(19) Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

(11) **EP 2 905 054 A1**

(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**
veröffentlicht nach Art. 153 Abs. 4 EPÜ

(43) Veröffentlichungstag:
12.08.2015 Patentblatt 2015/33

(21) Anmeldenummer: **13882893.4**

(22) Anmeldetag: **23.04.2013**

(51) Int Cl.:
A63F 1/00 *(2006.01)*

(86) Internationale Anmeldenummer:
PCT/RU2013/000348

(87) Internationale Veröffentlichungsnummer:
WO 2014/175759 (30.10.2014 Gazette 2014/44)

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AL AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO PL PT RO RS SE SI SK SM TR
Benannte Erstreckungsstaaten:
BA ME

(71) Anmelder:
- **Bykov, Georgy Anatolevich**
  g. Batumi 6010 (GE)
- **Khugashvili, Shalva Vladimirovich**
  Moscow 129344 (RU)

(72) Erfinder: **BYKOV, Georgy Anatolevich**
g. Batumi 6010 (GE)

(74) Vertreter: **Jeck, Anton**
Klingengasse 2
71665 Vaihingen/Enz (DE)

(54) **VERFAHREN ZUM SPIELEN VON POKERARTIGEN KARTENSPIELEN UND SPIELSYSTEM ZUR DURCHFÜHRUNG DES VERFAHRENS**

(57) Die Erfindung bezieht sich auf virtuelle Kartenspiele, Mit Hilfe einer Software werden variable Spielsituationen mit verschiebbaren Karten auf der Anzeige elektronischer Geräte erstellt und die Handlungen der Spieler aktiviert. Der technische Effekt der Erfindung ist die Erstellung von neuen Spielfunktionen, welche es ermöglichen, die Verfahrerismöglichkelten zu erweitern, so dass pokerähnliche Spiele mit Hilfe von elektronischen Geräten geführt werden können, und die Gewinnwahrscheinlichkeit für einen Spieler mit einer unvorteilhaften Kombination der Taschenkarten gesteigert wird.

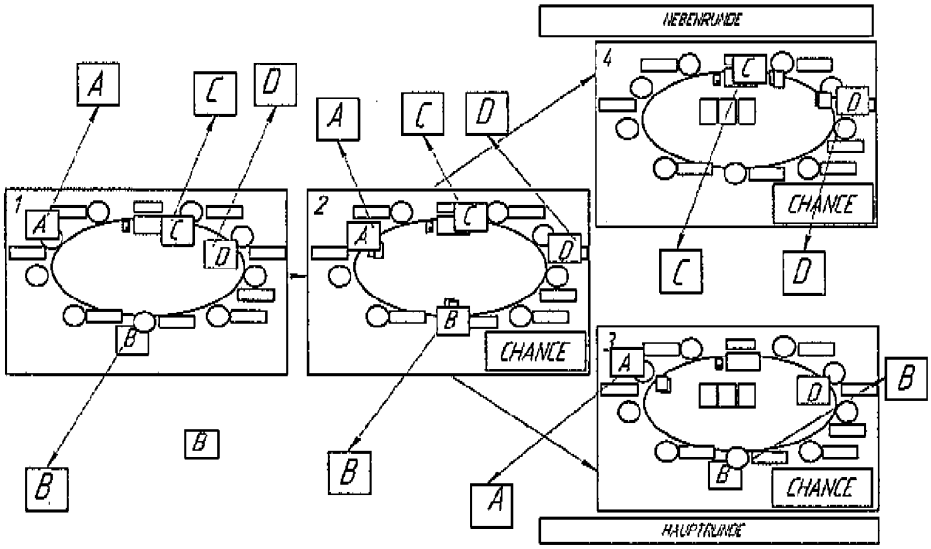

FIG. 1

EP 2 905 054 A1

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein Verfahren für pokerähnliche Kartenspiele nach dem Ober begriff des Anspruchs 1.

[0002] Die Erfindung ist In Unterhaltungsverfahren mit Anwendung von elektronischen Anlagen einsetzbar. Diese Erfindung kann für Kartenspiele, darunter pokerähnliche Spiele, sowohl in Spieleinrichtungen und Spielautomatenhallen als auch bei Online-Spielen angewendet werden. Dabei können persönliche elektronische Geräte mit Anzeigen verwendet werden. Die Erfindung bezieht sich des Weiteren auf ein Spielsystem zur Durchführung des Verfahrens. Die Erfindung kann angewendet werden, um pokerähnliche Computerspiele zu spielen, wie z. B. Texas Holdem, Omaha Hi, Zoom, Rush und andere. Dabei wird ein Flop auf den Tisch gelegt. Bei dem Flop handelt es sich um drei Gemeinschaftskarten. Sie machen es möglich, das Potential der Taschenkarten der Spieler und ihre Siegeschancen einzuschätzen, Bei einem Turn handelt es sich um das Offenlegen einer vierten Gemeinschaftskarte und bei einem River um das Offenlegen einer fünften Gemeinschaftskarte.

