



Le craps

Jouer au craps permet de jouer les uns contre les autres

Dans les jeux de table, chacun affronte le croupier et il n'y a pas de vraie compétition entre les joueurs. **C'est purement le cas au blackjack**, où il y a même souvent une complicité des joueurs face à la Banque. **A la roulette le principe n'est pas le même** : si je mise 'Manque' et que vous misez 'Passe', mon gain signifie implicitement votre perte. Par contre mon gain ne dépend pas de votre perte, il dépend du numéro sur lequel s'arrête la bille lancée par le croupier.

Au craps, la sensation est complètement différente. C'est le joueur qui tient les dés (appelé le tireur ou *shooter* en anglais) qui va définir son propre gain et votre perte éventuelle ! Vous pouvez marcher avec lui si vous croyez à sa chance, ou miser contre lui si vous ne lui trouvez pas le regard du gagnant. Vous allez tout de suite comprendre...

A une table de craps, chacun lance les dés à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table). Supposons que c'est votre tour de lancer. Vous devez préalablement choisir de miser soit sur 'Pass Line', soit sur 'Don't Pass'.

Supposons pour commencer que vous misez sur 'Pass Line'. Dans ce cas vous (et tous les joueurs qui font comme vous) faites un pari régulier, normal. Par contre si vous (et d'autres joueurs) misez sur 'Don't Pass' vous faites le pari exactement inverse.

Il existe deux types de paris bien distincts. C'est ce qui permet aux joueurs de jouer les uns contre les autres, 'pari régulier' contre 'pari inverse'. Choisir l'un ou l'autre est une affaire de *feeling*. Si le tireur a misé sur 'Pass Line', faites un pari 'Don't Pass' ("ça passe pas !") si vous pensez que sa chance a tourné.

Gagner ou perdre sur un seul jet de dés

Vous pouvez gagner ou perdre sur un seul jet de dés. Si vous avez fait un pari 'Pass Line', vous gagnez si vous faites un 7 ou un 11 (ce qu'on appelle tirer un 'naturel'). Si vous sortez un craps (2, 3 ou 12) vous perdez. A l'inverse si vous avez parié 'Don't Pass', vous perdez avec un 7 et un 11 mais vous gagnez avec un 2 ou un 3. Le 12 est un cas particulier car s'il était payé aux joueurs 'Don't Pass', ces derniers auraient un avantage sur le casino. C'est pourquoi le 12 est perdant pour les paris 'Don't Pass'.

Votre jet de dés donne un "point"

Supposons maintenant que votre jet de dés donne un 'point' (4, 5, 6, 8, 9 ou 10). Dans ce cas, vous allez continuer à jeter le dé jusqu'à ce que soit le 'point' ressorte, soit qu'un 7 soit tiré. Si vous avez parié 'Pass Line', vous gagnez si le 'point' du premier jet est répété; vous perdez si c'est un 7 qui apparaît. Si vous avez parié 'Don't Pass' un 7 vous fait gagner, alors que si le 'point' ressort vous perdez. Tous les autres tirages sont neutres en ce qui concerne les joueurs 'Pass' et 'Don't Pass'.

Un "point" est répété, ou un Sept sort

Dés que le 'point' est répété ou qu'un 7 sort, la partie s'interrompt et chacun mise à nouveau. Si le joueur qui tenait les dés (on l'appelle le 'shooter') a gagné, il continue à jeter; s'il a perdu c'est un nouveau joueur qui lance les dés.

Autres paris au craps

Il s'agit des règles de base du jeu. En réalité, il y a d'autres paris qu'il est possible de faire (il sera important à ce niveau de connaître les probabilités pour déterminer l'avantage du casino). Mais vous en savez suffisamment pour commencer à goûter à ce jeu extraordinaire !