

## Regolamento Craps

### Obiettivo del gioco

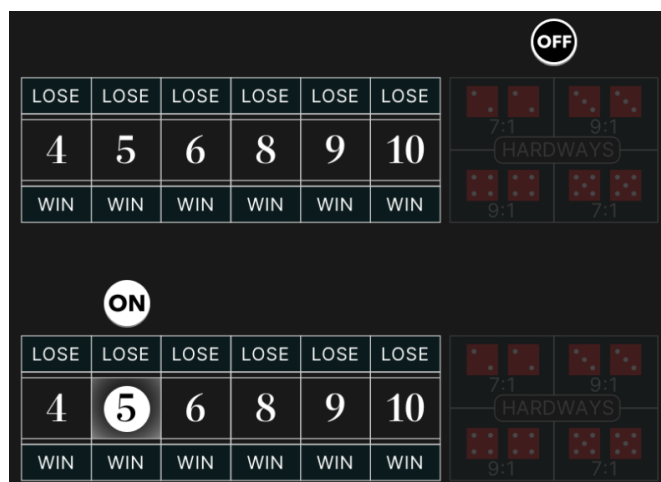
**Craps** è un gioco d'azzardo divertente ed entusiasmante giocato con due dadi normali le cui facce presentano i valori da 1 a 6. Lo scopo del gioco è prevedere il risultato totale dei due dadi in base alle puntate che hai selezionato.

### Regole del gioco

Il tavolo di Craps offre una vasta selezione di puntate e ciascun tipo di puntata presenta pagamenti e condizioni di vincita diverse. Per ciascun tipo di puntata, è necessario ottenere totali diversi con i dati. Alcune puntate vengono risolte nell'ambito di un unico lancio di dadi, mentre altre potrebbero richiedere vari lanci prima che possano essere risolte.

Il gioco ha luogo in due fasi: la fase **lancio Come Out** e la fase **lancio Point**. Puoi piazzare puntate durante entrambe le fasi del gioco. Per ciascun lancio, i dadi vengono gettati dal lanciatore contro la parete che si trova sull'altro lato del tavolo. Il risultato viene visualizzato quando i due dadi si sono fermati sul tavolo.

Il disco nell'interfaccia dell'utente mostra se il lancio successivo è un lancio **Come Out** (il disco recita OFF) oppure **Point** (il disco recita ON). Questa informazione è utile dal momento che puoi piazzare puntate diverse in base alla fase di gioco.



Ciascun round di gioco comincia con un lancio Come Out (OFF) per le puntate fondamentali Pass Line o Don't Pass. Se la somma dei due dadi è 7 o 11, vinci sulla tua puntata Pass Line. Se la somma dei dadi è 2 o 3, vinci sulla tua puntata Don't Pass. Se la somma è pari a 12, il risultato della puntata Don't Pass è un pareggio. In un modo o nell'altro, la puntata viene risolta e comincia un nuovo lancio Come Out. Se viene realizzato un altro totale (4, 5, 6, 8, 9 o 10), questo valore viene definito Point. Il disco recita ora ON e viene piazzato accanto al totale lanciato sulla griglia di puntata oppure viene evidenziato. Il gioco rimane nella fase di lancio Point fino a quando non viene lanciato un totale di 7 oppure non viene lanciato ancora una volta lo stesso numero Point.

A differenza delle altre puntate, che possono essere piazzate durante qualsiasi fase di lancio, le puntate su Pass Line o Don't Pass sono disponibili solo durante la fase di

lancio Come Out (con il disco che recita "OFF"). Se ti sei unito al gioco durante la fase di lancio Point, puoi partecipare al lancio piazzando le puntate su Come o Don't Come. Queste puntate sono analoghe alle puntate Pass Line e Don't Pass, fatta eccezione per il fatto che riceverai un nuovo numero Point indicato accanto alle tue fiche.

A prescindere dalla fase di gioco, puoi sempre piazzare le puntate prima del lancio successivo dei dadi durante l'intervallo di puntata.

Per giocare, seleziona quali puntate vuoi effettuare e piazza di conseguenza le fiche sul tavolo di puntata.



## Tipi di puntata

Tutte le puntate in Craps sono raggruppate in due categorie: puntate **Multi-roll** e puntate **One-roll**. Ciascuna puntata è indipendente e presenta il suo pagamento individuale.

