

Regole Skill Games

Blackjack - Regole generali del gioco

In ogni mano di blackjack, i giocatori seduti al tavolo iniziano piazzando una puntata nelle rispettive posizioni di gioco, chiamate caselle, o 'box'. Ogni tavolo mostra chiaramente i limiti minimi e massimi di puntata e i valori delle puntate vengono scelti cliccando sulle chips che indicano il valore corrispondente alla scommessa desiderata. Una volta piazzate tutte le scommesse, vengono distribuite ai giocatori due carte scoperte, collocate davanti alle rispettive caselle, mentre il dealer riceve una carta (stile europeo) o due carte di cui una scoperta e una coperta (stile Atlantic City), a seconda della variante di gioco.

L'obiettivo di ogni mano di Blackjack è battere il dealer. Per farlo, devi avere una mano con un punteggio più alto di quello della mano del dealer, senza superare però il valore complessivo di 21. In alternativa, puoi vincere con un punteggio più basso di 22 quando il valore della mano del dealer supera 21. Raggiungere un valore totale della mano maggiore o uguale a 22 viene comunemente definito 'sballare'. In questo caso perderai automaticamente il denaro che hai puntato.

Quando compare il relativo messaggio, potrai richiedere carte per aggiungerle alla tua mano (o mani) e aumentarne il valore. Quando avrai finito di chiedere carta, il dealer completerà la sua mano. Esistono regole precise sul modo in cui i dealer effettuano questa azione, che dipendono dalla variante di blackjack che stai giocando. Assicurati di capire le regole di ogni variante. Questo è un aspetto estremamente importante del gioco e ti permette di prendere decisioni strategiche in ogni mano.

La mano più forte del blackjack è, naturalmente, il blackjack. La mano migliore del gioco paga più di ogni altra combinazione (fino a 3:2 sulla tua puntata, a seconda di quale variante del gioco stai giocando) ed è composta da un asso e da qualsiasi carta di valore pari a dieci: ogni jack, donna, re o dieci. Il blackjack deve risultare dalle tue prime due carte per essere valido e non può essere battuto. Può tuttavia finire in parità, se anche la mano del dealer è un blackjack.

Nel blackjack, dieci, jack, donna e re hanno tutti un valore pari a dieci. Gli assi possono avere due valori differenti, pari a uno o undici (puoi scegliere). Per esempio, quando combini un asso e un quattro, la tua mano può valere cinque o 15. Quando a un asso viene assegnato un valore di 11, il totale più alto viene spesso definito 'soft', perciò nell'esempio citato 15 sarebbe un '15 soft'. I giocatori possono richiedere una carta extra ('hit' o 'carta'), o raddoppiare su una mano soft senza il rischio di sballare. Tuttavia, una mano soft non necessariamente migliora dopo che hai chiesto carta.

Vincere mani di blackjack in genere paga 1:1 ('alla pari'). Quindi, se scommetti €20 e vinci la mano, otterrai di solito €20 di profitto sulla tua puntata originale. Se ricevi un blackjack mentre giochi una variante che paga 3:2, riceverai €30 di profitto oltre alla tua puntata originale, se il dealer non ottiene a sua volta blackjack.

Quando la tua mano pareggia con quella del dealer, si parla di 'push'. Se questo accade, ti verrà restituita la tua scommessa, ma non riceverai denaro aggiuntivo. Se perdi una mano, la relativa puntata andrà al banco. Ci sono eccezioni a queste regole generali, descritte di seguito e sulle pagine delle regole di ogni variante del gioco.

Le vincite di gioco verranno pagate immediatamente dopo che il dealer avrà completato la sua mano. È molto importante che tu legga le regole di ogni variante per individuarne le specificità, dato che le regole che il dealer segue per le giocate e i pagamenti sono spesso specifiche per ogni variante. La differenza più comune è la richiesta o meno di una carta da parte del dealer su un 17 soft. In alcune varianti il dealer deve stare su 17 soft mentre in altre deve chiedere carta.

