

Les règles du Casino Craps – Histoire

Les jeux de hasard avec dés sont présents depuis l'aube de l'humanité. Les premiers dés étaient probablement fabriqués à partir d'os d'animaux ou à partir de bois comme le chêne. Nous savons qu'il y a plus de 2000 ans, les soldats Romains jetaient des ongles de porc dans un jeu appelé "Os". Mais d'où vient le Craps - et comment a-il été nommé ainsi?

La réponse à ces deux questions est source de polémique, mais il y a une réponse qui semble expliquer l'évolution des « osselets de porc » à ce jeu classique de casino:

Lorsque les Arabes ont envahi les anciennes provinces Romaines, ils avaient adopté un passe-temps alors appelé "Jeter les os". Ils ont appelé leurs petits cubes numérotés "azzahr". Lors d'échanges avec les Européens au Moyen Age, ce jeu de dés traversa à nouveau la méditerranée pour être adopté par les Français comme "hasar" ou "hasard". Durant ces interminables guerres entre la France et l'Angleterre au 13ème et 14ème siècle, Les chevaliers Anglais rapportèrent le jeu chez eux en tant que "hazard" - qui veut dire prendre une chance ou prendre un risque.

Lorsque les Anglais jouèrent au jeu, ils appelèrent les plus petits tirages "crabs". Après les guerres, les soldats Français optèrent pour une variation du jeu des prisonniers anglais, mais tout en maintenant leur indépendance linguistique, ils optèrent pour "crabes". Au début du 18ème siècle, les Colons Français emportèrent avec eux le jeu au Canada. Alors que L'Angleterre étendait alors sa puissance vers le nord, les canadiens Français qui avaient migrés vers la Louisiane vers la fin du siècle ont créé une version simplifiée du jeu apparu sous le nom de "creps", la version Cajun de "crabes".

Lorsque les bateaux Cajun ont descendu le Mississippi, les fameux dès furent présentés aux gens de langue Anglaise, les Américains adoptèrent le jeu et le nommèrent "craps" et l'établir comme un pilier dans les saloons et salles de jeux alors qu'ils étaient en train d'envahir l'Ouest. Après la guerre civile Américaine, un fabricant de dés introduit une innovation qui allait révolutionner ce jeu : un dé imparfait n'était plus un problème : les joueurs pouvaient parier pour ou contre celui qui lançait. Cela donna alors aux joueurs plus de chance de gagner et de parier.

Aujourd'hui, le Craps est le jeu le plus populaire dans n'importe quel casino. Les tables de Craps sont faciles à localiser dans un casino -ce sont celles où la foule se rassemble et regarde avec fascination les dés se lancer.

Les règles du Casino Craps – Vue d'Ensemble

Au Craps, un **lanceur** jette une paire de dès pour établir un **Point** - et les paris sont placés sur le fait que le lanceur peut répéter le point avant qu'un 7 ne sorte.

Les séries de lancer pour établir et maintenir un point est appelé un **round**. Chaque Round commence par un jet **Come Out**. C'est le tir où le lanceur essaye d'établir un point. Une paire de dès peut totaliser un total de 2 (☐☐) jusqu'à 12 (☐☐), mais seulement les totaux de 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 sont considérés comme Point. Un total de 2, 3 ou 12 est considéré comme Craps, mais seul un total de 7 ou de 12 est appelé un **natural**.

Durant un Come Out, le tirage d'un craps ou d'un Natural termine immédiatement le round (tour), alors que les totaux de 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 établisse un Point et le Round reste ouvert. Si le point est établi, le jeu se déplace dans la partie **midgame** et le lanceur continue à jeter les dès jusqu'à ce qu'un Point soit tiré ou un total de 7 est tiré - ce qui terminera le tour.

Il peut y avoir un nombre illimité de lancer entre chaque Come Out roll et la fin du tour. Si un 7 vient avant le Point, le lanceur **sevens out** et les dès sont passés à un autre joueur pour commencer un second tour. Si le lanceur tire un Point, celui-ci peut alors garder la main jusqu'au tour suivant. Un lanceur qui tire un 2,3 ou 12 durant le Come Out roll **craps out** et passe alors les dès au joueur suivant. Tirer un Natural lors d'un Come Out (7 ou 11) laisse le lanceur avec les dès pour un autre lancer Come Out.

