



在花旗骰桌上，  
應該避免說什麼？

馬上翻閱尋找答案並了解更多！

明智.投注

所有玩家首選的博彩資料庫，可提供事實、工具和建議。



在我們的明智投注中心，你不僅可以了解到你最愛遊戲的新知識，還可以在博彩時小憩一下，或是在需要時獲得幫助。

明智投注中心遍佈於安大略省各個老虎機遊戲中心、賭場及慈善賓果和博彩中心 (Charitable Bingo and Gaming Centre)，並由理性博彩局 (Responsible Gambling Council) 管理。理性博彩局是一家獨立的非牟利機構，致力於預防問題賭博。

# 如何玩 花旗骰



@PlaySmartOLG



@PlaySmartOLG



@PlaySmartOLG

CRP-03TC



明智.投注  
您可以信賴的博彩知識

# 花旗骰

## 開始玩起來

### 遊戲目的

花旗骰被認為是賭場中節奏最快的機率遊戲，對於大多數人來說，也是最刺激的遊戲。遊戲的目的就是準確地猜出下一輪骰子擲出的組合。

### 遊戲的組成部分

開始玩之前，了解遊戲中的構成是很重要的：

#### 花旗骰桌

在桌面的佈局上，標有玩家可下注的所有選項。一般來說，桌面周邊區域的下注選項，會比中間區域的選項有更高的賠率。

#### 骰子

任何花旗骰桌上，都會使用五粒骰子。「擲骰人 (shooter)」會從「執棒人 (stickperson)」手中選擇其中兩粒骰子。唯一可以碰觸骰子的，就是擲骰人。

#### 點數記號牌

點數記號牌 (PUCK) 是一個小圓牌，一面寫著「開 (on)」，另一面寫著「關 (off)」。在首次擲骰前，點數記號牌都是「關」面朝上。首次擲骰並確定擲骰人的「點數 (point)」後 (繼續閱讀以更好地了解確定「點數 (point)」)，莊家就會將記號牌翻轉到「開」，並且將它放在桌面上對應的點數上。

#### 撥骰棒

撥骰棒 (THE STICK) 是一支有弧度的長棒。在每次擲骰後，執棒人會用它來收集骰子，並遞交給擲骰人。

#### 工作人員

通常，玩花旗骰的人很多，所以每張桌都會有一組工作人員為玩家提供幫助。

#### 箱長

箱長 (THE BOXPERSON) 負責監管整個花旗骰遊戲。他們坐在桌子的正中間，也就是金庫以及中間投注區域的位置。

#### 執棒人

執棒人 (THE STICKPERSON) 的職責就是緊盯著骰子，叫出擲骰結果，並使用撥骰棒把骰子遞給擲骰人。同時，執棒人也負責宣布所有中間投注區域的賠付。



#### 莊家

莊家 (THE BASE DEALERS) 負責將現金換成籌碼，賠付贏了的下注，以及收回桌上輸了的注金。此外，莊家還會記錄點數，而且，如果玩家距離下注區域太遠，莊家也會幫忙放置籌碼。



#### 擲骰人

擲骰人 (THE SHOOTER) 會在下注後 (「過關」或「不過關」下注) 為整桌的玩家投擲骰子。每位玩家會按照順時針方向輪流擔任擲骰人。

### 開玩一局

#### 1. 在過關區下注

在擲骰人開始擲骰前，玩家開始對第一輪擲骰結果進行下注。玩家可以選擇跟隨擲骰人在過關區下注，或者選擇對抗擲骰人，在不過關區下注。

#### 2. 首輪擲骰

每場開局第一次投擲骰子稱為首輪擲骰 (THE COME-OUT ROLL)。在這之前，點數記號牌都是「關 (off)」的狀態。

如果擲骰人擲出 7 或 11 點，跟隨擲骰人下注 (即下過關注) 的玩家就會贏。相反，如果擲出 2、3 點，沒有跟隨擲骰人下注 (即下不過關注) 的玩家則為贏，而如果擲出 12 點，則為「平手 (push)」又稱為 (tie)。

#### 3. 確立點數 (ESTABLISHING THE POINT)

如果首次擲骰的結果是 4、5、6、8、9 或 10 點，那麼就沒有人輸或者贏。這些點數將會成為擲骰人的點數，然後點數記錄牌將會翻到「開 (on)」，並被放置到桌面相應的數字上。