[0003] Aus dem Stand der Technik ist ein Kartenspielverfahren bekannt, bei dem elektronische Einrichtungen mit einer Anzeige "Raise Poker" benutzt werden. Dabei halten ein oder mehrere Spieler ihre Geldeinsätze. Der Dealer verteilt die Karten und führt das Spiel als Vertreter der Spieleinrichtung. Um das Verfahren auszuführen, wird ein Spieltisch, ein Float für Chips und ein Tischüberzug mit Markierungen des Spielfelds benutzt. Darüber hinaus ist eine Rechenanlage mit einer Anzeige im Spieltisch eingebaut. Diese Rechenanlage arbeitet nach einem Algorithmus und wird softwaregestützt gesteuert. Die Software ist speziell für dieses Unterhaltungsverfahren entwickelt. Auf dem Spieltisch steht ein elektronisches Lesegerät, um die Karten des Dealers zu erkennen. Auf dem Spielfeld sind Chipszähler vor jedem Spieler angeordnet, um die Einsätze jedes der Spieler zu zählen. Beim Spiel werden Spielkarten verwendet, die vom elektronischen Lesegerät erkannt werden. Die Rechenanlage verarbeitet die ermittelten Daten und generiert eine Lösung auf der Anzeige. Diese Lösung muss vom Dealer unbedingt ausgeführt werden. Der Spieler und der Dealer können die Einsätze abwechselnd und mehrmals erhöhen. Der Mangel dieses Verfahrens ist eine Begrenzung seiner Spielmöglichkeiten, und zwar: Mit einer Hand können die Spieler nur an einem Spiel, an einer Runde teilnehmen.

[0004] Aus dem Stand der Technik ist ein Kartenspielverfahren für pokerähnliche Spiele bekannt (Patent US 8360873, A63F 13/00, veröffentlicht am 29.01.2013). Nach diesem Verfahren hat jeder der teilnehmenden Spieler die Möglichkeit, während des Spiels von einer ersten Hauptrunde auf eine zweite Runde zu wechseln. Dieses Kartenspielverfahren ist dadurch gekennzeichnet, dass verschiedene Spiele kombiniert werden können, so dass ein teilnehmender Spieler sich einer anderen Runde anschließen kann, wenn er bei einem der Schritte der ersten Runde frei geworden ist.

[0005] Das sind ganz unabhängige Runden, die auf keine Weise miteinander verbunden sind, bis auf ihre rein technische Kompatibilität. Die Einhaltung der Kompatibilität ist vorausgesetzt, damit der Spieler auf einen virtuellen Spieltisch bei einer anderen Runde wechseln kann. Am Spiel nehmen wenigstens vier Spieler teil, die individuelle miteinander gekoppelte elektronische Einrichtungen benutzen. Jede der Einrichtungen ist mit einer Anzeige versehen, um den Spieltisch, Funktionsschaltflächen, Schieberegler zum Halten der Einsätze anzuzeigen. Diese technische Lösung erlaubt es, gleichzeitig einige verschiedene Spiele zu führen und somit die Spieler anzuregen, Im Poker-Raum zu bleiben. Jedoch steigert diese Möglichkeit die Attraktivität des Spiels für den Spieler auf keine Weise, denn der Spieler kann die erste Runde nicht fortsetzen. Diese technische Lösung gilt der Gesamtheit ihrer wesentlichen Merkmale nach als Prototyp.

[0006] Es ist Aufgabe der Erfindung, ein Kartenspielverfahren für pokerähnliche Spiele und ein System für die Durchführung des Verfahrens zu entwickeln. Dieses Verfahren und dieses System sollen es einem beliebigen Spieler ermöglichen, nach einem Mindesteinsatz den Flop nicht nur bei der angefangenen Runde sondern auch bei einer Nebenrunde einzugehen. Das wird die Attraktivität des Spiels und die Gewinnwahrscheinlichkeit für den Spieler sowie die Einkünfte für den Veranstalter dank der zusätzlichen Beträge von diesem Spieler steigern.

