

# Objectif du jeu

**Craps** est un jeu de hasard divertissant et passionnant qui se joue avec deux dés normaux dont les valeurs faciales vont de 1 à 6. L'objectif du jeu est de prédire le résultat du total des deux dés, en fonction des paris que vous avez sélectionnés.

# Règles du jeu

Il existe une large sélection de paris sur la table de Craps, chaque type ayant ses propres gains et conditions de gain, et chaque type de pari nécessitant d'obtenir différents totaux de dés. Certains paris sont résolus en un seul jet de dés, tandis que d'autres peuvent nécessiter plusieurs jets jusqu'à ce qu'ils soient résolus.

Le jeu se déroule en deux phases : la phase du **Come Out roll** et la phase du **Point roll**. Il est possible de placer des paris pendant les deux phases du jeu. Pour chaque lancement, les deux dés sont lancés par le lanceur de dés sur le mur de l'autre côté de la table. Le résultat est affiché lorsque les deux dés se sont immobilisés sur la table.

Le palet dans l'interface utilisateur indiquera si le prochain lancer est un lancer de **Come Out** (le palet dit « OFF ») ou un lancer de **Point** (le palet dit « ON »). Il est utile de le savoir car vous pouvez placer des paris différents en fonction de la phase dans laquelle vous jouez.

**OFF**

LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE
4	5	6	8	9	10
WIN	WIN	WIN	WIN	WIN	WIN

**ON**

LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE
4	<b>5</b>	6	8	9	10
WIN	WIN	WIN	WIN	WIN	WIN

Le jeu commence par un Come Out roll (« OFF ») pour les mises clés Pass Line ou Don't Pass. Si la somme des deux dés est de 7 ou 11 - vous remportez grâce à votre mise Pass Line. Si la somme des deux dés est de 2 ou 3, vous remportez grâce à votre mise Don't Pass, et vous obtenez une égalité avec la mise Don't Pass si la somme est de 12. Vos mises vous sont remboursées et le jeu se termine. D'un côté comme de l'autre, la mise est remboursée et un nouveau Come Out roll démarre.

Si un autre total est obtenu (4, 5, 6, 8, 9 ou 10), ce total est appelé le Point. Le palet est alors mis sur « ON » et placé à côté du total obtenu sur la grille de paris ou mis en surbrillance. Le jeu reste en phase de lancement du point jusqu'à ce qu'un total de 7 soit obtenu, ou que le même nombre de points soit obtenu une nouvelle fois.

Contrairement aux autres paris qui peuvent être placés lors de n'importe quelle phase de lancement, les paris sur la Pass Line ou Don't Pass ne sont disponibles que pendant la phase de lancement du Come Out (le palet affichera « OFF »). Si vous avez rejoint le jeu pendant la phase de lancement du point, vous pouvez participer au lancement en plaçant des paris sur Come ou Don't Come. Ces paris ressemblent beaucoup aux paris Pass Line et Don't Pass,

sauf que vous obtiendrez un nouveau nombre de points marqués par vos jetons.

Indépendamment de la phase de lancer, vous pouvez toujours placer des mises avant le lancer suivant pendant le délai de mise.

Pour jouer, sélectionnez les paris que vous souhaitez effectuer et placez vos jetons sur la table de paris en conséquence.



REMARQUE : Pour apprendre à jouer au Craps à votre rythme et de façon interactive, cliquez/appuyez sur l'icône menu Craps et sélectionnez « TUTORIEL CRAPS ».

## Types de mises

Tous les paris au Craps sont regroupés en deux catégories : Les paris **Multi-roll** et les paris **One Roll**, chacun étant un pari indépendant et ayant son propre gain.

## Mise Multi-roll

Ces paris ne peuvent pas être réglés au premier tour et resteront sur la table jusqu'à ce que le total de 7 soit obtenu ou que le même nombre de points choisis ou établis soit obtenu.

