

# Les rouages du jeu

## Craps

**Jouez pour le plaisir.**

**Apprenez les rouages du jeu avant de jouer.**

Il existe de nombreuses façons de gagner au craps! Une fois que les mises sont placées, un joueur lance les dés. Vous gagnez selon vos options de mise et le résultat du lancer des dés. Deux longues lignes sont tracées en parallèle autour de chaque moitié de la table. L'une est appelée la ligne « Pass » et l'autre est la ligne « Don't Pass ». Pour jouer au jeu et avoir une chance de lancer les dés, vous misez sur une de ces lignes.

### **Voici quelques possibilités pour miser**

**Pass Line:** vous gagnez l'équivalent de votre mise sur le 7 ou le 11 et la perdez sur le 2, le 3 ou le 12 au premier lancer, appelé le lancer initial (come out roll). Tout autre de dés qui sort devient le nombre *point*. Si votre point sort à nouveau avant qu'un 7 sorte, vous gagnez l'équivalent de votre mise. Une mise sur la ligne Pass ne peut être retirée tant qu'aucune décision de gain ou de perte n'a été prise.

**Don't Pass Line:** c'est le contraire de la mise sur la ligne Pass. Vous gagnez sur le 2 ou le 3 et perdez sur le 7 ou le 11 au premier lancer. Si le 12 sort, c'est un nul (égalité) et personne ne gagne. Tout autre nombre qui sort gagne. Vous gagnez si un 7 sort avant que le point sorte à nouveau. Cette mise vous gagne l'équivalent de votre mise. Au contraire de la mise sur la Pass Line, une mise sur la ligne Don't Pass peut être retirée par le joueur avant qu'une décision de gain ou de perte ne soit prise.

**Hard Ways:** il existe quatre combinaisons de Hard Way - Hard Four (deux 2), Hard Six (deux 3), Hard Eight (deux 4) et Hard Ten (deux 5). Donc, si vous misez sur un Hard Six, vous gagnez si une paire de 3 sort avant le 7 - ou avant un Easy Six (5 et 1, ou 4 et 2). Rappelez-vous: les Hard Six et Hard Eight rapportent 9 pour 1; le Hard Four et le Hard Ten paient 7 pour 1.

**Place:** il y a des mises sur les 4, 5, 6, 8, 9 et 10. Vous gagnez si votre nombre sort avant un 7 – après le lancer initial. Sortez un 4-10 et vous gagnez 9 pour 5, sortez un 5-9 et vous gagnez 7 pour 5, sortez un 6-8 et vous gagnez 7 pour 6.

**Come:** vous pouvez miser sur Come à tout moment après le premier lancer. C'est une mise qui rapporte son équivalent et les règles s'appliquent comme pour les mises sur la ligne Pass.

**Don't Come:** Vous pouvez miser sur Don't Come à tout moment après le premier lancer. C'est une mise qui rapporte son équivalent et les règles s'appliquent comme pour les mises sur la ligne Don't Pass.

**Field:** une mise sur un lancer qui peut être fait à n'importe quel moment. Si un 3, un 4, un 9, un 10 ou un 11 est tiré, vous gagnez votre mise. Si un 2 ou un 12 sort, vous gagnez deux fois votre mise.

### Les cotes

En Alberta, seules les cotes Full Double sont utilisés. Avec une mise maximale de 1 000 \$ sur la ligne Pass/Don't Pass, voici les cotes ou mises maximales:

#### Cotes sur la ligne Pass

Point	Cotes maximales du pari	Paiement des cotes
6 et 8	2,500\$	3,000\$
5 et 9	2,000\$	3,000\$
4 et 10	2,000\$	4,000\$

#### Mises des paris sur la ligne Don't Pass

Point	Mise maximale du pari	Paiement des cotes
6 et 8	3,000\$	2,500\$
5 et 9	3,000\$	2,000\$
4 et 10	4,000\$	2,000\$

## Table de Craps



### Autres points clés à prendre en compte

1. Une fois qu'un nombre point est roulé, aucune mise sur la Pass line ne peut plus être retirée tant qu'elle n'a pas été gagnée, ou si elle est retirée par le croupier car un 7 est sorti.
2. Les totaux sont déterminés par la combinaison ajoutant les deux dés ensemble : par exemple, 2 et 3 font un nombre point égal à 5.
3. Avant qu'un nombre point ne soit déterminé, toutes les combinaisons de lancer égales à 7 et 11 équivalent à un gain automatique sur la ligne Pass et, par conséquent, ne sont pas gagnantes sur la ligne Don't Pass.
4. Avant qu'un nombre point ne soit déterminé, toutes les combinaisons de lancer égales à 2, 3, ou 12 équivalent à une perte sur la Pass Line et un gain sur la ligne Don't Pass. (Remarque : seuls deux de ces nombres permettent de gagner sur la ligne Don't Pass car le casino se réserve un paiement sur un de ces nombres. Les détails sont affichés sur la table.)
5. De nombreuses mises peuvent être faites au jeu de craps et vous devriez les apprendre tous avant de placer une mise.
6. Le joueur ne peut toucher les dés que d'une seule main. Lorsque vous lancez les dés, vous devez essayer de les lancer contre la paroi opposée de la table (dans le sens de la longueur).
7. Les « cotes » sont des éléments clés du jeu et doivent être bien comprises pour profiter pleinement du jeu.
8. Les croupiers et le personnel de la table de craps répondront à toutes vos questions à propos du jeu.

## Combinaisons de dés possibles pour le Craps et cotes

Dé Total	Combinaisons possibles	Total des combinaisons	Cotes	Cotes %
2	1,1	1	35 pour 1	2.78%
3	1,2 2,1	2	17 pour 1	5.56%
4	1,3 3,1 2,2	3	11 pour 1	8.83%
5	1,4 4,1 3,2 2,3	4	8 pour 1	11.11%
6	1,5 5,1 4,2 2,4 3,3	5	31 pour 5	13.89%
7	1,6 6,1 2,5 5,2 3,4 4,3	6	5 pour 1	16.67%
8	2,6 6,2 3,5 5,3 4,4	5	31 pour 5	13.89%
9	3,6 6,3 4,5 5,4	4	8 pour 1	11.11%
10	4,6 6,4 5,5	3	11 pour 1	8.83%
11	5,6 6,5	2	17 pour 1	5.56%
12	6,6	1	35 pour 1	2.78%

### Jouer avec GameSense

Le craps est un jeu de hasard. Jouez pour vous amuser : si vous perdez, considérez cette perte comme le prix à payer pour vous amuser.

Pour en savoir plus sur les jeux de table, contactez un croupier de table ou visitez le Centre d'informations GameSense ici ou à l'adresse [GameSenseAB.ca](http://GameSenseAB.ca).