Il y a une grande variété de paris qui puisse être fait à chaque lancer, certains sont conditionnel et d'autres sont contre un résultat spécifique. Certains paris peuvent rester sur la table le tour entier, d'autre pari ne sont que pour un tour unique. Toutes les variables rendent le Craps intéressant, fascinant et superbe à jouer.

La meilleure façon de commencer à jouer Craps est avec un pari **Pass Line** pour le lancer Come Out. Un 7 ou un 11 sur le Come Out rends se pari immédiatement gagnant. Si un point est établi, alors la Pass Line paye 1 pour 1 si le point est répété avant un 7. La partie suivante explique tous les paris en détail.

Les règles du Casino Craps – Options de Paris

Pass Line – Aussi connu comme la **Front Line**, une mise sur une Pass Line parie que le lanceur tirera un point avant un 7. Vous devez parier votre mise avant le lancer du Come Out.

N'importe quel résultat Come Out (4, 5, 6, 8, 9 or 10) devient le point, et un **puck** sous **ON** est positionné au-dessus de la colonne numéroté correspondante indiquant que le point a été établi. Quand le Puck est ON, les paris Pass Line sont gagnant si le point est jeté et sont perdant si le 7 est tiré. Les mises rapportent 1 pour 1.

Les paris sur la Pass Line ne peuvent être modifié ou retiré; ils doivent rester jusque la fin du tour. Une fois les point établis, seulement un autre tir du Point ou un tirage du 7 peuvent terminer le tour. Lorsque le puck est change par **OFF** et changé de retour en haut à gauche de la table, vous savez alors que le tour est terminé et que le prochain lancer sera un Come Out.

Barre Don't Pass – Connu aussi comme la **Back Line**, le Don't Pass est l'opposé de Pass: il est gagnant lorsque le lanceur tire un 7 avant un Point, et perd lorsque un Point est tiré avant un 7. Pour être valide, le pari doit être placé dans la barre Don't Pass avant le lancer Come Out; Don't Pass est gagnant avec un 2 ou 3, perdant avec un 7 ou 11 et est poussé par un 12- tous les autres nombres (4, 5, 6, 8, 9, 10) donne un Point. Les paris gagnants payent 1 pour 1.

Les règles du Casino Craps – Options de Paris

Come Bet – Libre une fois qu'un Point à été établi, la procédure des Come Bets est similaire au paris Pass Line. Come Bets sont gagnant si le prochain lancer est un Natural (7 ou 11) et perd si c'est un craps (2,3,12). Les autres tirage (4, 5, 6, 8, 9, 10) deviennent **Come Point**, et le Come Bet est engagé jusqu'à ce qu'un 7 soit lancer. Il n'y a pas de puck pour les Come Points, le Come Bet (pari Come) est donc déplacé depuis la Come Barre correspondante jusqu'au Come Point. De plus, Le pari Come est gagnant si le Come Point est tiré avant un 7. Le rapport paye 1 pour 1.

Une fois engagé pour un Come Point, le pari Come restera en place jusqu'à ce qu'un Come Point ou un 7 soit tirés. Les Come Bets ne peuvent se désengager, il sont engagés jusqu'un Come Point ou 7 soit tiré. De plus, un pari Come Bet persistera après la fin d'un tour si ce tour est conclu par le tirage d'un Point (quand le point est différent d'un Come Point). Si le tour se termine par un 7, tous les paris Come Bets sont perdant.

Durant un tour de Craps, vous pouvez faire autant de paris Come Bets que vous souhaitez. Notez que lorsque vous placez un Come Bet et que le lancer suivant est identique à un Come Point existant, le Come Bet est résolu comme étant gagnant, et le nouveau Come Bet est déplacé dans la case Come Point.

