

Scopul jocului

First Person Craps este un joc de noroc distractiv și incitant jucat cu două zaruri obișnuite cu valorile fețelor de la 1 la 6. Obiectivul jocului este acela de a prezice rezultatul totalului celor două zaruri, în funcție de pariurile selectate.





Regulile jocului

La masa de Craps este disponibilă o gamă largă de pariuri, fiecare tip având propriul său câștig și condiții pentru a câștiga, fiecare tip de pariu necesitând obținerea unui total diferit al zarurilor aruncate. Unele pariuri sunt soluționate după o singură aruncare, în timp ce la altele poate dura mai multe aruncări până când sunt soluționate.





Jocul se desfășoară în două faze: faza „**Come Out roll**” și faza „**Point roll**”. Este posibilă plasarea pariurilor în timpul ambelor faze ale jocurilor. La fiecare aruncare, ambele zaruri sunt aruncate din lansatorul de zaruri în peretele din partea opusă a mesei. Rezultatul este afișat când cele două zaruri s-au oprit pe masă.

Pucul din interfața utilizatorului va arăta dacă următoarea aruncare este o aruncare **Come Out** (pucul este OFF) sau o aruncare **Point** (pucul este ON). Acest lucru este util deoarece puteți plasa diferite pariuri în funcție de faza pe care o jucați.

OFF

LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE		
4	5	6	8	9	10	HARDWAYS	
WIN	WIN	WIN	WIN	WIN	WIN		

ON

LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE		
4	5	6	8	9	10	HARDWAYS	
WIN	WIN	WIN	WIN	WIN	WIN		

Desfășurarea jocului începe cu o aruncare Come Out (OFF) pentru pariurile fundamentale Pass line sau Don't Pass. Dacă suma celor două zaruri este 7 sau 11 – câștigați pariul Pass line. Dacă suma zarurilor este 2 sau 3, câștigați pariul Don't Pass și faceți egalitate la pariul Don't Pass dacă suma este 12. Pariurile dvs. sunt apoi returnate și jocul se încheie. În orice caz, pariul este soluționat și va începe o nouă aruncare Come Out.

Dacă se obține orice alt total (4, 5, 6, 8, 9 sau 10), respectivul total este denumit Point. Pucul este acum schimbat în ON și pus lângă total aruncat pe grila de pariere sau de evidențiere. Jocul va rămâne în faza aruncare Point până când se aruncă un total de 7 sau se aruncă din nou același număr punct.

Spre deosebire de alte pariuri care pot fi plasate în orice fază de aruncare, pariurile pe Pass Line sau Don't Pass sunt disponibile doar în faza de aruncare Come out roll (pucul va indica „OFF”). Dacă ați intrat în joc în timpul fazei aruncare Point, puteți participa la aruncare prin plasarea de pariuri pe Come sau Don't Come. Aceste pariuri sunt foarte similare cu pariurile Pass Line și Don't Pass, cu excepția faptului că veți obține un nou număr punct aruncat marcat cu jetoanele dvs.

Indiferent de faza jocului, puteți plasa mereu pariuri înainte de aruncare următoare a zarului în timpul perioadei de pariere.

Apoi doar faceți clic pe/atingeți butonul ARUNCARE pentru a arunca zarurile.



Tipuri de pariuri

Toate pariurile de la Craps sunt grupate în două categorii: Pariurile **Aruncări multiple** și pariurile *O singură aruncare**, fiecare fiind un pariu independent cu propria sa plată.

Pariul Aruncări multiple

Aceste pariuri s-ar putea să nu fie soluționate la prima aruncare și vor rămâne pe masă până când se aruncă un total de 7 sau același număr ales sau punct stabilit.