Come Dividere (Split), Raddoppiare ed effettuare Resa

Le tue azioni nel blackjack non si limitano solo alla scelta tra chiedere carta o stare con quello che hai ricevuto all'inizio. In alcune circostanze avrai diverse opzioni aggiuntive. Queste opzioni dipendono dalle due carte iniziali che ti vengono distribuite e includono:

Dividere (Split)

In sostanza, se si decide di dividere (**split**) si trasforma una mano in due, dandoti più possibilità di vincere. Ogni volta che dividi una mano, puoi piazzare una scommessa aggiuntiva, di valore equivalente alla tua scommessa iniziale, sulla seconda mano appena formata. La divisione può avvenire nelle seguenti situazioni:

1. Ti vengono distribuite due carte iniziali di valore equivalente (re-dieci, sei-sei e così via). Entrambe le mani verranno giocate separatamente e vinceranno, perderanno o pareggeranno indipendentemente l'una dall'altra.
2. In alcune varianti di blackjack, puoi dividere carte uguali più di una volta

Dividere inoltre ha delle restrizioni quando ricevi degli assi. Quando dividi due assi, quasi tutte le varianti di blackjack permettono di chiedere solo una carta per ciascuna delle due **nuove mani**, limitando le tue possibilità di chiedere carta, dividere o raddoppiare per migliorare la tua mano.

Raddoppiare

L'opzione di **raddoppiare** ti permette, ovviamente, di raddoppiare la tua scommessa iniziale, ma solo in determinate circostanze:

- Dopo che vengono distribuite due carte, puoi aggiungere una scommessa aggiuntiva (pari alla puntata iniziale) e poi ricevere una sola carta extra, allo scopo di migliorare la mano.
- Tutte le varianti PokerStars di blackjack ti permettono di raddoppiare qualunque siano le tue prime due carte.

In alcune varianti di gioco, il raddoppio è consentito anche dopo una precedente divisione. Tuttavia, altri fattori devono essere presi in considerazione:

- Dopo aver diviso una mano in due (o più), potresti avere la possibilità di raddoppiare, aggiungendo un'altra puntata al tavolo.
- Se scegli di raddoppiare dopo una divisione, si applicheranno le stesse regole di un normale raddoppio.

Resa

La resa ti permette di abbandonare la tua mano e recuperare il 50% della tua scommessa iniziale, quando pensi di non poter battere il dealer (se la variante di blackjack che stai giocando lo consente).

Opzioni di gioco

In ogni mano di blackjack ti verranno offerte diverse opzioni. Le opzioni offerte dipenderanno dalle carte che hai ricevuto e dalla variante che stai giocando. Ecco le opzioni che tipicamente sono disponibili nel blackjack:

Carta

Puoi richiedere carte aggiuntive per migliorare la tua mano (o mani). Le carte potranno essere chieste una alla volta finché il valore totale della mano non sarà maggiore o uguale a 21.

Stare

Quando il valore totale della tua mano è minore o uguale a 21, puoi scegliere di stare e non rischiare che la tua mano (o mani) sballi ovvero superi il valore totale di 21.

Dividere

In alcune varianti, quando le tue prime due carte hanno un valore equivalente (otto-otto, jack-dieci, ecc), puoi piazzare scommesse aggiuntive (pari alla puntata iniziale) e creare una seconda mano con cui giocare contro il dealer.

Raddoppio

Puoi piazzare una scommessa aggiuntiva, pari alla puntata iniziale, in cambio di una carta in più per la tua mano (o mani), dopodiché 'starai' automaticamente.

Resa

In determinate varianti del gioco, puoi rinunciare a metà della tua puntata e terminare la mano immediatamente.

Assicurazione

In alcune varianti del gioco, quando la prima carta del dealer è un asso, puoi prendere un'assicurazione puntando metà della tua puntata originale e ricevere un pagamento 2:1 se il dealer ottiene blackjack. Se il dealer ha effettivamente blackjack, al termine della mano andrai in pari.

Alla pari

Se hai ricevuto un blackjack e il dealer mostra un asso, puoi optare per un particolare tipo di assicurazione alla pari. Se decidi di farla, il pagamento sarà 1:1, indipendentemente dal fatto che il dealer abbia o meno blackjack. Se non opti per l'assicurazione alla pari, la mano verrà giocata normalmente.

Roulette classica - regole del gioco

Le regole della Roulette sono davvero **molto semplici** e sono le stesse sia giocando in un casinò dal vivo che online: c'è un disco girevole (conosciuto anche col nome di cilindro o semplicemente "ruota della Roulette") diviso in 37 (38 nella Roulette Americana) caselle numerate **da 0 a 36 e colorate in rosso e nero** in maniera alternata a eccezione dello zero o, quando presente, del doppio zero (00) che sono colorati di verde (o raramente in bianco).