Pari Don't Come — Les paris Don't Come sont disponible une fois que le Point a été établi. Ils sont similaire au pari Don't Pass et l'Opposé du Pari Come : ils sont gagnant lorsque le prochain lancer est un 2 ou 3, perdant avec un 7 ou 11, poussé avec un 12. Si un Pari Come est établit (4,5,6,8,9,10), le pari Don't Come est gagnant si un 7 est tiré avant le Come Point, et est perdant si le Come Point est tiré. Une fois stabilisé par un Come Point, Les paris Don't Come resteront en place jusqu'à ce qu'il soit résolu mais contrairement au Pari Come, ils peuvent être retiré ou déplacé à n'importe quel moment. Le rapport du gain est de 1 pour 1.

Les règles du Casino Craps — Options de Paris

Pari "Field" — Un pari Field est un **jet** spécial qui est gagnant lorsque le total du prochain lancer est un nombre inscrit dans la case **Field** (2, 3, 4, 9, 10, 11 or 12) et est perdant si le lancer donne un 5, 6, 7 ou 8. Il paye plus d'argent sur le 3, 4, 9, 10 et 11 et paye double sur 2 et 12. Les paris Field peuvent être placé avant n'importe quel lancer.

Pari Big 6 et Big 8 — Un pari Big 6 est pour qu'un 6 soit tiré avant un 7 ; Un Big 8 pari qu'un 8 sera tiré avant un 7. Les paris Big paye de la même façon si le lanceur si le nombre est tiré avant un 7 et est perdant si un 7 sort en premier. Les paris Big sont actif durant le Come Out Roll ainsi que les autre lancer, et peuvent rester actif jusque la fin d'un tour. Ils peuvent être déplacé, modifié ou retiré avant n'importe quel lancer.

Les règles du Casino Craps — Options de Paris

Mise Placé — Avec une mise placée, vous être en train de parier pour ou contre un certain nombre avant le 7. Une mise Placé peut rester plus d'un tour de jeu et reste toujours actif, même durant un Come Out. Ils peuvent être placé, modifié ou retiré avant chaque tirs.

Placé Gagnant — Ce pari est pour un nombre choisi (4, 5, 6, 8, 9, or 10) qui apparaîtra avant un 7. Ce pari est place en bas du tableau pour un nombre choisi indiqué par **Place Bets: Signe To Win**

Pari	Win On	Lose On	Pari paye	Pas d'action
4	4	7	9:5	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	5	7	7:5	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	6	7	7:6	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	8	7	7:6	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	9	7	7:5	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	10	7	9:5	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Placé contre — Ce pari est pour qu'un 7 apparaisse avant un nombre choisi (4, 5, 6, 8, 9, or 10), tout en pariant la mise **contre** . Ce pari est place dans la deuxième case en haut du tableau indiqué par **Place Bets: Against** label.

Pari	Win On	Lose On	Pari paye	Pas d'action
4	7	4	5:11	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	7	5	5:8	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	7	6	4:5	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	7	8	4:5	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	7	9	5:8	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	7	10	5:11	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Les règles du Casino Craps – Options de Paris

Buy Bets — Un Buy bet pari indique qu'un nombre (4, 5, 6, 8, 9 or 10) apparaîtra avant qu'un 7 soit tiré. Buy bets sont similaire au Place to Win vu qu'ils sont gagnants si ce nombre choisi apparaît avant un 7. La différence est que le gagnant Buy bets paye le rapport de jeu après qu'un retrait de 5% soit retiré de la mise pour la banque.

Pari	Win On	Lose On	Pari paye	Pas d'action
4	4	7	Moins 5%, 2:1	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	5	7	Moins 5%, 3:2	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	6	7	Moins 5%, 6:5	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	8	7	Moins 5%, 6:5	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	9	7	Moins 5%, 3:2	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	10	7	Moins 5%, 2:1	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Lay Bets — Un pari Lay veut qu'un 7 apparaisse avant le nombre indiqué (4, 5, 6, 8, 9 or 10), ainsi vous **allongé contre** le nombre. Dans ce sens, les Lay bets sont similaire au Place Against bets. La différence est que le gagnant Buy bets paye le rapport de jeu après qu'un retrait de 5% soit retiré de la mise pour la banque.

