

(19)



Europäisches Patentamt

European Patent Office

Office européen des brevets



(11)

EP 1 439 505 A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:
21.07.2004 Patentblatt 2004/30

(51) Int Cl. 7: G07F 17/32

(21) Anmeldenummer: 03450015.7

(22) Anmeldetag: 15.01.2003

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR
HU IE IT LI LU MC NL PT SE SI SK TR
Benannte Erstreckungsstaaten:
AL LT LV MK RO

(71) Anmelder: Grubmüller, Walter
1030 Wien (AT)

(72) Erfinder: Grubmüller, Walter
1030 Wien (AT)

(74) Vertreter: Weinzinger, Arnulf, Dipl.-Ing. et al
Sonn & Partner Patentanwälte
Riemergasse 14
1010 Wien (AT)

(54) System für rechnergestützte Wetten auf Symbolkombinationen

(57) System (1) für rechnergestützte Wetten auf Symbolkombinationen aus einem vordefinierten Symbolvorrat, mit Auswahlmitteln (4), denen Zufallsgeneratormittel (11) zugeordnet sind, und die zum anfänglichen, zufälligen Auswählen einer vorgegebenen Anzahl von Symbolen aus dem Symbolvorrat auf Basis einer Zufallszahl eingerichtet sind, die an Anzeigemitteln (2) als aufgedeckte Symbole anzeigenbar sind, mit Eingabe- und Selektionsmitteln (10) zum Eingeben eines Wett-einsatzes und zum selektiven Halten von aufgedeckten Symbolen oder aber selektiven Freigeben für ein Tauschen, und mit einem Prognosemodul (8), um auf Basis

der aufgedeckten Symbole einerseits und der im Symbolvorrat noch verfügbaren Symbole andererseits durch Tauschen einzelner aufgedeckter Symbole gegen Symbole aus dem Symbolvorrat mögliche Gewinn-Symbolkombinationen und deren Wahrscheinlichkeiten zu ermitteln, und um Informationen über zumindest diese Gewinn-Symbolkombinationen zusammen mit ihren Wahrscheinlichkeiten den Anzeigemitteln (2) zuzuführen, wobei die Auswahlmittel (4) zur zufälligen Auswahl eines Eintauschsymbols aus dem Symbolvorrat, auf Basis einer von den Zufallsgeneratormitteln erzeugten Zufallszahl, für ein zum Tauschen freigegebenes aufgedecktes Symbol aktivierbar ist.

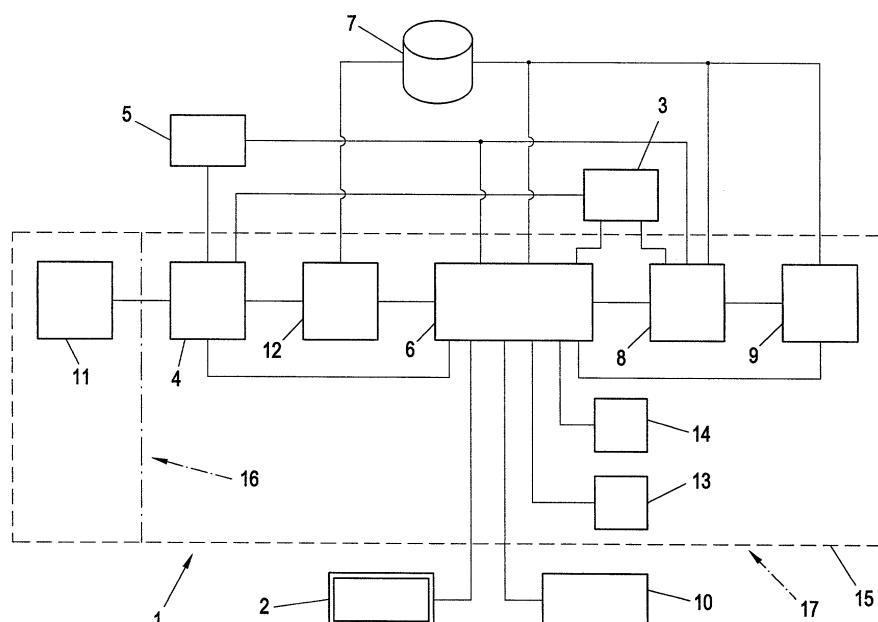


FIG. 1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein System für rechnergestützte Wetten auf Symbolkombinationen aus einem vordefinierten Symbolvorrat, insbesondere zum Wetten auf Kartenkombinationen aus einem vorgegebenen Kartenvorrat.

5 **[0002]** Es ist bereits ein System für rechnergestützte Kartenwetten entsprechend einem Pokerspiel in Verwendung, wobei das System Auswahlmittel zum zufälligen Auswählen von ersten fünf Poker "karten" aus einem Kartenvorrat mit z.B. zweiundfünfzig Karten vorgesehen ist. Die so ausgewählten, aufgedeckten bzw. "aufgeschlagenen" Karten sind natürlich nicht physisch vorhanden, sondern werden von Anzeigemitteln symbolhaft in Form von Kartenbildern angezeigt. Mit Hilfe von Eingabe- und Selektionsmitteln kann vorweg ein Wetteinsatz angegeben werden, und nach dem Aufdecken der ersten fünf Karten können einzelne oder alle diese Karten selektiv freigegeben werden, um sie gegen neue Karten aus dem noch vorhandenen Restkartenvorrat zu tauschen, oder es können einzelne der aufgedeckten Karten selektiv gehalten werden, und die nicht gehaltenen Karten werden getauscht. Es erfolgt dann ein zweiter, abschließender Karten - "Aufschlag", d.h. die nicht gehaltenen aufgedeckten Karten des ersten Kartenaufschlags werden durch von den Auswahlmitteln neu ausgewählte Karten ersetzt. Hiefür ist üblicherweise kein weiterer Wetteinsatz erforderlich. Wird dann eine Gewinn-Kombination der aufgeschlagenen, d.h. aufgedeckten Karten angezeigt, wie etwa im Falle eines "Paares", einer "Straße" etc., so wird der dadurch erzielte Gewinn einem anfänglich eingerichteten Wett-Guthaben gutgeschrieben; von diesem Guthaben werden auch die jeweiligen Wetteinsätze abgezogen; so lang ein ausreichendes Guthaben oder allgemein ein ausreichender Kredit gegeben ist, können neue Wetteinsätze eingegeben werden und können neue "Pokerspiele" begonnen werden. Dadurch, dass nach dem ersten oder spätestens nach dem zweiten Aufschlagen von Karten das jeweilige Pokerspiel bereits beendet ist, sind jedoch nur wenige Spielvariationen möglich, und es wäre daher wünschenswert, ausgehend von aufgedeckten Karten spezielle Wetten vorsehen zu können, insbesondere wenn ursprünglich keine Gewinn-Kombination zustande kam, um so in einem "erweiterten" Wettmodus doch zu einer Gewinn-Kombination und damit zu einem Gewinn zu kommen. Dabei ist zu beachten, dass anstatt der üblichen Karten bzw. genauer Kartensymbole auch andere Symbole, wie geometrische Figuren, Tierfiguren etc., vorgesehen und in Kombinationen für Gewinn-Wetten definiert werden können.

10 **[0003]** Aufgabe der Erfindung ist es daher, ein System für rechnergestützte Wetten auf Symbolkombinationen zu schaffen, das derartige modifizierte, anregende Wetten ermöglicht, wobei überdies auch eine verbesserte Information des Spielers hinsichtlich der jeweiligen Wettmöglichkeiten gegeben sein soll.

15 **[0004]** Zur Lösung dieser Aufgabe sieht die Erfindung ein System für rechnergestützte Wetten auf Symbolkombinationen mit den Merkmalen des Anspruches 1 vor. Vorteilhafte Ausgestaltungen und Weiterbildungen sind Gegenstand der Unteransprüche.

20 **[0005]** Mit dem System gemäß der Erfindung werden unter Verwendung von Auswahlmitteln und Zufallsgeneratormitteln ebenfalls anfänglich beispielsweise fünf Karten - oder allgemein eine vorgegebene Anzahl von Symbolen - nach dem Zufallsprinzip ausgewählt, wobei weder der Spieler noch der Betreiber auf die Auswahl einen Einfluss hat.

25 Als Symbolvorrat dient im bevorzugten Beispiel eines "Pokerspiels" ein Kartenset von zweiundfünfzig Karten, nämlich mit den Kartenwerten "2" bis "10", Bube, Dame, König, Ass, jeweils in den Farben Herz, Karo, Pik und Treff, wobei gegebenenfalls noch als weitere Karten Joker vorgesehen sein können. Vor Beginn einer Wette wird ein Wetteinsatz eingegeben, der von einem ursprünglichen Wett-Guthaben abgezogen werden kann. Das Guthaben entsteht beispielsweise durch Bar-Einzahlung eines entsprechenden Betrags oder durch Verwenden einer Kreditkarte, eines zuvor gekauften Wett-Jetons, einer Chipkarte usw., und der jeweilige Wetteinsatz kann mit Hilfe der Eingabe- und Selektionsmittel eingegeben werden. Diese Eingabe- und Selektionsmittel können beispielsweise aus Eingabefeldern bei einem sog. "Touch Screen" der Anzeigemittel bestehen, sie können jedoch auch aus einer herkömmlichen Computer-Tastatur bestehen.

30 **[0006]** Die Eingabe- und Selektionsmittel werden dann zum selektiven Halten oder Freigeben von aufgedeckten Karten (oder allgemein Symbolen) verwendet, wobei im einfachsten Fall, bei Vorsehen eines Touch Screens, die selektierten Symbole oder Kartenbilder (für ein Halten oder aber für ein Freigeben) am Bildschirm berührt werden. Durch mehrmaliges Berühren kann jeweils von einem Haltemodus auf einen Freigabemodus und zurück umgeschaltet werden.

