CRAPS

REGLAS

ES UN JUEGO CON UN PAR DE DADOS EN QUE SE REALIZAN APUESTAS SOBRE EL RESULTADO DE UN LANZAMIENTO O UNA SERIE DE LANZAMIENTOS. DEPENDIENDO DE LOS VALORES OBTENIDOS Y DE LOS TIPOS DE APUESTAS INVOLUCRADAS ES QUE CADA JUGADOR GANA O PIERDE

LAS DIFERENTES COMBINACIONES SOBRE LAS CUALES SE PERMITEN LAS APUESTAS ESTÁN DIAGRAMADAS EN LA MESA DE JUEGOS Y CADA UNA ESTÁ ASOCIADA A UN PAGO.

PARA INICIAR EL JUEGO SE REQUIERE LA PARTICIPACIÓN DE UN JUGADOR COMO MÍNIMO.

ES NECESARIO QUE EL JUGADOR QUE LANCE LOS DADOS HAGA UNA APUESTA, YA SEA A LA LÍNEA DE PASE (PASS LINE) O A LA LÍNEA DE NO PASE (DON´T PASS LINE), PUDIENDO JUGAR ADEMÁS SOBRE TODAS LAS OPCIONES POSIBLES.

NO SE PUEDEN HACER APUESTAS DESPUÉS DE QUE EL CROUPIER PRONUNCIE "NO MÁS APUESTAS". LUEGO DE ESTE ANUNCIO, EL JUGADOR INMEDIATAMENTE DEBE LANZAR LOS DADOS Y NO FROTARLOS NI GUARDARLOS EN LA MANO.

SI UNO O AMBOS DADOS NO HAN TOPADO EL BORDE OPUESTO DE LA MESA, EL CROUPIER DEBE DECLARAR EL TIRO INVÁLIDO Y SOLICITAR AL JUGADOR REPETIR SU LANZAMIENTO.

CUANDO EL JUGADOR PIERDE LA APUESTA, LOS DADOS DEBEN SER ENTREGADOS AL JUGADOR DE SU DERECHA PARA ASÍ CONTINUAR CORRELATIVAMENTE.

EL JEFE DE LA MESA PUEDE PRIVAR A UN JUGADOR DE SU DERECHO A TIRAR LOS DADOS SI INCUMPLE REPETIDAMENTE LAS REGLAS DE LANZAMIENTO.

SE PROHÍBE RETENER LOS DADOS NI LANZARLOS CON AMBAS MANOS.

NO SE PUEDEN SACAR LOS DADOS DE LA MESA DE JUEGO.

NO SE LANZAN LOS DADOS SIN LA ORDEN DEL CROUPIER.

SUERTES SENCILLAS

• LÍNEA DE PASE, PASS LINE O WIN: SE DEBE JUGAR A LA PRIMERA TIRADA, LA CUAL TERMINARÁ CON LA SALIDA DE UN 7. PARA GANAR UN PASE TIENE QUE OBTENER 7 U 11 EN EL PRIMER LANZAMIENTO, CASO EN EL CUAL GANA LA MANO. SI OBTIENE 2, 3 Ó 12 PIERDE, SIN QUE ELLO IMPLIQUE PERDER LA OPCIÓN DE LANZAR LOS DADOS. SI OBTIENE 4, 5, 6, 8, 9 Ó 10, A ESTE NÚMERO SE LE LLAMARÁ "PUNTO", CASO EN EL CUAL EL JUGADOR GANA SI VUELVE A OBTENER ESTE MISMO NÚMERO ANTES DE OBTENER 7. SI OBTIENE 7 ANTES DE OBTENER EL PUNTO, EL JUGADOR PIERDE. LAS APUESTAS COLOCADAS SOBRE WIN NO PUEDEN SER RETIRADAS Y SE DEBE JUGAR HASTA QUE SE HAYAN GANADO O PERDIDO.

NO SE PUEDE REDUCIR LA APUESTA, PERO SI SE PUEDE AUMENTAR.

• LÍNEA DE NO PASE O DON´T PASS LINE: SE JUEGA A LA PRIMERA TIRADA. GANA CON 2 Ó 3, PIERDE CON 7 U 11 Y DA RESULTADO NULO CON 12. SI SALE OTRO VALOR, EL RESULTADO QUEDA EN SUSPENSO Y EL NÚMERO QUE HA SALIDO ES EL PUNTO. LAS APUESTAS SOBRE DON´T WIN GANAN SI SALE EL 7 Y PIERDE SI EL PUNTO SE REPITE.

