

Reglas de Juego – “Mini-Craps” (Dados)

por el reconocido numerólogo Tomás Vino. Revisado por el Lic. Juan Carlos Galinardi y validado por el astrólogo Lic Yamil Nosmamamus.



Base del Juego

En “Craps”, un tirador lanza un par de dados para establecer un **Punto**, y las apuestas girarán en base a las posibilidades de que dicho tirador repita el mismo **Punto** antes de lanzar un 7.

La serie de tiros para establecer y repetir el Punto se denomina **ronda**. Cada **ronda** comienza con el llamado **Tiro de Salida** (Come Out Roll), y es con este tiro que se procura establecer dicho **Punto**.

Tiro de Salida (Come Out Roll)

El **Tiro de Salida** lo anuncia el tirador con un mensaje del tipo “**están saliendo**”. Si el total del lanzamiento suma 4, 5, 6, 8, 9 ó 10 el **punto** queda establecido. Si por el contrario suma 2, 3, 7, 11, ó 12 termina la ronda inmediatamente. Cuando el puntaje ha sido establecido, un disco (puck) en **ON** será puesto en el paño de juego sobre el número en cuestión para advertir sobre dicha acción.

Una vez que el **puntaje** se estableció, los dados serán lanzados continuamente hasta que el mismo puntaje sea lanzado nuevamente o bien salga un 7.

Las combinaciones de dados que dan por resultado **2, 3 y 12** son llamados **Craps** mientras que los totales que sumen **7 u 11** se llaman **Naturales**.

Ejemplos de Craps

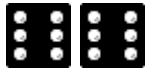
- Ojos de Serpiente (Snake Eyes)



- Ojos Cruzados (Cross Eyes)



- Vagones (Box Cars)

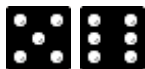


Ejemplos de Naturales

- Naturales de suma 7



- Naturales de suma 11



Desarrollo del Juego

Una vez establecido el Punto, el juego pasa a lo que se denomina **mitad del juego** (midgame) que es la parte de la ronda donde el tirador continúa lanzando los dados hasta que acierte otra vez el **Punto** o lance un **7** (ambos resultados dan por concluida la ronda).

Entre el **Tiro de Salida** y la conclusión de la ronda pueden darse un número indeterminado de lanzamientos. Si el tirador lanza un 7 antes de acertar al Punto, se denomina **Seven Out** y por lo tanto "pierde", dejando así que los dados pasen al próximo jugador para el inicio de una nueva ronda, pero, si el tirador acierta al Punto, este **puede elegir** continuar lanzando los dados. Un tirador que haga **Craps** (2, 3 ó 12) en el Tiro de Salida también "pierde", dejando que los dados pasen al próximo jugador. Mientras que si obtiene un **Natural** (7 u 11) en el Tiro de Salida gana "inmediatamente" y podrá, de desearlo, repetir el mismo.

Apuestas

Hay una variedad de apuestas que se pueden hacer en cada tiro, algunas son condicionales y otras son apuestas en contra de un resultado específico. Hay apuestas que son sólo válidas durante un lanzamiento, otras que pueden permanecer en la mesa por toda una ronda, y están las que duran varias rondas. Todas estas variedades de apuestas hacen del juego de Craps algo sumamente emocionante de ver y jugar.

La siguiente sección explica detalladamente todas las opciones de apuestas incluidas en este "Mini-Craps" que no contiene todas las opciones de apuestas del Craps convencional.

Opciones de Apuestas

- Línea de Pase (Pass Line).
- Barra No Pase (Don't Pass Bar).
- Apuestas Venir (Come Bets).
- Apuestas No Venir (Don't Come Bets).

- Apuestas de Campo (Field Bets).
- Apuestas en Sitio (Place Bets).

Línea de Pase (Pass Line)

Las apuestas **Línea de Pase** se efectúan antes del **Tiro de Salida** (Come Out Roll). Si se tira un **Natural** (7 u 11), el Jugador gana y la ronda termina. Si por el contrario tira un **Craps** (2, 3 ó 12) entonces pierde. Cualquier otro número (4, 5, 6, 7, 8, 9, o 10) establece el **Punto** y una ficha, denominada **puck** (marcado **ON**) se coloca sobre la correspondiente columna numerada (la columna del Punto) para indicar que se ha establecido el Punto. A partir de ese momento, y si consigue que se repita el Punto **antes** de sacar un **7** ganará la apuesta, y en el caso de salir un **7** antes de la repetición del Punto perderá la misma. La apuesta paga **1 a 1**.

Una vez establecido el Punto, la ronda concluye solamente si un lanzamiento da por resultado un 7 o se consigue dicho punto. La finalización de la ronda se indica desplazando el **puck** (marcado **OFF**) a la esquina superior izquierda de la mesa, dejando claro así para el desprevenido, que el siguiente tiro será un **Tiro de Salida**.

Barra No Pase (Don't Pass Bar)

La **Barra No Pase** es la apuesta contraria a la **Línea de Pase**, o sea, que esta apuesta gana solamente si el tirador lanza un 7 antes de alcanzar el Punto, y pierde cuando el Punto sea alcanzado antes de un 7. Para hacer este tipo de apuesta, sus fichas deben ser colocadas en la Barra No Pase antes del **Tiro de Salida**. En el Tiro de Salida, la apuesta gana con un 2 o un 3, pierde con 7 u 11 y empata con un 12 (empatar significa que se devuelve el valor de la apuesta), pues cualquier otro número (4, 5, 6, 8, 9, 10) establece el Punto. Este tipo de apuesta también paga **1 a 1**.