[0007] Der durch die Anwendung dieser Erfindung erreichbare technische Effekt besteht in einer Erstellung neuer Spielfunktionen, welche die Verfahrensmöglichkelten erweitern. Dadurch wird es möglich, Pokerspiele anhand elektronischer Mittel durchzuführen, wobei die Gewinnwahrscheinlichkeit für einen Spieler mit einer unvorteilhaften Kombination der Taschenkarten gesteigert wird.

[0008] Der technische Effekt wird wie folgt erreicht. Das Kartenspielverfahren für pokerähnliche Spiele wird mit Hilfe von individuellen miteinander gekoppelten elektronischen Einrichtungen durchgeführt. Jede der Einrichtungen ist mit einer Anzeige versehen. Hier werden ein Spieltisch, Funktionsschaltflächen und ein Schieberegler zum Erbringen der Einsätze angezeigt. Im Unterschied zum Prototyp wird zuerst eine Sammlung durchgeführt, um einen Pot für eine Nebenrunde zu bilden. Im nächsten Schritt erfolgt eine primäre Sammlung, um die Hauptrunde anzufangen. Beim Preflop sieht das Verfahren dann eine Möglichkeit für einen Spieler vor, nach seinem getätigten Mindesteinsatz vom Spieltisch (2) der Hauptrunde auf den Spieltisch (4) der Nebenrunde zu wechseln, indem der Spieler die entsprechende Funktionsschaltfläche drückt. Dabei werden die identischen Karten der Haupt- und der Nebenrunde gleichzeitig aufgedeckt. Bei der Nebenrunde werden die Spieler gesperrt, die an der Hauptrunde teilnehmen, und die an der

Nebenrunde beteiligten Spieler werden für die Teilnahme an der Hauptrunde gesperrt.

[0009] Der technische Effekt wird auch anhand von einem System zur Durchführung des Verfahrens erreicht. Das System umfasst:

- ein Client-Spielprogramm, welches in einer elektronischen Einrichtung enthalten ist,
- ein Server-Spielprogramm, weiches auf einem Server hinterlegt ist,
- Videoanzeigen (Monitore), welche die Flashanimation anzeigen, damit sie für alle Spielteilnehmer zur Ansicht zugänglich ist. Die Videoanzeigen weisen Abbildungen des Pokerspieltisches mit den Funktionsschaltflächen und den virtuellen Spielkarten sowie zahlreiche Videovorführungen auf. Diese Videovorführungen sind gesteuert, um die mit dem Spiel zusammenhängenden Änderungen sicherzustellen. Wenigstens ein Spielprozessor dient dazu, die Daten zu verarbeiten und wenigstens folgende Funktionen auszuführen:
- Spielregeln bereitzustellen,
- die Menge der virtuellen Spielkarten festzulegen,
- einen eine Schaltfläche «Chance» betätigenden Spieler am Nebenrundentisch zu aktivieren,
- die an der Hauptrunde beteiligten Spieler am Nebenrundentisch zu sperren,
- einen Einsatz des aktivierten Spielers in den Pot des Nebenrundentisches zu übertragen,
- die an der Nebenrunde beteiligten Spieler am Hauptrundentisch zu sperren.

[0010] Die Erfindung wird anhand folgender Zeichnungen näher erklärt. Es zeigen:

Fig. 1 ein Übersichtsbild zur Durchführung des Verfahrens am Beispiel einer Gesamtansicht der Spieltische auf der Anzeige der elektronischen Einrichtungen und

Fig. 2 ein Schaltbild des Systems zur Durchführung des Verfahrens für pokerähnliche Kartenspiele.

[0011] Der automatische Einsatz erfolgt am Spieltisch 1 (Fig. 1), um einen Pot für eine Nebenrunde zu bilden. Am Spieltisch 2 wird ein Preflop ausgespielt. Demzufolge wechseln die eine Erhöhung getätigten Spieler, z. B. Spieler A und B, auf die Hauptrunde, und die die "Chance"-Schaltfläche 11 betätigten Spieler, z. B. C und D, schalten auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde des gleichen Spiels um. Auf dem Spieltisch 3 ist eine Hauptrunde dargestellt. Hier wird ein Flop aufgedeckt, und das Spiel läuft nach bekannten Regeln ab. Auf dem Spieltisch 4 wird erfingdungsgemäß eine Nebenrunde durchgeführt: Das Flop wird aufgedeckt, wonach das Spiel nach bekannten Regeln abläuft.

