

Règles du craps

Comment jouer au Craps

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Prédire le résultat du lancer de deux dés en plaçant des paris sur différentes combinaisons possibles.
- **Mécanique principale** : On lance deux dés et on résout les paris selon le total obtenu, à travers deux phases de jeu (Come Out roll puis Point roll).
- **Condition de victoire** : Vos paris sont gagnants si les totaux de dés correspondent aux conditions du type de mise que vous avez choisi.

Salut ! Tu as envie de te lancer dans une partie de **Craps** mais les règles te semblent un peu intimidantes ? Pas de panique, je vais tout te décortiquer étape par étape. Le Craps, c'est avant tout un jeu de **dés** super dynamique où tu paries sur le résultat du lancer de **deux dés classiques** (faces de 1 à 6). Si tu aimes les jeux de dés comme le [Yams](#) ou le [Zanzibar](#), tu vas adorer l'adrénaline du Craps. Allez, on y va !

Les deux phases du jeu

Le Craps se joue en **deux phases distinctes**, et c'est vraiment la clé pour comprendre tout le reste. Avant chaque lancer, un petit **palet** t'indique dans quelle phase tu te trouves.

Phase 1 : le Come Out roll (palet sur OFF)

C'est le tout premier lancer d'une manche. Le palet affiche **OFF**. À ce moment, tu peux placer tes mises principales : **Pass Line** ou **Don't Pass**. Voici ce qui se passe selon le total des deux dés :

- **Total de 7 ou 11** : la mise **Pass Line** gagne immédiatement. La mise **Don't Pass** perd.

- **Total de 2 ou 3** : la mise **Don't Pass** gagne. La mise **Pass Line** perd.
- **Total de 12** : la mise **Don't Pass** est remboursée (égalité). La mise **Pass Line** perd.
- **Tout autre total (4, 5, 6, 8, 9 ou 10)** : ce nombre devient le **Point**, et on passe à la phase suivante.

Phase 2 : le Point roll (palet sur ON)

Le palet bascule sur **ON** et se place à côté du numéro du **Point** établi. Désormais, on continue à lancer les dés jusqu'à ce que l'une de ces deux choses arrive :

- Le **Point** est obtenu à nouveau : la mise **Pass Line** gagne, la mise **Don't Pass** perd.
- Un **7** est obtenu : la mise **Don't Pass** gagne, la mise **Pass Line** perd. On revient alors en phase Come Out roll.

Petite astuce : si tu débutes, concentre-toi d'abord uniquement sur les mises **Pass Line** et **Don't Pass**. Elles sont les plus simples et offrent un bon retour au joueur. Une fois que tu es à l'aise, tu pourras ajouter des paris plus exotiques !

Les paris multi-roll

Les **paris multi-roll** restent en jeu sur plusieurs lancers. Ils ne se résolvent pas en un seul coup de dés. Voici tous les types disponibles :

Pass Line et Don't Pass

Ce sont les paris de base du Craps, disponibles **uniquement pendant le Come Out roll** (palet OFF). On les a déjà détaillés ci-dessus, mais en résumé :

- **Pass Line** : tu paries que le lanceur va réussir (7 ou 11 au Come Out, ou retrouver le Point avant un 7).
- **Don't Pass** : tu paries contre le lanceur (2 ou 3 au Come Out, ou 7 avant le Point). Un 12 au Come Out te rembourse simplement ta mise.

Come et Don't Come

Ces paris fonctionnent exactement comme **Pass Line** et **Don't Pass**, sauf qu'ils sont disponibles **uniquement pendant la phase Point roll** (palet ON). Tu peux en placer autant que tu veux !

- **Come** : gagne sur 7 ou 11, perd sur 2, 3 ou 12. Sinon, le total obtenu devient ton propre **Point Come**, et tes jetons sont déplacés sur ce numéro. Tu gagnes si ce Point Come ressort avant un 7.
- **Don't Come** : gagne sur 2 ou 3, remboursé sur 12, perd sur 7 ou 11. Sinon, un Point Don't Come est établi et tu gagnes si un 7 sort avant ce numéro.

