



**QUE DEVEZ-VOUS ÉVITER DE  
DIRE À UNE TABLE DE CRAPS?**

DÉCOUVREZ LA RÉPONSE ET PLUS ENCORE  
EN LISANT CETTE BROCHURE!

**Jouez.Sensé**  
LA RESSOURCE INCONTOURNABLE DES JOUEURS  
POUR OBTENIR DES FAITS, DES OUTILS  
ET DES CONSEILS AU SUJET DU JEU.



Visitez nos centres Jouez sensé pour en savoir plus sur votre jeu préféré, cesser temporairement de jouer ou obtenir du soutien au besoin.

Les centres Jouez sensé se trouvent dans les salles de machines à sous, les casinos et les centres de bingo et jeu de bienfaisance partout en Ontario et sont gérés par le Conseil du jeu responsable – une organisation indépendante sans but lucratif vouée à la prévention du jeu problématique.

# COMMENT JOUER AU CRAPS



@PlaySmartOLG



@PlaySmartOLG



@PlaySmartOLG

CRP-03F



**Jouez.Sensé**  
Misez sur des connaissances.

# APPRENDRE À JOUER AU CRAPS

## OBJECTIF DU JEU

Le Craps est considéré comme le jeu de hasard le plus rapide au casino et, pour bien des joueurs, le plus excitant. L'objectif est de prédire correctement la combinaison de dés qui apparaîtra au prochain lancer.

## ÉLÉMENTS DU JEU

Avant de jouer, il est bon de connaître les éléments du jeu.



### LA TABLE

La configuration de la table présente toutes les options de mise offertes aux joueurs. En général, les mises situées sur la zone extérieure de la table ont de meilleures probabilités de gagner que celles qui sont au centre.



### LES DÉS

À chaque table de Craps, cinq dés sont utilisés pour jouer. Le « lanceur » choisit deux des cinq dés qui lui sont présentés par le *stickman*. Le lanceur est le seul joueur autorisé à toucher les dés.



### LE DISQUE

Le disque porte la mention « off » sur une face et la mention « on » sur l'autre face. Avant le premier lancer, le disque affiche la mention « off ». Après le premier lancer et une fois que le « point » du lanceur est établi, (continuez à lire pour savoir comment le « point » s'établit), le croupier retourne le disque à « on » et le place par-dessus le nombre correspondant au point.



### LA BAGUETTE

Une baguette à l'extrémité courbée est utilisée par le *stickman* pour ramasser les dés après chaque lancer.

## LE PERSONNEL

Étant donné qu'il y a souvent beaucoup de joueurs aux tables de Craps, toute une équipe est là pour faciliter le déroulement du jeu.



### LE CHEF DE TABLE (« BOXMAN »)

Le chef de table supervise l'ensemble du jeu. Sa place est au centre de la table, là où se trouvent les jetons et où les mises centrales sont placées.



### LE STICKMAN

Le rôle du stickman est de garder un œil sur les dés, d'annoncer le résultat du lancer et de ramasser les dés à l'aide de la baguette. Il annonce aussi les paiements de toutes les mises centrales.



### LES CROUPIERS

Les croupiers échangent l'argent contre des jetons, paient les mises gagnantes et ramassent les mises perdantes sur la table. Les croupiers marquent aussi le point et aident les joueurs à placer leurs mises aux endroits difficiles à atteindre.



### LE LANCEUR

Le lanceur lance les dés pour toute la table après avoir placé une mise sur la ligne (une mise Pass Line ou Don't Pass). Les tours pour être lanceur sont attribués aux joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

## JOUER UNE RONDE

### 1. FAIRE UNE MISE PASS LINE

Avant que le lanceur ne lance les dés, les joueurs parient sur le résultat du premier lancer. Les joueurs peuvent choisir de miser *sur* le lanceur en faisant une mise Pass Line ou *contre* le lanceur en faisant une mise Don't Pass.

### 2. LE PREMIER LANCER DES DÉS

Le tout premier lancer des dés au début d'une partie est le « Come Out Roll ». Avant le premier lancer, le disque affiche la mention « off ».

Les joueurs qui misent *sur* le lanceur (les mises Pass Line) gagnent si le résultat est 7 ou 11. Ceux qui misent *contre* le lanceur (les mises Don't Pass) gagnent si le résultat est 2 ou 3, et il y a égalité (« push ») si le résultat est 12.