- A. **Pass Line** – acest pariu este disponibil doar în timpul fazei aruncare Come Out. Câștigați dacă totalul celor două zaruri este un 7 sau 11 și pierdeți dacă totalul celor două zaruri este 2, 3 sau 12. În timpul aruncării Point, câștigați dacă cele două zaruri au același număr punct înaintea unui 7.
- B. **Don't Pass** – acest pariu este disponibil doar în faza aruncării Come Out (pucul indică „OFF”). În timpul aruncării Come Out, câștigați dacă cele două zaruri au un 2 sau 3 și sunteți la egalitate dacă suma aruncată este 12 și pariul vă este returnat. Pierdeți dacă cele două zaruri obțin un 7 sau 11. În timpul aruncării Point, câștigați dacă cele două zaruri au un 7 înaintea obținerii unui același număr punct.
- C. **Come** – acest pariu este disponibil doar în timpul fazei aruncare Point (pucul indică „ON”). Puteți plasa oricâte pariuri Come doriți în această fază de aruncare. Pariurile pe Come sunt câștigătoare dacă se obține un 7 sau un 11 și sunt pierzătoare dacă se obține un total de 2, 3 sau 12. Dacă se obține orice alt total (4, 5, 6, 8, 9 sau 10), jetoanele sunt mutate în colțul din stânga jos al numărului aruncat pentru a marca punctul. Câștigați dacă același număr punct este aruncat din nou înaintea unui 7.
- D. **Don't Come** – acest pariu este disponibil doar în timpul fazei aruncare Point (pucul indică „ON”). Puteți plasa oricâte pariuri Don't Come doriți în această fază de aruncare. Pariurile pe Don't Come sunt câștigătoare dacă se aruncă un total de 2 sau 3 și sunt la egalitate dacă suma aruncată este 12 și pariul vă este returnat. Pierdeți dacă cele două zaruri obțin un 7 sau 11. Dacă se obține orice alt total (4, 5, 6, 8, 9 sau 10), jetoanele sunt mutate în colțul

din stânga sus al totalului aruncat pentru a marca punctul.

Câștigați dacă se aruncă un total de 7 înainte să se arunce din nou același număr punct.

- E. **Take Odds (Acceptă șansa)** – acest pariu este disponibil doar la pariurile Pass Line sau Come care au un punct stabilit. Un punct de pariare circular va apărea lângă pariul dvs. pentru a vă arăta că poate fi plasat acest pariu. Acesta este denumit „Take Odds (Acceptă șansa)” deoarece plătește șansa reală a punctul stabilit contra unui 7. Acest pariu va câștiga împreună cu pariul dvs. Pass Line sau Come. Pariul Odds maxim care poate fi plasat se bazează pe multiplicatorul specificat la Limitele de pariare și este înmulțit cu pariul corespunzător pe Pass Line sau Come.
- F. **Lay Odds (Lasă șansa)** – acest pariu este disponibil doar la pariurile Don't Pass sau Don't Come care au un punct stabilit. Un punct de pariare circular va apărea lângă pariul dvs. pentru a vă arăta că poate fi plasat acest pariu. Și acest pariu plătește șansa reală contra punctului stabilit și va câștiga o dată cu pariul dvs. Don't Pass sau Don't Come. Pariul Odds maxim care poate fi plasat se bazează pe multiplicatorul specificat la Limitele de pariare și este înmulțit cu pariul corespunzător pe Don't Pass sau Don't Come.
- G. **Place to Win (Pierdere)** – pariați că se va arunca un total de 4, 5, 6, 8, 9 sau 10 înaintea unui 7. Selectați numărul despre care credeți că va fi aruncat și plasați pariul pe punctul de pariare corespunzător denumit „WIN” (CÂȘTIG). Câștigați dacă acest număr este aruncat înaintea unui 7.
- H. **Place to Lose (Câștig)** – pariați că se va arunca un total de 7 înaintea la 4, 5, 6, 8, 9 sau 10. Selectați numărul contra căruia doriți să pariați și plasați pariurile pe punctul de pariare corespunzător denumit „LOSE” (PIERDERE). Câștigați dacă se aruncă un 7 înaintea acestui număr.
- I. **Hardways** – plasați pariul pe oricare din perechile sau pe toate perechile Hardways (2 și 2, 3 și 3, 4 și 4, precum și 5 și 5). Câștigați dacă se aruncă perechea exactă. Aceste pariuri pierd dacă se aruncă orice combinație de 7 sau o combinație ușoară (nu o pereche) a totalului. De exemplu, un pariu pe Hardways 4 va câștiga dacă zarul arată 2 și 2, însă va pierde dacă arată 3 și 1 – sau orice combinație de 7. Puteți alege să vă plasați pariul pe toate