C'è poi un tavolo verde con riportati tutti i numeri e altri simboli come Pari, Dispari, Rosso o Nero (approfondiremo questo discorso tra poco nel paragrafo dedicato alle puntate della Roulette) su cui ogni giocatore può piazzare le sue scommesse.

Il disco viene fatto girare dal croupier (o banco) del casinò che poi vi lancia la pallina nel senso opposto di rotazione. Quando la pallina si ferma in una delle caselle, viene dichiarato il numero che ha vinto.

Durante queste fasi di gioco il croupier, o la voce del software nel caso tu stia giocando alla Roulette Online, pronuncia alcune frasi solitamente in francese, in inglese o anche in italiano per informare i giocatori:

- "*Faites vos jeux*", "*Place your bet*", o "*Fate il vostro gioco*": il croupier avvisa i giocatori che è possibile cominciare a piazzare le puntate sul tavolo.
- "*Les jeux sont faits*", "*Finish betting*" o "*Last bets*", o "*Ultime puntate*": la pallina sta ancora girando e hai l'ultima occasione per puntare.
- "*Rien ne va plus*", "*No more bets*", "*Basta puntate*": fine delle puntate, la pallina sta per fermarsi.

Infine viene annunciato il numero insieme al colore, e vengono pagate le eventuali vincite.

I numeri della Roulette

Come detto i numeri della Roulette sono 37 (da 1 a 36 più lo 0) nella variante Europea e sulla ruota non sono disposti in ordine consecutivo.

Infatti chi si è inventato la Roulette ha cercato di ottenere una disposizione **più casuale possibile** evitando che disco e tavolo avessero una sequenza di due stessi numeri vicini e rispettando sempre l'alternanza dei colori rosso e nero sia sulla ruota che sul tappeto di gioco.

Piccola curiosità: la somma dei numeri della Roulette, da 0 a 36, è **666**. Per questo motivo la leggenda dice che i due inventori della Roulette moderna, Francois e Louis Blanc vendettero l'anima al diavolo in cambio dell'idea geniale.

Puntate alla Roulette classica

Approfondiamo ora il discorso che avevamo accennato in precedenza **su come fare una puntata alla Roulette**.

Le combinazioni della Roulette sono molte e sono quotate in base alla quantità di numeri che includono:

- **Numeri singoli** (o *Plein* in francese): se vinci, avrai **35 volte** la cifra puntata.
- **Coppie di numeri** (*Cavalli* o *Cheval*): in caso di vittoria avrai **17 volte** la tua puntata.
- **Terzine** (*Transversale Pleine*): paga **11 volte** la somma scommessa.
- **Quartine** (*Carrè*): se centrata vincerai **8 volte** la scommessa piazzata.
- **Sestine** (*Transversale Simple*): se vinci, sarai pagato con **5 volte** la somma che avevi puntato.
- **Dozzine** (*Douzaine*): avrai **2 volte** la scommessa puntata se vincerai.
- **Colonne** (*Colonne*): anche qui, in caso di vittoria, incasserai **2 volte** la posta.

Oltre a queste ci sono 3 puntate, chiamate **Puntate Semplici** (in francese *Chanches Simples*) che in caso di vittoria ti pagheranno **1 volta la cifra puntata**:

- **Pari o Dispari** (in inglese *Even or Odd*, in francese *Pair ou Impair*).
- **Manque ou Passe**: cioè i numeri da 1 a 18 e quelli tra 19 e 36.
- **Rossi o Neri** (*Rouge ou Noir*).

Ci sono poi alcuni particolari sistemi di puntata, chiamati anche **Puntate Annunciate** o *Call Bets*, accettate dalla Roulette Francese, come *la serie 5/8*, *i vicini dello zero* e *gli orfanelli*. Nella Roulette online, in alcuni software sono presenti dei pulsanti a parte per permetterti di fare queste puntate.