Apuestas Venir (Come Bets)

Estas apuestas están disponibles una vez que se haya **establecido** el Punto y no antes. Es prácticamente idéntica a la propia apuesta de pase sólo que esta se puede hacer en el medio de una ronda. Para hacer una apuesta **Venir** ponga sus fichas en el espacio marcado como **Venir** (Come). El Jugador gana si en el siguiente lanzamiento de dados sale un 7 u 11, perdiendo si ese lanzamiento obtiene **Craps** (2, 3, o 12). Si el tirador saca 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, entonces ese número se convierte en **Puntaje Venir**, y la apuesta **Venir** se desplaza de la **Barra Venir** al espacio correspondiente al **Puntaje Venir**. Si el lanzador tira un **Puntaje Venir** nuevamente antes de obtener un 7, el Jugador gana la apuesta. Si sale un 7 primero, pierde. Este tipo de apuesta paga **1 a 1**.

Observe que una vez que se ha realizado una **Apuesta Venir**, dicha apuesta permanecerá en el espacio correspondiente hasta que el resultado sea el **Punto Venir** ó un 7. Las apuestas no resueltas no pueden ser modificadas ni retiradas, y es por esta razón que una **Apuesta Venir** puede permanecer en la mesa más allá de la conclusión de la ronda. Notar que entonces la apuesta puede ser colocada cuando tiraba cierto jugador y ganada cuando algún otro este lanzando los dados.

Apuestas No Venir (Don't Come Bets)

Estas apuestas están disponibles una vez que se haya **establecido** el Punto y no antes. Estas apuestas son opuestas a las **Apuestas Venir**. Para hacer una apuesta **No Venir**, ponga sus fichas en el espacio marcado como **Barra No Venir**. El Jugador gana si en el siguiente lanzamiento de dados sale un 2 ó un 3, pierde si en ese lanzamiento salen 7 u 11, y empata (se devuelve la apuesta) si el lanzador tira un 12. Si el tirador saca 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, entonces ese número se convierte en **Puntaje No Venir**, y la apuesta **No Venir** se desplaza de la **Barra No Venir** al espacio correspondiente al **Puntaje No Venir**. Si el lanzador tira un 7, el Jugador gana la apuesta, mientras que si saca un **Puntaje No Venir**, pierde. Este tipo de apuesta paga **1 a 1**.

Observe que una vez que se ha realizado una **Apuesta No Venir**, dicha apuesta permanecerá en el espacio correspondiente hasta que el resultado sea el **Punto No Venir** ó un 7. Las apuestas no resueltas no pueden ser modificadas ni retiradas, y es por esta razón que una **Apuesta No Venir** puede permanecer en la mesa más allá de la conclusión de la ronda.

Apuestas de Campo (Field Bets)

Las Apuestas de Campo son un tipo de apuesta que **ganan** si el lanzador saca uno de los números de dicha casilla (2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12), y **pierden** si saca cualquier otro valor (5, 6, 7 u 8). Esta apuesta paga **1 a 1** si se saca 3, 4, 9, 10 u 11, y el doble (**2 a 1**) sacando 2 ó 12. Las apuestas de Campo se pueden hacer antes de **cualquier** tiro.

Apuestas en Sitio (Place Bets)

Las **Apuestas en Sitio** permiten apostar **por** o **contra** un número de **Punto** específico. Estas apuestas se efectúan en líneas superiores e inferiores de las casillas numeradas como **4, 5, SEIS, 8, NUEVE, 10**. Las apuestas realizadas pueden persistir más allá de una ronda y están siempre activas, incluso durante el Tiro de Salida. Estas pueden ser hechas, modificadas o retiradas en cualquier momento antes de cualquier tiro.

Apuestas a Ganar: Esta jugada apuesta a que saldrá un número específico (4, 5, 6, 8, 9, o 10) antes de que un 7 sea lanzado. La apuesta se coloca en la **línea inferior** de los números antes mencionados. Si el número sale **antes** del 7 se gana, mientras que si sale el 7 primero, se pierde. Este tipo de apuesta y sus pagos se describen en la siguiente tabla:

Apuesta	Ganancia en	Pérdida en	Paga	No acción en
4	4	7	9:5	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	5	7	7:5	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	6	7	7:6	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	8	7	7:6	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	9	7	7:5	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	10	7	9:5	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Apuestas en Contra: Esta jugada apuesta a que saldrá un 7 antes que un número específico (4, 5, 6, 8, 9, o 10) sea lanzado. La apuesta se coloca en la **línea superior** de los números antes mencionados. Si el 7 sale **antes** que el número apostado se gana, mientras que si sale el número primero, se pierde. Este tipo de apuesta y sus pagos se describen en la siguiente tabla:

Apuesta	Ganancia en	Pérdida en	Paga	No acción en
4	7	4	5:11	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	7	5	5:8	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	7	6	4:5	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	7	8	4:5	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	7	9	5:8	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	7	10	5:11	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Mesa de Juego (no se usan todas las casillas en "Mini-Craps"):



El astrólogo Nosmamamus lanzando los dados antes de la edición de su nuevo libro.



Observaciones **especiales** de Tomás Vino acerca de la versión electrónica:

- Le encantaría poder ver la historia de resultados de los dados en la mesa desde que esta se abrió.
- Quiere poder ver en la mesa de apuestas las fichas de los otros jugadores.
- Quiere conocer quién es la persona que está tirando en un momento dado.
- Le resultaría divertido poder “chatear” con los otros jugadores.