

ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN

ELEKTRONISCHE LOTTERIEN

FIRST PERSON CRAPS

Spielziel:

„First Person Craps“ wird mit zwei regulären Würfeln mit den Werten 1 bis 6 gespielt. Ziel des Spiels ist es, die Augensumme der beiden Würfel vorherzusagen.

Spielphasen:

Das Spiel findet in zwei Phasen statt: die Come-Out-Wurfphase und die Point-Wurfphase. Es ist möglich, in beiden Phasen des Spiels Einsätze zu platzieren. Der Puck in der Benutzeroberfläche zeigt an, ob der nächste Wurf ein Come-Out-Wurf (Puck zeigt „OFF“ an) oder ein Point-Wurf (Puck zeigt „ON“ an) ist. Je nachdem, in welcher Phase sich das Spiel befindet, können unterschiedliche Einsätze platziert werden (siehe „Einsatzmöglichkeiten“).

Das Spiel beginnt mit einem Come-Out-Wurf („OFF“) und verweilt in der Come-Out-Wurfphase, bis mit beiden Würfeln eine gemeinsame Augenzahl von 4, 5, 6, 8, 9 oder 10 gewürfelt wird (= „Point-Zahl“) und es beginnt die Point-Wurfphase („ON“).

Einsatzmöglichkeiten:

Alle Einsätze bei „First Person Craps“ sind in „Multi-Roll-Bets“ (Mehrfachwurf-Einsätze) und „One-Roll-Bets“ (Einfachwurf-Einsätze) aufgeteilt:

Multi-Roll-Bets:

Multi-Roll-Bets können beim ersten Wurf nicht entschieden werden und die Einsätze bleiben für die Point-Wurfphase auf dem Tisch. Während der Point-Wurfphase wird so lange gewürfelt, bis die Augensumme 7 beträgt oder die Point-Zahl erneut gewürfelt wird. Auf folgende Felder kann gesetzt werden:

Pass Line – Ein Einsatz auf „Pass Line“ ist nur während der Come-Out-Wurfphase möglich. Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme der beiden Würfel 7 oder 11 beträgt, und der Spieler verliert bei einer Augensumme von 2, 3 oder 12. Wenn eine andere Augensumme gewürfelt wird (= Point-Zahl), bleibt der Einsatz liegen und es folgt die Point-Wurfphase. Wird während der Point-Wurfphase die Point-Zahl erneut gewürfelt, gewinnt der Spieler. Wird während der Point-Wurfphase eine 7 gewürfelt, verliert der Spieler.

Don't Pass – Ein Einsatz auf „Don't Pass“ ist nur während der Come-Out-Wurfphase möglich. Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme der beiden Würfel 2 oder 3 beträgt, und der Spieler verliert bei einer Augensumme von 7 oder 11. Bei einer Augensumme von 12 ist es ein Unentschieden und der Spieler erhält seinen Einsatz zurück. Wenn eine andere Augensumme gewürfelt wird (= Point-Zahl), bleibt der

Einsatz liegen und es folgt die Point-Wurfphase. Wird während der Point-Wurfphase die 7 gewürfelt, gewinnt der Spieler. Wird während der Point-Wurfphase die Point-Zahl erneut gewürfelt, verliert der Spieler.

Come – Ein Einsatz auf „Come“ ist nur während der Point-Wurfphase möglich. Einsätze auf „Come“ gewinnen, wenn eine 7 oder 11 gewürfelt wird, und verlieren bei einer Augensumme von 2, 3 oder 12. Wenn eine andere Augensumme gewürfelt wird, werden die platzierten Einsätze auf die linke untere Ecke der gewürfelten Zahl (Augensumme) gelegt, um diese als Point-Zahl zu markieren. Der Spieler gewinnt, wenn die markierte Point-Zahl erneut gewürfelt wird, und verliert, wenn eine 7 gewürfelt wird.

Don't Come – Ein Einsatz auf „Don't Come“ ist nur während der Point-Wurfphase möglich. Einsätze auf „Don't Come“ gewinnen, wenn die Augensumme 2 oder 3 gewürfelt wird, und verlieren bei einer Augensumme von 7 oder 11. Bei einer Augensumme von 12 ist es ein Unentschieden und der Spieler erhält seinen Einsatz zurück. Wenn eine andere Augensumme gewürfelt wird, werden die platzierten Einsätze auf die linke obere Ecke der gewürfelten Zahl (Augensumme) gelegt, um die Point-Zahl zu markieren. Der Spieler gewinnt, wenn eine 7 gewürfelt wird, und verliert, wenn die markierte Point-Zahl erneut gewürfelt wird.