35 **[0007]** In der Folge wird dann mit Hilfe der Auswahlmittel, wenn beim ersten Aufdecken von Karten bzw. Symbolen kein Gewinn erzielt wurde, oder wenn ein höherer Gewinn bei einem Weiterspielen erwartet wird, jeweils der Tausch eines Symbols - unter Bezahlung eines Wetteinsatzes - ermöglicht. Einem solchen weiteren Wettschritt geht aber jeweils die Anzeige von Wettprognosen voraus, die mit Hilfe des Prognosemoduls erstellt werden, d.h. das Prognosemodul berechnet ausgehend von den momentan aufgedeckten und am Bildschirm angezeigten Symbolen die durch Tauschen eines Symbols möglichen Gewinn-Symbolkombinationen sowie die Wahrscheinlichkeiten für diese Symbolkombinationen, wobei der restliche Symbolvorrat zu Grunde gelegt wird, d.h. die bereits aufgedeckten und ausgeschiedenen Symbole nicht berücksichtigt werden; das Prognosemodul kennt nämlich selbstverständlich die bereits aufgedeckten Symbole ebenso wie die bereits gespielten und verworfenen, d.h. getauschten Symbole. Das Prognosemodul weiß somit, welche Symbole insgesamt im Restsymbolvorrat noch vorhanden sind, weiß aber nicht, welches

dieser restlichen Symbole den von Auswahlmitteln im nächsten Auswahlschritt nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden wird. Es berechnet jedoch die Wahrscheinlichkeit des Auswählens eines Gewinnsymbols. Wenn beispielsweise bereits zwei Könige, eine Zehn, eine Dame und ein Ass in einer aufgeschlagenen Kartengruppe enthalten sind, so könnte als nachfolgende Gewinnspiel-Kartenkombination ein "Drilling" (Drei von einer Art) entstehen, wenn ein dritter König anstelle der Zehn, der Dame oder des Asses aufgeschlagen wird, oder es könnte eine Straße entstehen, wenn ein König zum Tauschen freigegeben wird und tatsächlich ein Bub von den Auswahlmitteln ausgewählt und aufgedeckt wird; eine dritte Gewinn-Möglichkeit wäre hier, dass ein zweites Paar zum vorhandenen König-Paar aufgeschlagen wird, etwa ein zweites Ass, wenn die Zehn oder die Dame zum Tauschen freigegeben wird. Die Wahrscheinlichkeiten für diese Gewinn-Kombinationen berechnen sich jeweils aufgrund der zum Tauschen freigegebenen Karte sowie aufgrund der insgesamt im Kartenvorrat noch vorhandenen Karten sowie auch der eventuell im Kartenvorrat jeweils enthaltenen Gewinnkarten - etwa wenn im vorstehenden Spiel auf eine Straße gewettet wird, und wenn angenommen in zwanzig fiktiven Karten des Restkartenvorrats entweder noch vier Buben-"Karten" vorliegen oder aber nur mehr eine vorhanden ist. Die Wahrscheinlichkeit für die jeweilige Wettkombination wird dann an den Anzeigemitteln ebenso wie die zugehörige Wettkombination angezeigt; zusätzlich oder statt der tatsächlichen Wahrscheinlichkeit kann als auf die Wahrscheinlichkeit bezogene Information auch eine Gewinnquote angezeigt werden, die abhängig von der Gewinnwahrscheinlichkeit vom Prognosemodul ermittelt wird, wie etwa, dass im Falle einer Straße ein vierfacher Wettkauf (oder aber ein achtfacher Einsatz usw.) als Gewinn ausbezahlt wird.

[0008] Die möglichen Gewinn-Symbolkombinationen, die durch Tauschen eines einzelnen Symbols erzielbar sind, werden wie erwähnt an den Anzeigemitteln angezeigt, und es ist hierbei eine Beschränkung auf die Anzeige von bloß einigen, beispielsweise von drei oder vier, möglichen Gewinn-Symbolkombinationen denkbar (sofern überhaupt so viele Gewinn-Symbolkombinationen möglich sind). Der Spieler kann dann einfach, beispielsweise wiederum durch Berühren der entsprechenden Schaltfelder auf dem Bildschirm im Fall eines Touch Screens, aus dem Wettangebot auswählen, und durch Selektieren des zu tauschenden Symbols (oder aber durch Halten der übrigen Symbole) kann die Auswahl eines Eintausch-Symbols für das zu tauschende Symbol gestartet werden. Im bevorzugten Fall werden die Auswahlmittel zur zufälligen Auswahl eines solchen Eintauschsymbols aus dem Restsymbolvorrat direkt durch das Selektieren aktiviert. Selbstverständlich kann aber, auch wenn die selbsttätige Aktivierung der Auswahlmittel, die mit den Eingabebound Selektionsmitteln verbunden sind, durch Selektion des zum Tauschen freigegebenen Symbols an den Eingabebound Selektionsmitteln bevorzugt wird, die Aktivierung der Auswahlmittel auch durch ein gesondertes Starten, beispielsweise durch Drücken einer eigenen Start-Taste, ausgelöst werden.

[0009] Um rasch ein Ergebnis der jeweiligen Wette, nach Aktivierung der Auswahlmittel zum Tauschen eines Symbols, zu erhalten, ist zweckmäßig ein Vergleichsmodul zum Vergleichen der nach dem Tauschen des einen Symbols erhaltenen angezeigten Symbole mit vorgegebenen, z.B. in Tabellen gespeicherten, bzw. vom Prognosemodul ermittelten Gewinn-Symbolkombinationen vorgesehen ist.

[0010] Um die vom Prognosemodul zuvor bereits ermittelten Wahrscheinlichkeitswerte bzw. Gewinnquoten unmittelbar zu nutzen, kann weiters mit dem Prognosemodul bevorzugt ein Gewinnberechnungsmodul zur Ermittlung eines jeweils abhängig vom eingegebenen Wettkauf möglichen bzw. erzielten Wettgewinns auf Basis der vom Prognosemodul ermittelten Wahrscheinlichkeit für eine Gewinn-Symbolkombination verbunden sein. Der jeweils mögliche oder aber erzielte Wettgewinn wird vorzugsweise den Anzeigemitteln zur Anzeige zugeführt.

[0011] Bevorzugt sind auch Begrenzungsmittel, die vorzugsweise durch Rechnermittel realisiert sind, vorgesehen, um für den Wettkauf eine obere Begrenzung vorzusehen. Eine Begrenzung des Wettkaufes ist im Übrigen bereits durch den jeweiligen Wert des Wett-Guthabens gegeben, zusätzlich kann jedoch in diesem Fall, auch wenn ein mehr als ausreichendes Guthaben vorhanden ist, nichtsdestoweniger ein oberes Limit für den Wettkauf festgelegt werden, wobei dann dieser obere Grenzwert als Wettkauf automatisch genommen werden kann, wenn der Spieler einen darüber hinausgehenden Wert für den Wettkauf eingeben möchte. Dies sollte dem Spieler auch angezeigt werden.

[0012] An sich könnte für jede Wette eine gesonderte Bezahlung, beispielsweise mittels Kreditkarte oder durch Einwerfen von Münzen oder Geldscheinen, vorgesehen sein, bevorzugt wird jedoch wie bereits erwähnt ein allgemeines Wett-Guthaben im System vorgesehen, d.h. ein "Kredit", entsprechend einer ursprünglichen Bezahlung, gewährt, und das System ist demgemäß bevorzugt mit Speichermedien zum Speichern des jeweiligen Guthabens für einen spezifischen Spieler ausgerüstet. Mit Hilfe von Rechnermitteln werden dann selbsttätig die jeweiligen Wettkäufe vom Guthaben abgebucht bzw. Wettgewinne dem Guthaben selbsttätig gutgeschrieben.

[0013] Bevorzugt kann auch vorgesehen sein, dass das Prognosemodul eingerichtet ist, eine automatische Beendigung der Wette zu veranlassen, wenn es bei einem Tausch eines Symbols durch "Aufdecken" eines Symbols aus dem Rest-Symbolvorrat keine Gewinn-Symbolkombination ermitteln kann, beispielsweise wenn im Fall von Kartenspielen für eine mögliche Straße noch ein König benötigt würde, jedoch im Restkartenvorrat kein König mehr vorhanden ist, und auch sonst keine Gewinn-Kartenkombination mehr denkbar ist.

[0014] Um den Wettvorgang für den Spieler zu vereinfachen, wird mit Vorteil auch vorgesehen, dass mit dem Eingabe- und Selektionsmittel verbundene automatische Sperrmittel selbsttätig jene aufgedeckten Symbole halten oder blockieren, die für die selektierte, gewettete Symbolkombination benötigt werden, um zu verhindern, dass diese Sym-

bole irrtümlich gegen andere getauscht werden.

[0015] Für die zufällige Auswahl von jeweiligen Symbolen zeichnet sich eine effiziente Vorgangsweise bzw. Technik auch dadurch aus, dass die Zufallsgeneratormittel eingerichtet sind, in vorgegebenen Zeitabständen, z.B. gleich jeweils einer Sekunde, eine Zufallszahl aus einer vorgegebenen Anzahl von Zufallszahlen zu erzeugen, wobei die Auswahlmittel den einzelnen Zufallszahlen fest zugeordnete unterschiedliche Symbol-Ordnungsvorschriften fest gespeichert haben und eingerichtet sind, nach Ordnen der Symbole des Symbolvorrats entsprechend der jeweils zugeleiteten Zufallszahl die dann erhaltenen ersten Symbole als aufzudeckende Symbole bzw. als Eintauschsymbole zwecks Anzeige an den Anzeigemitteln auszuwählen.

[0016] Das vorliegende System kann als autonomes System, mit autonomen Wetteinheiten, vorgesehen sein, es kann jedoch auch mit einer Vielzahl von Wett-Endgeräten, in verschiedenen sog. Wett-Shops, wo jeweils mehrere Wett-Endgeräte aufgestellt sind, und mit einer zentralen Einheit ausgebildet sein, wobei dann die Zufallsgeneratormittel in der Zentraleinheit vorgesehen sind, die mit Kommunikationsmitteln, wie etwa Telefonmodem oder aber auch Modems für eine Funkübertragung, zum Übertragen der jeweils generierten Zufallszahl zu den Wett-Endgeräten versehen ist; auf Seiten der Wett-Endgeräte bzw. der Wett-Shops sind entsprechende Kommunikationsmittel, wie Telefonmodem oder Funk-Sende- und Empfangseinheiten, vorhanden und im Anschluss daran sind dann die übrigen Komponenten des Systems, wie insbesondere die Auswahlmittel, die Eingabe- und Selektionsmittel, das Prognosemodul und die Anzeigemittel, im Wett-Endgerät enthalten.

[0017] Die Erfindung wird nachfolgend anhand von bevorzugten Ausführungsbeispielen, auf die sie jedoch nicht beschränkt sein soll, und unter Bezugnahme auf die beiliegende Zeichnung noch näher erläutert. Es zeigen:

Fig.1 schematisch in einem Blockschaltbild ein System für rechnergestützte Kartenwetten, insbesondere in der Art eines Pokerspiels;

Fig.2 ein Flussdiagramm zur Veranschaulichung des allgemeinen Wettablaufs beim rechnergestützten Wetten mit dem System gemäß Fig. 1;

Fig.3 ein Flussdiagramm zur Veranschaulichung des speziellen Ablaufs beim Wetten unter Tauschen von jeweils einer Karte aus einem Satz von aufgeschlagenen Karten unter Berechnung der Wahrscheinlichkeit von Gewinn-Kartenkombinationen und entsprechenden Anzeigen hierzu;

Fig.4 schematisch den Aufbau eines Bildschirms mit für diese Wetten bevorzugt vorgesehenen Anzeigen;

Fig.5 zur Vervollständigung ein Flussdiagramm, das den Ablauf eines an sich herkömmlichen Pokerspiels mit einem ersten und einem zweiten Kartenaufschlag zeigt, welches dem speziellen Gewinnspiel gemäß Fig.3 vorhergeht;

Fig.6 ein zur Wette gemäß Fig.5 gehöriges Bildschirm-Bild zur Veranschaulichung der dafür vorgesehenen Anzeigen;

Fig.7 in einem Blockschaltbild eine Zentraleinheit mit Zufallsgeneratormitteln und Kommunikationsmitteln in Form einer Satellitenanlage zur Funkübertragung der jeweils generierten Zufallszahlen; und

Fig.8 ein Blockschaltbild für die Anlage in einem sog. Wett-Shop, in dem mehrere Wett-Endgeräte enthalten sind, wobei eine gemeinsame Satellitenempfangsanlage als Kommunikationsmittel vorgesehen ist.