A. **Pass Line** – cette mise n'est disponible que pendant la phase du Come Out roll (le palet indique « OFF »). Vous gagnez si le total des deux dés est un 7 ou un 11, et vous perdez si le total des deux dés est un 2, 3 ou

12. Pendant le « Point Roll », vous gagnez si les deux dés lancés ont le même nombre de points avant un 7.
- B. **Don't Pass** - cette mise n'est disponible que pendant la phase du Come Out roll (le palet indique « OFF »). Pendant le Come Out roll, vous gagnez si les deux dés font un 2 ou un 3, et vous êtes à égalité si la somme obtenue est de 12 et que votre mise est remboursée. Si les deux dés font un 7 ou un 11, vous perdez. Lors du « Point roll », vous gagnez si les deux dés ont obtenu un 7 avant que le même numéro de point ne soit obtenu.
- C. **Come** - ce pari n'est disponible que pendant la phase de lancement du point (le palet indique « ON »). Vous pouvez placer autant de paris Come que vous le souhaitez pendant cette phase de lancement. Les paris Come gagnent si le 7 ou le 11 est obtenu, et perdent si le total est de 2, 3 ou 12. Si un autre total est obtenu (4, 5, 6, 8, 9 ou 10), vos jetons sont déplacés vers le coin inférieur gauche du chiffre obtenu pour marquer le point. Vous gagnez si le même nombre de points est obtenu avant un 7.
- D. **Don't Come** - cette mise n'est disponible que pendant la phase de lancement des points (le palet indique « ON »). Vous pouvez placer autant de mises « Don't Come » que vous le souhaitez pendant cette phase de lancement. Les mises Don't Come gagnent si le total de 2 ou 3 est obtenu, et vous êtes à égalité si la somme obtenue est de 12 et que votre mise est remboursée. Si les deux dés donnent un 7 ou un 11, vous perdez. Si un autre total est obtenu (4, 5, 6, 8, 9 ou 10), vos jetons sont déplacés vers le coin supérieur gauche du total obtenu pour marquer le point. Vous gagnez si un total de 7 est obtenu avant que le même nombre de points ne soit obtenu à nouveau.
- E. **Take Odds** – cette mise est disponible uniquement pour les mises Pass Line ou Come qui ont un point établi. Un emplacement de mise circulaire apparaîtra à côté de votre mise pour montrer que cette mise peut être placée. C'est ce qu'on appelle « Take Odds » car il paie la vraie cote du point établi contre un 7. Cette mise gagnera avec votre mise Pass Line ou Come. La mise Odds maximum qui peut être placée est basée sur le multiplicateur spécifié dans les limites de mise et est multiplié en conséquence par votre mise sur la mise Pass Line ou Come.
- F. **Lay Odds** – cette mise est disponible uniquement pour les mises Don't Pass ou Don't Come qui ont un point établi. Un emplacement de mise circulaire apparaîtra à côté de votre mise pour montrer que cette mise

peut être placée. Cette mise paie également de vraies cotes contre le point établi et gagnera avec votre mise Don't Pass ou Don't Come. La mise Odds maximum qui peut être placée est basée sur le multiplicateur spécifié dans les limites de mise et est multiplié en conséquence par votre mise sur la mise Don't Pass ou Don't Come.

- G. **Place to Win (Placer pour Gagner)** — vous pariez qu'un total de 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 sera lancé avant un 7. Sélectionnez le numéro qui, selon vous, sera lancé et placez votre mise sur l'emplacement de mise correspondant étiqueté « WIN ». Vous gagnez si ce nombre est obtenu avant 7.
- H. **Place to Lose (Placer pour Perdre)** - vous pariez que 7 sera lancé avant 4, 5, 6, 8, 9 ou 10. Sélectionnez le numéro sur lequel vous souhaitez parier et placez vos mises sur l'emplacement de mise correspondant étiqueté « LOSE ». Vous gagnez si 7 est obtenu avant ce nombre.
- I. **Hardways** - placez votre mise sur n'importe quelle paire de Hardways (2 et 2, 3 et 3, 4 et 4, 5 et 5). Vous gagnez si la paire exacte est obtenue. Ces mises sont perdantes si n'importe quelle combinaison de 7 est obtenue ou une combinaison facile (pas une paire) du total. Par exemple : une mise Hardways 4 est gagnante si les dés indiquent 2 et 2, mais perdante si ils affichent 3 et 1 - ou n'importe quelle combinaison de 7. Vous pouvez choisir de placer votre mise sur tous les numéros Hard en cliquant/appuyant sur « HARDWAYS » dans la grille de pari. Ces mises seront placées tant que votre solde est suffisant et que vous n'avez pas atteint votre limite de pari.