numerele Hard făcând clic/atingând „HARDWAYS” pe grila de pariere. Pariurile vor fi plasate atâta timp cât soldul este suficient și nu s-a atins limita maximă de pariere.

Pariul O singură aruncare

Fiecare pariu O singură aruncare este valabil doar pentru o singură aruncare și va fi soluționat după fiecare aruncare. Pariurile O singură aruncare pot fi plasate mereu, atât în timpul aruncării Come Out, cât și a celei Point. Puteți alege să plasați pe toate pariurile One Roll făcând clic/atingând „ONE ROLL” pe grila de pariere. Pariurile vor fi plasate atâta timp cât soldul este suficient și nu s-a atins limita maximă de pariere.

- J. **Field** – acest pariu acoperă toate totalurile de 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12. Acesta plătește 1:1, cu excepția totalurilor de 2 și 12 când plătește 2:1.
- K. **Seven** – acest pariu acoperă orice combinație aruncată de 7 (1 și 6, 2 și 5, etc.).
- L. **Craps** – acest pariu acoperă orice numere Craps, care au totalurile 2, 3 sau 12.
- M. **Crap 2** – pariați exact pe totalul 2.
- N. **Crap 3** – pariați exact pe totalul 3.
- O. **Crap 12** – pariați exact pe totalul 12.
- P. **Eleven** – pariați exact pe totalul 11.
- Q. **C · E** – acest pariu acoperă combinația dintre totalul de la orice Craps (2, 3 și 12) și pariul pe Unsprezece (11). Dacă este aruncat oricare număr Craps, primiți 3:1, însă dacă se aruncă 11, sunteți plătit 7:1.

Câștiguri

Câștigul dvs. depinde de tipul de pariu plasat.

PARIU	CÂȘTIG
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Take Odds Pass Line / Come	2:1
4 sau 10	3:2

PARIU	CÂȘTIG
5 sau 9 6 sau 8	6:5
Lay Odds Don't Pass / Don't Come 4 sau 10 5 sau 9 6 sau 8	1:2 2:3 5:6
Câștig 4 sau 10	9:5
Câștig 5 sau 9	7:5
Câștig 6 sau 8	7:6
Pierdere 4 sau 10	5:11
Pierdere 5 sau 9	5:8
Pierdere 6 sau 8	4:5
Hard 4 sau 10	7:1
Hard 6 sau 8	9:1
PARIURI O SINGURĂ ARUNCARE	
Field 3,4,9,10,11 2 sau 12	1:1 2:1
Seven	4:1
Craps	7:1
Crap 2	30:1
Crap 3	15:1
Crap 12	30:1
Eleven	15:1
C - E 2,3,12 11	3:1 7:1

Defecțiunea anulează toate plățile și jocul.

Restituire la jucător

Restituirea la jucător procentuală teoretică optimă (RTP) este 99,17%. bazată pe pariul Don't Pass și Don't Come dacă pariul pe Don't Pass/Don't Come este egal cu pariul pe Șansă și ambele au fost câștigătoare sau pierzătoare.

Intervalul pentru RTP este 83.33% - 99.17%.

Numerele mele

Lista cu toate totalurile posibile la o aruncare de două zaruri (totaluri 2–12) este prezentată pentru a vă ghida atunci când jucați jocul. Când plasați pariul, va fi evidențiat totalul corespunzător al zarurilor pentru a câștiga pe respectivul loc de pariare. Vi se va arăta și plata posibilă dacă este aruncat respectivul total al zarurilor.