#### 4. 連續投擲的好機會

當擲骰人的點數已確認，擲骰人將會繼續投擲骰子直至擲出他們的點數或 7 點。擲骰人 (以及跟隨其下過關注的玩家) 的目標，就是擲出點數，以贏得過關注。

如果在擲出 7 點前，點數先被擲出，那麼擲骰人以及所有跟隨其下過關注的玩家，就會贏。相反，下不過關注的玩家就輸了。

如果在擲出點數前，先擲出 7 點，就是「下台 7 (seven out)」，這表示擲骰人以及所有跟隨其下過關注的玩家就輸了，而下不過關注的玩家則贏了。

#### 5. 回合結束

直到當擲骰人在確定點數後擲出 7 點，「下台 7 (seven out)」，回合就會結束。然後，沿著桌子順時針方向，執棒人便會將骰子交給下一位玩家。

## 下注方式

有個可以參考的經驗法則就是，桌面周邊區域會比中間區域有更好的賠率。因此，這些下注區域比較受新手玩家歡迎。

下注類型	下注時間	贏	輸	和局	更多資訊
<b>A</b> 過關下注 (PASS LINE BETS)	在首輪擲骰 (come-out roll) 前	7 或 11	2, 3 或 12	N/A	如果擲出 4、5、6、8、9 或 10 點，該數字就會成為擲骰人的「點數 (POINT)」。如果在擲出 7 點之前，再次擲出點數，那麼過關下注就會勝出。
<b>B</b> 不過關下注 (DON'T PASS LINE BETS)	在首輪擲骰 (come-out roll) 前	2 或 3	7 或 11	12	如果擲出 4、5、6、8、9 或 10 點，該數字就會成為擲骰人的「點數 (POINT)」。如果在再次擲出點數之前，先擲出 7 點，那麼不過關下注就會勝出。
<b>C</b> 來注 (COME BETS)	在首輪擲骰 (come-out roll) 後	7 或 11	2, 3 或 12	N/A	如果擲出 4、5、6、8、9 或 10 點，該數字就會成為你的「確定點數 (COME-POINT)」。這可以視作過關下注的個人版本，只能在確定擲骰人的點數後，才能進行下注。如果在擲出 7 點之前，你的點數再次被擲出，你就算贏。
<b>D</b> 不來注 (DON'T COME BETS)	在首輪擲骰 (come-out roll) 後	2 或 3	7 或 11	12	如果擲出 4、5、6、8、9 或 10 點，該數字就會成為你個人的「確定點數 (DON'T COME-POINT)」。如果在你的點數再次被擲出前，先擲出了 7 點，那你就算贏。
<b>E</b> 位置投注 (PLACE BETS)	在首輪擲骰 (come-out roll) 後	如果你在擲到 7 點前，擲到你選擇的數字。	當 7 點被擲出	N/A	位置投注指的是你可以下注在 4、5、6、8、9 或 10 點。如果在擲出 7 點之前，你下注的數字被擲出，那你就算贏。
賠率倍注 (ODDS BETS)	在首輪擲骰 (come-out roll) 後	賠率倍注的輸贏會與玩家之前放置的注額相匹配。以過關下注為例，其賠率倍注的贏輸金額，會與一開始過關下注的贏輸金額相同。		N/A	賠率倍注是一種是額外下注方式，讓玩家對過關下注和不過關下注、來注或不來注進行補充下注。要進行賠率倍注，你需要把籌碼放在你之前其中一個下注的注線後方，或者告訴莊家你想在來注或不來注的投注上加注。



## 機率

了解一下在擲出 7 點之前，每個點數被擲出的機率，會有助你成為更自信的玩家。舉個例子，在有兩粒骰子的情況下，在 7 點被擲出前，擲出 5 點的機率為 6:4。得出這個機率，是因為擲出 7 點共有 6 種組合 (1+6, 2+5, 3+4, 4+3, 5+2, 6+1)，而擲出 5 點則有 4 種 (1+4, 2+3, 3+2, 4+1)。

### 明智投注小提示

對於中間投注區域的下注，賭場一般会提供更高賠付，使它們更具吸引力。不過它們的獲勝機率較低。所以，如果你想玩得久一點，請避免在這個區域下注。

## 策略

花旗骰是一個機率的遊戲，無需技巧，因此也沒有任何穩贏的策略。不過，以下有一些方法可以讓你在玩的時候更盡興：

### 明白「規律」只是隨機事件

所謂的「規律」，無論輸或贏，都只是連續發生的隨機事件。在某些「規律」上下注，並不會增加你的勝算，無論你如何下注，勝率都不會改變。

### 不要嘗試擊倒賭場的莊家優勢

你可能會聽到一些聲稱可以幫助你獲勝的投注「策略」，但賭場透過的莊家優勢，總會確保自己能長期贏得利潤。所以，請選擇擁有最低莊家優勢和最高中獎機率的投注方式，以延長你的遊戲時間。

### 不要追回損失

想持續享受花旗骰的樂趣，就要接受有時會輸的現實。當你輸的時候，不要嘗試追回損失。執意於翻本，只會讓你輸得更快更多。

## 禮儀

準備好開始玩了嗎？雖然良好的遊戲禮儀不能提高你的獲勝機率，但卻能讓玩的過程更加愉快：

- 在花旗骰桌上直接用現金換購籌碼。
- 不要在花旗骰桌旁說出「7」這個字。這是個流傳已久的迷信，有些人認為這會帶來壞運氣。
- 當執棒人喊出「骰子出來了 (Dice are out)」，雙手就不要觸碰桌面。
- 請不要把飲品放到桌邊。
- 請確保在擲骰人擲骰前完成下注。
- 只用單手擲骰。
- 投擲骰子時，要讓它們能夠碰到對面的桌邊並反彈回來。
- 不要碰觸數字下注區域。任何在數字方格區域的下注都需要莊家協助才可以下注，如有需要下注，請直接向莊家查詢。
- 如果你要把籌碼換回現金，請等候擲骰人擲中其點數後才進行。
- 遊戲過程中如有任何問題，請隨時向工作人員尋求幫助，他們會為你提供指導。



### 想了解更多

### 關於花旗骰的事實、工具和建議

請到 [PLAYSMART.CA](http://PLAYSMART.CA)