## **Mise One Roll**

Chaque mise One Roll est valable pour un seul lancer et sera résolue après chaque lancer. Les paris One Roll peuvent toujours être placés, à la fois pendant le Come Out Roll et le Point Roll. Vous pouvez choisir de placer sur tous les paris One Roll en cliquant/appuyant sur « ONE ROLL » sur la grille de paris. Les paris seront placés tant que votre solde est suffisant et que la limite de mise maximale n'est pas encore atteinte.

- J. **Field (Champ)** – ce type de mise couvre tous les totaux de 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12. Il paie 1 : 1, sauf pour le total de 2 et 12 qui paie 2 : 1.

- K. **Seven (Sept)** – ce type de mise couvre toute combinaison de 7 (1 et 6, 2 et 5 etc.).
- L. **Craps** — ce type de mise couvre l'un des numéros du Craps, qui sont des totaux de 2, 3 ou 12.
- M. **Crap 2** – placez vos mises exactement sur le total de 2.
- N. **Crap 3** – placez votre mise exactement sur le total de 3.
- O. **Crap 12** – placez votre mise exactement sur le total de 12.
- P. **Eleven (Onze)** - placez votre mise exactement sur le total de 11.
- Q. **C · E** - ce type de mise couvre la combinaison de n'importe quel total de Craps (2, 3 et 12) et la mise Eleven (11). Si l'un des numéros de Craps est lancé, vous êtes payé 3 : 1, mais si le 11 est obtenu, vous êtes payé 7 : 1.

## Paiements

Le paiement dépend du type de la mise placée.

MISE	PAIEMENT
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Take Odds Pass Line / Come	2:1
4 ou 10	3:2
5 ou 9	6:5
6 ou 8	
Lay Odds Don't Pass / Don't Come	1:2
4 ou 10	2:3
5 ou 9	5:6
6 ou 8	
Place to Win 4 ou 10	9:5
Place to Win 5 ou 9	7:5
Place to Win 6 ou 8	7:6
Place to Lose 4 ou 10	5:11
Place to Lose 5 ou 9	5:8
Place to Lose 6 ou 8	4:5
Hard 4 ou 10	7:1
Hard 6 ou 8	9:1

	MISE	PAIEMENT
<b>LES PARIS ONE ROLL</b>		
Field		1:1
3, 4, 9, 10, 11		2:1
2 ou 12		
Seven		4:1
Craps		7:1
Crap 2		30:1
Crap 3		15:1
Crap 12		30:1
Eleven		15:1
C · E		3:1
2, 3, 12		7:1
11		

Un dysfonctionnement annule tous les paiements et le jeu.

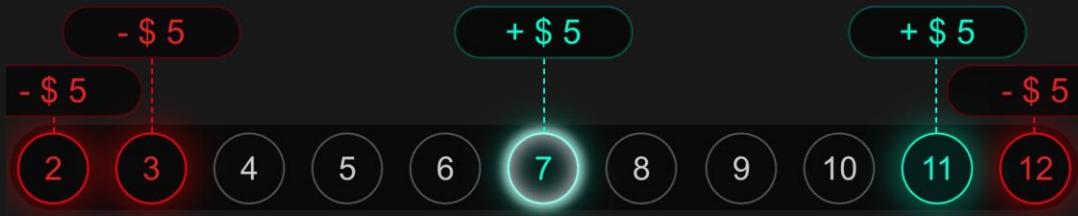
## Retour au joueur

Le pourcentage optimal théorique de retour au joueur (RTP) est de 99,17 % sur la base d'une mise Don't Pass et Don't Come si la mise Don't Pass / Don't Come est égale à la mise Odds et que les deux ont soit gagné, soit perdu.

La plage de RTP est 83,33 %–99,17 %.

