

El Craps (Juego de Dados) es un juego de azar que se desarrolla con dos dados, que arrojados sobre una mesa de apuestas, al detenerse, determinan las chances ganadoras y perdedoras dadas por la suma del puntaje que aparece en sus caras superiores. El juego se inicia con una persona que exprese el deseo de arrojar los dados, y realice una apuesta.

La proporción de pago de los distintos tipos de apuestas, está claramente indicado en el paño de la mesa de juego.

:: Suertes sencillas

Pass line / buena

Esta apuesta se realiza en la primera tirada. Gana si sale 7 u 11; pierde si sale 2, 3 ó 12. Si sale 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, éste se convierte en punto. Gana si se repite el mismo punto, y pierde si sale el 7 antes del punto.

Don't pass / mala

Esta apuesta se realiza en la primera tirada. Pierde con 7 u 11; gana con 2 ó 3 y es nulo con 12. Si sale otra cifra éste es el punto. Si se repite el punto dado pierde, y si sale el número 7 antes del punto, gana.

Come

Esta apuesta se puede realizar en cualquier momento después de la primera tirada y se aplican las mismas reglas que en la apuesta Pass Line - Buena.

Don't come

Esta apuesta se puede realizar en cualquier momento después de la primera tirada y se aplican las mismas reglas que en la apuesta Don't Pass - Mala.

Apuestas a dobles - camuninas

Se juega sobre los totales 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles. Gana si sale el doble elegido y pierde si sale el 7 o si el total de los números no están formados por Dobles.

Big 6/8 - 6 y 8 grande

Gana con 6 u 8 antes del siete. Pierde si sale 7.

Any 7 - cualquier 7

Gana con 7. Pierde con cualquier otro punto.

Craps

CRAPS 2: Gana con 2, pierde con cualquier otro punto.

CRAPS 3: Gana con 3, pierde con cualquier otro punto.

CRAPS 11: Gana con 11, pierde con cualquier otro punto.

CRAPS 12: Gana con 12, pierde con cualquier otro punto.

Any craps

Gana con 2, 3 o 12, pierde con cualquier otro punto.

Horn - cuadro / cuerno

Gana con 2, 3, 11 o 12, pierde con cualquier otro punto.

High horn - cuadro o cuerno grande

Gana con 2, 3, 11 o 12, pierde con cualquier otro punto.

Sólo es posible como apuesta complementaria de una apuesta a "cuadro/cuerno" realizada de forma previa. El pago de las apuestas es proporcional.

Suertes a colocar

Se puede apostar en cualquier momento y a los números 4, 5, 6, 8, 9 ó 10. Gana si sale el elegido y pierde con el 7.

El resultado es nulo si sale cualquier otro punto.

A ganar

Esta apuesta se juega en cualquier momento a los números 4, 5, 6, 8, 9 ó 10. Gana con el 7 y pierde si sale el número elegido. Es nulo con cualquier otro punto.

A perder

Esta apuesta se juega en cualquier momento a los números 4, 5, 6, 8, 9 ó 10. Gana con el 7 y pierde si sale el número elegido. Es nulo con cualquier otro punto.

:: Pago de suertes a colocar y asociadas

A COLOCAR			SUERTES ASOCIADAS (ENGANCHADAS)		
NÚME-ROS	A GANAR	A PERDER	NÚME-ROS	BUENA/COME	MALA/DON'T COME
6 y 8	11 por 10	8 por 10	6 y 8	6 por 5	5 por 6
5 y 9	7 por 5	6 por 10	5 y 9	3 por 2	2 por 3
4 y 10	9 por 5	5 por 11	4 y 10	2 por 1	1 por 2