Take Odds et Lay Odds

Ce sont des paris bonus très intéressants car ils paient aux **vraies cotes** (sans avantage supplémentaire pour la maison) :

- **Take Odds** : disponible si tu as un pari **Pass Line** ou **Come** avec un Point établi. Un emplacement circulaire apparaît à côté de ta mise. Ce pari gagne ou perd en même temps que ton pari principal.
- **Lay Odds** : disponible si tu as un pari **Don't Pass** ou **Don't Come** avec un Point établi. Même principe, mais dans l'autre sens.

Conseil de pro : les mises **Odds** (Take et Lay) sont les meilleurs paris du Craps en termes de retour au joueur. N'hésite pas à les utiliser dès que possible !

Place to Win et Place to Lose

- **Place to Win** : tu choisis un numéro (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) et tu paries qu'il sortira avant un 7. Place tes jetons sur l'emplacement marqué « WIN ».
- **Place to Lose** : tu paries que le 7 sortira avant le numéro choisi. Place tes jetons sur l'emplacement marqué « LOSE ».

Hardways

Tu paries sur un **double précis** : 2+2 (Hard 4), 3+3 (Hard 6), 4+4 (Hard 8) ou 5+5 (Hard 10). Tu gagnes si la paire exacte sort. Tu perds si un 7 sort, ou si le total est atteint par une autre

combinaison (par exemple, 3+1 au lieu de 2+2 pour le Hard 4). Si tu aimes parier sur des combinaisons spécifiques de dés, tu retrouveras des sensations similaires dans les [règles du Perudo](#).

[IMAGE_MATERIEL]

Les paris one roll

Contrairement aux paris multi-roll, les **paris one roll** se résolvent en **un seul lancer**. Tu peux les placer à tout moment, que ce soit pendant le Come Out roll ou le Point roll. Voici la liste complète :

Field, Seven et Craps

- **Field (Champ)** : tu couvres les totaux 2, 3, 4, 9, 10, 11 et 12. Paiement 1:1 en général, sauf pour le 2 et le 12 qui paient 2:1.
- **Seven (Sept)** : tu paries que le total sera 7 (n'importe quelle combinaison : 1+6, 2+5, 3+4).
- **Craps** : tu paries que le total sera 2, 3 ou 12 (l'un des trois).

Paris sur un total exact et C·E

- **Crap 2** : le total sera exactement 2.
- **Crap 3** : le total sera exactement 3.
- **Crap 12** : le total sera exactement 12.
- **Eleven (Onze)** : le total sera exactement 11.
- **C·E** : c'est un pari combiné. Si un numéro Craps (2, 3 ou 12) sort, tu es payé 3:1. Si le 11 sort, tu es payé 7:1.

Tableau des paiements

Voici le récapitulatif complet de ce que chaque type de mise rapporte. Garde ce tableau sous les yeux pendant tes premières parties, c'est un vrai allié !

Paiements des paris multi-roll

Mise	Paiement
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Take Odds (4 ou 10)	2:1
Take Odds (5 ou 9)	3:2
Take Odds (6 ou 8)	6:5
Lay Odds (4 ou 10)	1:2
Lay Odds (5 ou 9)	2:3
Lay Odds (6 ou 8)	5:6
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 Hard 10	7:1
Hard 6 ou Hard 8	9:1

Paiements des paris one roll

Mise	Paiement
Field (3, 4, 9, 10, 11)	1:1
Field (2 ou 12)	2:1
Seven	4:1
Craps	7:1
Crap 2	30:1
Crap 3	15:1
Crap 12	30:1
Eleven	15:1

Mise	Paieiment
C·E (sur 2, 3, 12)	3:1
C·E (sur 11)	7:1

[IMAGE_FIN]

Le tableau « Mes numéros »

Sur l'interface de jeu, tu trouveras un tableau très pratique appelé **Mes numéros**. Il affiche tous les totaux possibles (de 2 à 12) et met en surbrillance ceux sur lesquels tu as des paris en cours. Il te montre aussi le **paieiment potentiel** si ce total sort au prochain lancer. Très utile pour avoir une vue d'ensemble rapide ! Tu peux même cliquer directement sur un numéro dans ce tableau pour placer un pari : les emplacements de mise correspondants s'illuminent automatiquement sur la table. Le **surlignage jaune** indique le dernier résultat gagnant, mis à jour en temps réel.

