



Pour 6 à 12 joueurs
(& des spectateurs)
de 30 mn à 1h00

Matériel :

2 dés à 6 faces
1 piste de dés
1 tapis de mise
Des jetons de mise

Les règles du craps sont apparues en Angleterre à la fin du 18^{ème} siècle, mais c'est au milieu du 19^{ème} que lui fut donné ce nom qui signifie « déchet, foutaises », voire pire encore...

C'est un jeu de hasard et de paris complexe dont nous vous proposons une version simplifiée permettant de mettre facilement des parties en place.

Préparation du jeu

Dans les casinos, le personnel est présent autour de la table sous la forme d'un « équipage » composé de 4 personnes :

- Le superviseur qui veille au bon déroulement du jeu,
- Le croupier qui récupère les dés après le lancer, annonce les résultats et participe à l'ambiance endiablée des parties de craps en encourageant les joueurs par des phrases rituelles : « *Si vous ne pariez pas, vous ne pouvez pas gagner !* », « *Nouveau lanceur, c'est à vous !* », « *Du calme, du calme les parieurs !* »...
- 2 donneurs qui aident les joueurs à placer leurs paris et payent les gagnants.

Ces 4 postes peuvent être tenus par la même personne.

Au début du jeu, les joueurs reçoivent leurs jetons de mise.
La piste de dés doit être visible et accessible.

Il faut prévoir un tapis de jeu séparé en deux pour que les joueurs misent leurs jetons sur « **GAGNÉ** » ou « **PERDU** » :



La partie

L'un des joueurs est tiré au sort pour lancer les dés : le lanceur. Tous les joueurs parient sur le fait que le lanceur va gagner ou perdre son lancer. Le lanceur doit parier sur « GAGNÉ ».

Le croupier donne les dés au lanceur qui les lance sur la piste :

- s'il fait 7 ou 11, le lanceur gagne,
- s'il fait 2, 3 ou 12 c'est un craps, le lanceur perd,
- s'il fait 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 le coup est nul ; le croupier rend les dés au lanceur qui tente sa chance à nouveau (les paris restent sur la table).

Paiement des mises

Lorsque le lanceur fait un coup gagnant, les donneurs payent les parieurs gagnants 1 fois leur mise et ramasse les paris perdants. Lorsque le lanceur fait un coup perdant, les donneurs payent les parieurs perdants 1 fois leur mise et ramasse les paris gagnants.

Le joueur à gauche du lanceur devient le nouveau lanceur, et ainsi de suite...

Bon jeu.

Le Craps / annexe 1 : indicateurs de mise (à placer sur le tapis)

GAGNÉ

« *CRAPS* »

PERDU

Le Craps / annexe 2 : les coups gagnants et perdants

| nombres | résultat |
|---|----------------------------------|
| 7 et 11 | GAGNÉ ! |
| 2 , 3 et 12 | « CRAPS » PERDU ! |
| 4 , 5 , 6 , 8 , 9 et 10 | NUL ON RELANCE LES DÉS |

Bon jeu.