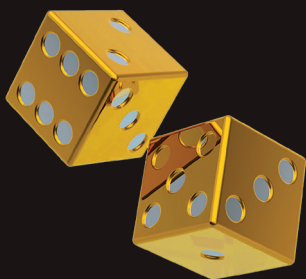


Diceball

Votre mission :

Lancer les dés et
ne pas réaliser 7 !



Mise minimum 5.- / Mise maximum 100.-

Diceball

GRANDSLAM			SEVEN OUT				GRANDSLAM				
3 RING 1:1	4 RING 5:1	5 RING 10:1	6 RING 35:1					3 RING 1:1	4 RING 5:1	5 RING 10:1	6 RING 35:1
RUNLINE A							RUNLINE				
 SNAKE EYES	 HARD FOUR	 HARD SIX	 1 ST	 2 ND	 3 RD	 4 TH	 HARD EIGHT	 HARD TEN	 BOXCARS	E	
2 OR 5	3 OR 4	6					8	10 OR 11	9 OR 12	D	

2 dés à 6 faces sont utilisés pour le Diceball.
Vous devez tenter de lancer les deux dés le plus longtemps possible sans réaliser un total de sept.

A RUN LINE

Le Shooter doit placer une mise sur la Run Line afin de tirer les dés, mais la mise est facultative pour tous les autres joueurs*.

La Run Line gagne 1 pour 1 si le tireur est capable de lancer les dés quatre fois de suite sans 7-OUT.

B GRAND SLAM

Tous les joueurs peuvent parier sur le bonus du Grand Slam qui gagne si le tireur obtient un score final d'au moins trois courses consécutives avant de réaliser un 7-OUT*.

- 3 courses complètes payent 1 pour 1,
- 4 courses complètes payent 5 pour 1,
- 5 courses complètes payent 15 pour 1,
- 6 courses complètes payent 35 pour 1.

C 7-OUT

Les joueurs sont libres de placer une mise dans la case "7-OUT", qui rapporte 4 pour 1 si le prochain résultat des dés donne un total de sept.

D PLACE LINE

Les paris gagnent si un nombre dans la Place Line se produit avant qu'un total de sept ne soit lancé**.

Il y a six paris Place Line distincts:

2 ou 5 / 3 ou 4 / 6 / 8 / 10 ou 11 / 9 ou 12

Tous les paris de la Place Line sont payés 1 pour 1.

E HARD LINE

Les mises gagnent si le double spécifié se produit avant qu'un total de sept ne soit lancé**.

Il y a six paris en HARD LINE distincts :

- Snake Eyes (Double 1),
- Hard four (Double 2),
- Hard six (Double 3),
- Hard eight (Double 4),
- Hard Ten (Double 5),
- Boxcars (Double 6).

Tous les paris de la Hard Line paient 5 pour 1.

* Un joueur ne peut en aucun cas placer ou ajuster les mises si le pari est en cours.

** Les joueurs sont libres de placer, retirer ou ajuster leurs mises avant tout lancer.

ROCKET 7

Tentez de déterminer
quelle va être
la combinaison gagnante
puis lancez les dés !

Mise minimum 5.- / Mise maximum 100.-



ROCKET 7												
LOW	2 Stand-Off 3-6 Pays 1:1 7 Stand-Off	6 6:1		33:1							8 6:1	12 Stand-Off 8-11 Pays 1:1 7 Stand-Off
	5 7:1		33:1		16:1	G		16:1		16:1		9 7:1
	4 10:1		33:1	ANY 7 F 3 AND 4 PAYS 4:1						33:1	10 10:1	HIGH
	3 16:1						C			5:1		
ANY SINGLE DIE PAYS 2:1 IF DOUBLE 4:1												

2 dés de 6 faces sont utilisés pour le Rocket 7. A chaque tour, les joueurs ont pour but de déterminer quelle va être la combinaison gagnante, après avoir lancé les dés.

Le type de mises permises pour le jeu du Rocket 7, et les paiements correspondants sont les suivants :

COMBINAISONS	DÉTAILS	PAIEMENTS
A LOW	- 3, 4, 5 ou 6 - si 2 ou 7	- 1 pour 1 - Push
B HIGH	- 8, 9, 10 ou 11 - si 12 ou 7	- 1 pour 1 - Push
C SINGLE DIE	- dé simple - dé double	- 2 pour 1 - 4 pour 1
D ANY DOUBLE	- double 2, 3, 4 ou 5 - double 1 ou 6	- 5 pour 1 - 4 pour 1
E DOUBLE DIE	- chaque double spécifique	- 33 pour 1
F ROCKET 7	- total de 7, avec 2-5 ou 3-4 - total de 7 avec 1-6	- 5 pour 1 - 4 pour 1
G SPECIFIC 7	- chaque total de 7 spécifique	- 16 pour 1
TOTAL 3 OR 11	- le total des 2 dés est de 3 ou 11	- 16 pour 1
TOTAL 4 OR 10	- le total des 2 dés est de 4 ou 10	- 10 pour 1
TOTAL 5 OR 9	- le total des 2 dés est de 5 ou 9	- 7 pour 1
TOTAL 6 OR 8	- le total des 2 dés est de 6 ou 8	- 6 pour 1