[0018] In Fig.1 ist schematisch in der Art eines Blockschaltbildes ein System 1 zum rechnergestützten Wetten von Symbolkombinationen, beispielhaft in der Art eines Pokerspiels, d.h. zum Abgeben von Wettbeträgen auf bestimmte "Karten" kombinationen, unter Angabe eines Wetteinsatzes, dargestellt. Mit diesem System 1 ist es für einen Spieler möglich, auf verschiedene Kombinationen aus beispielsweise fünf "Karten" zu wetten, wobei hier der Begriff "Karten" im übertragenen Sinn zu verstehen ist, da tatsächlich keine eigentlichen Karten verwendet werden, sondern nur über Anzeigemittel 2 Kartenbilder angezeigt werden und im Übrigen die Kartenwerte in verschiedenen Speichern bzw. Speichermodulen des Systems 1 durch sie bezeichnende Daten gespeichert gehalten werden. Insofern wird auch verständlich sein, dass das vorliegende System ganz allgemein zum Wetten auf Symbolkombinationen aus einem vordefinierten Symbolvorrat eingesetzt werden kann, wobei die Symbole auch von "Karten" verschiedene Symbole sein können, wie geometrische Figuren, Tier- oder Pflanzenfiguren und andere Symbole. Der Einfachheit halber und zwecks einfacherem Verständnis wird nachfolgend jedoch im Speziellen beispielhaft auf "Karten" als Symbole Bezug genommen, wobei insbesondere Wetten in der Art eines Pokerspiels zugrundegelegt werden, jedoch soll dies nur als Beispiel dienen und nicht einschränkend verstanden werden.

[0019] Im Einzelnen ist insbesondere ein Speichermodul 3 vorgesehen, in dem jeweils vom System mit Hilfe von Auswahlmitteln 4 ausgewählte "Karten", die sog. "aufgedeckten" Karten, gespeichert gehalten werden. Diese "Karten" werden von den Auswahlmitteln 4 aus einem Kartenvorrat ausgewählt, der in einem Speichermodul 5 gespeichert gehalten wird. Bei den Speichermodulen 3, 5 kann es sich dabei selbstverständlich auch um Speicherbereiche eines gemeinsamen Speichers handeln, insbesondere eines Schreib-Lese-Speichers üblicher Bauart, der zentralen Rechnermitteln 6, die ein zentrales Steuermodul bilden, zugeordnet ist.

[0020] Diesem zentralen Steuermodul bzw. diesen Rechnermitteln 6 ist weiters auch eine Speichereinheit 7 in Form

einer Datenbank zugeordnet, in der vorgegebene Gewinn-Kartenkombinationen abgespeichert sind, ebenso wie beispielsweise Berechnungstabellen, Quotentabellen, um abhängig vom jeweiligen Wetteinsatz und von der jeweiligen Gewinn-Kartenkombination die tatsächlichen Gewinnwerte über diese Tabellen ermitteln zu können. In diese Gewinn-ermitzung fließen bevorzugt auch Wahrscheinlichkeitsangaben betreffend das Erzielen bestimmter Gewinn-Kartenkombinationen ein, wie dies nachstehend noch näher erläutert werden wird, wobei zur Ermittlung dieser Wahrscheinlichkeitswerte ein Prognosemodul 8 vorgesehen ist, das mit dem zentralen Steuermodul 6 verbunden ist.

[0021] Mit diesem Prognosemodul 8 sowie mit der Datenbank 7 ist bevorzugt ein Gewinnberechnungsmodul 9 verbunden, um die möglichen bzw. tatsächlich erzielten Wettkünste zu berechnen. Um diese Gewinne an den Anzeigemitteln 2 anzeigen zu können, ist das Gewinnberechnungsmodul 9 auch mit dem zentralen Steuermodul 6 verbunden, mit dem wiederum die Anzeigemittel 2 verbunden sind, und das zentrale Steuermodul 6, das alle zentralen Verwaltungsaufgaben durchführt, bewirkt dann die Anzeige der Gewinndaten.

[0022] Zur Eingabe des Wetteinsatzes ebenso wie zur Auswahl, d.h. Selektion, bestimmter Wetten, d.h. Wettkombinationen (Kartenkombinationen) und bestimmter zu haltender oder aber für ein Austauschen freizugebender Karten der "aufgedeckten", d.h. angezeigten und im Speichermodul 3 gespeicherten Karten sind Eingabe- und Selektionsmittel 10 vorgesehen, die mit dem zentralen Steuermodul 6 verbunden sind. Wenn über die Eingabe- und Selektionsmittel 10 eine zu tauschende Karte selektiert und dem zentralen Steuermodul 6 mitgeteilt wird, veranlasst dieses Steuermodul 6 selbsttätig über eine Verbindung die Auswahlmittel 4, aus dem Restkartenvorrat, wie dieser im Speichermodul 5 gespeichert ist, unter Verwendung einer von Zufallsgeneratormitteln 11 übermittelten Zufallszahl auf zufällige Weise eine Karte auszuwählen, die gegen die zuvor selektierte Karte zu tauschen ist. Die so ausgewählte Karte wird auch im "Aufschlag"-Speichermodul 3 gegen die zu tauschende, verworfene Karte gewechselt, und überdies wird sie in einem Vergleichsmodul 12 zusammen mit den übrigen aufgedeckten Karten, die über das zentrale Steuermodul 6 zugeführt werden, mit vorgegebenen Gewinn-Kartenkombinationen verglichen, wie sie in der Datenbank 7 gespeichert sind.

[0023] Über die Anzeigemittel 2 kann auch ein anfänglicher Geldwert als Wett-Guthaben angegeben werden, das beispielsweise durch Einführen von Geld (Banknoten, Münzen) in einen nicht näher dargestellten, dem System 1 zugeordneten Banknoten- bzw. Münzautomaten oder durch Verwenden einer Kreditkarte, eines Spieljetons oder Chipkarte usw. errichtet wird, und dieses Guthaben, das im Laufe der Wetten durch Abbuchen von vorgenommenen Wetteinsätzen oder aber durch Hinzuzaddieren von Wettkünsten aktualisiert wird, wird in den zentralen Steuermodul 6 zugeordneten Speichermitteln 13 gespeichert. Weiters kann mit dem zentralen Steuermodul 6 auch ein Zähler 14 verbunden sein, z.B. um die Anzahl der Kartenauswahlen, die mit Hilfe des Auswahlmoduls 4 durchgeführt werden, zu zählen und gegebenenfalls zu limitieren.

[0024] Wie in Fig. 1 mit strichlierter Linie 15 gezeigt ist, können die einzelnen Module 4, 6, 8, 9, 11 und 12, gegebenenfalls zusammen mit den Speichermitteln 13 und dem Zähler 14, in einem einzelnen Rechner zusammengefasst sein. Es kann jedoch auch eine zentrale Rechner-Einheit vorhanden sein, wie in Fig. 1 mit einer strichpunktierter Linie bei 16 angedeutet ist, und diese zentrale Einheit 16 kommuniziert mit einem oder mehreren gesonderten Wett-Endgeräten 17, welche je im Wesentlichen alle vorstehend beschriebenen Komponenten mit Ausnahme der Zufallsgeneratormittel 11 beinhalten. Eine solche Ausführungsform soll nachfolgend anhand der Fig. 7 und 8 noch näher erläutert werden.

[0025] Bei Benützung des Systems 1 wird ein Kartenset mit zweiundfünfzig Karten, wahlweise mit Joker (Standardpoker), zu Grunde gelegt, wobei ein derartiges Kartenset als ursprünglicher Kartenvorrat im Speichermodul 5 gespeichert wird. Unabhängig davon kann dieses Basis-Kartenset auch in der Datenbank 7 gespeichert sein. In der üblichen Einstellung wird mit zweiundfünfzig Karten gespielt, nämlich mit den Zahlenkarten "2" bis "10", Bube, Dame, König, Ass, je in den Farben Herz, Karo, Pik und Treff. Das Aufschlagen, d.h. Aufdecken der Karten wird mit Hilfe der Auswahlmittel 4 und auf Basis der von den Zufallsgeneratormitteln 11 übermittelten Zufallszahl zufallsbedingt vorgenommen, wobei weder Spieler noch Betreiber einen Einfluss auf diese Kartenwahl haben. Im Einzelnen wird dabei beispielsweise vorgesehen, dass die Zufallsgeneratormittel 11 in festen Zeitabständen, beispielsweise pro Sekunde einmal, eine Zufallszahl generieren und an die Auswahlmittel 4 übertragen. Dabei ist eine beschränkte Anzahl von Zufallszahlen vorgesehen, und jeder Zufallszahl ist eine ganz bestimmte Misch- oder Ordnungsvorschrift in den Auswahlmitteln 4 zugeordnet. Diese Ordnungsvorschriften können in der Art von Tabellen gespeichert sein und beispielsweise derart lauten, dass für eine vorgegebene Zufallszahl x die erste Karte im Karten"stapel" mit einer i -ten Karte, die zweite Karte mit einer m -ten Karte usw. getauscht wird. Danach wird die jeweils "oberste" oder erste Karte bzw. werden - für den ersten Kartenaufschlag - die fünf obersten Karten als Auswahl genommen und den Anzeigemitteln 2 zugeleitet. Dadurch, dass z.B. jede Sekunde eine neue Zufallszahl übermittelt wird, entwickeln sich im Fall von mehreren Wett-Terminals 17 in einem Wett-Shop die Wettabläufe völlig verschieden an den verschiedenen Wett-Terminals 17, da die Spieler an den Wett-Terminals 17 sicherlich nie jeweils in der selben Sekunde, d.h. gleichzeitig, über den gesamten Wettlauf ihre Eingaben über die Eingabe- und Selektionsmittel 10 vornehmen.

