

# Paano Laruin Craps

**Gawin itong masaya.**

**Alamin kung paano maglaro bago ka magsimula.**

Sa Craps, may iba't ibang mga paraan para manalo! Pagkatapos na mailagay ang lahat ng mga taya, pagugulungin ng tagatira o shooter ang mga dais. Mananalo ka ayon sa taya na pinili mo at kung ano ang kinalabasan o numero na lumabas sa dais. May dalawang mahahabang magkatabing linya na makikita sa bawat dulo ng mesa. Ang isa ay tinatawag na 'Pass' line at ang isa naman ay 'Don't Pass' line. Para maglaro - at magkaroon ng pagkakataon na itira ang "dice" - kailangan mong tumaya sa isa sa mga linyang ito.

**Ito ang ilan sa mga uri ng taya na maaari mong pagpilian:**

**Pass Line:** mananalo ka ng patas na bayad sa 7 o 11, at matatalo sa 2, 3 o 12 sa unang tira - na tinatawag na come out roll. Ang bawat numero na lalabas ay magiging point number. Kung ang puntos mo ay lumabas ulit bago lumabas ang 7, mananalo ka ng patas na bayad. Kapag mayroon ng naitaya sa Pass line, hindi na maaring kuhanin ang taya hangga't hindi nagkakaroon ng panalo o talo.

**Don't Pass Line:** kabaligtaran ito ng taya sa Pass line. Mananalo ka sa 2 o 3 at matatalo sa 7 o 11 sa unang tira. Kapag 12 ang lumabas, ito ay Push (tie o patas) at walang panalo. Ang anumang numero na lalabas ang siyang magiging point. Panalo ka kung 7 ang lumabas bago lumabas muli ang point number. Ang tayang ito ay mananalo rin ang patas na bayad. Kaiba sa Pass line na taya, ang taya sa Don't Pass line ay maaaring kuhanin ng manlalaro bago magkaroon ng panalo o talo sa laro.

**Hard Ways:** may apat na kombinasyong Hard Way: Hard Four (dalawang 2), Hard Six (dalawang 3), Hard Eight (dalawang 4) at Hard Ten (dalawang 5). Kaya kung tataya ka sa Hard Six, mananalo ka kung ang dalawang 3 ay lalabas bago ang 7 - o bago ang Easy Six (5 at 1, o 4 at 2). Tandaan, ang taya sa Hard Six at Hard Eight ay mananalo ng 9-sa-1; ang Hard Four at Hard Ten ay babayaran ng 7-sa-1.

**Place Bets:** ito ang mga taya sa 4, 5, 6, 8, 9 at 10. Panalo ka kung ang iyong numero ay lalabas bago ang 7 – pagkatapos ng come out roll o unang tira. Kapag ang tira ay 4-10 ang bayad ay 9 sa 5; kapag ang tira ay 5-9 ang bayad ay 7-sa-5; kapag ang tira ay 6-8 ang bayad ay 7-sa-6.

**Come:** maaari kang tumaya sa Come anumang oras pagkatapos ng unang tira. Ang tayang ito ay may patas na panalo, at ang patakaran ay katulad ng pagtaya sa Pass line.

**Don't Come:** maaari kang tumaya sa Don't Come anumang oras pagkatapos ng unang tira. Ang tayang ito ay may patas na panalo, at ang patakaran ay katulad ng pagtaya sa Don't Pass line.

**Field:** taya sa unang tira na maaaring gawin anumang oras. Kung ang tira ay 3, 4, 9, 10 o 11, panalo ka ng patas na bayad. Kung ang tira ay 2 o 12, babayaran ka ng doble sa iyong taya.

