

# REGLAS DE JUEGO

---

FIRST PERSON CRAPS



Objetivo del juego

**First Person Craps (Craps En Primera Persona)** es un juego emocionante de oportunidad que se juega con tres dados regulares con valor nominal de 1 a 6. El objetivo del juego es predecir el resultado de los dos dados en total, según las apuestas seleccionadas.

Reglas del juego





Hay una amplia selección de apuestas en la mesa de dados, cada tipo tiene su propio pago y condiciones para ganar, y cada tipo de apuesta requiere diferentes totales de dados para ser lanzada. Algunas apuestas se resuelven en un solo tiro mientras que otras pueden tomar varios tiros hasta que se resuelven.

El juego se desarrolla en dos fases: la fase de **Tirada de salida** y la fase de **Tirada de punto**. Es posible hacer apuestas durante las dos fases de los juegos. Por cada tirada, el lanzador de dados lanza los dos dados a la pared del otro lado de la mesa. El resultado se muestra cuando los dos dados se han detenido en la mesa.

El disco en la interfaz de usuario mostrará si la siguiente tirada es una **Tirada de salida** (disco: "OFF") o una **Tirada de punto** (disco: "ON"). Esto es útil de saber ya que puedes hacer diferentes apuestas dependiendo de la fase en la que estés jugando.



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

 7:1	 9:1
HARDWAYS	
 9:1	 7:1



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

 7:1	 9:1
HARDWAYS	
 9:1	 7:1

El curso del juego comienza con una Tirada de salida ("OFF") para las apuestas fundamentales de Línea de pase o No Pase. Si la suma de los dos dados es 7 u 11, ganas en tu apuesta de la Línea de pase. Si la suma de los dados es 2 o 3, ganas en la apuesta No Pase, y empatas en la apuesta No Pase si la suma es 12. Entonces las

apuestas se devuelven y termina la partida. De cualquier manera la apuesta se resuelve y se realiza una nueva Tirada de salida.

Si se consigue cualquier otro total (4, 5, 6, 8, 9 o 10) ese total se llama Punto. El disco ahora cambia a “ON” y se coloca junto al total tirado en el cuadro de apuestas o en el resaltado. El juego permanecerá en la fase de tirada de puntos hasta que se consiga un total de 7, o hasta que se vuelva a tirar el mismo número de puntos.

A diferencia de cualquier otra apuesta que se pueda hacer en cualquier fase de tirada, las apuestas en la línea de pase o en la de no pase solo están disponibles durante la fase de tirada de salida (disco: “OFF”). Si te uniste a la partida durante la fase de tirada de puntos, puedes participar en la tirada haciendo apuestas en Venir o No Venir. Estas apuestas son muy parecidas a las apuestas de la Línea de Pase y No Pase, excepto que obtendrá un nuevo número de punto tirado marcado por tus fichas.

Independientemente de la fase del juego, siempre puedes hacer apuestas antes del próximo lanzamiento de los dados durante el tiempo de apuestas.

Entonces simplemente haz clic/toca el botón TIRAR para que se tiren los dados.



NOTA: Para aprender a jugar a Craps a tu propio ritmo, haz clic o toca en el icono del Menú de Craps y selecciona “TUTORIAL DE CRAPS”.

### Tipos de apuestas

Todas las apuestas en Craps se agrupan en dos categorías: **Apuestas “A varios tiros”** y **“A un tiro”**, cada una es una apuesta independiente y tiene su propio pago.

### Apuesta a varios tiros

Estas apuestas no pueden ser resueltas en el primer tiro y permanecerán en la mesa hasta que se consiga un total de 7 o hasta que el mismo número de punto elegido o establecido sea tirado.