[0026] Für den ersten Kartenaufschlag, bei dem entsprechend einem Pokerspiel fünf Karten aufgeschlagen, d.h. von Auswahlmitteln 4 ausgewählt und an den Anzeigemitteln 2 angezeigt werden, ist im Vorhinein der Wetteinsatz

einzugeben. Gemäß Fig.2 wird dann durch Eingabe eines Startbefehls bei einem Feld 18 das System manuell aktiviert, und es erfolgt der erwähnte erste Kartenaufschlag. Das Starten kann durch Drücken einer Starttaste an den Eingabe- und Selektionsmitteln 10, durch Antippen einer Start-Schaltfläche auf einem Touch Screen-Bildschirm (Anzeigemittel 2) oder aber durch Anklicken einer Start-Schaltfläche auf dem Bildschirm (den Anzeigemitteln 2) mit Hilfe einer Cursor-Steuerung, insbesondere einer Maus, erfolgen.

[0027] Gemäß dem Diagramm von Fig.2 werden sodann, wenn die fünf Karten aufgeschlagen wurden, gemäß Block 19 jene Karten des Kartenaufschlags, die möglicherweise zu einem Gewinn führen, automatisch gehalten, wobei jedoch eine manuelle Modifikation dieses Vorschlags des Systems 1 möglich ist. Durch eine neuerliche Start-Aktivierung gemäß Feld 20 in Fig.2 werden dann die im Block 19 nicht gehaltenen Karten neu gegeben, d.h. es werden Eintauschkarten mit Hilfe der Auswahlmittel 4 ausgewählt und gegen die nicht gehaltenen Karten getauscht. Dabei können auch alle fünf ursprünglich aufgeschlagenen Karten getauscht werden; im Prinzip ist es auch möglich, keine Karten zu tauschen, nämlich dann, wenn bereits eine Gewinn-Kombination beim ersten Aufschlag gemäß Feld 18 erzielt wurde. Liegt gemäß dem Überprüfungsfeld 21 eine Gewinn-Kombination vor, so wird der vom System 1 hiefür berechnete Gewinn zum Guthaben des Spielers addiert, vgl. Block 22 in Fig.2.

[0028] Soweit bisher beschrieben, vgl. Klammer 23 in Fig.2, handelt es sich um einen Ablauf für Computer-Kartenpoker, der für sich nicht Gegenstand der Erfindung ist und auch beim vorliegenden System 1 entfallen kann.

[0029] Um interessante und anregende Wettmöglichkeiten vorzusehen, ermöglicht das vorliegende System 1 einen spezifischen Wettkreislauf 24. Dieser Wettkreislauf 24 baut auf dem aktuellen Kartenbild nach dem oben beschriebenen zweiten (oder aber nach einem ersten) Kartenaufschlag auf, und es werden hiefür einleitend vom Prognosemodul 8 mögliche Gewinn-Kartenkombinationen berechnet und angezeigt, vgl. Block 25 in Fig.2. Diese Gewinn-Kartenkombinationen werden als Wettangebot angezeigt, wobei nur jene Kartenkombinationen angeboten werden, die tatsächlich mit einer nächsten Karte, die getauscht wird, erreicht werden können. Sind mehrere Gewinn-Kartenkombinationen denkbar, so werden auch mehrere Kartenkombinationen, die zu einem Gewinn führen, angeboten. Hier kann jedoch eine Beschränkung für die Angebote vorgesehen werden, wie etwa die Beschränkung auf drei oder vier Angebote, wie sich dies nachstehend auch aus den Darlegungen zu Fig.3 und 4 ergibt.

[0030] Für jedes der angezeigten Wettangebote kann überdies der Wetteinsatz individuell bis zu einem vorgegebenen, d.h. definierten, Vielfachen des Wetteinsatzes erhöht werden, und der jeweilige Wetteinsatz wird individuell angezeigt. Ob derartige Gewinn-Kombinationen möglich sind oder nicht, wird in einem Überprüfungsfeld 26 überprüft, und wenn keine Gewinn-Kombinationen mehr möglich sind, wird zum Beginn des Ablaufs zurückgekehrt. Sind jedoch Gewinn-Kombinationen möglich, so wird dann gemäß Feld 27 überprüft, ob vom Spieler eine Wette ausgewählt wurde, gegebenenfalls ob mehrere Wetten selektiert wurde(n). Wenn keine Selektion erfolgt ist, wird ebenfalls zum Start zurückgekehrt, ansonsten wird der Spieler gemäß Feld 28 aufgefordert, eine zu tauschende Karte zu selektieren.

[0031] Diese Selektionen erfolgen an den Eingabe- und Selektionsmitteln 10, und auf die letzte Selektion hin, nämlich jene zum Kartentausch, werden automatisch die Auswahlmittel 4 aktiviert, um aus dem Restkartenpool gemäß Speichermodul 5 wie beschrieben zufällig, mit Hilfe der Zahl des Zufallsgenerators 11, eine Karte auszuwählen und diese anstatt der zuvor als zu tauschen freigegebenen Karte in den Kartenaufschlag einzufügen. Das Vergleichsmodul 12 vergleicht nun die erhaltene Kartenkombination mit den vorgegebenen Gewinn-Kartenkombinationen gemäß Datenbank 7, und im Falle einer Übereinstimmung, s. Gewinnüberprüfung 21, wird der erzielte Wettgewinn dem Guthaben hinzugefügt, s. Block 22 in Fig.2. Danach kann der Wettkreislauf 24 neuerlich genutzt werden, wobei ein Ausstieg beispielsweise dadurch möglich ist, dass keine Wette selektiert wird, d.h. dass keine Wette mehr angenommen wird, oder aber es erfolgt automatisch eine Beendigung des Ablaufs, wenn keine Gewinne mehr möglich sind, s. Überprüfungsfeld 26 in Fig.2.

[0032] Falls der beschriebene Wettkreislauf 24 nicht weiter benutzt werden soll, also beispielsweise keines der Wettangebote akzeptiert wird, kann mit Hilfe der Startfunktion (Startfeld 18) ein neuer Ablauf begonnen oder aber das Wettspiel überhaupt beendet werden.

[0033] Bei Selektion einer Wette wird die Wette auch als gewählt angezeigt, d.h. es ist erkennbar, dass diese Wette angenommen wurde. Zwischen einzelnen Wetten kann eine bereits selektierte Wette wieder annulliert werden, und es kann auch eine andere Wette selektiert werden, etwa wenn mehrere Gewinn-Möglichkeiten gegeben sind, wie etwa bei einer Chance auf eine "Straße", auf zwei "Paare" oder auf einen "Drilling". Der Wetteinsatz kann ebenfalls zwischen den einzelnen Wetten verändert werden. Wie erwähnt wird der Gewinn anhand einer Quote, die je nach Einsatz und vorhandener Karten im Restkartenpool berechnet wird, angezeigt.

[0034] Ein Ausstieg aus dem Wettlauf kann in folgenden Fällen vorgesehen sein:

- bei einem Neustart (Feld 18);
- bei einem Abbruch;
- wenn keine Gewinn-Kartenkombination mit der nächsten Karte mehr möglich bzw. erreichbar ist (Überprüfungsfeld 26);
- wenn aufgrund der Gewinnquote der Gewinn ein oberes Limit überschreiten würde; und

- wenn weniger Karten als eine vorgegebene Mindestanzahl von Karten im Kartenvorrat (Speichermodul 5) verfügbar sind.

[0035] Im Rahmen des Wettkreis-Ablaufs 24 ermittelt wie erwähnt das Prognosemodul 8 ausgehend vom aktuellen

Kartenbild und von einem vordefinierten Gewinnplan (Gewinn-Kartenkombinationen gemäß Datenbank 7) alle Kartenbilder, die aus der aktuellen Kartenkombination (Kartenaufschlag gemäß Speichermodul 3) durch Austausch einer Karte entstehen können und die einen Gewinn ergeben. Darüber hinaus wird auch die Wahrscheinlichkeit berechnet,

mit der dieses Kartenbild erzeugt wird. Wie erwähnt werden dann beispielsweise maximal drei oder vier Gewinn-Kartenkombinationen und deren Wahrscheinlichkeiten an den Anzeigemitteln 2 angezeigt. Neben jeder Gewinn-Kartenkombination wird dem Spieler auch eine Quote für eine Wette auf diese Kombination angeboten. Der Spieler kann

dann einzelne dieser Wettangebote oder alle annehmen und selektieren und auf diese Wettangebote einen Wetteinsatz platzieren. Als Wetteinsatz pro angebotener Wette ist der aktuelle Wetteinsatz vorgegeben, der Wetteinsatz kann jedoch wie erwähnt jedes Mal verändert und insbesondere erhöht werden, vorzugsweise jedoch nur bis zu einem Maximum, beispielsweise bis zum zwanzigfachen des ursprünglichen Wetteinsatzes. Dieser Faktor kann vom Betreiber

vorgegeben bzw. auch verändert werden. Als Begrenzungsmittel hierfür wie auch für das vorstehend erwähnte obere Gewinn-Limit fungieren dabei zweckmäßig die Rechnermittel 6 gemäß Fig. 1. Die Wette, d.h. der Wettkreislauf wird

sodann durch den Spieler dadurch aktiviert, dass er die eine Karte auswählt, die er tauschen möchte. Dies kann im Fall eines Touch Screen-Bildschirms als Anzeigemittel 2 durch einfaches Antippen der zu tauschenden Karte am Bildschirm erfolgen. Der Wetteinsatz wird vom Guthaben des Spielers, wie es im Speicher 13 festgehalten ist, abgebucht.

Die Auswahlmittel 4 ermitteln sodann auf Basis einer vom zufallsgenerator 11 übermittelten neuen Zufallszahl wie beschrieben eine zufällige Karte aus dem vorhandenen Restkartenvorrat; ergibt sich nun eine der gewetteten Gewinn-Kartenkombinationen, was durch das Vergleichsmodul 12 festgestellt wird, so wird der resultierende Gewinn dem

Guthaben gutgeschrieben. Darauf wird der Ablauf mit dem nunmehr aktuellen Kartenbild neu gestartet und dem Spieler zur Verfügung gestellt.