### Odds o Mga Posibilidad

“Full Double Odds” lang ang ginagamit natin sa Alberta. Sa pinakamataas na taya sa Pass/Don't Pass line na \$1,000, ang mga sumusunod ay ang pinakamataas na posibilidad o taya:

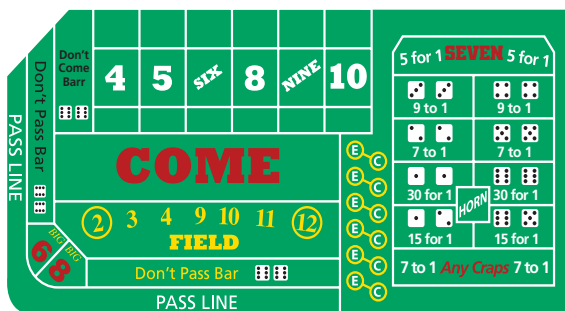
#### Mga Posibilidad sa Pass Line

Point	Pinakamataas na Posibilidad ng Taya	Posibilidad ng Bayad
6 & 8	\$2,500	\$3,000
5 & 9	\$2,000	\$3,000
4 & 10	\$2,000	\$4,000

#### Taya sa Don't Pass

Point	Pinakamataas na Taya	Bayad
6 & 8	\$3,000	\$2,500
5 & 9	\$3,000	\$2,000
4 & 10	\$4,000	\$2,000

## Craps Table



### Iba pang bagay na dapat tandaan

1. Kapag naitira na ang point number, ang anumang taya sa Pass line ay hindi pwedeng tanggalin hangga't ito ay hindi napapanalunan - o ito ay tinanggal ng dealer dahil lumabas ang 7.
2. Ang mga "total" ay makukuha sa pamamagitan ng pagdagdag ng dalawang "dice": halimbawa, ang 2 at 3 ay nangangahulugan na ang point number ay 5.
3. Hangga't hindi pa nalalaman ang point number, ang anumang kombinasyon na 7 o 11 ng dalawang dais ay awtomatiko na panalo sa Pass line - samakatwid, hindi panalo sa Don't Pass line.
4. Hangga't hindi pa nalalaman ang point number, ang anumang kombinasyon ng tira na 2, 3, o 12 ay nangangahulugan ng pagkatalo sa Pass line - panalo sa Don't Pass. (Tandaan: dalawa lang sa mga numerong ito ang maaaring manalo sa Don't Pass line dahil ang casino ay naglalaan ng bayad sa isa sa mga numerong iyon. Ang mga detalye ay nakalagay sa mesa)
5. May iba't ibang uri ng taya na maaaring gawin sa larong Craps at dapat mong alamin ang bawat isa bago tumaya.
6. Isang kamay lamang ang maaaring ihawak ng manlalaro sa "dice". Kung titira ka, subukan mong pagulungin ang dais sa kabilang dulo ng mesa (pahaba).
7. Ang 'odds' o mga posibilidad ng pagkapanalo ay napakahalaga sa laro at dapat na maintindihan upang mas maging masaya ang laro.
8. Sasagutin ng mga Dealer at staff ng Craps ang iyong mga tanong tungkol sa larong ito.

## Mga Posibleng Kombinasyon ng Dais sa Craps at Possibilidad ng Pagkapanalo

Total ng Dais	Posibleng Kombinasyon	Kabuuang Kombinasyon	Odds	Odds %
2	1,1	1	35 sa 1	2.78%
3	1,2 2,1	2	17 sa 1	5.56%
4	1,3 3,1 2,2	3	11 sa 1	8.83%
5	1,4 4,1 3,2 2,3	4	8 sa 1	11.11%
6	1,5 5,1 4,2 2,4 3,3	5	31 sa 5	13.89%
7	1,6 6,1 2,5 5,2 3,4 4,3	6	5 sa 1	16.67%
8	2,6 6,2 3,5 5,3 4,4	5	31 sa 5	13.89%
9	3,6 6,3 4,5 5,4	4	8 sa 1	11.11%
10	4,6 6,4 5,5	3	11 sa 1	8.83%
11	5,6 6,5	2	17 sa 1	5.56%
12	6,6	1	35 sa 1	2.78%

### Pagsusugal kasama ang GameSense

Ang Craps ay isang laro ayon sa pagkakataon. Kaya maglaro para magsaya: kung ikaw ay matalo, isipin na lang itong isang gastos para sa libangan.

Para sa karagdagang impormasyon kung paano laruin ang mga table games, magtanong sa Table Game Dealer o bumisita sa GameSense Info Centre sa lugar na ito o sa [GameSenseAB.ca](http://GameSenseAB.ca).