- A. **Línea de pase (Pass Line)** — esta apuesta solo está disponible durante la fase de tirada de Salida (disco: “OFF”). Ganas si el total de los dos dados es un 7 o un 11, y pierdes si el total de los dos dados es 2, 3 o 12. Durante la tirada de puntos, ganas si los dos dados sacan el mismo número de puntos antes de un 7.
- B. **No pase (Don't Pass)** — esta apuesta solo está disponible durante la fase de Tirada de salida (disco: “OFF”). Durante la Tirada de salida, ganas si los dos dados sacan un 2 o un 3, y empatas si la suma es 12 y se devuelve tu apuesta. Si los dos dados sacan 7 u 11, pierdes. Durante la tirada de puntos, ganas si los dos dados sacan un 7 antes de que salga el mismo número de punto.
- C. **Venir (Come)** — esta apuesta solo está disponible durante la fase de tirada de puntos (disco: “ON”). Puedes hacer tantas apuestas Venir como quieras mientras estés en esta fase de tirada. Las apuestas a venir se ganan si se saca 7 u 11, y se pierden si se saca un total de 2, 3 o 12. Si se saca cualquier otro total (4, 5, 6, 8, 9 o 10), las fichas se mueven a la esquina inferior izquierda del número tirado para marcar el punto. Ganas si el mismo número de puntos se vuelve a sacar antes de un 7.
- D. **No venir (Don't Come)** — esta apuesta solo está disponible durante la fase de tirada de puntos (disco: “ON”). Puedes hacer tantas apuestas No venir como quieras mientras estés en esta fase de tirada. Las apuestas a “No venir” ganan si se saca un total de 2 o 3, y empatas si la suma tirada es de 12 y se devuelve tu apuesta. Si los dos dados sacan 7 u 11, pierdes. Si se saca cualquier otro total (4, 5, 6, 8, 9 o 10), las fichas se mueven a la esquina superior izquierda del total tirado para marcar el punto. Ganas si sacas un total de 7 antes de que se vuelva a sacar el mismo número de punto.
- E. **Arriesgar (Take Odds)** — esta apuesta solo está disponible para apuestas de Línea de pase o Venir que tengan un punto establecido. Un punto de apuesta circular aparecerá al lado de la apuesta para mostrar que esta apuesta puede ser jugada. Esto se llama “Arriesgar” porque paga las verdaderas probabilidades del punto establecido contra un 7. Esta apuesta se gana junto con la apuesta Línea de pase o Venir. La apuesta máxima a Probabilidades que se puede realizar se basa en el multiplicador especificado en los Límites de apuestas y se multiplica por tu apuesta a Línea de pase o Venir correspondientemente.
- F. **Dejar riesgo (Lay Odds)** — esta apuesta solo está disponible para apuestas de No pase o No venir que tengan un punto establecido. Un punto de apuesta circular aparecerá al lado de la apuesta para mostrar que esta apuesta puede ser jugada. Esta apuesta también paga verdaderas probabilidades contra el punto establecido y ganará junto con la apuesta de No Pase o No Venir. La apuesta máxima a Probabilidades que se puede realizar se basa en el multiplicador especificado en los Límites de apuestas y se multiplica por tu apuesta a No pase o No venir correspondientemente.
- G. **Punto ganador (Place to Win)** — se apuesta a que un total de 4, 5, 6, 8, 9 o 10 será tirado antes de un 7. Selecciona el número que crees que saldrá y haz la apuesta en el correspondiente punto de apuesta etiquetado como “GANAR”. Ganas si este número se vuelve a sacar antes de un 7.

- H. **Punto perdedor (Place to Lose)** — se apuesta a que el 7 saldrá antes del 4, 5, 6, 8, 9 o 10. Selecciona el número contra el que quieres apostar y haz las apuestas en el punto de apuesta correspondiente etiquetado “LOSE” (PERDER). Ganas si el 7 sale antes de este número.
- I. **Hardways** — haz la apuesta a cualquiera o todos los pares de Difíciles (2 y 2, 3 y 3, 4 y 4, y 5 y 5). Ganas si se saca la pareja exacta. Estas apuestas se pierden si se saca cualquier combinación de 7 o si se saca una combinación fácil (no un par) del total. Por ejemplo, una apuesta a Difícil 4 ganará si los dados muestran 2 y 2, pero perderá si muestra 3 y 1, o cualquier combinación de 7. Puedes elegir entre hacer tu apuesta a todos los números Difíciles haciendo clic/tocando en “HARDWAYS” en el cuadro de apuestas. Las apuestas se realizarán siempre que haya saldo suficiente y no se haya alcanzado el límite de apuesta máxima.

