

CRAPS

É um jogo de azar que premia as sortes favoráveis que resultam das diferentes combinações formadas, somando os pontos das faces superiores dos dados lançados com as mãos sobre o pano de uma mesa e baseando-se no conhecido Passe inglês.

Os termos utilizados neste jogo são os seguintes:

SHOOTER: é o jogador que está lançando os dados.

TIRO: é o fazer rolar os dados por parte do primeiro lançador.

PRIMEIRO TIRO: é a primeira vez que os dados são lançados e que se estabelece o ponto.

PONTO: É o valor dos dados no primeiro tiro que resultar igual a 4, 5, 6, 8, 9 ó 10.-

As sortes possíveis são chamadas de “chances” e são as seguintes:

NA LINHA DE PASSE (APOSTAR CERTO): Paga 1x1. No primeiro tiro ganha com 7 ou 11 e perde com 2, 3 ou 12. Se saírem 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, estabelece-se um “ponto”. Perde se o 7 sair antes que o “ponto” buscado.

NÃO PASSE (APOSTAR ERRADO): Paga 1x1. No primeiro tiro ganha com 2 ou 3, ou 12 e perde com 7 ou 11. Se sair um ponto (4,5,6,8,9,10), ganha quando o 7 sair antes que o “ponto” buscado.

NÃO VIR: Paga 1x1. Joga-se depois do primeiro tiro. Ganha com 2 ou 3, ou 12 e perde com 7 ou 11. Se sair um “ponto” (4,5,6,8,9,10) ganha quando sair o 7 antes que o ponto buscado.

VIR: Paga 1x1. Joga-se logo depois do primeiro tiro. Ganha com 7 ou 11 e perde com 2, 3 ou 12. Se buscar o “ponto”, passa a jogar a favor deste e perde se antes sair o 7.

CAMPO: Paga 1x1 e é tiro a tiro. Ganha com 2, 3, 4, 9, 10, 11 e 12. Quando saírem 2 ou 12 paga dobrado. Perde com 5, 6, 7 e 8.

GRANDE 6 GRANDE 8: Paga 1x1. Joga-se a favor do 6 ou do 8 individualmente, é possível entrar e sair do jogo quando quiser. Perde com o 7.

QUALQUER CRAPS: Paga 7x1, tiro a tiro, joga a favor do 2, 3 e do 12, perde com os demais números.

QUALQUER SETE: Paga 4x1, tiro a tiro, joga a favor do 7, perde com os demais números.

HARDWAY (maneira difícil): Pano central. Apostas fixas. Apostas no 4, 6, 8, ou 10 que só ganha se os dados apresentarem a mesma face: por exemplo, o “8 mais difícil” acontece quando cada dado mostra um 4. As do 4 (duplo 2) e 10 (duplo 5) pagam 7x1. Perde com a contra face do mesmo número e com o 7. As do 6 (duplo 3) e 8 (duplo 4) pagam 9x1. A do 6 perde com o 6 de 5-1; 4-2 e com o 7. A do 8 perde com o 8 de 5-3; 6-2 e com o 7.- O 3 e o 11 pagam 15x1, joga tiro a tiro e perdem com os demais números.- O 2 e o 12 pagam 30x1, joga tiro a tiro e perdem com os demais números.