## Mes numéros

Une liste de tous les totaux possibles pour un lancer de deux dés (totaux entre 2 et 12) s'affiche pour vous guider lorsque vous jouez. Pendant que vous placez votre mise, le total des dés correspondant pour gagner sur ce emplacement de mise apparaîtra en surbrillance. Vous verrez également les gains ou pertes éventuels que vous obtiendrez pour chaque total de dés possible.



Naturellement, si vous avez placé une mise sur plusieurs points de mise, Mes numéros continuera à se mettre à jour et à agréger les gains ou pertes éventuels pour les totaux de dés sur lesquels il y a eu plusieurs mises.

Vous pouvez également choisir de parier directement à partir de Mes numéros. Survoler un numéro spécifique mettra en surbrillance les emplacements de mise correspondants sur la grille de pari. Appuyez simplement sur le numéro si vous souhaitez parier sur les emplacements de mise surlignés.

Le surlignage jaune de Mes numéros indique le dernier résultat gagnant. Il est mis à jour au fur et à mesure que les résultats des nouveaux lancers s'affichent.

## Désactiver les paris

Vous pouvez désactiver les paris placés sur les emplacements de mise Place to Win, Place to Lose et Hardways de sorte que les prochains lancers ne les résolvent pas. Cela peut être fait soit pendant la phase de lancement du Come Out, soit pour le prochain lancer indépendant de la phase de jeu en cours. Pour désactiver les paris, allez dans le menu Craps et sous « Désactiver les paris », sélectionnez « PENDANT LE LANCER COME OUT » ou « POUR LE PROCHAIN LANCER UNIQUEMENT ».

Si vous sélectionnez « PENDANT LE LANCER COME OUT », les paris qui sont désactivés ne seront pas résolus lorsque le jeu est en phase de lancer de « Come Out » (alias « OFF »), quel que soit le nombre de lancers que cela nécessite. Une fois que le jeu entre dans la phase « Point roll » (alias « ON »), les paris désactivés recommenceront à fonctionner.

Si vous sélectionnez « POUR LE PROCHAIN LANCER SEULEMENT », les paris qui sont désactivés ne seront pas résolus pour le prochain lancer, quelle que soit la

phase du jeu. Après le prochain lancer, les paris désactivés recommenceront à fonctionner. Vous ne pouvez utiliser cette fonction qu'un certain nombre de fois dans une limite de temps. Le nombre restant de fois où vous pouvez l'utiliser est indiqué à côté du nom de la fonction dans le menu Craps.

Lorsque les paris sont désactivés, vous pouvez toujours placer de nouveaux paris sur n'importe quel emplacement de mise. Les paris sur les emplacements de mise autres que Place to Win, Place to Lose et Hardways seront joués normalement, mais les paris supplémentaires sur les emplacements de mise Place to Win et Hardways seront désactivés conformément au paramètre Désactiver les paris que vous avez sélectionné.

Si vous désactivez les paris pendant le délai de mise, les paris seront désactivés pour ce tour de jeu. Si vous annulez vos paris après la fin du délai de mise, les paris seront annulés pour le tour suivant.

## Garder les mises gagnantes

La fonction Garder les mises gagnantes vous permet de personnaliser votre expérience de jeu à notre table de Craps. Pour l'activer ou la désactiver, cliquez/appuyez sur le bouton Menu Craps.

- Si la fonction Garder les mises gagnantes est « ACTIVÉE », votre mise gagnante sera automatiquement placée sur le même emplacement de mise lors du lancer suivant. S'il y a eu une déconnexion suivie d'une reconnexion consécutive au jeu, ce paramètre restera activé.
- Si la fonction Garder les mises gagnantes est « DÉSACTIVÉE », votre mise initiale sur l'emplacement de mise gagnant vous est retournée.

## Mode facile

Essayez le Mode facile pour profiter et vous amuser avec Craps grâce à une version avec moins de mises.

Pour l'activer, cliquez/appuyez sur « MODE FACILE » dans le menu Craps. Vous pouvez passer en Mode facile à n'importe quel moment lorsque vous n'avez

pas de mises placées en dehors des mises Place to Win et One-Roll. Si vous voulez quitter le Mode facile, cliquez/appuyez sur « JOUER AU CRAPS » dans le menu Craps.

Le Mode facile n'impacte pas le RTP.