Placer tes mises et gérer tes jetons

Le fonctionnement est vraiment intuitif :

Choisir et placer ses jetons

- Sélectionne la **valeur du jeton** que tu veux miser dans la fenêtre d'affichage des jetons (seuls ceux couverts par ton solde sont actifs).
- Clique ou tape sur la **zone de mise** souhaitée sur la table. Chaque clic ajoute un jeton de la valeur sélectionnée.
- Le bouton **Doubler (2x)** double toutes tes mises en cours (tant que ton solde le permet et que tu n'as pas atteint la limite max).
- Le bouton **Annuler** retire ta dernière mise. Maintiens-le enfoncé pour tout supprimer d'un coup.

Paramètres utiles

- **Mise initiale après gain** : dans les paramètres, tu peux choisir « Garder pour lancer suivant » (ta mise gagnante est automatiquement remplacée) ou « Retour au solde » (ta mise te revient).
- Un **minuteur** t'indique le temps restant pour placer tes mises avant chaque lancer. Une fois le temps écoulé, plus aucune mise n'est acceptée.
- Ta **mise totale** et ton **solde** sont affichés en permanence à l'écran.

Quelques infos pratiques à connaître

Déconnexion et historique

Si tu es déconnecté en pleine partie, pas de stress : toutes tes mises restent en jeu et sont résolues en ton absence. Tu pourras consulter les résultats dans ton **historique** à ta prochaine connexion. L'historique te permet de revoir toutes les parties auxquelles tu as participé, avec le détail des mises et des résultats.

Multi-tables et raccourcis clavier

Tu peux jouer sur **jusqu'à 4 tables simultanément** dans la même fenêtre de navigateur. Pour ça, utilise le bouton +TABLE dans le hall. Et pour aller plus vite, voici quelques raccourcis bien pratiques :

Touche	Action
Touches 1, 2, 3...	Sélectionne le jeton correspondant (1 = valeur la plus basse)
Barre d'espace	Double ta mise
Ctrl+Z / Suppr / Retour arrière	Annule la dernière mise (maintenir 3 secondes pour tout effacer)
Échap	Quitter le plein écran ou fermer une fenêtre ouverte

Gestion des erreurs

En cas de souci technique pendant une manche, le jeu est mis en pause le temps que le problème soit résolu. Si la correction est impossible immédiatement, la manche est annulée et toutes les mises sont remboursées. Pas d'inquiétude, tu ne perds rien dans ce cas-là !

Le retour au joueur (RTP)

Le **RTP** (retour théorique au joueur) du Craps varie entre **83,33 % et 99,17 %** selon les types de mises choisies. Le RTP optimal de 99,17 % est atteint avec les mises **Don't Pass** et **Don't Come** combinées aux mises **Odds**. C'est l'un des meilleurs retours que tu puisses trouver dans les jeux de casino, ce qui rend le Craps particulièrement attractif. Si tu aimes les jeux de dés avec du suspense, jette aussi un œil aux [règles de Mille Sabords](#) ou aux [règles du Qwixx](#) pour varier les plaisirs !

Voilà, tu as toutes les cartes (enfin, tous les dés !) en main pour te lancer dans ta première partie de Craps. Commence doucement avec les mises **Pass Line**, ajoute les **Odds** quand tu te sens à l'aise, puis amuse-toi à tester les paris one roll pour pimenter le tout. Bons lancers !