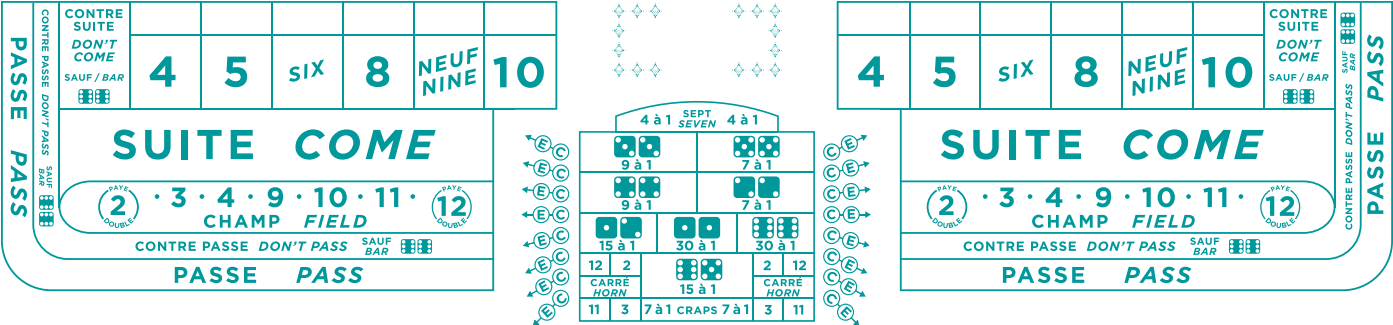




CERTAINES MISES PEUVENT SE JOUER
À N'IMPORTE QUEL MOMENT

- **PLACE BETS :** Vous pouvez miser sur les numéros 4, 5, 6, 8, 9 ou 10. Les mises sont gagnantes si le total des dés est égal au numéro choisi avant qu'un total de 7 ne soit obtenu.
- **FIELD :** La mise porte sur un seul lancer. Cette mise est gagnante si le total des dés est de 2, 3, 4, 9, 10, 11 ou 12.
- **HARD WAYS :** Il y a quatre mises Hard Ways (formées d'une paire) : le 4 (paire de 2), le 6 (paire de 3), le 8 (paire de 4) et le 10 (paire de 5). La mise est gagnante si elle est égale au total lancé formé d'une paire. La mise est perdante si elle est égale au total lancé non formé d'une paire ou si un total de 7 est lancé.
- **ANY CRAPS :** La mise porte sur un seul lancer des dés et est gagnante si le total obtenu est de 2, 3 ou 12.
- **CRAPS 2 :** La mise porte sur un seul lancer des dés et est gagnante si le total obtenu est de 2.

- **CRAPS 3 :** La mise porte sur un seul lancer des dés et est gagnante si le total obtenu est de 3.
- **CRAPS 12 :** La mise porte sur un seul lancer des dés et est gagnante si le total obtenu est de 12.
- **ANY 7 :** La mise porte sur un seul lancer des dés et est gagnante si le total obtenu est de 7.
- **11 :** La mise porte sur un seul lancer des dés et est gagnante si le total obtenu est de 11.
- **HOP (HOPPING) :** La mise porte sur un seul lancer des dés et est gagnante si le résultat correspond à la combinaison choisie. Toute combinaison de deux dés peut constituer une mise.

Ce document ne fait qu'énumérer les mises qui sont le plus souvent jouées au craps. Pour connaître les autres mises et les règles applicables au craps, consultez le Règlement sur les jeux de casino. En cas de divergence entre les règles énoncées dans ce dépliant et celles du Règlement, celles du Règlement prévalent.

10-541.23-201403



LE
CRAPS

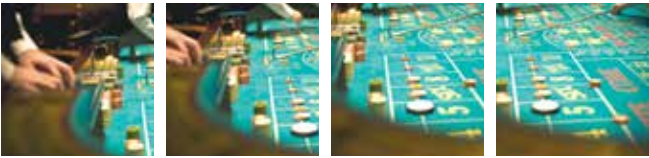
...

Le craps, qui a connu ses débuts en Europe, a été introduit à la Nouvelle-Orléans au début des années 1800.

Ce jeu de dés interactif jouit d'une grande popularité, sans doute en raison de l'ambiance électrisante qui règne autour de la table.

POUR DÉBUTER

La partie débute lorsqu'un joueur (appelé le « lanceur ») fait une mise initiale sur Pass ou Don't Pass et effectue le premier lancer de deux dés.



LES MISES LES PLUS POPULAIRES

- PASS :** La mise Pass est gagnante si, lors du lancer initial des dés, le total obtenu est de 7 ou 11. Si ce total est de 2, 3 ou 12 (aussi appelé « craps »), la mise est perdante. Tout autre total obtenu lors du lancer initial des dés (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) devient le « point ». Dans ce cas, pour que la mise soit gagnante, le lanceur doit obtenir de nouveau le point avant qu'un total de 7 ne soit obtenu.
- DON'T PASS :** La mise Don't Pass est gagnante si, lors du lancer initial des dés, le total obtenu est de 2 ou 3. La mise est nulle si ce total est de 12. Si le résultat du lancer initial est de 7 ou 11, la mise est perdante. Tout autre total obtenu lors du lancer initial des dés (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) devient le « point ». Dans ce cas, pour que la mise Don't Pass soit gagnante, le lanceur doit obtenir un total de 7 avant que le point ne soit obtenu de nouveau.
- COME :** La mise Come, qui peut être faite en tout temps après le lancer initial, est semblable à la mise Pass.
- DON'T COME :** La mise Don't Come, qui peut être faite en tout temps après le lancer initial, est semblable à la mise Don't Pass.
- CHANCES ASSOCIÉES :** Après le lancer initial, vous pouvez faire une mise additionnelle à votre mise déjà faite sur Pass, Come, Don't Pass ou Don't Come pour augmenter son enjeu. C'est ce qu'on appelle miser sur les chances associées (pour) du Pass ou du Come, ou miser sur les chances associées (contre) du Don't Pass ou du Don't Come.

TABLEAU DE DISTRIBUTION

MISE	RAPPORT DE PAIEMENT
Pass	1 à 1
Don't Pass	1 à 1
Come	1 à 1
Don't Come	1 à 1
Field (3, 4, 9, 10, 11)	1 à 1
Field (2, 12)	2 à 1

PLACE BETS

RIGHT BET	
4 et 10	9 à 5
5 et 9	7 à 5
6 et 8	7 à 6
BUY BET	
4 et 10	Commission de 5 % (de la mise)
5 et 9	3 à 2
6 et 8	6 à 5
LAY BET	
4 et 10	Commission de 5 % (du gain potentiel)
5 et 9	2 à 3
6 et 8	5 à 6

CHANCES ASSOCIÉES

PASS ET COME		Chances associées maximales autorisées
4 et 10	2 à 1	3 fois la mise initiale
5 et 9	3 à 2	4 fois la mise initiale
6 et 8	6 à 5	5 fois la mise initiale
DON'T PASS ET DON'T COME		Chances associées maximales autorisées
4 et 10	1 à 2	6 fois la mise initiale
5 et 9	2 à 3	6 fois la mise initiale
6 et 8	5 à 6	6 fois la mise initiale

CHANCES MULTIPLES

HARD WAYS	
4 et 10	7 à 1
6 et 8	9 à 1
Any Craps	7 à 1
Craps 2	30 à 1
Craps 3	15 à 1
Craps 12	30 à 1
Any 7	4 à 1
11	15 à 1
Hop (Hopping)	15 à 1
Hopping (paire)	30 à 1