진행이 넘어가게 된다.
- [77] 다음으로, 딜러는 카드배치 존(120)의 4 라운드(200d)에 위치하는 레드 사이드(120a)와 블루 사이드(120b)에 위치하는 카드를 뒤집어서 숫자 또는 기호가 외부에 노출되도록 한다. 딜러는 상기 4 라운드(200d)에 위치하는 카드에 표시된 숫자 또는 기호를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드(120a) 및 블루 사이드(120b) 간의 승/패를 판정할 수 있다.
- [78] 도 3e의 경우, 카드배치 존(120)의 레드 사이드(120a) 중 4 라운드(200d)에 위치하는 카드의 숫자는 2이고, 블루 사이드(120b) 중 4 라운드(200d)에 위치하는 카드의 숫자도 1이므로, 레드 사이드(120a)가 승리이고, 블루 사이드(120b)가 패배이다.
- [79] 상기 4 라운드(200d)의 카드 비교결과 레드 사이드(120a)가 승리함에 따라, 베팅 존(110)의 4 라운드(300d) 중 레드 사이드(110a)에 베팅한 제2 플레이어(P2)는 승자가 되고, 베팅 존(110)의 4 라운드(300d) 중 블루 사이드(110b)에 베팅한 제4 플레이어(P4)는 패자가 된다.
- [80] 따라서 딜러는 승리한 제2 플레이어(P2)에게 베팅 금액을 기준으로 4 라운드의 베팅 시상물에 대응하여 게임 칩을 시상하고, 패배한 제4 플레이어(P4)가 베팅한 모든 라운드의 게임 칩(베팅 존(110a)(110b))에 베팅된 모든 게임 칩(을 모두 회수한다. 즉, 제2 플레이어(P2)는 4 라운드에서 승리함에 따라, 4 라운드의 베팅 시상물인 10배만큼 베팅된 게임 칩이 시상될 것이다.
- [81] 한편, 카드배치 존(120)의 블루 사이드(110b)의 모든 라운드에서 오픈된 카드의 숫자가 1로 모두 동일하므로, 블루 사이드(110b)에 옵션 베팅한 제5 플레이어(P5)에게 베팅 금액을 기준으로 옵션베팅의 베팅 시상물에 대응하여 게임 칩을 시상한다. 즉, 제5 플레이어(P5)는 옵션베팅에서 승리함에 따라, 옵션의 베팅 시상물인 50배만큼 베팅된 게임 칩이 시상될 것이다.
- [82] 그리고 모든 라운드의 카드 오픈이 완료되면, 한 번의 게임이 종료되고, 딜러의 카드 딜링을 통해, 위에서 설명한 두 번째 게임을 진행할 수 있다.
- [83] 이처럼, 본 발명은 딜러가 카드를 딜링하는 한 번의 진행으로 2회 이상의 승패 판정이 가능하게 되어, 딜러는 다음 라운드 게임을 진행하기 위해서 매번 카드를

섞고 딜링하는 과정을 할 필요가 없어, 매 게임마다 카드를 섞고 딜링해야 하는 번거로움을 줄일 수 있으며, 플레이어는 게임을 연속해서 진행할 수 있어, 짧은 시간동안 많은 게임을 진행할 수 있다.

[84]

[85] 개시된 실시예에서 인용하는 공개 문헌, 특허 출원, 특허 등을 포함하는 모든 문헌들은 각 인용 문헌이 개별적으로 및 구체적으로 병합하여 나타내는 것 또는 개시된 실시예에서 전체적으로 병합하여 나타낸 것과 동일하게 개시된 실시예에 병합될 수 있다.

[86] 개시된 실시예의 이해를 위하여, 도면에 도시된 바람직한 실시예들에서 참조 부호를 기재하였으며, 개시된 실시예들을 설명하기 위하여 특정 용어들을 사용하였으나, 특정 용어에 의해 개시된 실시예가 한정되는 것은 아니며, 개시된 실시예들은 당업자에 있어서 통상적으로 생각할 수 있는 모든 구성 요소들을 포함할 수 있다.

[87] 개시된 실시예에서 설명하는 특정 실행들은 일실시예들로서, 어떠한 방법으로도 개시된 실시예의 범위를 한정하는 것은 아니다. 또한, "필수적인", "중요하게" 등과 같이 구체적인 언급이 없다면 개시된 실시예의 적용을 위하여 반드시 필요한 구성 요소가 아닐 수 있다.

[88] 또한, 본 발명의 기술적 분야의 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 기술적 사상의 범위 내에서 다양한 실시예가 가능함을 이해할 수 있을 것이다. 따라서 본 발명의 진정한 기술적 보호 범위는 첨부된 특허청구범위의 기술적 사상에 의해 정해져야 할 것이다.

