

1

00:00:00,070 --> 00:00:02,879

[Musique]

2

00:00:04,799 --> 00:00:08,960

le craps c'est un jeu de dé qui se joue

3

00:00:06,919 --> 00:00:10,800

sur une table spécialement conçu dans

4

00:00:08,960 --> 00:00:12,639

lequel les joueurs misent sur des lancers

5

00:00:10,800 --> 00:00:15,280

de D et essaient de prédire les nombres

6

00:00:12,639 --> 00:00:16,880

qui seront obtenus étant donné la grande

7

00:00:15,280 --> 00:00:18,560

taille de la tableable plusieurs

8

00:00:16,880 --> 00:00:20,960

employés du casino s'occupent de la

9

00:00:18,560 --> 00:00:23,119

gérer il y a le sckman dont le rôle est

10

00:00:20,960 --> 00:00:25,439

de surveiller les D et de placer les mis

11

00:00:23,119 --> 00:00:28,359

centrales il y a aussi deux groupiers et

12

00:00:25,439 --> 00:00:30,480

un chef de table aussi appelé boxman qui

13

00:00:28,359 --> 00:00:32,480

sont chargés de gérer les autres et de

14

00:00:30,480 --> 00:00:34,399

veiller au bon déroulement du jeu le

15

00:00:32,480 --> 00:00:36,960

steakman suit le jeu pour savoir qui

16

00:00:34,399 --> 00:00:39,960

lancera les d le joueur qui lance les d

17

00:00:36,960 --> 00:00:41,760

se nomme le lanceur le premier lancé au

18

00:00:39,960 --> 00:00:44,480

début de la partie de craps est le come

19

00:00:41,760 --> 00:00:46,520

out roll le stickman fait glisser 5D

20

00:00:44,480 --> 00:00:48,879

vers le lanceur qui doit en choisir deux

21

00:00:46,520 --> 00:00:50,399

pour les lancer les 5D sont identiques

22

00:00:48,879 --> 00:00:53,000

et ceux que vous choisirez n'auront

23

00:00:50,399 --> 00:00:54,719

aucun effet sur le résultat du lancer

24

00:00:53,000 --> 00:00:56,600

lorsque vous êtes lanceur vous devez

25

00:00:54,719 --> 00:00:58,399

lancer les d d'une seule main pour qu'il

26

00:00:56,600 --> 00:01:00,920

rebondisse sur la paroi opposée de la

27

00:00:58,399 --> 00:01:03,320

table ce rebond garantit un résultat

28

00:01:00,920 --> 00:01:05,159

aléatoire si le lancé n'est pas valide

29

00:01:03,320 --> 00:01:06,680

ne vous en faites pas la plupart du

30

00:01:05,159 --> 00:01:08,920

temps si un effort a été fait pour que

31

00:01:06,680 --> 00:01:10,240

lesid touche la paroi opposée la

32

00:01:08,920 --> 00:01:11,880

personne ne vous demandera pas de

33

00:01:10,240 --> 00:01:14,320

recommencer surtout si vous êtes

34

00:01:11,880 --> 00:01:16,920

débutant si le croupier décide que votre

35

00:01:14,320 --> 00:01:19,000

lancé ne compte pas il dira non valide

36

00:01:16,920 --> 00:01:20,720

et vous devrez relancer les d pour que

37

00:01:19,000 --> 00:01:22,479

ce puiss être votre tour d'être le

38

00:01:20,720 --> 00:01:24,880

lanceur vous devez faire une mise

39

00:01:22,479 --> 00:01:26,799

passline ou don pass nous nous

40

00:01:24,880 --> 00:01:29,079

concentrerons sur ces mises puisqu'elles

41

00:01:26,799 --> 00:01:31,119

sont parmi les plus simples au craps

42

00:01:29,079 --> 00:01:34,040

tous les joueurs peuv faire ses mises y

43

00:01:31,119 --> 00:01:36,320

compris le lanceur vous gagnez avec une

44

00:01:34,040 --> 00:01:40,079

mise passline si le résultat du premier

45

00:01:36,320 --> 00:01:43,439

lancé DD est 7 ou 11 et vous perdez si