[0036] Dieser Ablauf 24 ist mehr im Detail in Fig.3 veranschaulicht. Dabei ist nach einem Startschritt 29 mit einem

Block 30 angegeben, dass das aktuelle Kartenbild (d.s. die an den Anzeigemitteln 2 angezeigten, im Speichermodul 3 gespeicherten Karten) analysiert wird, und gemäß Block 31 werden Wahrscheinlichkeiten für bestimmte Gewinn-Kartenkombinationen ausgehend vom aktuellen Kartenbild aufgrund dieser Analyse und der vorhandenen Restkarten (s. Speichermodul 5) ermittelt. Diese Berechnungen erfolgen wie erwähnt im Prognosemodul 8, welches sodann die

Anzeige der Wettangebote, beispielsweise von drei Gewinn-Kartenkombinationen, gemäß Block 32 veranlasst. Mit

dem Feld 33 im Ablaufdiagramm von Fig.3 ist sodann die Selektion der Wetten und die Eingabe des Wetteinsatzes durch den Spieler veranschaulicht, welcher danach gemäß Feld 34 die zu tauschende Karte selektiert, d.h. eine Karte zum Tauschen gegen eine von den Auswahlmitteln 4 auszuwählende Karte aus dem Restkartenvorrat freigibt. Das

nun erhaltene Kartenbild wird wiederum mit den Gewinn-Kartenkombinationen verglichen (s. Vergleichsmodul 12 in

Fig.1), und im Falle eines Gewinns (s. Feld 35 in Fig.3) erfolgt gemäß Block 36 eine "Auszahlung" des erzielten Ge-

winns, d.h. eine Gutschrift am Guthaben in den Speichermitteln 13. Danach ist das Ende des momentanen Ablaufs

24 erreicht, s. Feld 37, wobei bevorzugt automatisch zum Start 29 zurückgekehrt wird, um weitere Wetten zu ermög-

lichen. Wie erwähnt kann dies so lange geschehen, so lange Gewinne möglich sind und Wetten selektiert werden, s. auch die Felder 26, 27 in Fig.2.

[0037] Eine automatische Beendigung der Wetten kann auch vorgesehen werden, wenn die Wettquote aufgrund der

nunmehr geringen Anzahl von Karten im Restkartenvorrat einen vordefinierten Mindestwert unterschreitet.

[0038] Nachfolgend ist als Beispiel ein Poker-Standard-Gewinnplan für mögliche Gewinn-Kartenkombinationen in

Verbindung mit Gewinnquoten angegeben.

	Gewinnspiel:		Quote:
	Ein Paar Asse, Könige, Damen oder Buben	optional	1
	Zwei Paare (egal ob hohes oder niedriges Paar)		2
	Drei gleiche Karten ("three of a kind")		3
	Straße (fünf durchgehende Kartenwerte, egal welche Farbe)		5
	Fünf Karten der selben Farbe ("Flush")		7
	Drei gleiche Karten und ein Paar ("Full House")		10
	Poker (vier Karten des selben Wertes)		40
	Straße in einer Farbe ("Straight Flush")		100
	10, Bube, Dame, König, Ass in der selben Farbe ("Royal Flush")		500
	Poker + Joker (nur möglich, wenn ein Joker im Spiel ist)	optional	100

[0039] In Fig.4 ist ein beispielhafter Bildschirmaufbau gezeigt, wobei in einem mittleren Bereich 39 die fünf aktuellen aufgeschlagenen Karten gezeigt werden, im vorliegenden Fall beispielsweise ein König einer ersten Farbe X, ein Ass einer zweiten Farbe Y, ein König einer dritten Farbe Z, eine Zehn der ersten Farbe X und eine Dame der zweiten Farbe Y. Darüber sind in einem Bereich 39 in drei Zeilen drei durch Tauschen einer Karte mögliche Gewinnspiel-Kartenkombinationen angezeigt, wobei jeweils in einem ersten Feld 40 jeder Zeile die Bezeichnung der möglichen Gewinn-Kartenkombination angegeben wird, wie beispielsweise "Straße", "drei gleiche Karten" und "zwei Paare" - diese Gewinn-Kombinationen können jeweils durch Austauschen einer Karte, z.B. einer König-Karte zwecks Erzielung einer Straße, erzielt werden. In einem zweiten Feld 41 wird dann die Gewinnquote angezeigt und in einem dritten Feld 42 der jeweilige Wetteinsatz vorgegeben bzw. durch Eingabe des Spielers in seinem geänderten Wert angezeigt. Im vierten Feld 43 wird schließlich der erzielbare Gewinn angezeigt.

[0040] In einem Anzeigebereich 44 rechts oben wird der Restkartenvorrat gemäß Speichermodul 5 angezeigt, wobei beispielsweise noch sechs Restkarten verfügbar sind.

[0041] Im unteren Bildschirmbereich ist rechts eine Anzeige 45 für das Wett-Guthaben enthalten, und links ist ein Anzeigefeld 46 für allgemeine Anzeige- bzw. Schaltfelder enthalten. Insbesondere ist, neben einem Wetteinsatz-Anzeige- und Schaltfeld 47, auch ein Schaltfeld 48 für eine Hilfestellung durch das System 1, für die Anzeige von allgemeinen Wett-Informationen, vorgesehen, und die grundsätzlichen Wettmöglichkeiten werden mit Hilfe eines Schaltfeldes 49 angezeigt. Mit einem Schaltfeld 50 kann schließlich die jeweilige Eingabe, die bereits getätigt wurde, gelöscht werden.

[0042] Zur Vervollständigung soll nachfolgend anhand der Fig.5 der allgemeine Ablauf bei einem herkömmlichen Pokerspiel erläutert werden. In Fig.5 ist dargestellt, dass nach einem Startschritt 51 bei Block 52 als erstes der Wetteinsatz eingegeben - beispielsweise über das Schaltfeld 47, vgl. Fig.6 - und angezeigt wird, wobei ein möglicher Gewinn, wie bei 53 schematisch dargestellt ist, ebenfalls angezeigt werden kann. Gemäß Feld 54 erfolgt nun der Start der Wette, der automatisch nach Eingabe des Wetteinsatzes vom System 1 her oder aber durch manuelles Starten, wie vorstehend erläutert worden ist, erfolgen kann. Es kommt nun zum ersten Kartenaufschlag gemäß Block 55, wobei fünf Karten im Feld 38 auf dem Bildschirm der Anzeigemittel 2 - nach Auswahl durch die Auswahlmittel 4 - angezeigt werden, vgl. auch Fig.6.

[0043] Gemäß Block 56 werden nun "gewinnträchtige" Karten automatisch vom System gehalten, es kann jedoch bezüglich der Selektion der zu haltenden oder aber zu tauschenden Karten des ersten Kartenaufschlags auch eine händische Selektion erfolgen, wie in Fig.5 bei Block 57 veranschaulicht ist. Bevorzugt durch das Selektieren der zu tauschenden Karten wird direkt der nächste Startschritt 58 ausgelöst, so dass automatisch der zweite Kartenaufschlag gemäß Block 59 erfolgt, in dem die zum Tauschen freigegebenen Karten - im Extremfall alle fünf Karten - durch neue, vom Auswahlmodul 4 aus dem Kartenvorrat gemäß Speichermodul 5 zufällig ausgewählte Karten ersetzt werden. Danach erfolgt gemäß Feld 60 eine Überprüfung, ob eine Gewinn-Kartenkombination vorliegt, und wenn ja, wird gemäß Block 61 der Gewinn dem Guthaben gutgeschrieben. Danach ist das Ende des Wettablaufs bei Feld 62 erreicht. Es kann dann aber zum durch das vorliegende System 1 ermöglichten neuartigen Wettmodus-Ablauf 24 gemäß Fig.3 übergegangen werden.

[0044] Aus Fig.6 ist im Vergleich zu Fig.4 noch ersichtlich, dass im Anzeigefeld 39 links oben im Standardpoker-Wettmodus ein Gewinnplan mit allen möglichen Gewinn-Kartenkombinationen samt Wetteinsätzen und möglichen Gewinnen angezeigt wird.

[0045] Selbstverständlich ist es denkbar, die vorstehend beschriebenen Komponenten 4, 12, 6, 8 und 9 durch einen gemeinsamen Prozessor oder Mikrocomputer zu realisieren. Dieser Prozessor oder aber das zentrale Steuermodul 6 kann auch dazu herangezogen werden, im Falle der Selektion von bestimmten Gewinn-Kartenkombinationen die für diese Gewinn-Kartenkombinationen notwendigen aufgedeckten Karten zu blockieren, was auch an den Anzeigemitteln 2 angezeigt werden kann. Wenn beispielsweise im vorstehend im Zusammenhang mit Fig.4 erläuterten Beispiel auf eine Kartenkombination "Straße" gewettet wird, so werden dann automatisch über das Steuermodul 6 als Sperrmittel alle beispielhaft erwähnten Karten mit Ausnahme der beiden Könige gesperrt. Wird vom Spieler jedoch auf "zwei Paare" gewettet, so werden die beiden Könige gesperrt, und zum Tauschen gegen andere Karten werden nur die drei übrigen Karten (Ass, Zehn und Dame) freigegeben.

[0046] Aus den Figuren 7 und 8 ist schließlich die Realisierung des vorliegenden Systems mit einer zentralen Einheit 16 (s. Fig.7) sowie mit einem Wett-Shop 63 mit einer Vielzahl von gesonderten Wett-Terminals oder Wett-Endgeräten 17 (s. Fig.8) veranschaulicht.

[0047] In der zentralen Einheit 16 gemäß Fig.7 sind dabei die Zufallsgeneratormittel 11 konkret durch zwei Zufallsgeneratoren 11.1 und 11.2 sowie einer daran angeschlossene Schalteinheit 64 gebildet, um nur von einem Zufallsgenerator 11.1 oder 11.2 die erzeugte Zufallszahl zu Kodiereinheiten 65.1 bzw. 65.2 durchzuschalten, die die zugeführten Daten in einem Datenstrom umkodieren, der für eine Satellitenübertragung geeignet ist. Diese Datenströme werden dann einer Multiplexereinheit 66 zugeführt, an die eine herkömmliche Satelliten-Sendeantenne 67 angeschlossen ist. Optional kann auch noch eine Animationseinheit 68 vorgesehen sein, die Audio- und Videodaten an ihrem Ausgang abgibt, die ebenfalls den Kodiereinheiten 65.1 und 65.2 zugeführt werden, um an den Wett-Endgeräten 17 in Pausen

in an sich herkömmlicher Weise Animationen an den Anzeigemitteln 2 (s. außer Fig.8 auch Fig. 1) anzuzeigen.

[0048] Im jeweiligen Wett-Shop 63, vgl. Fig.8 werden die so über die Satellitenverbindung gesendeten Daten an einer Antenne 69 mit angeschlossener Satelliten-Decodereinheit 70 empfangen, wo auch eine Seriell/parallel-Umsetzung der Daten in an sich herkömmlicher Weise erfolgt. Diese Daten und dabei insbesondere die jeweils in festen Zeitabständen, z.B. alle Sekunden, generierten Zufallszahlen werden sodann einem zentralen Personalcomputer (PC) 71 des Wett-Shops 63 zugeführt und von diesem über eine verteilereinheit 72 den einzelnen Wett-Terminals 17 zugeleitet. Dem PC 71 sind zentral weiters ein Wettscheindrucker 73, ein Wetticket-Lesegerät 74 und ein Barcode-Scanner 75 zugeordnet.