### 3. ÉTABLIR LE POINT

Si le premier lancer des dés donne 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, personne ne gagne ni ne perd sa mise initiale. Le nombre obtenu devient alors le point du lanceur et il est marqué par le disque en position « on ».

### 4. DÉROULEMENT DE LA RONDE

Lorsque le point du lanceur est établi, le lanceur continue de lancer jusqu'à ce qu'il obtienne son point ou que le résultat soit 7. L'objectif du lanceur (et de ceux qui ont misé sur Pass Line) est d'obtenir son point pour gagner la mise Pass Line.

Si le point du lanceur est obtenu avant un 7, le lanceur et tous les joueurs qui ont misé sur Pass Line gagnent, alors que les joueurs qui ont misé sur Don't Pass perdent.

Si un 7 est lancé avant le point du lanceur, il s'agit d'un « seven out ». Cela veut dire que le lanceur et tous les joueurs qui ont misé sur Pass Line perdent, alors que les joueurs qui ont misé sur Don't Pass gagnent.

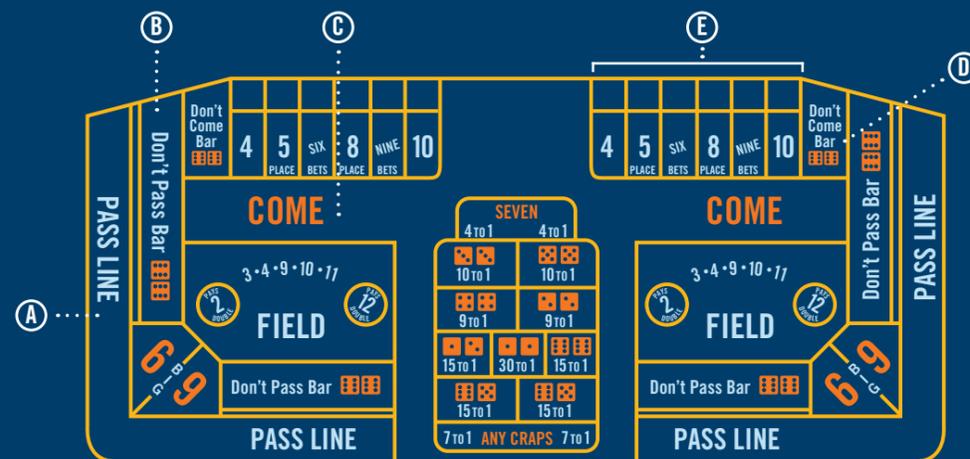
### 5. CONCLURE LA RONDE

La ronde prend fin lorsque le lanceur obtient un 7 – après avoir établi son point. Dans le sens des aiguilles d'une montre, le stickman offrira les dés au joueur suivant.

# FAÇONS DE MISER

Une des règles de base est que les mises situées sur la zone extérieure de la table ont de meilleures probabilités que celles au centre. C'est pourquoi ces mises sont celles que les joueurs débutants préfèrent.

TYPES DE MISE	QUAND MISER	GAGNE	PERD	ÉGALITÉ	PLUS DE DÉTAILS
<b>A</b> MISES « PASS LINE »	Avant le premier lancer	7 ou 11	2, 3 ou 12	s.o.	Si le lancer donne 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, ce nombre devient le « POINT » du lanceur. Si le point est obtenu de nouveau avant un 7, les mises Pass Line gagnent.
<b>B</b> MISES « DON'T PASS »	Avant le premier lancer	2 ou 3	7 ou 11	12	Si le lancer donne 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, ce nombre devient le « POINT » du lanceur. Les mises Don't Pass gagnent si un 7 est lancé avant que le point ne soit obtenu de nouveau.
<b>C</b> MISES « COME »	Après le premier lancer	7 ou 11	2, 3 ou 12	s.o.	Si le lancer donne 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, ce nombre devient votre « POINT COME ». Cette mise est une version personnelle de la mise Pass Line qui ne peut être faite que lorsque le point du lanceur a été établi. Vous gagnez si votre « point Come » est obtenu avant que le lanceur n'obtienne un 7.
<b>D</b> MISES « DON'T COME »	Après le premier lancer	2 ou 3	7 ou 11	12	Si le lancer donne 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, ce nombre devient votre « POINT DON'T COME ». Vous gagnez si un 7 est lancé avant que votre « point Don't Come » ne soit obtenu de nouveau.
<b>E</b> MISES « PLACE »	Après le premier lancer	Si le nombre que vous avez sélectionné est obtenu avant un 7.	Lorsqu'un 7 est lancé.	s.o.	Les mises Place sont des mises que vous pouvez faire sur les nombres 4, 5, 6, 8, 9 et 10. Si le nombre sur lequel vous avez « placé » une mise est lancé avant un 7, vous gagnez.
MISES DE PROBABILITÉS « ODDS »	Après le premier lancer	Les gains et les pertes pour les mises Odds correspondent à ceux de la mise initiale sur laquelle elles ont été ajoutées. Par exemple, une mise Odds ajoutée à une mise Pass Line gagne ou perd sur les mêmes nombres que pour la mise initiale Pass Line.		s.o.	Les mises Odds sont des mises complémentaires qui peuvent accroître le paiement de votre mise Pass Line/Don't Pass ou Come/Don't Come. Pour faire une mise Odds, placez vos jetons derrière votre mise Pass Line/Don't Pass ou demandez au croupier de l'ajouter à votre mise Come/Don't Come.