### Apuesta a una tirada

Cada apuesta de Una tirada es válida para una sola tirada y se resolverá después de cada uno de ellas. Las apuestas de Una tirada siempre se pueden hacer, tanto en la Tirada de salida como en la de Punto. Puedes elegir entre hacer tu apuesta a todas las apuestas a Una tirada haciendo clic/tocando en “ONE ROLL” en el cuadro de apuestas. Las apuestas se realizarán siempre que haya saldo suficiente y no se haya alcanzado el límite de apuesta máxima.

- J. **Campo (Field)** — esta apuesta cubre todos los totales de 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12. Paga 1:1, excepto el total de 2 y 12 que paga 2:1.
- K. **Siete (Seven)** — esta apuesta cubre cualquier combinación tirada de 7 (1 y 6, 2 y 5 etc.).
- L. **Craps** — esta apuesta cubre cualquiera de los números de los dados, que son totales de 2, 3 o 12.
- M. **Crap 2** — coloca tu apuesta exactamente en el total de 2.
- N. **Crap 3** — haz tu apuesta exactamente en el total de 3.
- O. **Crap 12** — haz tu apuesta exactamente en el total de 12.
- P. **Once (Eleven)** — coloca tu apuesta exactamente en el total de 11.
- Q. **C · E (Craps y Once)** — esta apuesta cubre la combinación de cualquier total de Craps (2, 3 y 12), y la apuesta al Once (11). Si sale alguno de los números de Craps, se paga 3:1 pero si sale el 11, se paga 7:1.

### Pagos

El pago dependerá del tipo de apuesta que se haya hecho.

APUESTA	PAGOS
Línea de pase/No pase	1:1
Venir/No venir	1:1
Arriesgar de Línea de pase/Venir	2:1
4 o 10	3:2
5 o 9	6:5

APUESTA	PAGOS
6 u 8	
Dejar riesgo de No pase/No venir	1:2
4 o 10	2:3
5 o 9	5:6
6 u 8	
Posición ganadora 4 o 10	9:5
Posición ganadora 5 o 9	7:5
Posición ganadora 6 u 8	7:6
Posición perdedora 4 o 10	5:11
Posición perdedora 5 o 9	5:8
Posición perdedora 6 u 8	4:5
Difícil 4 o 10	7:1
Difícil 6 u 8	9:1
<b>APUESTAS A UNA TIRADA</b>	
Campo	1:1
3, 4, 9, 10, 11	2:1
2 o 12	
Siete	4:1
Craps	7:1
Crap 2	30:1
Crap 3	15:1
Crap 12	30:1
Once	15:1
C · E	3:1
2, 3, 12	7:1
11	

Si se producen errores técnicos durante la partida, tanto la propia partida como las apuestas quedarán anuladas.

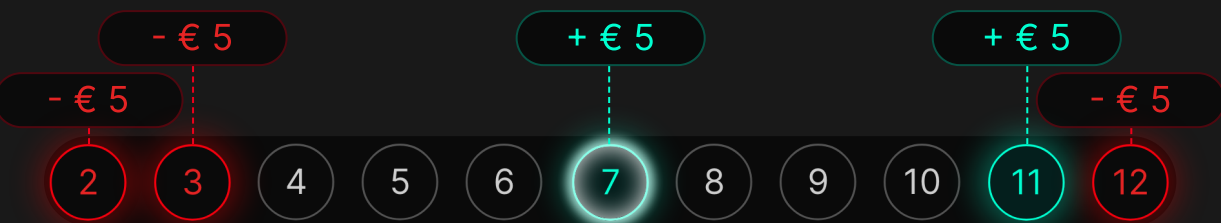
### Retorno al jugador

El porcentaje teórico óptimo de retorno al jugador (RTP) es del 99,17 % basado en la apuesta No pase y No venir si la apuesta a No pase/No venir iguala a la apuesta a “Probabilidades” y ambas han ganado o perdido.

El rango de RTP es del 83,33 %-99,17 %.