[0012] Der Fig. 2 ist ein Schaltbild eines Systems zur Durchführung des beanspruchten Kartenspielverfahrens für pokerähnliche Spiele zu entnehmen. Nach der Betätigung der Funktionsschaltfläche 11 wird ein Befehl in ein Client-Spielprogramm 5 eingeführt, welches in einer elektronischen Einrichtung 6 entfalten ist. Danach wird das Signal an den Server 7, und zwar an ein Serverprogramm 8, gesendet. Hier wird das Signal ausgewertet und zurückgesendet. Das Ergebnis des Befehls wird nach den für diesen Befehl genau fest-gelegten Regeln generiert. Diese Regeln sind dabei in der Softwarestruktur eingebettet. Dadurch werden folgende Funktionen erfüllt:

- ein Wechsel von Spieltisch 2 der Hauptrunde auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde durch den Spieler; dabei ist es möglich, das angefangene Spiel fortzusetzen oder von dem Spieltisch 4 der Nebenrunde auf den Spieltisch 3 der Hauptrunde zurückzuwechseln,
- eine Sperrung der Spieler, die an der Hauptrunde beteiligt sind, auf dem Spieltisch 4 der Nebenrunde und eine Sperrung der Spieler, die an der Nebenrunde beteiligt sind, bei der Hauptrunde,
- eine Übertragung des Mindesteinsatzes in Höhe von z. B. einem Big Blind vom Stack des aktivierten Spielers in den Pot des Spieltisches 4 der Nebenrunde.

[0013] Das vom Programm anhand von einem Anzeigeadapter ausgegebene Ergebnis wird in Videodaten (Flashanimation) umgesetzt und auf einer Videoanzeige 10 jedes Spielteil-nehmers visualisiert.

[0014] Die Flashanimation weist Abbildungen des Pokerspieltisches mit den Funktionsschalflächen und den virtuellen Spielkarten sowie zahlreiche Videovorführungen auf. Diese sind gesteuert, um die Änderungen sicherzustellen, welche mit dem Spielablauf zusammenhängen. Die kennzeichnende Besonderheit der Erfindung Ist das Vorhandensein der Funktionsschaltfläche 11, die vom Erfinder als "Chance" bezeichnet wird. Dieser Name kann auch anders sein, was das Wesen der technischen Lösung keineswegs beeinflusst.

[0015] Das System umfasst wenigstens einen Spielprozessor. Der Spielprozessor dient dazu, die Daten zu verarbeiten und wenigstens folgende Funktionen auszuführen: Spielregeln bereit-zustellen, die Menge der virtuellen Spielkarten festzulegen, den Spieler zu aktivieren, welcher die "Chance"-Schaltfläche 11 am Nebenspieltisch betätigt hat, die an der Hauptrunde beteiligten Spieler an dem Nebenrundentisch zu sperren, einen Beitrag des aktivierten Spielers in den Pot des Nebenrundentisches zu übertragen, die an der Nebenrunde beteiligten Spieler an dem Hauptrundentisch zu sperren.

[0016] Um die einzelnen Begriffe in dieser Anmeldung eindeutig zu verstehen, gelten hier folgende Definitionen:

Spiel - ein Spiel, z. B. Double poker bei einer Kartenausteilung,
Runde - Ablauf bei einer Austeilung im Spiel,
Spieltisch - Spieltisch der Hauptrunde und Spieltisch der Nebenrunde in einem Spiel einer Austeilung.

[0017] Die Durchführung des erfindungsgemäßen Kartenspielverfahrens für pokerähnliche Karten-spiele ist am Beispiel von Double poker näher beschrieben.

[0018] Um am Spiel teilzunehmen, muss jeder Spieler eine individuelle elektronische Einrichtung 6 mit Anzeige 10 haben.

[0019] Alle Einrichtungen müssen miteinander mittels eines Netzes 9 oder auf eine andere Welse verkoppelt (vernetzt) sein.

[0020] Die Spielerzahl liegt zwischen 3 und 10 Spielern.

[0021] Jeder Teilnehmer sieht auf seiner Videoanzeige 10 eine Flashanimation, virtuelle Spielkarten und virtuelle Spielteilnehmer. Die Flashanimation weist die Abbildungen des Pokertisches mit Funktionsschaltflächen, z. B, Fold, Call, Check, Raise, einen Schieberegler für Einsätze sowie "Chance"-Schaltfläche 11 auf, um auf die Nebenrunde umzuschalten.