# PROBABILITÉS

Pour devenir un joueur plus confiant, il peut être utile de savoir quelles sont les probabilités qu'un nombre donné soit lancé avant un 7. Par exemple, les probabilités qu'un 5 soit obtenu avant un 7 sont de 6 pour 4. Ces probabilités découlent du fait qu'il y a six façons d'obtenir un 7 avec deux dés (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4, 4 + 3, 5 + 2, 6 + 1), et qu'il n'y a que quatre façons d'obtenir un 5 (1 + 4, 2 + 3, 3 + 2, 4 + 1).

### CONSEIL JOUEZ SENSÉ

Les casinos offrent des paiements plus élevés sur les mises centrales pour les rendre plus attrayantes, mais les probabilités de gagner sont plus faibles. Évitez de faire ces mises si vous souhaitez jouer longtemps.

# STRATÉGIES

Le Craps est un jeu de hasard. Aucune habileté n'est nécessaire pour jouer et, en conséquence, aucune stratégie ne vous garantit un lancer gagnant. Cependant, il y a des manières de profiter pleinement du temps que vous passez à jouer.

### COMPRENEZ QUE LES RÉSULTATS OBTENUS DE FAÇON CONSÉCUTIVE SONT ALÉATOIRES

Les résultats qui se produisent de façon consécutive (gains ou pertes) ne sont rien de plus que le fruit du hasard. Miser sur un résultat qui s'est produit de manière consécutive n'augmentera pas vos chances de gagner – elles demeurent les mêmes, quelle que soit votre façon de miser.

### NE TENTEZ PAS DE BATTRE L'AVANTAGE DE LA MAISON

Vous pourriez trouver des « systèmes » de mise affirmant pouvoir vous aider à gagner, mais à long terme, le casino gagnera assurément grâce à l'avantage de la maison. Préférez les mises dont l'avantage de la maison est le plus faible et qui offrent les meilleures probabilités de gagner pour tenter de faire durer votre capital.

### NE TENTEZ PAS DE RÉCUPÉRER VOS PERTES

Pour que le Craps reste amusant, acceptez que, parfois, vous puissiez perdre. Lorsque cela arrive, ne tentez pas de récupérer vos pertes. Vous pourriez rapidement dépasser votre budget en tentant de récupérer les sommes perdues.

# ÉTIQUETTE

Prêt à jouer? Même si elles n'augmentent pas vos chances de gagner, les bonnes manières rendent le jeu plus agréable.

- Échangez votre argent contre des jetons directement à la table de Craps.
- Ne prononcez pas le mot « sept » si vous vous tenez près d'une table de Craps. Il s'agit d'une superstition de longue date.
- Gardez vos mains près de vous lorsque le stickman dit « Attention aux dés! ».
- Gardez vos boissons loin du support.
- Assurez-vous de faire vos mises avant que les dés ne soient remis au lanceur.
- Ne lancez les dés qu'avec une seule main.
- Pour faire un lancer valide, lancez les dés de manière à ce qu'ils touchent la paroi opposée de la table et qu'ils rebondissent.
- Ne touchez pas aux cases numérotées. Les mises dans les cases numérotées nécessitent l'aide d'un croupier – vous n'avez qu'à demander.
- Attendez toujours que le lanceur obtienne son point pour encaisser.
- À tout moment, vous pouvez demander de l'aide aux croupiers. Ils sont là pour vous guider, au besoin.



**POUR OBTENIR PLUS DE FAITS, D'OUTILS ET DE CONSEILS SUR LE CRAPS,**

**VISITEZ JOUEZSENSE.CA**