

## BUT DU JEU

C'est à vous de lancer !

Vous lancez les dés et votre chance dépendra du nombre obtenu. Sur certaines mises vous gagnez avec 7, sur d'autres, vous perdez. Mais quand gagne-t-on ou quand perd-on ? Pour en savoir plus, continuez à lire...

Dans cette brochure vous ne trouverez que des règles et mises simples. Demandez au croupier pour plus de renseignements.



## LES JETONS DU CASINO

Pour commencer à jouer, vous avez besoin des jetons du casino. Vous pouvez les demander soit à la caisse du casino, soit à la table auprès du croupier.

Tout simplement, déposez votre argent sur la table et le croupier vous les échangera en jetons du casino.

**BON À SAVOIR** Commencez avec de petites mises pour apprendre à jouer.



## JOUEZ LE PASS LINE

Commencez en misant un jeton sur le Pass Line. Les dés sont transmis d'un joueur à l'autre après chaque manche.

Lorsque ce sera votre tour de lancer, le croupier présentera 5 dés devant vous. Choisissez-en deux. Vos dés de la chance!



## TIREZ !

Prenez les deux dés et lancez-les au fond de la table. Ni trop fort ni trop doucement !

Le croupier annonce le total des points et rassemble les dés au centre de la table.



## LE COME OUT

Le lancer initial est appelé « Come Out Roll ». Vous avez joué le Pass Line et vous avez donc 3 possibilités:

7 ou 11 : Vous gagnez au premier coup, une fois votre mise, et vous relancez les dés.

2, 3 ou 12 : vous perdez, Craps!

D'autres points : le jeu continue...



## POINT ÉTABLI

Vous avez obtenu 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 ? Vous avez alors établi un Point.

Le croupier placera un gros bouton siglé « ON » sur le nombre qui est sorti. Vous lancez encore.

Maintenant pour gagner, il suffit de refaire votre Point : le Pass Line est alors payée à égalité. Le bouton est remis sur OFF et vous lancez encore, c'est le Come Out Roll.

Vous avez obtenu 7 ? Vous perdez, un autre joueur va lancer.

Vous avez obtenu d'autres points ? Vous continuez à lancer jusqu'à obtenir votre Point « Winner » ou un 7 « Out ».



## ODDS BETS

Lorsqu'un point a été établi vous pouvez augmenter vos gains en rajoutant une mise derrière le Pass Line.

Si vous lancez à nouveau votre Point, la mise supplémentaire vous sera payée comme suit :

**Votre Point est :**  
4 & 10 : vous gagnez 2 pour 1  
5 & 9 : vous gagnez 3 pour 2  
6 & 8 : vous gagnez 6 pour 5

**BON À SAVOIR** Au Craps, c'est la meilleure mise !



## COME BET

Lorsque un point a été établi vous pouvez miser sur le COME BET.

7 ou 11 : vous gagnez à égalité

2, 3 ou 12 : vous perdez

Un autre point : ça devient votre Come Point.

À ce moment-là, on applique les mêmes règles qu'avec le Point Établi.

## PLACE BETS

Lorsque un point a été établi vous pouvez miser sur les Place Bets.

Vos jetons seront placés sur les cases 4, 5, 6, 8, 9 ou 10

Si votre numéro sort, vous gagnez :  
4 & 10 : 9 pour 5  
5 & 9 : 7 pour 5  
6 & 8 : 7 pour 6

Si le 7 sort, vous avez perdu.



## AUTRES MISES

Le jeu de Craps a plusieurs possibilités de mise :

**Mise Don't Pass Line**

- Elle fonctionne comme la mise Pass Line, mais les points gagnants sont opposés.

**Mise Big 6 & 8**

- Vous gagnez avec 6 ou 8, vous perdez avec 7

**Hardways**

- Deux dés de même valeur :  
6 + 6, 5 + 5

Le croupier est à votre disposition pour vous donner toutes les informations nécessaires.

## DÉPART RAPIDE

Commencez avec une mise sur le Pass Line.



**Lancez !**

7 ou 11 : vous gagnez.  
2, 3 ou 12 : vous perdez.

Un autre point : le bouton siglé « ON » est déposé sur le point obtenu.

**Lancez encore !**

Votre point : vous gagnez.  
7 : vous perdez.