[0022] Das Spiel beginnt mit der Sammlung der Einsätze, um die Runde auf dem Spieltisch 4 der Nebenrunde zu führen. Die Sammlung erfolgt automatisch. Die Sammlungshöhe beträgt z. B. Big Blind + Small Blind. Diese Sammlung stellt den Pot des Spleltisches 4 der Nebenrunde dar.

[0023] Im nächsten Schritt erfolgt eine automatische primäre Sammlung, und der Big Blind + Small Blind werden erbracht. Danach fängt die Hauptrunde am Spieltisch 2 an.

[0024] Mit den Funktionsschaltflächen kann der Spieler die Verhandlung um die Teilnahme an der Runde beginnen, Laydown vornehmen usw. Aber im Unterschied zum Prototyp hat der Spieler die Möglichkeit, nach seinem getätigten Mindesteinsatz auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde umzuschalten, um sich den Flop anzuschauen und das Spiel fortzusetzen, indem er die "Chance"-Schaltfläche 11 drückt.

[0025] Die "Chance"-Schaltfläche 11 ist eine Mehrfunktionsschaltfläche. Befindet sich der Spieler am Spieltisch 2 der Hauptrunde, so wechselt er durch die Betätigung der Schaltfläche 11 auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde. Ist der Spieler am Spieltisch 4 der Nebenrunde, so hat er die Möglichkeit, durch die Betätigung dieser Schaltfläche 11 auf den Spieltisch 3 der Hauptrunde zur Einsicht umzuschalten. Dabei laufen die Haupt- und die Nebenrunde gleichzeitig und nach identischen Bedingungen eines Spiels ab.

[0026] Beim Wechsel auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde entrichtet der Spieler einen Einsatz in Höhe von Big Blind, welcher dem Pot der Nebenrunde am Spieltisch 4 automatisch hinzugefügt wird, Dabei sind die Karten an den Spieltischen der Haupt- und der Nebenrunde identisch.

[0027] Danach wird das Verfahren je nach folgenden Bedingungen (Regeln) durchgeführt:

a) Wechselt ein Spieler auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde, so nimmt er den Pot der Nebenrunde ab.

b) Wechseln mehrere Spieler auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde, so wird das Spiel nach üblichen Regeln fortgesetzt.

c) Wechselt kein Spieler auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde, und das ist möglich, wenn alle Spieler die Karten abgelegt haben bis auf den Spieler am Big Blind, so nimmt der Big Blind Spieler den Pot der Nebenrunde ab.

d) Wechselt kein Spieler auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde und fährt das Spiel nur am Spieltisch 2 der Hauptrunde fort, so wird der Pot der Nebenrunde von jenem Spieler eingenommen, der an der Hauptrunde am Spieltisch 2 gewinnt.

e) Ist der Big Blind Spieler beim Preflop allein in der Hauptrunde geblieben, so kann er auf den Spieltisch der Nebenrunde wechseln, um das Spiel fortzusetzen, indem er die "Chance"-Schaltfläche 11 betätigt; dabei nimmt er den Pot der Hauptrunde ab.

[0028] Wie bereits oben erwähnt, sind die Haupt- und die Nebenrunde Fortsetzungen von einem Spiel. Sie laufen gleichzeitig nach üblichen Regeln jedoch unabhängig voneinander ab. Die am Spieltisch 3 der Hauptrunde spielenden Teilnehmer sehen nicht die Nebenrunde am Spieltisch 4, und die auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde gewechselten Spieler sehen nicht die Hauptrunde am Spieltisch 3. Der Spieler, der die Karten abgelegt hat, kann auf eine beliebige Runde mit der "Chance"-Funktionsschaltfläche 11 wechseln. Legt der Spieler seine Karten ab, so muss er keinen Einsatz bei Betätigung der "Chance"-Schaltfläche 11 entrichten. Während des Spiels werden Flop, Turn und River sowie Taschenkarten auf dem Spieltisch 3 der Hauptrunde und auf dem Spieltisch 4 der Nebenrunde gleichzeitig aufgedeckt. Das Verfahren ermöglicht es, pokerähnliche Kartenspiele In einem beliebigen Format zu führen: Cash-Spiele, Turniere oder seat and go.