### Mis números

Una lista de todos los totales posibles de una tirada de dos dados (totales 2-12) se muestra para guiarte a medidas que juegas la partida. Cuando realizas tu apuesta, el total correspondiente de los datos para ganar en ese punto de apuesta se resaltará. Se te mostrarán también todas las ganancias o pérdidas posibles para cada total posible de los dados.



Naturalmente, si has hecho una apuesta en múltiples puntos de apuestas, Mis Números continuará actualizando y agregando las posibles ganancias o pérdidas de los totales de los dados que tengan múltiples apuestas en ellos.

También puedes elegir apostar directamente desde Mis Números. Al pasar el cursor por encima de un número específico, se resaltarán los puntos de apuesta correspondientes en el cuadro de apuestas. Simplemente haz clic en el número si quieres apostar en todos los puntos de apuestas resaltados.

El resaltado amarillo que aparece en Mis Números indica el último resultado ganador. Esto se actualizará a medida que aparezca el nuevo resultado de las tiradas.

### Desactivar apuestas

Puedes desactivar las apuestas realizadas en los puntos de apuesta Place to Win, Place to Lose y Hardways para que las siguientes tiradas no las resuelvan. Esto se puede hacer durante la fase de tirada de Salida o durante la siguiente tirada independiente de la fase de juego actual. Para desactivar las apuestas, ve al menú de Craps y en Desactivar apuestas selecciona “DURANTE LA SALIDA” o “DURANTE LA SIGUIENTE TIRADA SOLO”.

Si seleccionas “DURANTE LA SALIDA”, las apuestas desactivadas no se resolverán mientras el juego esté en la fase tirada de Salida (disco: “OFF”), independiente de las tiradas que haya. Cuando la partida entre en la fase tirada de puntos (disco: “ON”), las apuestas desactivadas volverán a funcionar.

Si seleccionas “DURANTE LA SIGUIENTE TIRADA SOLO”, las apuestas desactivadas no se resolverán durante una tirada, independientemente de la fase del juego. Tras una tirada, las apuestas desactivadas volverán a funcionar. Solo puedes usar esta función un número limitado de veces en un límite de tiempo. El número de veces restantes que puedes utilizarla se muestra junto al nombre de la función en el Menú de Craps.

Si tienes apuestas desactivadas, aún puedes hacer apuestas en cualquier punto de apuestas. Las apuestas en los puntos de apuesta que no sean Place to Win, Place to Lose y Hardways se jugarán de forma normal, sin embargo, las apuestas adicionales



en los puntos de apuesta Place to Win, Place to Lose y Hardways se desactivarán de acuerdo con la configuración de Desactivar apuestas que hayas seleccionado.

Si desactivas las apuestas durante el tiempo de apuestas, estas estarán desactivadas durante esa ronda. Si desactivas las apuestas después de que se haya acabado el tiempo de apuestas, las apuestas se desactivarán en la siguiente ronda.

Mantener apuestas ganadoras

La función Mantener apuestas ganadoras le permite personalizar su experiencia de apuesta en nuestra mesa de Craps. Para activarla o desactivarla, haga clic/pulse el botón Menú de Craps.

- Si la función Mantener apuestas ganadoras está “ACTIVADA”, la apuesta ganadora se colocará automáticamente en el mismo punto de apuestas para la siguiente tirada. Si se ha producido una desconexión seguida de una reconexión sucesiva a la partida, este ajuste permanecerá activo.
- Si la función Mantener apuestas ganadoras está “DESACTIVADA”, la apuesta original del punto de apuestas ganadora se devolverá al saldo.

Modo Fácil

Prueba el modo Fácil para disfrutar de la emoción y la diversión de Craps en una versión del juego con menos apuestas.

Para activarlo, toca o haz clic en “MODO FÁCIL” en el menú de Craps. Puedes cambiar al modo Fácil en cualquier momento cuando solo hayas hecho apuestas a Posición ganadora o a Una tirada. Si quieres salir del modo Fácil, toca o haz clic en “Jugar a Craps” en el Menú de Craps.

