

CRAPS

Craps ist ein Würfelspiel, bei dem die Spieler das Glück in der Hand haben. Ein Spieler, der Shooter, würfelt, während alle anderen ihre Wetten setzen.

Come Out Roll / Eröffnungswurf

Der erste Wurf einer Runde heißt Come Out Roll und soll einen Point erzielen. Hier werden bestimmte Wetten gesetzt: Pass oder Don't Pass, wobei der Shooter auf Pass setzen muss.

Pass Line / Don't Pass-Line

Fällt beim Come Out Roll die 7 oder 11, gewinnt der Einsatz auf der Pass-Line und der Eröffnungswurf wird von demselben Shooter wiederholt. Bei 2, 3 oder 12 verliert die Pass-Line und der Shooter muss die Würfel an seinen Nachbarn für einen neuen Eröffnungswurf weitergeben. Umgekehrt gewinnt der Einsatz auf Don't Pass bei 2, 3 oder 12 und verliert bei 7 oder 11.

Point

Fällt beim Come Out Roll eine der übrigen Zahlen (4, 5, 6, 8, 9, 10), so ist sie der Point und erst dann ist die Spielrunde eröffnet. Die Einsätze auf Pass und Don't Pass bleiben liegen und dürfen nicht verändert werden. Der Shooter würfelt jetzt so lange, bis noch einmal der Point oder die 7 fällt.

Kommt der Point, ist die Runde beendet und der Shooter und die Pass Line haben gewonnen, während die Einsätze auf Don't Pass verlieren. Fällt die 7, ist die Runde beendet und der Shooter und die Pass Line haben verloren, während Don't Pass gewinnt. Einsätze auf Pass und Don't Pass werden immer einfach ausgezahlt.

Folgende Wetten können nach dem Eröffnungswurf abgeschlossen werden:

Field

Im Feld „Field“ wird darauf gewettet, dass im nächsten Wurf eine 2, 3, 4, 9, 10, 11 oder 12 gewürfelt wird. Die Einsätze werden einfach, bei einer 2 oder 12 doppelt ausgezahlt. Fällt keine der Zahlen, ist der Einsatz verloren.

Big 6 und Big 8

In diesen Feldern wird darauf gewettet, dass eine 6 vor der 7 beziehungsweise eine 8 vor der 7 fällt. Bei einer 7 ist der Einsatz verloren, bei allen anderen Zahlen passiert nichts. Die Einsätze können hier jederzeit verändert oder zurückgezogen werden, ausbezahlt wird einfach.

Hard Bets

Als Hard Bets werden die Wettfelder in der Mitte des Spieltisches bezeichnet. Gewettet wird darauf, dass die abgebildete Würfelsumme auf „hartem Weg“ als Pasch gewürfelt wird. Fällt die 7 oder die Zahl auf „leichtem Weg“ (zum Beispiel die 4 als 3+1), ist die Wette verloren. Diese Wetten können jederzeit verändert werden und sind unabhängig vom Eröffnungswurf (Come Out Roll). Die Auszahlungsquote ist in dem jeweiligen Feld angegeben.

Any Craps und Seven

Im Feld Any Craps wird darauf gewettet, dass im nächsten Wurf eine 2, 3 oder 12 fällt. Bei allen anderen Zahlen ist die Wette verloren. Ähnlich gilt für das Feld Seven, dass der Einsatz gewinnt, wenn im nächsten Wurf die 7 fällt, und bei allen anderen Zahlen verliert.

Come / Don't Come

Die Come und Don't Come-Wetten entsprechen grundsätzlich der Pass und Don't Pass-Wette. Sie können erst abgeschlossen werden, nachdem beim Eröffnungswurf (Come Out Roll) ein Point erzielt wurde.

Horn Bets

Diese Felder befinden sich unterhalb der Hard Bets in der Mitte des Tableaus. In den einzelnen Feldern (2, 3, 11, 12) wird darauf gewettet, dass im nächsten Wurf die entsprechende Zahl gewürfelt wird. Bei allen anderen Zahlen ist der Einsatz verloren. Hier ist die Auszahlung am höchsten, 3 und 11 gewinnen 15fach, 2 und 12 sogar 30fach.

Wir vermieten [Craps](#) und viele andere Spieltische mit Croupiers und allem Drum und Dran!