- **La serie 5/8** (in francese "*tiers du cylindre*" o semplicemente "*tiers*", in italiano conosciuta anche come "*Terzo del cilindro*") sono una serie di 12 numeri da giocare con **6 fiches su 6 cavalli**(coppie di numeri): **5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36**. Sulla Roulette si trovano dall'altra parte del disco rispetto ai vicini dello zero. Una variante scozzese è la "*tier press*" a cui è aggiunta la puntata singola sui numeri 5-8-10-11 per un totale di 10 fiches piazzate.
- **I vicini dello zero** ("*Les voisins du zèro*") sono i 17 numeri che sul disco della Roulette si trovano a sinistra e a destra dello zero, 22 e 25 compresi, sui quali si può scommettere usando **9 fiches** puntando sui numeri **0-2-3 (mettendo qui 2 fiches), 4-7, 12-15, 18-21, 19-22, 25-26-28-29 (2 fiches anche qui), 32-35**.
- **Zero Spiel** è la versione ridotta dei vicini dello zero e comprende 7 numeri: **0-3, 12-15, 26, 32-35**. Sul 26 si punta singolarmente e sugli altri a coppia.
- La "**nassa**", una puntata molto usata in Italia, prende spunto dallo Zero Spiel alla quale aggiunge una **puntata singola sul 19**.
- **Gli orfanelli** ("*orphelins*") si chiamano così perché non rientrano nelle serie precedenti e sono composti da 8 numeri: **1, 6-9, 14-17, 17-20, 31-34**. Sull'1 si punta singolarmente mentre sugli altri a coppia spendendo **5 fiches**.

Roulette Americana

Un'altra variante della Roulette molto famosa è la Roulette Americana. La differenza più grande è che è presente una seconda casella verde, occupata dal **doppio zero (00)**.

Baccarat – Regole del Gioco

Lo scopo del Baccarat è di ottenere una mano con un punteggio il più prossimo possibile a 9. Gli Assi valgono per uno; dal 2 al 9 valgono il loro valore nominale; i dieci e le figure valgono zero. Se il valore della mano dà un numero di due cifre, ignora la prima cifra. L'ultima cifra è il valore della mano del baccarat in punti. Per esempio: $7+6=13=3$ e $4+6=10=0$

Piazza le puntate sulla mano del banco, del giocatore o su partita patta. Il giocatore e il banco ricevono due carte ciascuno. In alcuni casi si distribuisce una terza carta al giocatore o al banco o a entrambi (vedi Regola della terza carta). Le carte sono prelevate da un sabot che contiene 6 mazzi di carte. I mazzi sono mescolati a ogni mano.

Vince il giocatore più prossimo al 9.

Se punti su di un giocatore e questo vince, sarai pagato 2 volte la posta.

Se invece punti sul banco e questo vince, sarai pagato 2 volte la posta meno un 5% di commissione del banco.

Se entrambe le mani del giocatore e del banco realizzano lo stesso punteggio si ha una partita patta. Se hai puntato sul riquadro Patta sarai pagato 9:1. Se hai piazzato una puntata sul banco o sul giocatore e si verifica un pareggio, tali puntate ti vengono restituite (indicate come Push).

Ad esempio, se punti 10 sulla posizione del giocatore e la mano del giocatore vince, vieni pagato 20.

Regola della terza carta

La regola seguente stabilisce quando il giocatore o il banco verranno automaticamente serviti una terza carta durante una partita di Baccarat:

Giocatore

Valore delle prime due carte del giocatore:	
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Tira una carta
6 – 7	Rimane

Banco

Se il giocatore rimane, il banco prende se ha un totale di 5 o minore. Se il giocatore prende usa la seguente tabella per stabilire se il banco prende o rimane.

Valore prime carte banco:	delle due carte del	Tira una carta quando la terza carta del giocatore è	Non tira una carta quando la terza carta del giocatore è
0 – 1 – 2		0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9	
3		0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 9	8
4		2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 8 – 9
5		4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 8 – 9
6		6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9
7			0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9

Nota importante: Se il giocatore e/o il Banco realizzano un totale di 8 o 9, stanno entrambi. Questa regola prevale sulle altre.

Sette e mezzo – Regole del gioco

Nel Sette e mezzo, lo scopo è totalizzare un punteggio maggiore di quello del banco, ma senza "sballare", ossia senza superare il valore di 7 e 1/2. Il banco dovrà cercare di raggiungere (o superare) lo stesso punteggio di ciascun giocatore con cui si troverà a concorrere, senza sballare.

La partita inizia quando tutti i giocatori sono seduti al tavolo e quando è stato decretato il giocatore di turno adibito a "Mazziere".