[0049] Selbstverständlich ist es auch möglich, anstatt der anhand von Fig.7 und 8 beschriebenen Satellitenverbindung auch andere Kommunikationsverbindungen, wie insbesondere über Telefonleitungen, vorzusehen.

[0050] Aus Vorstehendem ist ersichtlich, dass die Erfindung auch verfahrensmäßige Aspekte umfasst, und dass auch ein Verfahren zum rechnergestützten Wetten auf Symbolkombinationen, wie beschrieben, Gegenstand der Erfindung ist.

15

Patentansprüche

1. System (1) für rechnergestützte Wetten auf Symbolkombinationen aus einem vordefinierten Symbolvorrat, mit Auswahlmitteln (4), denen ein Zufallsgeneratormittel (11) zugeordnet sind, und die zum anfänglichen, zufälligen Auswählen einer vorgegebenen Anzahl von Symbolen aus dem Symbolvorrat auf Basis einer von den Zufallsgeneratormitteln erzeugten Zufallszahl eingerichtet sind, die an Anzeigemitteln (2) als aufgedeckte Symbole anzeigenbar sind, mit Eingabe- und Selektionsmitteln (10) zum Eingeben eines Wetteinsatzes und zum selektiven Halten von aufgedeckten Symbolen oder selektivem Freigeben von aufgedeckten Symbolen für ein Tauschen, und mit einem Prognosemodul (8), das eingerichtet ist, um auf Basis der aufgedeckten Symbole einerseits und der im verbleibenden Symbolvorrat noch verfügbaren Symbole andererseits noch durch Tauschen einzelner aufgedeckter Symbole gegen Symbole aus dem Symbolvorrat mögliche Gewinn-Symbolkombinationen und deren Wahrscheinlichkeiten zu ermitteln, und um Informationen über zumindest diese Gewinn-Symbolkombinationen zusammen mit auf ihre Wahrscheinlichkeiten bezogenen Informationen den Anzeigemitteln (2) als Wettangebot zuzuführen, wobei die Auswahlmittel (4) weiters zur zufälligen Auswahl eines Eintausch-Symbols aus dem Symbolvorrat, auf Basis einer von den Zufallsgeneratormitteln (11) erzeugten Zufallszahl, für ein mit Hilfe der Eingabe- und Selektionsmittel (10) zum Tauschen freigegebenes Symbol der aufgedeckten Symbole aktivierbar ist.
2. System nach Anspruch 1, bei dem die Auswahlmittel (4) mit den Eingabe- und Selektionsmitteln (10) für eine selbsttägige Aktivierung der Auswahlmittel (4) durch Selektion des zum Tauschen freigegebenen Symbols verbunden ist.
3. System nach Anspruch 1 oder 2, mit einem Vergleichsmodul (12) zum Vergleichen der nach dem Tauschen des einen Symbols erhaltenen angezeigten Symbolkombination mit vorgegebenen bzw. vom Prognosemodul (8) ermittelten Gewinn-Symbolkombinationen.
4. System nach einem der Ansprüche 1 bis 3, bei dem mit dem Prognosemodul (8) ein Gewinnberechnungsmodul (9) zur Ermittlung eines jeweils abhängig vom eingegebenen Wetteinsatz möglichen Wettgewinns auf Basis der vom Prognosemodul (8) ermittelten Wahrscheinlichkeit für eine Gewinn-Symbolkombination verbunden ist.
5. System nach Anspruch 4, bei dem der jeweilige mögliche bzw. erzielte Wettgewinn den Anzeigemitteln (2) zur Anzeige zugeführt wird.
6. System nach einem der Ansprüche 1 bis 5, mit Begrenzungsmitteln (6) zur oberen Begrenzung des Wetteinsatzes.
7. System nach einem der Ansprüche 1 bis 6, mit Speichermitteln (13) zum Speichern eines Wetteinsatz-Guthabens für einen jeweiligen Benutzer.
8. System nach Anspruch 7, mit Rechnermitteln (6) zum selbsttägigen Abbuchen des jeweiligen Wetteinsatzes vom aktuellen Guthaben.
9. System nach Anspruch 7 oder 8, mit Rechnermitteln (6) zum selbsttägigen Gutschreiben eines Wettgewinns beim aktuellen Guthaben.

EP 1 439 505 A1

10. System nach einem der Ansprüche 1 bis 9, bei dem das Prognosemodul (8) eingerichtet ist, eine automatische Beendigung der Wette zu veranlassen, wenn es für einen Symboltausch keine Gewinn-Symbolkombinationen mehr ermitteln kann.

5 11. System nach einem der Ansprüche 1 bis 10, bei dem mit den Eingabe- und Selektionsmitteln (10) verbundene automatische Sperrmittel zum selbsttägigen Halten von aufgedeckten, für die selektierte Symbolkombination benötigten Symbolen vorgesehen sind.

10 12. System nach einem der Ansprüche 1 bis 11, bei dem die Zufallsgeneratormittel (11) in einer Zentraleinheit (16) vorgesehen sind, die Kommunikationsmittel zum Übertragen der jeweils generierten Zufallszahl zu zumindest einem dezentralen Wett-Endgerät aufweist, welches entsprechende Kommunikationsmittel sowie, damit verbunden, die Auswahlmittel (4), die Eingabe- und Selektionsmittel (10), das Prognosemodul (8) und die Anzeigemittel (2) aufweist.

15 13. System nach einem der Ansprüche 1 bis 12, bei dem die Zufallsgeneratormittel (11) eingerichtet sind, in vorgegebenen Zeitabständen, z.B. gleich jeweils einer Sekunde, eine Zufallszahl aus einer vorgegebenen Anzahl von Zufallszahlen zu erzeugen, wobei die Auswahlmittel (4) den einzelnen Zufallszahlen fest zugeordnete unterschiedliche Symbol-Ordnungsvorschriften fest gespeichert haben und eingerichtet sind, nach Ordnen der Symbole des Symbolvorraths entsprechend der jeweils zugeleiteten Zufallszahl die dann erhaltenen ersten Symbole als aufzudeckende Symbole bzw. als Eintauschsymbole zwecks Anzeige an den Anzeigemitteln (2) auszuwählen.