Pari	Win On	Lose On	Pari paye	Pas d'action
4	7	4	1:2 Moins 5%	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	7	5	2:3 Moins 5%	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	7	6	5:6 Moins 5%	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	7	8	5:6 Moins 5%	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	7	9	2:3 Moins 5%	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	7	10	1:2 Moins 5%	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Les règles du Casino Craps – Options de Paris

Hardways — Ces paris indiquent que le lanceur tirera le nombre indiqué (4, 6, 8 ou 10) sous forme de paire (doubles, i.e. the **hard way**) avant qu'un 7 ne soit tiré ou le nombre indiqué sous **easy way**. Les paris Hardways sont toujours actif, même durant un Come Out roll. Ils peuvent être déplacé, modifié ou retiré avant n'importe quel lancer. Hardway sont résolus selon cette table :

Pari	Win On	Lose On	Pari paye	Pas d'action
4	Hard 4	7 ou Easy 4	8 pour 1 (7:1)	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	Hard 6	7 ou Easy 6	10 pour 1 (9:1)	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	Hard 8	7 ou Easy 8	10 pour 1 (9:1)	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
10	Hard 10	7 ou Easy 10	8 pour 1 (7:1)	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Un pari - un tir — Ceci est un groupe de grand rapport qui sont valide pour un seul pari uniquement, il ne peut être réitéré avec le coup suivant. Ils peuvent être placés, modifiés avant chaque tir.

N'importe quel 7 — Paris que le prochain tir sera un 7, à partir de n'importe quelle combinaison (1+6, 2+5, 3+4, 4+3, 5+2, 6+1). Si un 7 est tiré, le pari paie 5 pour 1 (4 contre 1). Perdant sur tous les autres nombres.

N'importe quel Craps — Paris qu'un des nombres du Craps (2, 3 ou 12) sera au prochain tir (Peut être n'importe quel tir, n'a pas besoin d'être un Come Out roll).

C & E Paris — Le pari C est un autre moyen de placer un pari pour n'importe quel Craps. En cliquant sur un C sur le C le plus bas, et paie 8 pour 1 (7 contre 1) pour un Craps (2,3 ou 12) et est perdant sur n'importe quel autre nombre. Similairement, le pari sur **E Eleven** or **Yo** est une autre façon de placer un pari 11 Horn (5+6 ou 6+5). En cliquant sur E, vous misez un pari sur le plus bas des E et paie 16 pour 1 (15 pour 1) si le prochain lancer est 11, est perdant avec n'importe quel chiffre.

C & E Partage — En plaçant un jeton sur la barre horizontale connectant les C et E vous permet de couvrir n'importe quel Craps ou n'importe quel pari Eleven avec une mise Unique. En cliquant une C-E barre, cela place un pari sur le plus haut des C-E barre. Le pari est gagnant si 2,3,11 ou 12 apparaissent sur le prochain lancer, et perd avec un autre résultat. Les paris gagnant paie 4 pour 1 (3 contre 1) pour un Craps (2, 3 ou 12) ou 8 pour 1 (7 contre-1) sur Yo (11).

Paris spécifiques Horn — Paris qui mise que le prochain tirage des dés sera un 2, 3, 11 ou 12 comme indiqué par l'endroit des paris montrant le nombre total par les deux dés. Les paris Horn spécifiques sont résolus par le prochain lancer de dés suivant cette table :

Pari	Win On	Pari paie	Lose On
2	2	31 pour 1 (30:1)	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
3	3	16 pour 1 (15:1)	2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
11	11	16 pour 1 (15:1)	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12
12	12	31 pour 1 (30:1)	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
Horn Bet	2 or 12 or 3 ou 11	31 for 4 (27:4) 16 pour 4 (12:4)	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

4-Way Horn Bet — En plaçant un jeton dans la case marquée **Horn Bet** couvre les quatre paris Horn individuel avec une mise unique (doit être un multiple de 4). Si un 2 ou un 12 sort au prochain lancer, la mise sera payée 31 pour 4 (27 contre 4) ; ou si un 3 ou un 11 sort au prochain lancer, cela paie 16 pour 4 (12 contre 4). Ceci est une technique facile pour couvrir les 4 paris Horn d'un simple clic, ce qui est équivalent de placer ¼ de la mise sur chaque pari Horn.