• AL NÚMERO POR VENIR O COME: SE JUEGA EN CUALQUIER MOMENTO DESPUÉS DE LA PRIMERA TIRADA. ESTA SUERTE GANA SI SALE EL 7 Ó EL 11 Y PIERDE SI SALE EL 2, 3 Ó 12 DENTRO DE LA SEGUNDA TIRADA DESPUÉS DE LAS APUESTAS SOBRE LA LÍNEA DE PASE O LÍNEA DE NO PASE.

SI SALE OTRA CIFRA CUALQUIERA, LA APUESTA ES COLOCADA SOBRE LA CASILLA QUE LLEVA EL NÚMERO QUE SALIÓ, Y A PARTIR DE LA TIRADA SIGUIENTE, GANA SI SALE EL CITADO NÚMERO Y PIERDE CON EL 7, QUEDANDO PENDIENTE EL RESULTADO SI SALE CUALQUIER OTRO NÚMERO.

• CONTRA EL NÚMERO POR VENIR O DON´T COME: SE JUEGA EN CUALQUIER MOMENTO DESPUÉS DE LA PRIMERA TIRADA. GANA SI SALE EL 2 Ó 3, PIERDE CON 7 U 11 Y DA NULO CON EL 12. SI SALE CUALQUIER OTRA CIFRA, LA APUESTA ES COLOCADA EN LA CASILLA CORRESPONDIENTE Y A PARTIR DE LA SIGUIENTE JUGADA, GANA SI SALE EL 7 Y PIERDE SI SALE EL PUNTO SOBRE EL QUE ESTÁ COLOCADA LA APUESTA.

• CAMPO O FIELD: SE JUEGA EN CUALQUIER MOMENTO DE LA PARTIDA SIENDO DECISIVA CADA "TIRADA". GANA EL 2, 3, 4, 9, 10, 11 Ó 12 Y PIERDEN LOS RESTANTES RESULTADOS.

• GRAN 6 O BIG 6: SE JUEGA EN CUALQUIER MOMENTO DE LA PARTIDA.

GANA SI SALE UNA PUNTUACIÓN DE 6 FORMADA DE CUALQUIER MANERA Y PIERDE SI LA PUNTUACIÓN ES 7.

MIENTRAS NO SALGA UNA U OTRA PUNTUACIÓN, LA APUESTA CONTINÚA, AUNQUE PUEDE SER RETIRADA POR EL JUGADOR.

• GRAN 8 O BIG 8: SE JUEGA EN CUALQUIER MOMENTO DE LA PARTIDA. GANA SI SALE UNA PUNTUACIÓN DE 8 FORMADA DE CUALQUIER MANERA Y PIERDE SI LA PUNTUACIÓN ES DE 7.

MIENTRAS NO SALGA UNA U OTRA PUNTUACIÓN LA APUESTA CONTINÚA, PERO PUEDE SER RETIRADA POR EL APOSTANTE.

• GABELA, ODDS O VENTAJA SOBRE LAS LÍNEAS: CUANDO EL LANZADOR HA ESTABLECIDO UN NÚMERO, SE PODRÁ REALIZAR UNA APUESTA DIRECTA SOBRE CIERTOS NÚMEROS, LO QUE SE DENOMINA "TOMAR O DAR GABELA".

LA GABELA ES UNA APUESTA ADICIONAL EN LA QUE NI EL CASINO NI EL JUGADOR TIENEN ALGUNA VENTAJA, TODA VEZ QUE LOS PAGOS SON LAS PROPORCIONES MATEMÁTICAS EXACTAS PARA CADA NÚMERO.

EN EL CASO DE LA LÍNEA DE PASE O PASS LINE, LAS APUESTAS SE REALIZARÁN SOBRE LOS NÚMEROS 4, 5, 6, 8, 9 Y 10.

PARA EL CASO DE LA LÍNEA DE NO PASE O DON´T PASS LINE, LAS PROPORCIONES SERÁN INVERSAS, SOBRE LOS MISMOS NÚMEROS A APOSTAR, ES DECIR 4, 5, 6, 8, 9 Y 10.

LAS GABELAS SE PONEN ANTES DEL LANZAMIENTO.

RECUERDE

Gran Casino de Talca cuenta con personal calificado para ayudarlo.
Por favor no dude en solicitar asistencia en cualquier momento.
Esperamos que disfrute de su experiencia al jugar Craps.

Casino TALCA