### Puntata Multi-roll

Queste puntate potrebbero non venire risolte al primo lancio e rimangono sul tavolo fino a quando non viene lanciato un totale di 7 oppure lo stesso numero Point scelto o definito.

- A. **Pass Line** – questa puntata è disponibile solo durante la fase di lancio Come Out. Vinci se il totale dei due dadi è pari a 7 o 11 e perdi se il totale dei due dadi lanciati è pari a 2, 3 o 12. Durante il lancio Point, vinci se i due dadi ottengono lo stesso numero Point prima di un 7.
- B. **Don't Pass** – questa puntata è disponibile solo durante la fase di lancio Come Out (il disco recita "OFF"). Durante il lancio Come Out, vinci se i due dadi hanno ottenuto un 2 o un 3 e pareggi se la somma lanciata è pari a 12. Se i due dadi ottengono 7 o 11, perdi. Durante il lancio Point, vinci se i due dadi ottengono un 7 prima che venga lanciato lo stesso numero Point.
- C. **Come** – questa scommessa è disponibile solo durante la fase di lancio Point (il disco recita "ON"). Puoi piazzare tutte le puntate Come che desideri durante questa fase di lancio. Le puntate su Come vincono se viene lanciato un 7 o un 11 e perdono se viene lanciato un totale di 2, 3 o 12. Se viene lanciato qualsiasi altro totale (4, 5, 6, 8, 9 o 10), le tue fiche vengono spostate nell'angolo in basso a sinistra del numero lanciato per indicare il Point. Vinci se viene lanciato lo stesso numero Point di nuovo prima che venga lanciato un 7.
- D. **Don't Come** – questa scommessa è disponibile solo durante la fase di lancio Point (il disco recita "ON"). Puoi piazzare tutte le puntate Don't Come che desideri durante questa fase di lancio. Le puntate su Don't Come vincono se

viene lanciato un totale di 2 o 3, mentre pareggi se la somma lanciata è pari a 12. Se i due dadi ottengono 7 o 11, perdi. Se viene lanciato qualsiasi altro totale (4, 5, 6, 8, 9 o 10), le tue fiche vengono spostate nell'angolo in alto a sinistra del totale lanciato per indicare il Point. Vinci se viene lanciato un totale di 7 prima che venga lanciato nuovamente lo stesso numero Point.

- E. **Take Odds** – questa puntata è disponibile solo per le puntate Pass Line o Come che hanno un Point definito. Comparsa una posizione di puntata circolare accanto alla tua puntata per indicare che è possibile piazzare questa puntata. Questa puntata viene definita "Take Odds" dal momento che paga le quotazioni autentiche del Point definito rispetto a un 7. Questa puntata vince assieme alla puntata Pass Line o Come.
- F. **Lay Odds** – questa puntata è disponibile solo per le puntate Don't Pass o Don't Come che hanno un Point definito. Comparsa una posizione di puntata circolare accanto alla tua puntata per indicare che è possibile piazzare questa puntata. Anche questa puntata paga le quotazioni autentiche rispetto al Point definito e vince assieme alla puntata Don't Pass o Don't Come.
- G. **Place to Win (Piazza su Vinci)** – scommetti che verrà lanciato un totale pari a 4, 5, 6, 8, 9 o 10 prima che venga lanciato un 7. Seleziona il numero che ritieni che verrà lanciato e piazza la tua puntata sulla posizione di puntata corrispondente indicata come "WIN". Vinci se questo numero viene lanciato prima del numero 7.
- H. **Place to Lose (Piazza su Perdi)** – scommetti che verrà lanciato 7 prima di un 4, 5, 6, 8, 9 o 10. Seleziona il numero contro cui vuoi puntare e piazza la tua puntata sulla posizione di puntata corrispondente indicata come "LOSE". Vinci se viene lanciato un 7 prima di questo numero.
- I. **Hardways** – piazza la tua puntata su qualsiasi coppia o su tutte le coppie Hardways (2 e 2, 3 e 3, 4 e 4, e 5 e 5). Vinci se viene lanciata esattamente la coppia in questione. Queste puntate perdono se viene lanciata qualsiasi combinazione di 7 oppure una combinazione easy (non in coppia) del totale. Ad esempio, una puntata su Hardways 4 vince se i dadi mostrano 2 e 2 ma perde se mostrano 3 e 1 o qualsiasi combinazione di 7.