25

30

35

40

45

50

55

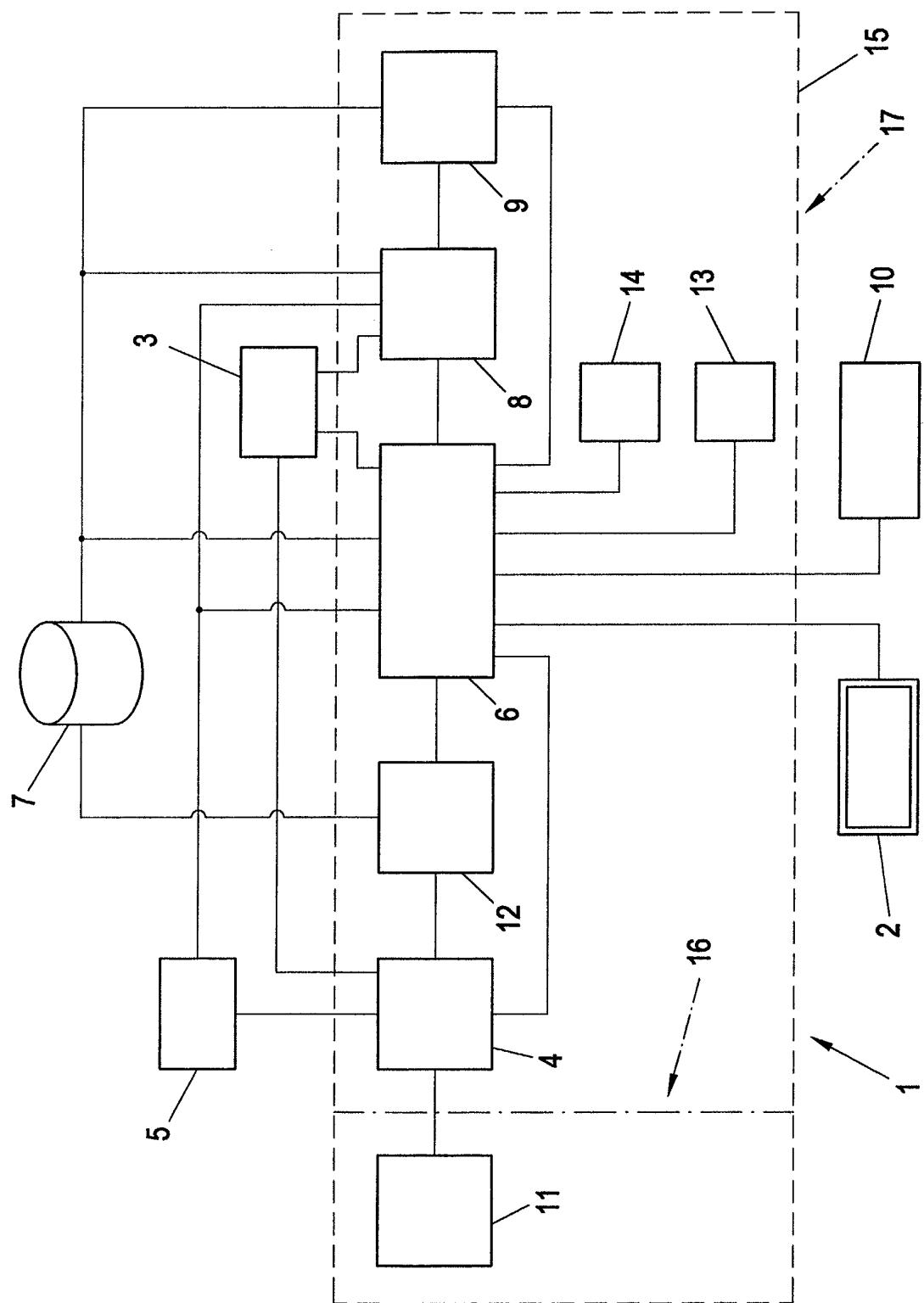


FIG. 1

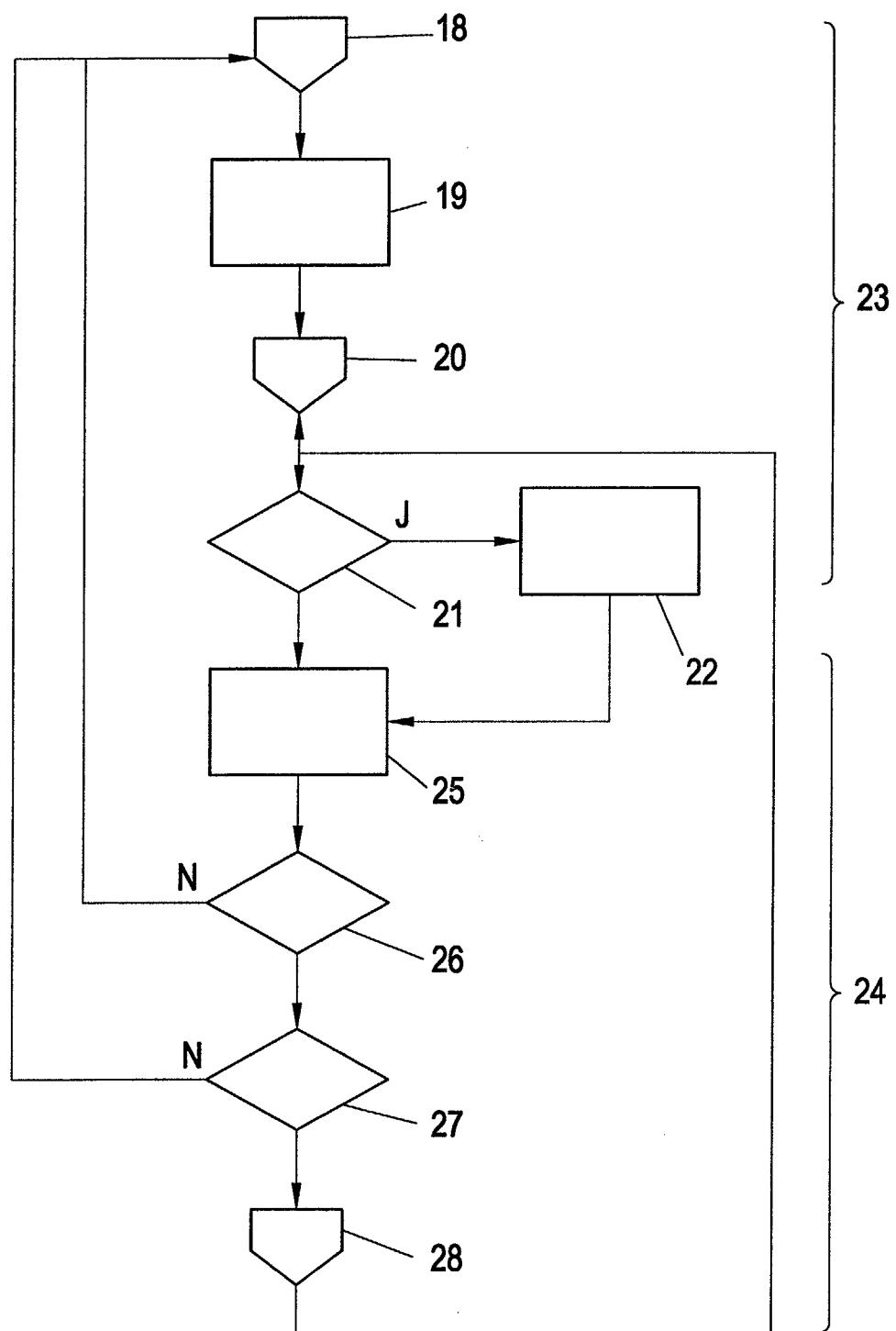


FIG.2

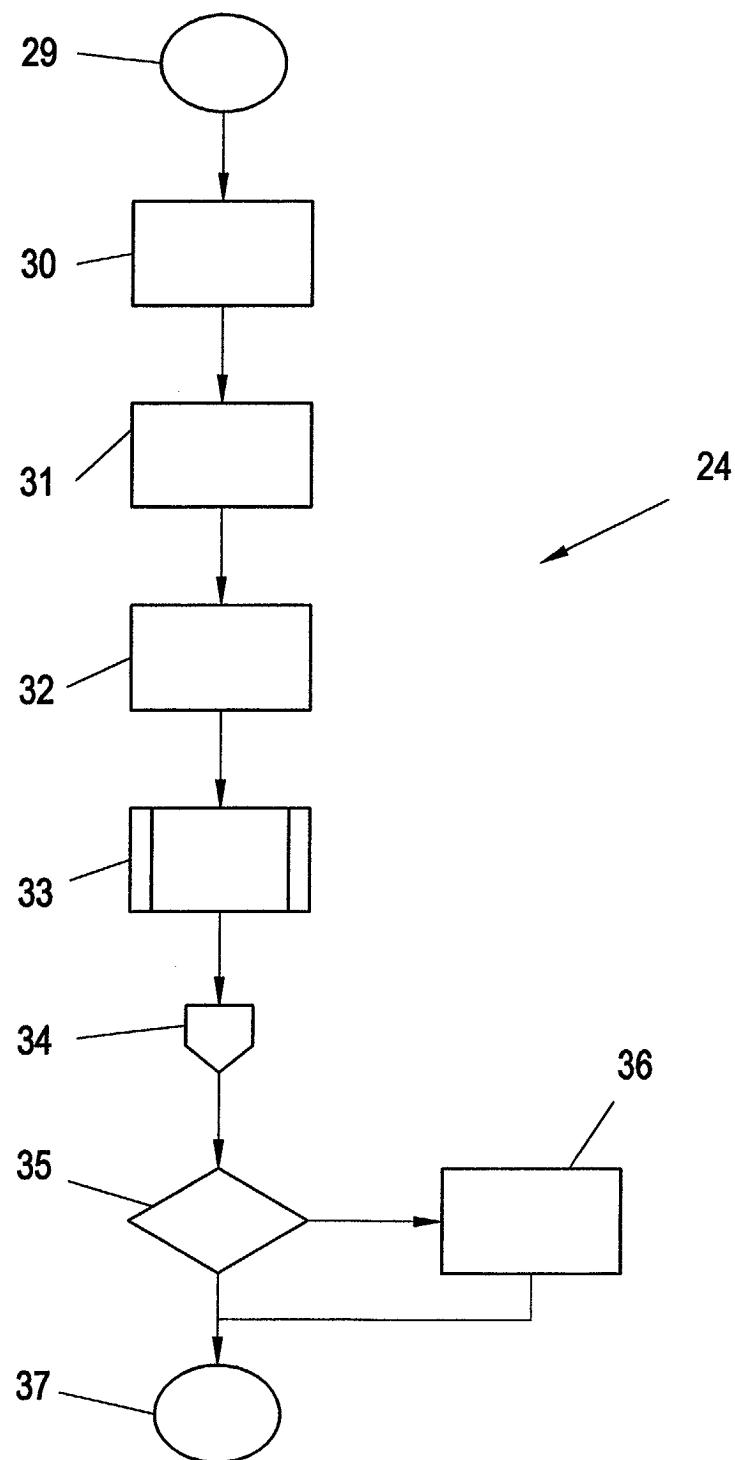


FIG. 3

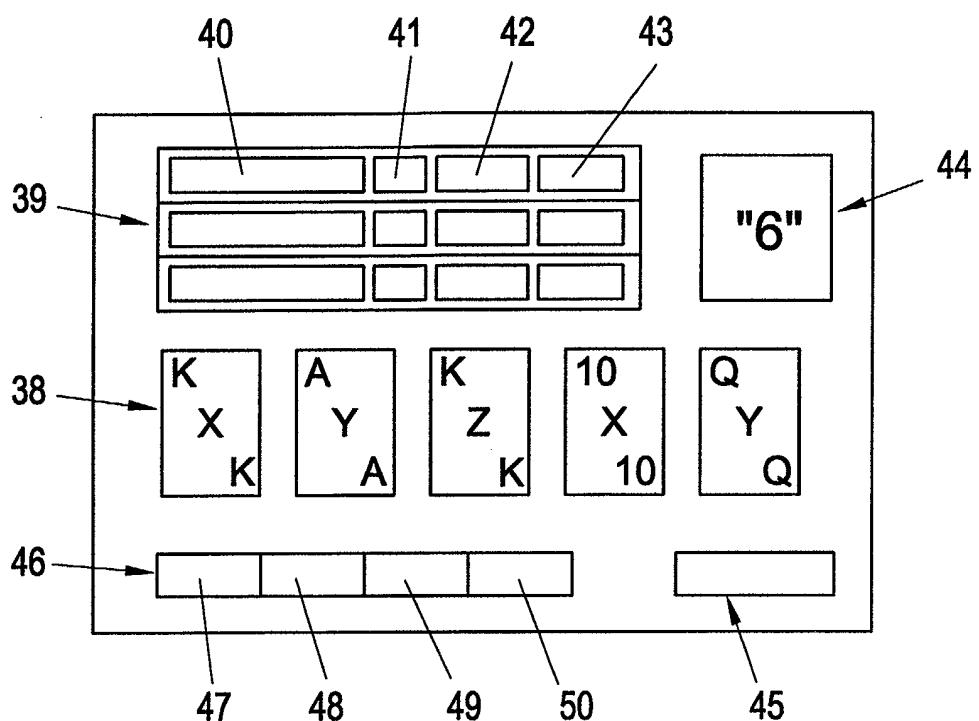


FIG. 4

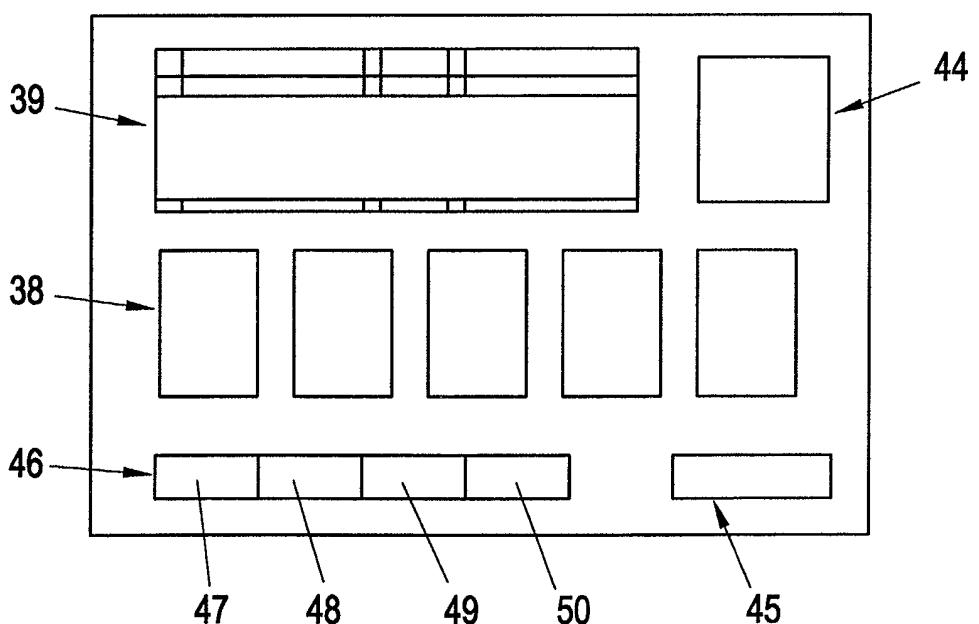


FIG. 6

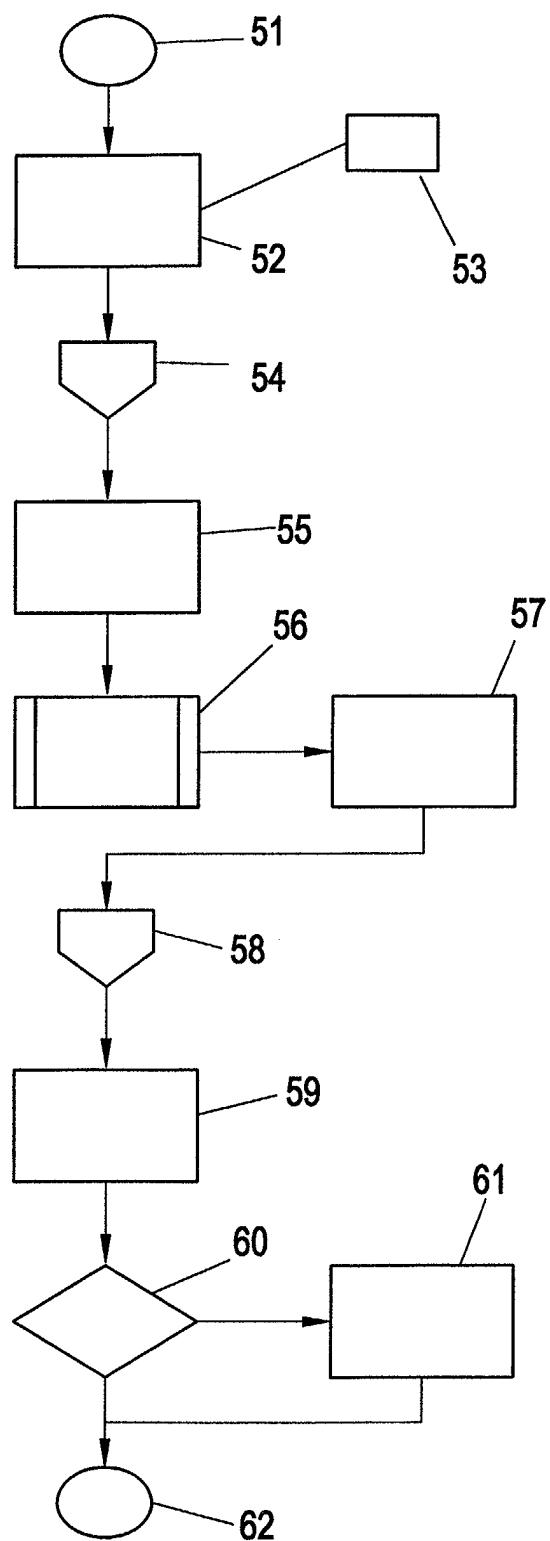


FIG.5

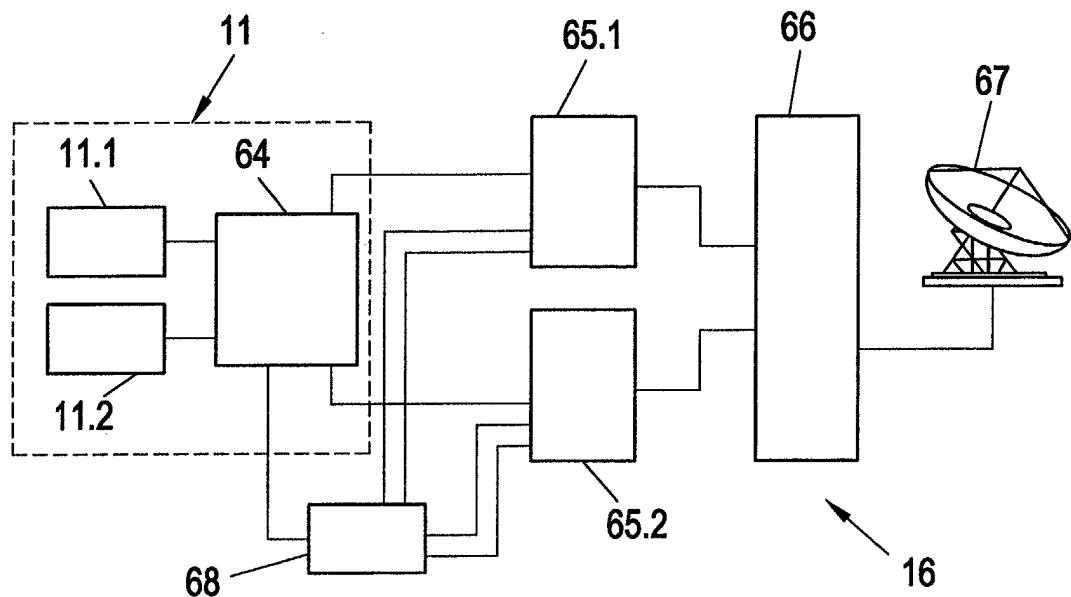


FIG. 7

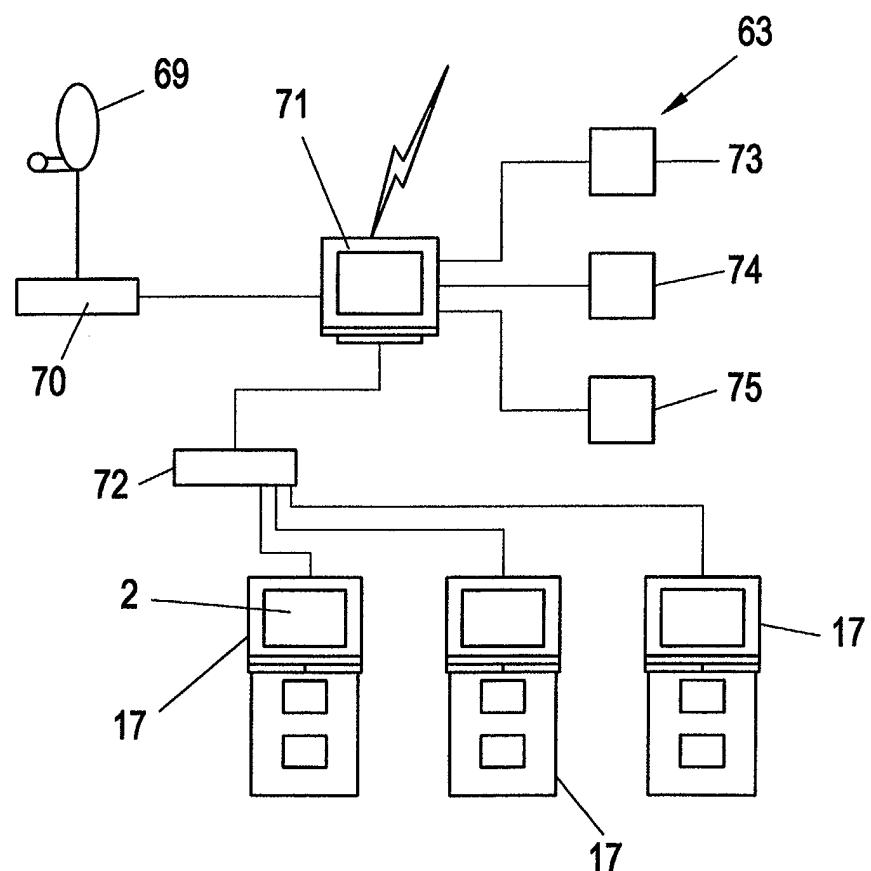


FIG. 8



Europäisches
Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung
EP 03 45 0015

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betreff Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int.Cl.7)
X	EP 0 790 589 A (KONAMI CO LTD) 20. August 1997 (1997-08-20) * Spalte 1, Zeile 56 – Spalte 2, Zeile 49 * * Spalte 7, Zeile 7 – Spalte 9, Zeile 54 * ---	1-13	G07F17/32
X	US 5 630 753 A (FUCHS ANTON) 20. Mai 1997 (1997-05-20) * das ganze Dokument * ---	1-13	
A	US 2002/103021 A1 (WILSON TERRY L ET AL) 1. August 2002 (2002-08-01) * das ganze Dokument * ---		
A	US 2002/019253 A1 (HUNDAL HEIN ET AL) 14. Februar 2002 (2002-02-14) * Zusammenfassung * -----		
			RECHERCHIERTE SACHGEBiete (Int.Cl.7)
			G07F
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort	Abschlußdatum der Recherche	Prüfer	
DEN HAAG	28. Juli 2003	Van Dop, E	
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE			
X : von besonderer Bedeutung allein betrachtet	T : der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze		
Y : von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie	E : älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist		
A : technologischer Hintergrund	D : in der Anmeldung angeführtes Dokument		