산업상 이용가능성

[89] 본 발명은 카지노 등에 설치하여 카드 게임 등을 할 때 사용되는 게임용 테이블에 관한 것으로서 산업상 이용가능성이 있다.

청구범위

- [청구항 1] 딜러 위치존이 형성되고, 상기 딜러 위치존과 마주하게 되는 다수의 게임 플레이어 위치존들이 형성된 게임 테이블에 있어서,
 게임 테이블의 밑면에 일체형으로 고정되어, 게임 테이블을 일정 높이로 지지하는 다리부와,
 딜러와 플레이어들이 위치하는 게임 테이블 상면에 구비되어,
 카드게임의 진행에 필요한 베팅 존과 카드배치 존을 포함하는 레이아웃이 구현된 게임 패드와,
 상기 베팅 존과 이웃하는 상기 게임 패드 상부면에 라운드별 베팅 시상률 정보를 나타내는 텍스트를 포함하고,
 상기 베팅 존은 플레이어가 카드 게임의 진행시 베팅을 위해 게임 칩을 위치시키는 영역으로, 게임 플레이어 위치존들(B)에 이웃하여 각각 형성되고, 한 쌍의 사이드(레드 사이드 및 블루 사이드)로 구비되며, 1라운드부터 N (1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 구성되며, 최상단(N 라운드 상단)에 옵션 영역을 갖는 레이아웃이 추가로 구성되고,
 상기 카드배치 존은 딜러가 카드 게임의 진행시 게임 진행을 위해 카드를 올려놓는 영역으로, 딜러 위치존(A)에 이웃하여 형성되고, 한 쌍의 사이드(레드 사이드 및 블루 사이드)로 구비되며, 1라운드부터 N 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 구성되며,
 상기 카드배치 존은 라운드별 베팅 후, 레드 사이드와 블루 사이드에 8장의 카드가 일괄 딜링되어 사이드에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 위치되며, 라운드별로 레드 사이드와 블루 사이드에 위치되는 각각의 카드를 뒤집어서, 카드에 표시되어 있는 숫자 또는 기호(문양)를 비교하여 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패를 판정하는 것을 특징으로 하는 카드게임용 테이블.
- [청구항 2] 제 1 항에 있어서,
 상기 베팅 존은 라운드별 동일한 게임 칩의 금액 기준으로, 높은 라운드로 갈수록 베팅 금액의 시상률을 높게 설정하고, 상기 옵션베팅의 베팅 시상률이 가장 높은 베팅 시상률을 갖는 것을 특징으로 하는 카드게임용 테이블.
- [청구항 3] 카지노에서 이루어지는 딜러와 플레이어가 참가하는 테이블 카드 게임 방법에 있어서,
 (A) 1라운드부터 N 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 베팅 존에 구성되는 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 어느 하나에 게임 칩이 위치되는 단계와,

- (B) 1 라운드부터 N(1보다 큰 정수) 라운드가 순차적으로 구분되는 복수개의 영역을 갖는 레이아웃으로 카드배치 존에 구성되는 한 쌍의 레드 사이드 및 블루 사이드에 각각 서로 다른 카드가 1장씩 카드 뒷면이 보이게 위치되는 단계와,
- (C) 상기 카드배치 존의 1 라운드에 위치하는 레드 사이드 및 블루 사이드에 위치하는 카드에 표시되는 숫자 또는 기호가 비교되어, 미리 정해진 순위를 통해 레드 사이드 및 블루 사이드 간의 승/패가 판정되는 단계와,
- (D) 상기 (C) 단계의 판정 결과에 따라, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이드 중 1 라운드의 승/패가 결정되고, 승리로 결정된 1 라운드의 사이트에 위치되는 게임 칩은 1 라운드의 베팅 시상률에 대응하여 시상되고, 패배로 결정된 라운드를 포함한 이후 모든 라운드의 사이트에 위치되는 게임 칩은 모두 수거되는 단계와,
- (E) 상기 베팅 존에 위치되는 게임 칩의 유무를 기반으로, 상기 카드배치 존의 모든 라운드별로 레드 사이드 및 블루 사이트에 위치되는 카드가 순차적으로 비교되어 승/패가 판정되는 단계와,
- (F) 상기 (E) 단계의 판정 결과에 따라, 베팅 존의 레드 사이드 및 블루 사이트의 라운드별 승/패가 결정되어, 상기 (D) 단계와 동일하게 라운드별로 게임 칩이 시상 또는 수거되는 단계를 포함하는 카드게임용 테이블을 이용한 게임방법.