### **Puntata One-roll**

Ciascuna puntata One-roll è valida solo per un lancio e viene risolta dopo ciascun lancio. Le puntate One-roll possono essere piazzate in qualsiasi momento, sia durante il lancio Come Out che durante il lancio Point.

- J. **Field** – questa puntata copre tutti i totali di 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12. Paga 1:1, eccetto per il totale di 2 e 12 che paga 2:1.
- K. **Seven** – questa puntata copre qualsiasi combinazione lanciata di 7 (1 e 6, 2 e 5, ecc.).
- L. **Craps** – questa puntata copre i numeri Craps, ossia 2, 3 o 12.
- M. **Crap 2** – piazza le tue puntate su un totale esatto di 2.

- N. **Crap 3** – piazza la tua puntata su un totale esatto di 3.
- O. **Crap 12** – piazza la tua puntata su un totale esatto di 12.
- P. **Eleven** – piazza la tua puntata su un totale esatto di 11.
- Q. **C & E** – questa puntata copre la combinazione di qualsiasi totale Craps (2, 3 e 12) e della puntata su Eleven (11). Se viene lanciato uno dei numeri Craps, ricevi un pagamento 3:1. Se viene lanciato un 11, ricevi un pagamento 7:1.

Vincite

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATA	VINCITA
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Take Odds Pass Line / Come	2:1
4 o 10	3:2
5 o 9	6:5
6 o 8	
Lay Odds Don't Pass / Don't Come	1:2
4 o 10	2:3
5 o 9	5:6
6 o 8	
Piazza su Vinci 4 o 10	9:5
Piazza su vinci 5 o 9	7:5
Piazza su Vinci 6 o 8	7:6
Piazza su Perdi 4 o 10	5:11
Piazza su Perdi 5 o 9	5:8
Piazza su Perdi 6 o 8	4:5
Hard 4 o 10	7:1
Hard 6 o 8	9:1
<b>PUNTATE ONE-ROLL</b>	
Field	1:1
3,4,9,10,11	2:1
2 o 12	
Seven	4:1
Craps	7:1
Crap 2	30:1
Crap 3	15:1
Crap 12	30:1
Eleven	15:1

PUNTATA	VINCITA
C&E	
2,3,12	3:1
11	7:1

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

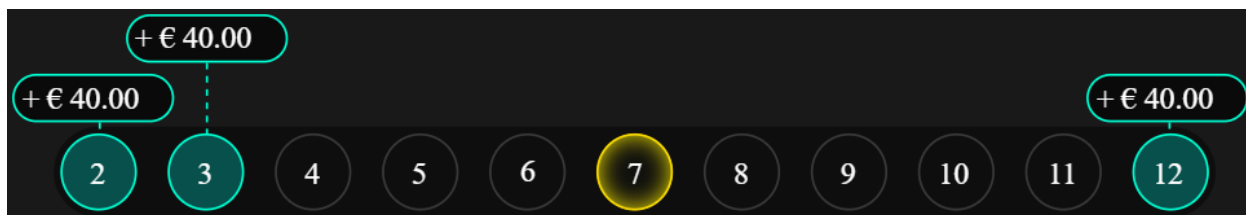
### Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) è pari al 99,17% sulla base della puntata Don't Pass Line se la puntata sulla puntata Don't Pass Line è pari alla puntata sulla puntata Odds.

Il valore di RTP è compreso tra il 83,33% e il 99,17%.

### I miei numeri

L'elenco di tutti i totali possibili per il lancio di due dadi (totali da 2 a 12) viene mostrato come guida mentre giochi. Man mano che piazzati la tua puntata, viene evidenziato il totale di dadi corrispondente alla vincita sulla posizione di puntata in questione. Inoltre, verrà mostrato anche il pagamento che è possibile ottenere se viene lanciato quel totale di dadi.



Ovviamente, se hai piazzato una puntata su varie posizioni di puntata, I miei numeri continua ad aggiornarsi e ad aggregare il pagamento possibile per i totali di dadi che presentano puntate multiple.

Puoi anche scegliere la puntata direttamente da I miei numeri. Se passi il cursore su un numero specifico, vengono evidenziate le posizioni di puntata corrispondenti sulla griglia di puntata. Clicca sul numero su cui vuoi puntare su tutte le posizioni di puntata evidenziate.

