**Juego de Casino: Craps**

**Realizado por:** Daniel Muñoz Pérez, Christian Andrade.

**Descripción:** Cuando se juega en un casino contra la banca, o casa, un jugador realiza diversas apuestas al resultado que se obtendrá en los dados. Para comenzar el juego, durante lo que se conoce como «tiro de salida», el jugador necesita realizar una apuesta que se conoce como «línea de pase», en la que se busca obtener un siete (conocido como «siete natural» o «siete ganador») o un once en la combinación de dados para ganar la apuesta, que paga uno a uno. Si por el contrario obtiene un dos, tres o doce (números conocidos como «craps») pierde automáticamente su apuesta y necesitará colocar de nuevo una apuesta para seguir tirando. Si durante este lanzamiento no se cumple ninguna de las condiciones el jugador sigue tirando hasta perder o ganar. En este momento se considera que la ronda ha terminado y el juego vuelve a comenzar. **Para nuestra variación del juego la apuesta de “línea de pase” no será obligatoria cada vez que se inicie una nueva ronda.**

**Modalidades de apuesta**

1. **Segura:** Gana con cualquier suma en los dados menos siete. **CA: 1.2**
   1. **Probabilidad de ganar:** 5/6, **Probabilidad de perder:** 1/6
2. **Barra de No pase:** Esta apuesta se realiza apostando a los números faltantes en la puesta de “línea de pase” es decir, se apuesta a que saldrá un 4, 5, 6, 8, 9 o 10.  **CA: 1.5**
3. **Par:** Gana si obtiene un par en uno de los dados. **CA: 2**
   1. **Probabilidad de ganar:** 1/2, **Probabilidad de perder:** ½
4. **Línea de pase:** Es la apuesta principal del juego. Durante el tiro de salida, si se obtiene un siete u once en los dados se gana la apuesta. Por el contrario, se pierde con un dos, tres o doce. Si no sucede ninguno de los dos casos el jugador tira los dados de nuevo, hasta sacar un resultado ganador (7,11) o uno perdedor (2,3 y 12) uno. **CA: 4,5.** 
   1. **Probabilidad de ganar:** 8/36**, Probabilidad de perder:** 4/36
5. **Hop:** Es una apuesta a una combinación específica en los dados para el siguiente tiro, por ejemplo, en un hop 5—1 se apuesta a que se obtendrá en los dados esa combinación exacta, un cinco en un dado y un uno en el otro. La apuesta paga quince a uno en el caso de combinaciones sencillas y treinta a uno en el caso de combinaciones difíciles o «duros». **CA:36**
   1. **Probabilidad de ganar:** 1/36, **Probabilidad de perder:** 35/36