Take Odds – Take-Odds-Einsätze sind nur im Rahmen von Pass-Line- oder Come-Einsätzen mit einer markierten Point-Zahl verfügbar und gewinnen oder verlieren gemeinsam mit den jeweiligen Pass-Line- oder Come-Einsätzen.

Lay Odds – Lay-Odds-Einsätze sind nur im Rahmen von Don't-Pass- oder Don't-Come-Einsätzen mit einer markierten Point-Zahl verfügbar und gewinnen oder verlieren gemeinsam mit den jeweiligen Don't-Pass- oder Don't-Come-Einsätzen.

Place to Win – Ein Place-to-Win-Einsatz kann auf die Zahlen 4, 5, 6, 8, 9 oder 10 platziert werden. Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme, auf die er einen Einsatz platziert hat, vor der 7 gewürfelt wird.

Place to Lose – Ein Place-to-Lose-Einsatz kann auf die Zahlen 4, 5, 6, 8, 9 oder 10 platziert werden. Der Spieler gewinnt, wenn die 7 vor jener Augensumme gewürfelt wird, auf die er einen Einsatz platziert hat.

Hardways (Hard 4, 6, 8, 10) – Der Spieler platziert seinen Einsatz darauf, dass ein Paar gewürfelt wird (2+2, 3+3, 4+4, 5+5). Der Spieler gewinnt, wenn das genaue Paar gewürfelt wird, auf das er gesetzt hat (z. B. 2+2). Der Spieler verliert, wenn eine 7 oder eine einfache Kombination (kein Paar) der Summe gewürfelt wird (z. B. 3+1).

One-Roll-Bets:

Jede One-Roll-Bet gilt nur für einen Wurf (Einsätze bleiben nicht liegen) und wird nach einem Wurf entschieden. One-Roll-Bets können immer platziert werden, unabhängig von der Phase des Spiels. Auf folgende Felder kann gesetzt werden:

FIELD – Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme 2, 3, 4, 9, 10, 11 oder 12 gewürfelt wird.

SEVEN – Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme 7 gewürfelt wird.

CRAPS – Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme 2, 3 oder 12 gewürfelt wird.

CRAP 2 – Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme 2 gewürfelt wird.

CRAP 3 – Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme 3 gewürfelt wird.

ELEVEN – Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme 11 gewürfelt wird.

CRAP 12 – Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme 12 gewürfelt wird.

C E – Der Spieler gewinnt, wenn die Augensumme 2, 3, 11 oder 12 gewürfelt wird.

Gewinntabelle:

*Einsatz bleibt bei Gewinn/Standoff erhalten

Einsatz*	Ergebnis	Auszahlung
Come-Out	Pass Line/Don't Pass	1:1
	Come/Don't Come	1:1
Take Odds Pass Line/ Come	4 oder 10	2:1
	5 oder 9	3:2
	6 oder 8	6:5
Lay Odds Don't Pass/ Don't Come	4 oder 10	1:2
	5 oder 9	2:3
	6 oder 8	5:6
Place to Win	4 oder 10	9:5
	5 oder 9	7:5
	6 oder 8	7:6
Place to Lose	4 oder 10	5:11
	5 oder 9	5:8
	6 oder 8	4:5
Hardways	2 + 2	7:1
	3 + 3	9:1
	4 + 4	9:1
	5 + 5	7:1
One-Roll	FIELD 3, 4, 9, 10, 11	1:1
	FIELD 2, 12	2:1
	SEVEN	4:1
	CRAPS	7:1
	CRAP 2 (1+1)	30:1
	CRAP 3 (1+2)	15:1
	ELEVEN (5+6)	15:1

Einsatz*	Ergebnis	Auszahlung
	CRAP 12 (6+6)	30:1
	C E 2, 3, 11, 12	3:1-7:1

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: 83,33 % – 99,17 %

Minimaler Einsatz: € 0,50

Maximaler Einsatz: € 500