L'evidenziazione gialla mostrata su I miei numeri indica l'ultimo risultato vincente.

Questo viene aggiornato quando compare il nuovo risultato del lancio.

### Dealer assist

La funzione Dealer Assist ti permette di personalizzare la tua esperienza di puntata sul nostro tavolo Craps. Per accedere a Dealer Assist, clicca/sfiora il tasto Impostazioni e poi seleziona la scheda DEALER ASSIST.

#### **Puntata originale dopo la vincita**

Puoi scegliere di continuare a puntare oppure di non continuare a puntare sulla stessa posizione di puntata che ha vinto l'ultimo lancio.

- **CONSERVA PER IL LANCIO SUCCESSIVO** significa che la tua puntata vincente verrà piazzata automaticamente sulla stessa posizione di puntata per il lancio successivo.
- **RESTITUISCI AL SALDO** significa che la tua puntata originale dalla posizione di puntata vincente verrà restituita al tuo saldo.

## Puntare

Il pannello dei LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

**Craps € 1 - 5,000**

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO  
€ 100,000

Il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.

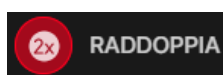


Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLA. L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



## Chat

Puoi chattare con il dealer e gli altri giocatori. Immetti il messaggio nel campo CHAT. Per pubblicare il messaggio, premi Invio o il pulsante a forma di freccia all'interno del campo.

Utilizza il pulsante CHAT per ingrandire o, in alternativa, per chiudere la finestra della chat.



Puoi ridimensionare e spostare la finestra della chat in un punto qualsiasi dello schermo.

## Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI e quindi la scheda AUDIO.

## Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.

- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

## Impostazioni

Il pulsante **IMPOSTAZIONI** apre il menu delle impostazioni modificabili dall'utente. Le impostazioni selezionate verranno applicate tutte insieme e archiviate nel tuo profilo. Le impostazioni archiviate verranno lanciate automaticamente quando si accede da qualsiasi dispositivo.

Puoi modificare le tue impostazioni generali e di gioco.



Le impostazioni sono organizzate in diverse schede principali nella finestra **IMPOSTAZIONI**:

### **AUDIO**

È possibile silenziare/attivare **VOCE DEL DEALER**, **AUDIO GIOCO** e regolare i volumi relativi.

### **DEALER ASSIST**

Puoi scegliere di continuare a puntare oppure di non continuare a puntare sulla stessa posizione di puntata che ha vinto l'ultimo lancio.

## Depositi e prelievi

Il pulsante **CASSIERE** apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



## Gioca responsabilmente

Il pulsante **GIOCA RESPONSABILMENTE** consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



## Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

## Gestione degli errori

In caso di errore nel gioco, nel sistema di puntata o nella procedura della partita, la partita viene messa temporaneamente in pausa e il dealer avvisa il supervisore. Tu e

altri giocatori sarete avvertiti via chat o tramite un messaggio pop-up sullo schermo, che spiegherà che si sta analizzando il problema. Se il supervisore riesce a risolvere immediatamente l'errore, la partita può continuare normalmente. Nel caso in cui non sia possibile una risoluzione immediata, la partita verrà annullata e le puntate iniziali verranno rimborsate a tutti i giocatori partecipanti.

In caso di manutenzione, viene avviata la procedura Stop del tavolo. Durante questo intervallo e mentre le puntate Multi-roll vengono esaurite, sono consentite solo nuove puntate One-roll. Una volta che tutte le puntate sono state risolte, il tavolo rimane inattivo fino alla fine del periodo di manutenzione.

## Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a fino a 4 diversi tavoli da gioco contemporaneamente e visualizzarli tutti nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. (Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato)



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco. Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, *passerai* semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, *in aggiunta* al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

## Altri giochi

Il pulsante LOBBY (se presente) può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco o di selezionare un qualsiasi altro gioco live. Non sarai rimosso da questo tavolo finché non avrai selezionato il nuovo gioco/tavolo a cui desideri partecipare. Puoi utilizzare la LOBBY per navigare tra i giochi mentre stai giocando l'attuale partita.

## Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto "1" corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto "2" seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE per raddoppiare la puntata.
CTRL+Z (CMD+Z), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uscire dalla modalità a schermo intero</li> <li>• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Guida, Impostazioni ecc.)</li> </ul>