Les règles du Casino Craps — Options de Paris

Paris supplémentaires — Les paris supplémentaires (connu sous le nom de **Odds** bets) sont **back-up** parier sont **Line** (par exemple Pass, Don't Pass, Come or Don't Come). Ils sont conditionnels en raison que le Point (ou Come Point) doit être établi (vous ne pouvez pas placer un Pass Odds OU Don't Pass Odds pari durant un Come Out) et vous devez déjà avoir un pari Line en attente pour pouvoir prendre une Odds pour cette ligne. Le pari Odds maximum est 3 fois le pari existant sur la LINE de paris. I

Au contraire des mises Come et Passe , toutes les mises non résolus peuvent être retirés ou modifiés entre les tirs de dés. Les mises Pass Odds et Don't Pass Odds sont toujours résolus à la fin du tour, mais les Come Odds et Don't Come Odds sont seulement résolus quand le Point Come ou un 7 est tirés, ainsi ils peuvent être maintenus jusqu'à la fin du tour. Ainsi ils sont actifs jusque ce qu'un Come Out sorte.

Passe — Une mise Passe peut être placée en cliquant sur la surface ombrée à la droite de la Ligne Passe. Si vous voulez placer votre mise sur Passe, vous devez attendre que le point soit établi avant de placer votre mise. Quand la mise sur la ligne no Pass est en attente, en cliquant sur cette surface vous rendrez cette mise inactive et cela produira un son d'erreur.

Ne pas miser sur Pass — A Don't Pass Odds bet can be placed by clicking in the light shaded area on the extreme left of the horizontal Don't Pass Bar. If you want to take Don't Pass Odds, you have to wait until the Point is established to place the bet. When no Don't Pass bet is pending, clicking in this area will be inactive and will generate an error tone. Winning bet pays 1-to-2 when the Point is 4 or 10, 2:3 for Points of 5 or 9, and 5-to-6 on Points of 6 or 8. Remember that Don't Pass bets (both Line and Odds), win on a 7 and lose on the Point.

Come Chance — Un pari sur Come peut être placé en cliquant sur l'endroit légèrement ombragé au dessus de la mise Come au-dessus de la case Come Point. Si vous voulez prendre une chance sur Come, vous devez attendre jusqu'à ce que le Come Point soit établi afin de placer un pari. Lorsque aucun pari sur Come est en attente, cliquez sur cet endroit sera inactif et provoquera un message d'erreur. Les paris gagnants payent 1 pour 2 lorsque le Come Point est 4 ou 10, 2 pour 3 pour un Come Point de 6 ou 8. Souvenez-vous que les paris Don't Come (Line et Chance), gagne avec un 7 et perde avec un Come Point.

Don't Come Chances — Un pari sur Don't Come peut être placé en cliquant sur l'endroit légèrement ombragé de la case au-dessus du nombre Come Out. Si vous voulez prendre une chance sur Don't Come, vous devez attendre jusqu'à ce que le Come Point est établi afin de placer un pari. Lorsque aucun Don't Come est en attente, cliquer sur cet endroit sera inactif et provoquera un message d'erreur. Les paris gagnants payent 1 pour 2 lorsque le Come Point est 4 ou 10, 2 pour 3 pour un Come Point de 6 ou 8. Souvenez-vous que les paris Don't Come (Line et Chance), gagne avec un 7 et perde avec un Come Point.

Veillez noter les différences entre les rapports des Pass/Come et des Don't Pass/Don't Come. Lorsque le point est 5, une mise gagnante de \$12 sur Pass paiera 3 pour 2 et le joueur recevra à nouveau les \$30 (\$18 de gain + \$12 de mise) . En comparaison avec une mise gagnante de \$12 sur Don't Pass paiera 2 pour 3 quand le Point est de 5, ce qui fait un gain de \$20 seulement (\$8 de gain + \$12 de mise)

Les règles du Casino Craps – Options de Paris

Guide d'activité des paris:

Nom du pari	Conditions ou restrictions	Etablis durant Come-Out Roll	Durant le cors du jeu (lancer pour Point)
Pass Line	<ul style="list-style-type: none"> Doit être placé avant Come-Out roll. Ne peut être réduit ou retiré, mais peut être augmenté après que le Point est fixé. Toujours résolu à la fin d'un Round Re-Parier avec le bouton "LINE" 	Actif *	Actif
Ne pas passer	<ul style="list-style-type: none"> Doit être placé avant Come-Out roll. Toujours résolu à la fin d'un Round Re-Parier avec le bouton "LINE" 	Actif	Actif
Garder	<ul style="list-style-type: none"> Ne peut être placé tant qu'un point n'est pas établi. Ne peut être réduit ou retiré, mais peut être augmenter après que le point est tiré. 	Pas de nouveau pari, mais les paris non-résolu reste actif.	Actif
Don't Come	<ul style="list-style-type: none"> Ne peut être placé tant qu'un point n'est pas établi. 	Pas de nouveau pari, mais les paris non-résolu reste actif.	Actif
Field, n'importe quel Craps, n'importe quel 7, Horn Bets, Onze	<ul style="list-style-type: none"> Un tir seulement Re-Parier avec le bouton "ONE ROLL" 	Actif	Actif
Big, Hardways, Buy, Lay, Place	<ul style="list-style-type: none"> Aucun 	Actif	Actif
Chances des Pass, Chances des Don't Pass	<ul style="list-style-type: none"> Il doit avoir des paris Line en attente Vous pouvez pariez jusque 3 fois les Line en attente. 	Pas disponible	Actif

Chances des Come, Chances des Don't Come	<ul style="list-style-type: none"> Doit avoir des paris Come/Don't Come sur un spécifique Come Point Vous pouvez pariez jusque 3 fois les Come/Don't Come en attente. 	Actif	Actif
* Actif signifie que les paris sur la table pourrait être gagnant ou perdant lors du prochain lancer.			

Les règles du Casino Craps – Table des rapports de jeux

Tous les rapports sont arrondis à la baisse au change le plus proche (Cent pour les USA). Les représentations graphiques des rapports de jeu sont arrondis approximativement à la valeur la plus proche d'un jeton qui peut se trouver être différent de votre vrai rapport, ce qui est indiqué clairement dans le texte à coté des piles de jetons.

Nom du pari	Description	Paye
Pass Line	7 ou 11 sur Come Out Roll, Point ensuite	1:1
Ne pas passer	2 ou 3 sur Come Out roll, 7 ensuite	1:1
Garder	7 ou 11 sur Come roll, Come Point ensuite	1:1
Don't Come	2 ou 3 sur Come roll, 7 ensuite	1:1
Field	2, 3, 4, 9, 10, 11 ou 12 au prochain lancer	2:1 sur 2 ou 12 1:1 sur 3, 4, 9, 10 ou 11
Big 6	6 Avant 7	1:1
Big 8	8 Avant 7	1:1
4 placé pour gagnant	4 Avant 7	9:5
5 placé pour gagnant	5 Avant 7	7:5
6 placé pour gagnant	6 Avant 7	7:6
8 placé pour gagnant	8 Avant 7	7:6
9 placé pour gagnant	9 Avant 7	7:5
10 placé pour gagnant	10 Avant 7	9:5
Placé contre 4	7 Avant 4	5:11
Placé contre 5	7 Avant 5	5:8
Placé contre 6	7 Avant 6	4:5
Placé contre 8	7 Avant 8	4:5
Placé contre 9	7 Avant 9	5:8
Placé contre 10	7 Avant 10	5:11
Achat 4	4 Avant 7	2:1 Apres 5% de frais
Achat 5	5 Avant 7	3:2 Apres 5% de frais
Achat 6	6 Avant 7	6:5 Apres 5% de frais
Achat 8	8 Avant 7	6:5 Apres 5% de frais