Normal, dacă ați plasat un pariu pe mai multe locuri de pariare, Numerele mele vor continua să se actualizeze și să adune plățile posibile pentru totalurilor zarurilor care au mai multe pariuri plasate.

Puteți alege și să pariați direct din Numerele mele. Trecerea peste un anumit număr va evidenția locurile de pariare corespunzătoare din grila de pariare. Faceți clic pe numărul pe care doriți să pariați din toate locurile de pariare evidențiate.

Evidențierea galbenă din Numerele mele indică ultimul rezultat câștigător. Aceasta va fi actualizată când apare un nou rezultat al aruncării.

Asistența crupierului

Funcția Asistența crupierului vă ajută să vă personalizați experiența la pariare de la masa noastră de Craps. Pentru a accesa Asistența crupierului, faceți clic pe/atingeți butonul Setări și apoi alegeți secțiunea ASISTENȚA CRUPIERULUI.

Pariul inițial după câștig

Puteți alege să continuați parierea sau să nu continuați parierea pe același loc de pariere care a câștigat la ultima aruncare.

- PĂSTREAZĂ PENTRU ARUNCAREA URMĂTOARE înseamnă că pariul câștigător va fi plasat automat pe același loc de pariere pentru următoarea aruncare.
- REVENIRE LA SOLD înseamnă că pariul inițial de la locul de pariere câștigător va fi returnat la sold.

Plasare pariuri

Panoul cu LIMITE DE PARIERE indică limitele minime și maxime de pariere permise la masă, care se pot modifica ocazional. Deschideți Limitele de pariere pentru a verifica limitele dvs. actuale.

First Person Craps € 0 - 0

Pentru a participa la joc, trebuie să aveți suficiente fonduri pentru a vă acoperi pariurile. Puteți vedea SOLDUL dvs. curent pe ecran.

SOLD
€ 100,000

ETALARE JETOANE vă permite să selectați valoarea fiecărui jeton pe care doriți să îl pariați. Vor fi permise numai jetoane cu valori ce pot fi acoperite de soldul dvs. curent.



După ce ați selectat un jeton, plasați pariul printr-un simplu clic/atingere a punctului de pariere corespunzător de la masa de joc. De fiecare dată când faceți clic/atingeți punctul de plasare a pariului, suma pariului crește cu valoarea jetonului selectat sau până la limita maximă pentru tipul de pariu pe care l-ați selectat. După ce ați pariat limita maximă, nu vor fi acceptate fonduri suplimentare pentru pariul respectiv și un mesaj va apărea deasupra pariului pentru a vă informa că ați pariat suma maximă.

După ce ați plasat un pariu valid, faceți clic/atingeți butonul ARUNCARE pentru a arunca zarurile.



Butonul DUBLARE (2x) devine disponibil după ce ați plasat orice pariu. Fiecare clic/atingere dublează toate pariurile până la limita maximă. Rețineți faptul că trebuie să aveți un sold al contului suficient pentru a dubla TOATE pariurile plasate.



Butonul REVOCARE îndepărtează ultimul pariu plasat.



Puteți face clic/atinge în mod repetat pe butonul REVOCARE pentru a îndepărta mizele una câte una, în ordine inversă a plasării lor. Puteți șterge toate pariurile dvs. ținând apăsat butonul REVOCARE.

Indicatorul PARIUL TOTAL afișează suma totală a tuturor mizelor plasate în runda curentă.



Sunet

Butonul SUNET va dezactiva/activa toate sunetele și vocea din joc. Rețineți faptul că, dacă treceți la alte mese, sunetul se va activa automat.



Puteți modifica setările pentru sunet prin clic/atingerea butonului SETĂRI.

Istoric joc

Butonul ISTORIC va lansa o fereastră care prezintă toate rundele de joc (aruncări ale zarurilor) pe care le-ați jucat și rezultatele rundelor respective. Vor fi afișate doar rundele de joc (aruncări ale zarurilor) la care pariurile au fost soluționate. Pentru a consulta toate aruncările anterioare ale zarurilor, deschideți detaliile.