## Historique des lancers

L'affichage de l'historique des lancers montre les derniers résultats. Le résultat le plus récent est montré sur des dés, tandis que les autres sont montrés sous forme de numéros indiquant le total des dés.

Pour voir l'historique des lancers plus en détail, cliquer/appuyer sur l'icône triangulaire à la fin de l'affichage de l'historique des lancers.



## Placer les mises

Le panneau LIMITES DE MISE affiche les limites de mise minimale et maximale autorisées à la table, qui peuvent changer de temps à autre. Ouvrez les Limites de mise pour consulter vos limites actuelles.

Pour participer à la partie, vous devez avoir des fonds suffisants pour couvrir vos mises. Vous pouvez voir votre SOLDE à l'écran.

SOLDE  
100 000 \$

Le MINUTEUR vous informe de la durée du délai de mise. Une fois le temps écoulé, les paris sont impossibles, les mises ne sont plus acceptées.



Dans la vue classique, le FEU TRICOLORE vous indique l'état actuel du jeu en vous informant du moment où vous pouvez miser (feu VERT), lorsque le délai de mise est presque terminé (feu JAUNE) ainsi que le moment où le délai de mise est écoulé (feu ROUGE).

PLACER VOS MISES

La fenêtre AFFICHAGE DES JETONS vous permet de sélectionner la valeur de chaque jeton que vous souhaitez miser. Seuls les jetons dont la valeur est couverte par votre solde courant sont activés.



Après avoir sélectionné un jeton, placez votre mise en cliquant/appuyant simplement sur la zone de mise appropriée de la table de jeu. Chaque fois que vous cliquez/appuyez sur l'emplacement de mise, le montant de votre mise augmente en fonction de la valeur du jeton sélectionné ou jusqu'à la limite maximum pour le type de mise que vous avez sélectionné. Une fois que vous avez misé la limite maximum, aucun fonds supplémentaire n'est accepté pour la mise en question et un message indiquant que vous avez misé le maximum apparaît au-dessus de votre mise.

Pendant le délai de mise, vous pouvez retirer ou déplacer certains paris d'un endroit à un autre.

Pour retirer une mise, cliquez/appuyez dessus, puis faites-la glisser et relâchez-la en dehors de la grille des paris. Si vous décidez de quitter la table alors que le délai de mise est encore ouvert, aucun changement pour vos mises déplacées ou retirées ne sera effectué.

Déplacer un pari retire le jeton de l'emplacement de mise original et le place sur un nouvel emplacement de mise. Pour déplacer un pari, cliquez/appuyez dessus et faites-le glisser vers l'emplacement souhaité. Si vous faites glisser le pari sans relâcher ou essayez de le déposer sur un emplacement non disponible, votre action sera annulée et le pari retournera à son emplacement d'origine.

Supprimer et déplacer une mise est autorisé pour toutes les mises sauf les mises sur les emplacements de mise Pass Line ou Come lorsque leur point respectif a été établi. Notez que sur la base d'une stratégie optimale, les paris sur les places Don't Pass et Don't Come ne doivent pas être supprimés.

De plus, les mises peuvent être déplacées et ajoutées à des mises existantes. Les seules mises qui ne peuvent pas être augmentées sont les mises Pass Line / Don't Pass et Come / Don't Come lorsque leur point respectif a été établi.

Le bouton RÉPÉTER vous permet de répéter tous les paris du tour de jeu précédents. Les paris non résolus n'affectent pas la fonction RÉPÉTER, mais si vous placez un nouveau jeton sur n'importe quel emplacement de mise, le bouton RÉPÉTER ne sera pas disponible pour ce tour de jeu.



Le bouton DOUBLER (x2) devient disponible une fois que vous avez placé une mise. Chaque fois que vous cliquez/appuyez, toutes vos mises sont doublées jusqu'à la limite maximale. N. B. : le solde de votre compte doit être suffisant pour doubler TOUTES les mises que vous avez placées.

×2

DOUBLER

Le bouton ANNULER supprime la dernière mise placée.

ANNULER



Vous pouvez cliquer/appuyer plusieurs fois sur le bouton ANNULER pour annuler les mises une par une, dans l'ordre inverse de leur placement. Vous pouvez supprimer toutes vos mises en maintenant le bouton ANNULER enfoncé.