O : nichtschriftliche Offenbarung	L : aus anderen Gründen angeführtes Dokument		
P : Zwischenliteratur	& : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument		

**ANHANG ZUM EUROPÄISCHEN RECHERCHENBERICHT
ÜBER DIE EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG NR.**

EP 03 45 0015

In diesem Anhang sind die Mitglieder der Patentfamilien der im obengenannten europäischen Recherchenbericht angeführten Patentdokumente angegeben.
 Die Angaben über die Familienmitglieder entsprechen dem Stand der Datei des Europäischen Patentamts am
 Diese Angaben dienen nur zur Unterrichtung und erfolgen ohne Gewähr.

28-07-2003

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument		Datum der Veröffentlichung		Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
EP 0790589	A	20-08-1997	JP	2882771 B2	12-04-1999
			JP	9220366 A	26-08-1997
			AU	710753 B2	30-09-1999
			AU	1478597 A	28-08-1997
			DE	69721357 D1	05-06-2003
			EP	0790589 A2	20-08-1997
			US	5967894 A	19-10-1999
US 5630753	A	20-05-1997	AT	141092 A	15-05-1997
			WO	9401840 A1	20-01-1994
			AT	133280 T	15-02-1996
			AU	685748 B2	29-01-1998
			AU	4412593 A	31-01-1994
			CZ	9500018 A3	17-05-1995
			DE	59301483 D1	29-02-1996
			EP	0648361 A1	19-04-1995
			NO	950064 A	28-02-1995
			PL	172564 B1	31-10-1997
			SK	1095 A3	11-07-1995
			US	6126541 A	03-10-2000
US 2002103021	A1	01-08-2002	US	6343989 B1	05-02-2002
US 2002019253	A1	14-02-2002	US	5941770 A	24-08-1999
			AU	4963499 A	24-01-2000
			CA	2336377 A1	13-01-2000
			EP	1091789 A1	18-04-2001
			WO	0001453 A1	13-01-2000
			AU	752914 B2	03-10-2002
			AU	7243698 A	30-12-1998
			EP	0981397 A1	01-03-2000
			WO	9856475 A1	17-12-1998
			US	6196918 B1	06-03-2001