46

00:01:40,079 --> 00:01:45,200

le résultat est 2 3 ou 12 vous gagnez

47

00:01:43,439 --> 00:01:48,280

avec une mise dans de passe si le

48

00:01:45,200 --> 00:01:51,000

résultat du premier lancé DD est 2 ou 3

49

00:01:48,280 --> 00:01:54,399

il y a égalité push si le résultat est

50

00:01:51,000 --> 00:01:57,079

12 et si le résultat est 7 ou 11 vous

51

00:01:54,399 --> 00:01:59,880

perdez considérez les mises passline et

52

00:01:57,079 --> 00:02:01,880

Don pass comme des mises opposées dans

53

00:01:59,880 --> 00:02:05,200

presque tous les cas lorsque l'une gagne

54

00:02:01,880 --> 00:02:11,120

l'autre perd si le lanceur obtient l'un

55

00:02:05,200 --> 00:02:13,040

des autres résultats 4 5 6 8 9 ou 10 les

56

00:02:11,120 --> 00:02:15,480

misise passeline et Don pass ne gagne

57

00:02:13,040 --> 00:02:17,599

pas et ne perd pas non plus ce nombre

58

00:02:15,480 --> 00:02:20,599

devient alors le point et les mises

59

00:02:17,599 --> 00:02:22,640

demeure en jeu sur la table voici le

60

00:02:20,599 --> 00:02:25,560

disque il vous indique si le point n'a

61

00:02:22,640 --> 00:02:29,239

pas encore été établi off ou s'il a été

62

00:02:25,560 --> 00:02:31,120

on dans ce cas-ci le point est le 6 si

63

00:02:29,239 --> 00:02:33,280

le point obtenu à nouveau après avoir

64

00:02:31,120 --> 00:02:35,400

été établi toutes les mises passline

65

00:02:33,280 --> 00:02:37,959

gagnent et toutes les mises d' pass

66

00:02:35,400 --> 00:02:40,159

perdent si un set est obtenu après que

67

00:02:37,959 --> 00:02:43,000

le point est établi les mises passeline

68

00:02:40,159 --> 00:02:44,599

perdent et les mises d' pass gagnent

69

00:02:43,000 --> 00:02:46,400

chaque fois que le point est déjà établi

70

00:02:44,599 --> 00:02:48,640

et qu'un set est obtenu le point

71

00:02:46,400 --> 00:02:51,720

s'annule et la partie recommence avec le

72

00:02:48,640 --> 00:02:53,959

premier lancé DD et un nouveau lanceur

73

00:02:51,720 --> 00:02:57,720

ce ne sont là que deux façons de miser

74

00:02:53,959 --> 00:02:59,920

visitez [jouensé.ca](http://jouensé.ca) pour en savoir plus

75

00:02:57,720 --> 00:03:02,120

parfois un lanceur peut obtenir qui

76

00:02:59,920 --> 00:03:03,760

semble être une séquence gagnante

77

00:03:02,120 --> 00:03:05,879

souvenez-vous simplement que les dés

78

00:03:03,760 --> 00:03:07,640

sont aléatoires et qu'aucun lanceur ne

79

00:03:05,879 --> 00:03:09,799

peut contrôler les prochains numéros qui

80

00:03:07,640 --> 00:03:12,440

seront obtenu les séquences gagnantes ne

81

00:03:09,799 --> 00:03:14,000

sont que des lancés gagnants consécutifs

82

00:03:12,440 --> 00:03:16,040

avec toute l'action qui se passe à la

83

00:03:14,000 --> 00:03:18,120

table c'est facile de perdre le fil de

84

00:03:16,040 --> 00:03:20,440

vos mises mais n'oubliez pas si vous

85

00:03:18,120 --> 00:03:22,640

avez des questions les croupiers au crap

86

00:03:20,440 --> 00:03:24,319

seront heureux de vous aider vous

87

00:03:22,640 --> 00:03:26,879

connaissez maintenant les règles de base

88

00:03:24,319 --> 00:03:31,680

pour jouer au craps alors qui est prêt à

89

00:03:26,879 --> 00:03:31,680

s'amuser et à jouer de façon sensée