L'indicateur MISE TOTALE indique le montant total des mises vous avez placées pendant la partie en cours.



## Aide en direct

Contactez le Support en ligne pour toute question concernant le jeu.



## Chat

Chattez avec d'autres joueurs et/ou avec un présentateur de jeu.



## Son

Le Son contrôle tous les sons du jeu.



## Historique de jeu

L'Historique de jeu affiche vos manches et résultats du jeu Evolution.



## Paramètres

Les Paramètres vous permettent de personnaliser les préférences de l'utilisateur enregistrées dans votre profil.



## Numéro de jeu

Chaque tour de jeu (lancé de dés) est identifié par un NUMÉRO DE JEU unique.

# 21:10:10

Ce numéro indique l'heure à laquelle la partie a commencé, en heure GMT indiquée en *heure:minutes:secondes*. Veuillez utiliser ce numéro de jeu comme référence (ou en faire une capture d'écran) si vous souhaitez contacter le service client à propos d'un tour en particulier.

## Gestion des erreurs

En cas d'erreur dans le jeu, le système ou la procédure de jeu, la manche sera temporairement mise en pause pendant que l'hôte/le présentateur du jeu en informe le responsable de service. Vous et les autres joueurs serez avisés, sur la boîte de chat ou par un message contextuel à l'écran, que le problème fait l'objet d'une enquête. Si le responsable peut remédier immédiatement à l'erreur, la manche de jeu continue normalement. Si une résolution immédiate

est impossible, la manche sera annulée et les joueurs qui y ont participé seront remboursés de leurs mises initiales.

Si une mauvaise partie a été enregistrée précédemment, le problème doit être signalé et corrigé. La manche suivante peut être annulée. Le cas échéant, toutes les mises sont alors retournées. Et la partie repasse en phase Come Out roll (palet indiquant « OFF »). En cas de maintenance, la procédure Stop Table est lancée. Au cours de cette période, tandis que les mises Multi-roll sont jouées, seuls les nouvelles mises One Roll sont autorisées. Une fois toutes les mises résolues, la table est inactive jusqu'à la fin de la période de maintenance.

## Politique de déconnexion

En cas de déconnexion d'une partie, toutes les mises placées restantes demeurent valides et sont réglées en votre absence. Vous pouvez consulter l'état de vos mises dans votre historique, lors de votre prochaine connexion.

## Modération automatisée du chat

Les messages des joueurs dans le chat sont soumis à une prise de décision automatisée. En cas d'abus, notamment à l'égard du présentateur du jeu ou d'autres joueurs, ou en cas de langage inapproprié et/ou injurieux, un avertissement sera adressé au joueur. Si cet avertissement n'est pas respecté, les priviléges de chat seront désactivés. Si vous contestez une décision automatisée, nous vous invitons à contacter le service d'assistance de votre Casino pour obtenir de l'aide.

## Plus de jeux

Lobby Evolution — possibilité de choisir facilement un jeu sans quitter le jeu en cours jusqu'à ce qu'un nouveau jeu soit choisi.



## Raccourcis

Les raccourcis peuvent être utilisés pour exécuter rapidement des fonctions utiles du jeu.

TOUCHE	FONCTION
Touches numériques à partir de 1	Sélectionne le jeton souhaité depuis l'affichage des jetons. La touche « 1 » correspond au premier jeton en partant de gauche qui a la valeur la plus basse. La touche « 2 » sélectionne le jeton suivant qui a la valeur la plus haute, et ainsi de suite.
BARRE D'ESPACE	Cliquer sur la BARRE D'ESPACE pour doubler votre mise.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPPRIMER, RETOUR ARRIÈRE	Annule votre dernière mise. Maintenir enfoncée pendant 3 secondes pour supprimer toutes vos mises.
ECHAP	Le cas échéant, la touche ECHAP peut être utilisée pour : <ul style="list-style-type: none"><li>• Quitter le mode plein écran</li><li>• Fermer une fenêtre contextuelle ouverte (Historique, Comment jouer, Paramètres, etc.)</li></ul>