Il Mazziere giocherà contro tutti gli altri giocatori presenti. Al termine del round, il ruolo di Mazziere sarà passato al primo giocatore sulla destra del Mazziere del precedente turno.

Le fasi di gioco del Sette e mezzo

Prima di dare il via alla partita si esegue il sorteggio per decretare il Mazziere tra i giocatori che dovrà dare le carte nella prima mano. All'inizio della partita il mazziere distribuisce le carte ai giocatori, che le riporranno coperte sul tavolo. Si inizia quindi a giocare dal giocatore seduto alla destra del Banco (o Mazziere), per poi procedere in senso antiorario.

Ogni giocatore al proprio turno guarderà la propria carta, eseguirà la puntata ponendo l'importo che intende giocare sul tavolo di fronte a se.

Il giocatore di turno può decidere se chiamare un'altra carta per aumentare il proprio punteggio o se "stare". In caso di chiamata, il Mazziere scoprirà un'altra carta (visibile a tutti i giocatori) che il giocatore sommerà al proprio punteggio nel tentativo di avvicinarsi quanto più possibile al Sette e mezzo, senza sballare, ossia senza superare tale valore perdendo la giocata.

Sia in caso di sballo, che di totalizzazione del punteggio del sette e mezzo, il giocatore dovrà dichiararlo immediatamente, scoprendo la prima carta coperta.

In caso di sballo la posta sarà presa subito dal Mazziere. Sia in caso di sballo che di raggiungimento del Sette e mezzo da parte di un giocatore, che di decisione di "stare" con il punteggio totalizzato, il turno di gioco passerà al giocatore successivo.

Una volta esaurito il giro, e una volta che tutti i partecipanti hanno eseguito la propria giocata è il turno del Mazziere, che scoprirà la propria carta e deciderà se stare o prenderne altre. Se il mazziere sballa, si trova a pagare tutte le puntate dei giocatori che sono ancora in partita (che non hanno sballato). Se il mazziere decide di stare, si scoprono le carte di tutti i giocatori e si procede alla conta dei vincitori in ciascun rapporto Mazziere-Giocatore.

Al termine del giro, il Mazziere cederà il proprio ruolo al giocatore seduto alla sua destra. In alcune varianti di gioco, il Mazziere cede il proprio ruolo solo a esaurimento delle carte nel mazzo di gioco.

Il calcolo dei punti nel Sette e mezzo

Il punteggio viene calcolato sommando le carte in possesso del giocatore. Le carte da 1 a 7 valgono il punteggio nominale delle carte, mentre fante cavallo e re, valgono 1/2.

La carta "Re di denari" (o nel caso dell'utilizzo delle carte da poker, la carta "Re di quadri"), ha la funzione della "matta", e consente a chi ne è in possesso di assegnargli il valore di qualsiasi altra carta del mazzo (quindi 1/2 o il valore da 1 a 7).

Il punteggio massimo realizzabile è il 7 e 1/2. In caso di parità tra Mazziere e banco (Mazziere), il banco vincerà.

Dadi – Regole del gioco

Nel gioco dei Dadi possono partecipare più giocatori, che si piazzano intorno al tavolo da gioco; per partecipare è necessario effettuare la propria puntata. A questo punto il lanciatore (così è chiamato il giocatore che deve lanciare i dadi) lancia i due dadi a sei facce sul tavolo da gioco.

Ogni giocatore può diventare lanciatore, in quanto i dadi vengono passati in senso antiorario a tutti i giocatori seduti al tavolo al termine di ogni mano. Il primo lancio di ogni mano è detto "tiro di esordio"

Come funzionano le puntate e come si vince a Dadi?

Le puntate possono essere principalmente di 4 tipi:

- Scommesse Pass Line
- Scommesse Don't Pass Line
- Scommesse Come
- Scommesse Don't Come

Alcune di queste possono essere fatte solamente in seguito ad un primo lancio di dadi.

Scommesse Pass Line

Per effettuare una scommessa di tipo Pass Line è sufficiente piazzare la propria puntata sull'area del tavolo omonima a questo tipo di scommessa.