Achat 9	9 Avant 7	3:2 Apres 5% de frais
Achat 10	10 Avant 7	2:1 Apres 5% de frais
Lay 4	7 Avant 4	1:2 Moins 5% de frais
Lay 5	7 Avant 5	2:3 Moins 5% de frais
Lay 6	7 Avant 6	5:6 Moins 5% de frais
Lay 8	7 Avant 8	5:6 Moins 5% de frais
Lay 9	7 Avant 9	2:3 Moins 5% de frais
Lay 10	7 Avant 10	1:2 Moins 5% de frais
Hard Four	4 the Hard Way avant un 7 ou Easy 4	7:1
Hard Six	6 Hard Way avant 7 ou Easy 6	9:1
Hard Eight	8 Hard Way avant 7 ou Easy 8	9:1
Hard Ten	10 the Hard Way avant un 7 ou Easy 10	7:1
N'importe quel 7	7 sur le prochain tir	4:1
N'importe quel Craps	2, 3 or 12 sur le prochain tir	7:1
Horn: 2 Craps	2 sur le prochain tir	30:1
Horn: 3 Craps	3 sur le prochain tir	15:1
Horn: 11 (Yo)	11 sur le prochain tir	15:1
Horn: 12 Craps	12 sur le prochain tir	30:1
Horn Bet (4-Way Horn)	2, 3, 11 or 12 sur le prochain tir	27:4 sur 2 ou 12 12:4 sur 3 ou 11
C: n'importe quel Craps	2, 3 or 12 sur le prochain tir	7:1
E: Onze (Yo)	11 sur le prochain tir	15:1
C & E Partage	2, 3, 11 or 12 sur le prochain tir	3 :1 SUR 2, 3 OU 12 7:1 sur 11
Passe	Point avant un 7, backup pour pari Pass Line	2:1 Sur 4 ou 10 Point 3:2 Sur 5 ou 9 Point 6:5 Sur 6 ou 8 Point
Ne pas miser sur Pass	7 avant Point, backup pour pari Don't Pass	1:2 Sur 4 ou 10 Point 2:3 Sur 5 ou 9 Point 5:6 Sur 6 ou 8 Point
Come Chance	Come Point avant un 7, backup pour Come bet	2:1 Sur 4 ou 10 Point venant 3:2 Sur 5 ou 9 Point venant 6:5 Sur 6 ou 8 Point venant
Don't Come Chances	7 avant Come Point, backup pour pari Don't Come	1:2 Sur 4 ou 10 Point venant 2:3 Sur 5 ou 9 Point venant 5:6 Sur 6 ou 8 Point venant

Les règles du Casino Craps – Comment jouer

Pour commencer, cliquer sur un jeton dénomiatif dans la table de contrôle puis cliquer sur un endroit de mise sur la table afin de miser. Chaque **clic-gauche** sur un endroit de pari place un jeton et chaque **clic-droit** retire le jeton. Si vous placez plus que le maximum autorisé sur un pari, votre mise sera automatiquement réduite au maximum autorisé. Le montant total de toutes vos mises est disponible dans le compteur **Total Bet**

Lorsque vous placez le curseur de la souris sur un pari placé sur la table, un texte apparaîtra en bas de la table de contrôle vous indiquant le nom du pari, les rapports, le montant misé et la mise maximale pour ce pari. Par exemple : "\$5 Big 6 pari paye 1-pour-1 (\$100 Max)".

Vous pouvez choisir de jeter les dés vous-même, ou de passer les dés à un autre joueur qui les lancera à chaque lancer. Configurer le bouton **Throw/Pass** sur la table de contrôle.

Lorsque tous vos paris sont placés sur la table, vous êtes donc prêt à lancer les dés. Cliquez **Roll** sur la table de contrôle. Si vous avez « passé » les dés, ils apparaîtront depuis la droite de l'écran comme s'ils étaient jetés par un autre joueur. Lorsque les dés se stabilisent, le total des Points apparaît sur le **Results Board** dans le coin à gauche, les mises gagnantes seront payées, les mises restantes seront retirées et le montant total payé sera indiqué dans **Message Window** à droite de l'écran.

Si vous choisissez de lancer les dés, une **vue du lanceur** apparaîtra quand vous cliquerez sur Roll. Vous pourrez choisir les 2 dés que vous voulez lancer parmi 5 dés proposés. Cliquez sur les deux que vous avez choisis. Pour lancer les dés, utilisez votre souris pour positionner le bras puis cliquez gauche pour jeter les dés. La fenêtre du lanceur se fermera une fois que les dés auront été lancés.

Les règles du Casino Craps – Contrôles du Jeu

Faire Rouler. Engage tous les paris du lancer actuel et lance les dés. Le joueur peut cliquer Roll sans aucun pari sur la table (afin de rafraîchir la table et de commencer à parier sur un Come-Out roll).