Puteți revedea activitatea dvs. anterioară în cadrul jocului prin revederea:

- ISTORICULUI CONTULUI – afișează istoricul complet al contului dvs. sub forma unei liste de date, jocuri, sume pariate și câștiguri acordate. În partea de sus a listei apare runda jocului terminată cel mai recent.
- ISTORICULUI JOCULUI – afișează istoricul dvs. referitor la un joc anume după ce atingeți/faceți clic pe jocul din coloana JOC.

Setări

Butonul SETĂRI lansează un meniu cu setări la dispoziția utilizatorului.

Setările alese vor fi aplicate imediat și vor fi memorate la profilul dvs. Setările memorate vor fi lansate automat atunci când vă conectați de pe orice dispozitiv.

Puteți modifica setările dvs. generale și ale jocului.



Setările sunt organizate în mai multe file principale din fereastra SETĂRI:

SUNET

Puteți dezactiva/activa opțiunile VOCEA CRUPIERULUI și SUNET JOC, precum și volumul pentru acestea.

ASISTENȚA CRUPIERULUI

Puteți alege să continuați parierea sau să nu continuați parierea pe același loc de pariere care a câștigat la ultima aruncare.

Depuneri și retrageri

Butonul CASIER va deschide fereastra casier/bancă, pentru depuneri și retrageri.



Pariere responsabilă

Butonul PARIERE RESPONSABILĂ vă permite să accesați pagina care prezintă politica de joc responsabil. Această pagină oferă informații și linkuri utile despre comportamentul corect la jocurile online și vă arată cum să setați limitări sesiunilor jocului dvs.



Număr joc

Fiecare rundă a jocului (aruncare a zarurilor) este identificată de un NUMĂR JOC unic.

Acest număr reflectă momentul începerii rundei jocului în format GMT prin *oră:minute:secunde*. Vă rugăm utilizați acest număr al jocului pentru referință (sau efectuați o captură de ecran a numărului jocului) în cazul

În care doriți să contactați serviciul de asistență pentru clienți referitor la o rundă anume.

Politica de deconectare

În cazul apariției unei deconectări după plasarea unui pariu, dar înainte de a face clic/atinge butonul ARUNCARE, pariul va fi returnat dacă reconectarea nu are loc în 20 minute.

Dacă apare deconectarea după ce se face clic pe/atinge butonul ARUNCARE și reconectarea nu are loc în 20 minute, pariurile plasate sunt soluționate și faza jocului este actualizată în absența dvs. La reconectare, puteți vedea rezultatele pariului în fereastra Istoric.

Rețineți că, chiar dacă vă aflați la masă, însă nu jucați (plasați sau schimbați pariurile și faceți clic pe/atingeți butonul ARUNCARE), și această situație va fi considerată o deconectare.

Mai multe jocuri

Butonul Joc Live poate fi selectat în orice moment.



Făcând click/atingând butonul Joc Live, veți merge direct la masa Craps Live.

Taste de comandă rapidă

Tastele de comandă rapidă pot fi utilizate pentru a efectua rapid funcții utile ale jocului.

TASTĂ	FUNCȚIE
Taste numerice de la 1 în sus	Selectați jetonul dorit de pe afișajul cu jetoane. Tasta „1” corespunde celui mai din stânga jeton cu cea mai mică valoare. Tasta „2” selectează jetonul cu următoarea valoare cea mai mare și așa mai departe.
SPACEBAR (BARA DE SPAȚIU)	Faceți clic pe SPACEBAR pentru a vă dubla pariul.

TASTĂ	FUNCȚIE
CTRL+Z (CMD+Z), ȘTERGERE, BACKSPACE	Anulează ultima dvs. miză. Apăsați continuu pe timp de 3 secunde pentru a îndepărta toate mizele.
ESC	Atunci când este posibil, tasta ESC se poate utiliza pentru: <ul data-bbox="613 449 1356 558" style="list-style-type: none">• ieșire din modul ecran complet• Închiderea unei ferestre pop-up deschise (Istoric, Ajutor, Setări etc.)