[0029] Der Schlüsselschritt des Spiels ist der Flop, wenn der Spieler auf einmal Information über drei der fünf Gemeinschaftskarten bekommt. Normalerweise läuft die Runde beim Preflop (vorangehende Runde) mit einer Erhöhung der Einsätze ab, was in der Regel eine starke Kartenkombination des den Einsatz steigernden Spielers bedeutet. Die Gewinnchancen der Spieler mit mittelstarken oder schwachen (unvorteilhaften) Kartenkombinationen sind normalerweise niedriger. Jedoch werden diese Chancen erhöht, wenn auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde gewechselt wird und wenn sich bei der Flop-Aufdeckung irgendwelche Kombination ergibt.

[0030] Somit zeichnet sich das Verfahren gemäß der beanspruchten Erfindung dadurch aus, dass gleichzeitig zwei Runden eines Spiels vorliegen: Die eine Runde läuft am Spieltisch 3 der Hauptrunde und die zweite Runde läuft am Spieltisch 4 der Nebenrunde ab. Der Spieler hat die Möglichkeit, auf den Spieltisch 4 der Nebenrunde

beim Preflop zu wechseln und den Pot der Nebenrunde zu nehmen. Das erhöht die Attraktivität des Spiels und die Gewinnwahrscheinlichkeit für den Spieler und bietet zusätzliche Vorteile für den Spielveranstalter, Das Verfahren kann mit Hilfe eines Systems durchgeführt werden. Im Unterschied zum Prototyp hat das System zusätzlich eine Funktionsschaltfläche, welche die Nebenrunden eines Spiels miteinander verbindet.

Patentansprüche

1. Verfahren für pokerähnliche Kartenspiele mit Hilfe von individuellen miteinander gekoppelten elektronischen Einrichtungen, wobei jede der elektronischen Einrichtungen mit einer Anzeige versehen ist, auf der ein Spieltisch, Funktionsschaltflächen (11) und ein Schieberegler zum Entrichten der Einsätze angezeigt werden,
dadurch gekennzeichnet,
dass zuerst eine Sammlung durchgeführt wird, um einen Pot für eine Nebenrunde zu bilden,
dass im nächsten Schritt eine primäre Sammlung durchgeführt wird, um eine Hauptrunde anzufangen,
dass der Spieler dann nach einem getätigten Mindesteinsatz beim Preflop vom Spieltisch (2) der Hauptrunde auf einen Spieltisch (4) einer Nebenrunde wechseln kann, indem er eine entsprechende Funktionsschaltfläche (11) drückt, dass die identisch ausgebildeten Karten der Haupt- und der Nebenrunde dabei gleichzeitig aufgedeckt werden,
dass bei der Nebenrunde die Spieler gesperrt werden, die an der Hauptrunde teilnehmen und
dass die an der Nebenrunde beteiligten Spieler für die Teilnahme an der Hauptrunde gesperrt werden.

2. Verfahren nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass ein Spieler, der auf den Spieltisch (4) der Nebenrunde wechselt, den Pot der Nebenrunde einnimmt.

3. Verfahren nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass, wenn kein Spieler auf den Spieltisch (4) der Nebenrunde wechselt, der Pot der Nebenrunde vom Big Blind Spieler eingenommen wird.

4. Verfahren nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass, wenn kein Spieler auf den Spieltisch (4) der Nebenrunde wechselt und das Spiel nur am Spieltisch (2) der Hauptrunde fortfährt, der Pot der Nebenrunde von jedem Spieler eingenommen wird, der die Hauptrunde am Spieltisch (2) gewinnt.

5. Spielsystem zur Durchführung des Verfahrens nach Anspruch 1 mit einem Client-Spielprogramm (5), welches in einer elektronischen Einrichtung (6) enthalten ist, mit einem Server-Spielprogramm (8), welches auf einem Server (7) hinterlegt ist, mit Videoanzeigen (10), welche eine Flashanimation zur Ansicht für alle Spielteilnehmer anzeigen, wobei die Videoanzeigen (10) Abbildungen des Pokerspieltisches mit Funktionsschaltflächen (11), virtuelle Spielkarten sowie zahlreiche Videovorführungen enthalten, wobei diese Videovorführungen gesteuert sind, um Änderungen sicherzustellen, welche mit dem Spielablauf zusammenhängen, und mit wenigstens einem Spielprozessor im Client-Spielprogramm (6), um die Daten zu verarbeiten und wenigstens folgende Funktionen auszuführen:

- Spielregeln bereitzustellen,
- die Menge der virtuellen Spielkarten festzulegen,
- einen eine Schaltfläche "Chance" betätigenden Spieler am Nebenrundentisch (4) zu aktivieren,
- die an der Hauptrunde beteiligten Spieler am Nebenrundentisch (4) zu sperren,
- einen Beitrag des aktivierten Spielers in den Pot des Nebenrundentisches (4) zu übertragen,
- die an der Nebenrunde beteiligten Spieler am Hauptrundentisch (2) zu sperren.