Boutons Re-Parier: Quatre boutons qui rendent facile de rejouer vos mises qui ont été enlevées ou résolues. Après avoir choisi l'option Re-bet pour reparié, vous ne pouvez modifier les mises par un click. Ils sont séparés en 4 différentes catégories:

ALL. Répète n'importe quel pari précédemment placé sur la table. Cela ne répète que les paris déjà joués.

LINE. Répète n'importe quel Line ou Back Line précédemment placé sur la table. Cela ne répète que les paris déjà joués.

HARDWAYS. Répète n'importe quel Hardway précédemment placé sur la table. Cela ne répète que les paris déjà joués.

Un jet. Répète n'importe quel Jet Unique précédemment placé sur la table.

Throw/Pass. Une sélection de la configuration détermine une animation du dés lorsque Roll est cliqué. Avec une configuration **Throw**, le joueur verra une longue vue de la table de jeu avec une perspective du joueur. Les joueurs peuvent choisir une paire de dés et contrôler le lancement avec le mouvement de la souris. Avec une configuration **Pass**, les dés sont jetés par un autre joueur lorsque Roll est cliqué, et les dés sont aperçus depuis la droite. Vous pouvez changer la configuration Throw/Pass à n'importe quel moment.

Take All (Tout Prendre). Pour toutes mises gagnantes après un lancer, enlevez les mises originales ainsi que les gains de la table et s'ajoute à la balance de votre compte joueur.

Let Bet Ride. Pour toutes mises gagnantes après un lancer, garder la mise originale sur la table mais prenez votre gain de la table pour le déposer dans la balance de votre compte joueur.

Let All Ride. Pour toutes mises gagnantes après un lancer, garder la mise originale ainsi que le gain sur la table en combinaison de mises (jusqu'au maximum) pour le prochain lancer. Si la combinaison de votre mise et de vos gains excèdent la mise maximale, l'excès de cette mise sera crédité sur votre balance et votre compte joueur.

Jetons. La dénomination des jetons est de \$1, \$5, \$10, \$25 et \$100. Un clic sur un jeton fait changer la valeur de ce dernier par l'Icon du curseur.

Espace de jeu. En cliquant sur les endroits de paris de la table vous permet de miser sur ce paris. Un clic gauche place les jetons, un clic droit les enlève.

Tableau des résultats. Une case entouré de bois en haut à gauche du tableau, le tableau des résultats montre les tirs précédents par la face des dés et par un total numérique.

Barometre des paris. Une mesure numérique montre la totalité des paris sur la table. La figure représente les nouveaux paris placés entre chaque tir plus les paris non-résolus de tirs précédents.

Puck. Un cercle labellé ON ou OFF indique le point. Quand le point est établi sur un Come-Out, le Puck est alors sur ON et est dirigé vers le nombre correspondant. Les tirs Come-Out sont indiqués quand le Puck est OFF.

Les règles du Casino Craps – Raccourcis Clavier

Le Jeu

Contrôle/Commande	Raccourci Clavier
Faire Rouler	ENTER
Jeter	T
Pass	P
Sélectionnez jeton de \$1	1
Sélectionnez jeton de \$5	2
Sélectionnez jeton de \$10	3
Sélectionnez jeton de \$25	4
Sélectionnez jeton de \$100	5
Reparier TOUT	SPACE
Reparier LIGNE	L
Reparier HARDWAYS	H
Reparier UN LANCE	O
Take All (Tout Prendre)	BACKSPACE
Let Bet Ride	ENTER
Let All Ride	SPACE

Panneau de Contrôle

Contrôle/Commande	Raccourci Clavier
Annuler	ESC
OK	ENTER
Mon Compte	Ctrl+SPACE
Acheter Jetons	Ctrl+4
Encaissement	Ctrl+5
Sortie	ESC
Aide	F1
Connexion	Ctrl+ENTER
Déconnecter	Ctrl+BACKSPACE
Minimiser le Casino	Alt+ENTER
Mode Gratuit	Ctrl+TAB
Mode Réel	Ctrl+TAB
Paramètres	Ctrl+8