El modo Fácil no afecta a la RTP (Devolución teórica al jugador).

⚡ ROLL BEFORE 7 TO WIN ⚡

<b>WIN 4</b> 9:5	<b>WIN 5</b> 7:5	<b>WIN 6</b> 7:6	<b>WIN 8</b> 7:6	<b>WIN 9</b> 7:5	<b>WIN 10</b> 9:5
---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	----------------------

⚡ ONE ROLL ⚡

<div>SEVEN</div> <div>4:1</div>	<div><div>PAYS DOUBLE</div><div>2</div><div>3·4·9·10·11</div><div>FIELD</div><div>12</div><div>PAYS DOUBLE</div></div>		
<div><div><div></div><div></div></div><div>30:1</div></div>	<div><div><div></div><div></div></div><div>15:1</div></div>	<div><div><div></div><div></div></div><div>15:1</div></div>	<div><div><div></div><div></div></div><div>30:1</div></div>

Historial de tiradas

El Historial de tiradas en la parte superior de la pantalla muestra los resultados de las últimas tiradas. El último resultado se muestra con dados, el resto se muestran con números que indican el total de la suma de los dados.





10 6 8 9 2 10 8 8 10 8 8

## Realización de apuestas

El panel LÍMITES DE APUESTA muestra los límites de apuestas mínimas y máximas permitidas en la mesa, que de vez en cuando pueden cambiar. Abre el panel LÍMITES DE APUESTA para revisar tus límites actuales.

### First Person Craps 5 – 1000 €

Para poder participar en la partida debes contar con fondos suficientes para cubrir las apuestas. Puedes ver tu SALDO actual en tu pantalla.

SALDO  
100.000 €

En el MENÚ DE FICHAS puedes seleccionar el valor de las fichas que desees apostar. Solo dispondrás de fichas con cantidades que se ajusten al saldo actual.



Cuando hayas seleccionado una ficha, haz tu apuesta haciendo clic/pulsando sobre el punto de apuestas correspondiente de la mesa de juego. Cada vez que hagas clic o pulses sobre el punto de apuestas, el valor de la apuesta se verá incrementado por el valor de la ficha seleccionada o hasta el límite máximo para el tipo de apuesta que hayas seleccionado. Una vez que hayas apostado el límite máximo, no se aceptarán fondos adicionales para esa apuesta, y aparecerá un mensaje sobre tu apuesta para notificarte que has apostado el máximo.

Durante el tiempo de apuestas, puedes eliminar o mover apuestas de un punto a otro.

Para eliminar una apuesta, haz clic sobre ella o tócala y, a continuación, arrástrala hasta sacarla del cuadro de apuestas. Si decides salir de la partida antes de que se lancen los dados, no se realizarán cambios en tus apuestas cambiadas o eliminadas.

Al mover una apuesta se elimina la ficha del punto de apuesta original y se coloca en un punto de apuesta nuevo. Para mover una apuesta, haz clic sobre ella o tócala y, a continuación, arrástrala al punto deseado. Si arrastras la apuesta pero no la sueltas o la dejas en un punto de apuesta no disponible, se cancelará la acción y se devolverá la apuesta al punto original.

Puedes eliminar o mover cualquier apuesta excepto las apuestas a Línea de pase o a Venir en las que se ha establecido su respectivo punto. Ten en cuenta que, según la estrategia óptima, no se deben eliminar las apuestas en los puntos de apuesta No pase y No venir.

Además, las apuestas se pueden añadir a apuestas existentes para aumentarlas. Las únicas apuestas que no pueden aumentarse son las apuestas a Línea de pase/No pase y Venir/No venir cuando se ha establecido su respectivo punto.

Después de haber realizado una apuesta válida, haz clic/toca el botón TIRAR para lanzar los dados.



El botón REPETIR permite repetir las mismas apuestas realizadas en la partida anterior. Las apuestas pendientes no afectan a la función REPETIR, sin embargo, si coloca fichas nuevas en algún punto de apuesta, el botón REPETIR no estará disponible en esa ronda.