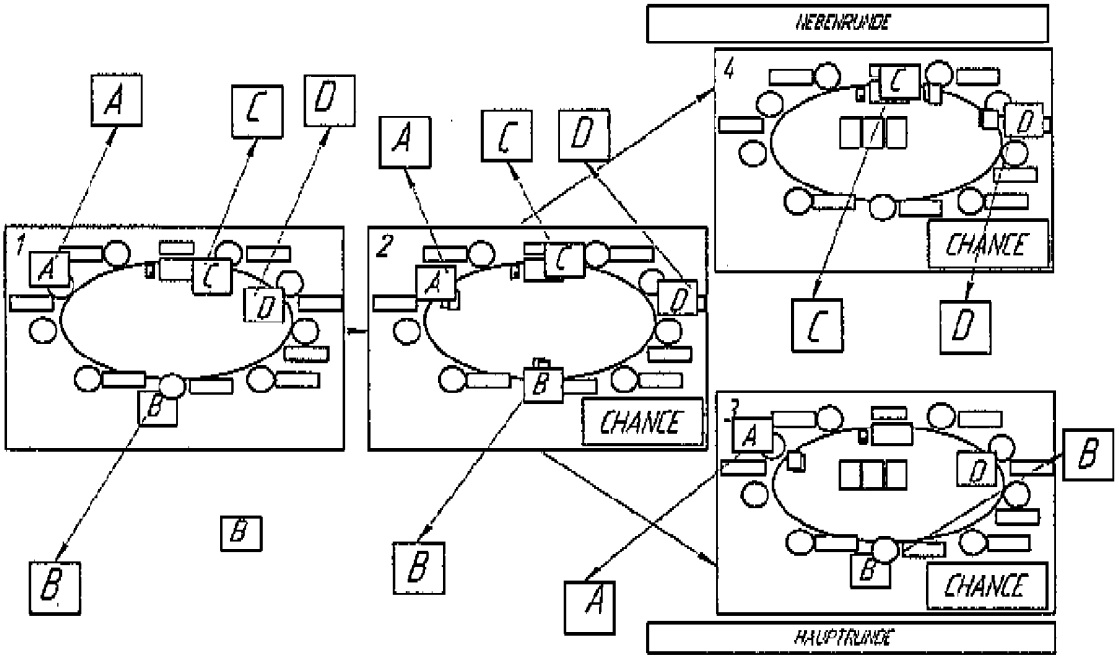

FIG. 1

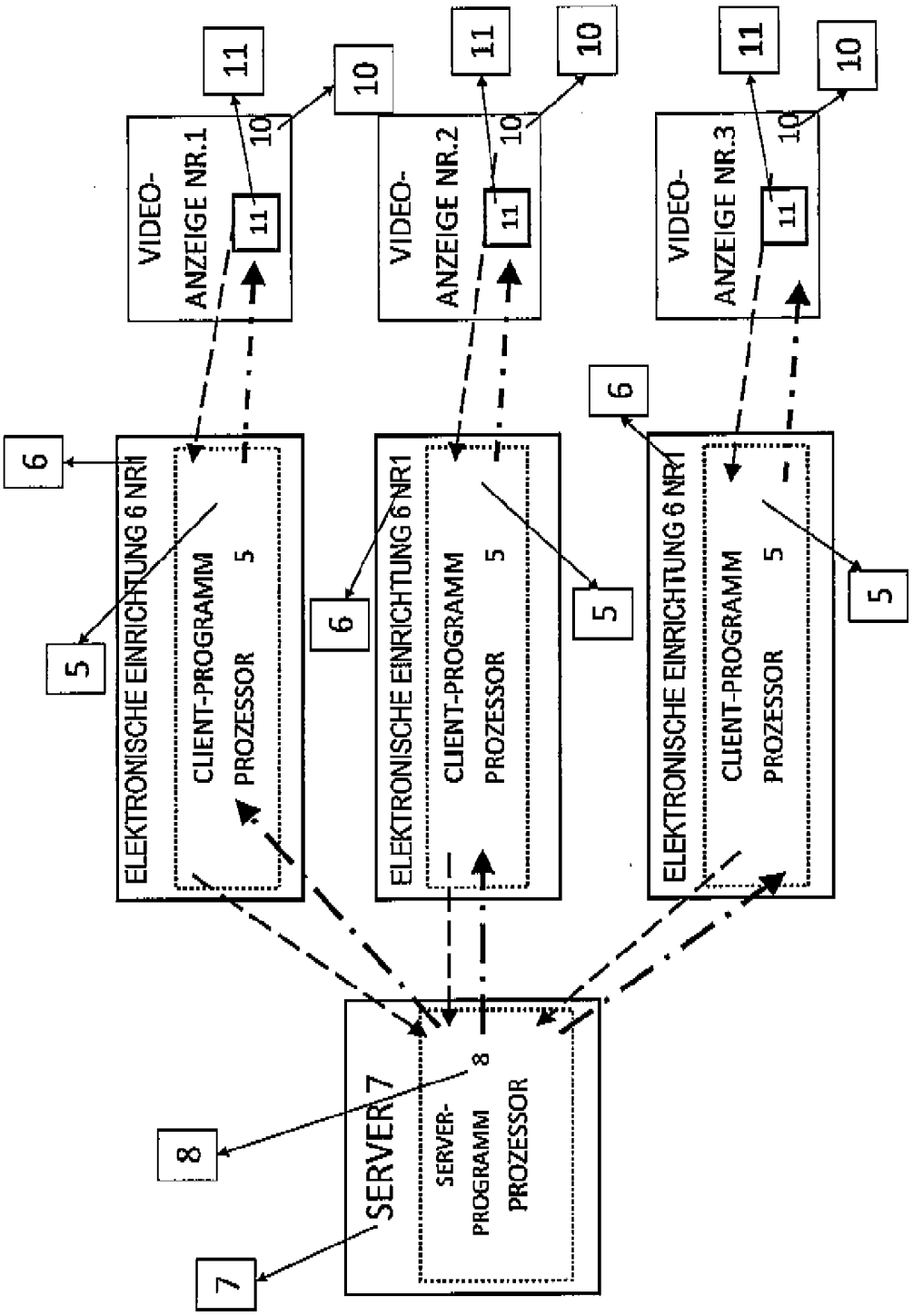
VIDEO-
ANZEIGE NR.1
VIDEO-
ANZEIGE NR.2
VIDEO-
ANZEIGE NR.3
ELEKTRONISCHE EINRICHTUNG 6 NR1
CLIENT-PROGRAMM
PROZESSOR
SERVER 7
SERVER-
PROGRAMM
PROZESSOR
5
6
7
8
10
11

FIG: 2

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/RU 2013/000348

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
A63F 1/00 (2006.01)

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
A63F 1/00, G06F 19/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)
PAJ, Espacenet, DWPI, Patentscope, USPT DB, CIPO (Canada PO), SIPO DB, PatSearch (RUPTO internal)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 2007/0037622 A1 (DOMINIC CHAN) 15.02.2007, par. [0017] - [0021], fig. 1-4	5

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
25 December 2013 (25.12.2013)	23 January 2014 (23.01.2014)
Name and mailing address of the ISA/ RU	Authorized officer
Facsimile No.	Telephone No.

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (April 2005)

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/RU 2013/000348

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. [X] Claims Nos.: 1-4
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

The method according to claims 1-4 for playing poker-type card games does not constitute a technical solution, relating instead to a method of playing a game. This is evidenced by the fact that all of the actions listed as features of the claimed method for playing poker-type card games constitute a game method according to which, on a field of play displayed on a screen, players form a bank and handle virtual cards on a virtual table in accordance with set rules. Therefore, the invention according to claims 1-4 is of an abstract character within the meaning of the PCT Regulations (see PCT Rule 39.1(iii)).

2. [ ] Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. [ ] Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

1. [ ] As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.

2. [ ] As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.

3. [ ] As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. [ ] No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest

[ ] The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.

[ ] The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.

[ ] No protest accompanied the payment of additional search fees.

Form PCT/ISA/210 (continuation of first sheet (2)) (July 2009)

IN DER BESCHREIBUNG AUFGEFÜHRTE DOKUMENTE

Diese Liste der vom Anmelder aufgeführten Dokumente wurde ausschließlich zur Information des Lesers aufgenommen und ist nicht Bestandteil des europäischen Patentdokumentes. Sie wurde mit größter Sorgfalt zusammengestellt; das EPA übernimmt jedoch keinerlei Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen.

In der Beschreibung aufgeführte Patentdokumente

- US 8360873 B **[0004]**