El botón DOBLAR (x2) se encuentra disponible después de hacer una apuesta. Cada clic/toque duplica todas tus apuestas hasta el límite máximo. Ten en cuenta que tienes que tener saldo suficiente para duplicar TODAS tus apuestas.



El botón DESHACER suprime la última apuesta realizada.



Si haces clic o pulsas repetidamente en el botón DESHACER, se eliminarán una a una las apuestas en el orden inverso al que fueron realizadas. Puedes quitar todas tus apuestas manteniendo presionado el botón DESHACER.

El indicador APUESTA TOTAL muestra la suma total de las apuestas realizadas en la partida actual.



### Tirar los dados

Esta función te permite disfrutar de Craps de una forma más inmersiva. Puedes tirar los dados manualmente cuando hayas hecho tus apuestas. Haz clic/toca y arrastra los dados para apuntar y ajustar la fuerza. Suelta para tirar. El uso de esta función no influye en el resultado aleatorio de la tirada.

### Soporte en directo

Si tienes alguna pregunta sobre el juego, comunícate con Soporte en directo.



### Sonido

La opción Sonido controla todos los sonidos del juego.



### Historial de juego

El Historial del juego te muestra las rondas de juego Evolution y los resultados.



### Configuración

La Configuración te permite personalizar las preferencias de usuario y las guarda en tu perfil.



### Depósito y retirada

El Cajero te permite hacer depósitos y retirar fondos.



### Juego responsable

El botón JUEGO RESPONSABLE permite acceder a la página que describe la política de juego responsable. Esta página muestra información y enlaces de utilidad acerca del uso responsable del juego online, y le informa sobre cómo limitar las sesiones de juego.



### Número de juego

Cada ronda de juego (lanzamiento de dados) se identifica con un NÚMERO DE PARTIDA exclusivo.

# 21:10:10

Este número refleja la hora de comienzo de la partida en *horas:minutos:segundos* (en el huso horario GMT). Utiliza este código numérico como referencia (o haz una captura de pantalla del mismo) si deseas ponerte en contacto con nuestro Departamento de Servicio al Cliente.

## Política de Desconexiones

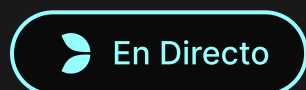
En caso de que se produzca una desconexión después de realizar una apuesta, pero antes de que se haz clic/toca el botón TIRAR, y la reconexión no se produce en 20 minutos, se devolverá la apuesta.

Si se pierde la conexión después de que el botón TIRAR se pulsa/toca y la reconexión no se produce en 20 minutos, las apuestas realizadas siguen siendo válidas y se actualizan en ausencia del jugador. Al volver a conectarse, podrá ver el resultado de cualquier apuesta válida en la ventana del Historial.

Tenga en cuenta que incluso si el jugador está en la mesa pero no juega (ponga o cambie las apuestas y haga clic/toque el botón de TIRAR), también se considerará como desconexión.

## Más juegos

El botón En Directo te conduce a los juegos Evolution conducidos por un presentador en directo.



El Salón Evolution te permite seleccionar un juego de forma sencilla sin salir de la partida actual hasta que elijas un juego nuevo.



## Teclas de acceso directo

Las teclas de acceso directo pueden utilizarse para aplicar rápidamente funciones del juego útiles.

TECLA	FUNCIÓN
Teclas numéricas de 1 en adelante	Selecciona la ficha deseada en la pantalla de fichas. La tecla "1" corresponde a la ficha más a la izquierda con el valor más bajo. La tecla "2" selecciona la siguiente ficha de mayor valor, y así sucesivamente.
BARRA ESPACIADORA	Pulse la BARRA ESPACIADORA para doblar tu apuesta.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPRIMIR, RETROCESO	Deshacer la última apuesta. Pulsa durante 3 segundos para eliminar todas las apuestas.
ESC	Cuando corresponda, la tecla ESC puede utilizarse para: <ul style="list-style-type: none"><li>• Salir de pantalla completa</li></ul>

TECLA	FUNCIÓN
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cerrar una ventana emergente abierta (Historial, Cómo jugar, Configuración, etc.)</li></ul>

# OK

 **JOKERBET**