Questo tipo di puntata è uno tra quelli disponibili prima del lancio dei dadi, e in base al valore di essi nel lancio d'esordio possono succedere vari fatti:

- se il valore dei dadi è 7 o 11 si vince la mano;
- se il valore dei dadi è 2, 3 o 12 si si perde la puntata effettuata;
- se il valore dei dadi è 4, 5, 6, 8, 9 o 10, esso diventa il "Punto". In questo caso il giocatore:
 - vince se il "Punto" esce, nei successivi lanci, prima del 7;
 - perde se il "Punto" esce, nei successivi lanci, dopo il 7;

Scommesse Don't Pass Line

Questo tipo di scommessa è in pratica l'opposto della Pass Line; le fiches vanno poste nell'area del tavolo dedicata a questo tipo di puntata. Le casistiche di questa scommessa possono essere:

- se il valore dei dadi è 2, 3 si vince;
- se il valore dei dadi è 7 o 11 si perde puntata effettuata;
- se il valore dei dadi è 12, i giocatori che hanno effettuato questa scommessa si riprendono la puntata effettuata
- se il valore dei dadi è 4, 5, 6, 8, 9 o 10, esso diventa il "Punto". In questo caso il giocatore:
 - perde se il "Punto" esce, nei successivi lanci, prima del 7;
 - vince se il "Punto" esce, nei successivi lanci, dopo il 7;

Questo tipo di scommessa permette ai giocatori di incrementare o togliere la puntata fatta mentre il lanciatore sta effettuando i lanci successivi al lancio di esordio.

Scommesse Come

Le scommesse di tipo Come sono simili alle puntate Pass Line. Questa puntata viene effettuata solo successivamente al lancio di esordio. Le casistiche di questa scommessa saranno dunque le seguenti:

- se il valore dei dadi è 7 o 11 si vince la mano;
- se il valore dei dadi è 2, 3 o 12 si perde la puntata effettuata;
- se il valore dei dadi è 4, 5, 6, 8, 9 o 10, esso diventa un "Punto Come". In questo caso il giocatore:
 - vince se il "Punto Come" esce, nei successivi lanci, prima del 7;
 - perde se il "Punto Come" esce, nei successivi lanci, dopo il 7;

Scommesse Don't Come

Le scommesse di tipo Don't Come sono simili alle puntate Don't Pass Line. Questa puntata viene effettuata solo successivamente al lancio di esordio. Le casistiche di questa scommessa saranno dunque le seguenti:

- se il valore dei dadi è 2, 3 si vince;
- se il valore dei dadi è 7 o 11 si perde puntata effettuata;
- se il valore dei dadi è 12, i giocatori che hanno effettuato questa scommessa si riprendono la puntata effettuata
- se il valore dei dadi è 4, 5, 6, 8, 9 o 10, esso diventa il "Punto Come". In questo caso il giocatore:
 - perde se il "Punto Come" esce, nei successivi lanci, prima del 7;
 - vince se il "Punto Come" esce, nei successivi lanci, dopo il 7;

Probabilità nei Dadi

Nel gioco dei Dadi le combinazioni possibili che possono capitare sono ovviamente 36. Le probabilità di uscita di ciascun valore non sono però sempre uguali; di seguito proponiamo uno specchietto che riassume le probabilità di uscita per ciascuna combinazione:

- Valore del lancio = 2 con combinazione dadi = 1-1 » probabilità di uscita = 35 a 1 (2.78%)
- Valore del lancio = 3 con combinazione dadi = 1-2, 2-1 » probabilità di uscita = 17 a 1 (5.56%)
- Valore del lancio = 4 con combinazione dadi = 1-3, 2-2, 3-1 » probabilità di uscita = 11 a 1 (8.83%)
- Valore del lancio = 5 con combinazione dadi = 1-4, 2-3, 3-2, 4-1 » probabilità di uscita = 8 a 1 (11.11%)
- Valore del lancio = 6 con combinazione dadi = 1-5, 2-4, 3-3, 4-2, 5-1 » probabilità di uscita = 31 a 5 (13.89%)
- Valore del lancio = 7 con combinazione dadi = 1-6, 2-5, 3-4, 4-3, 5-2, 6-1 » probabilità di uscita = 5 a 1 (16.67%)
- Valore del lancio = 8 con combinazione dadi = 2-6, 3-5, 4-4, 5-3, 6-2 » probabilità di uscita = 31 a 5 (13.89%)
- Valore del lancio = 9 con combinazione dadi = 3-6, 4-5, 5-4, 6-3 » probabilità di uscita = 8 a 1 (11.11%)
- Valore del lancio = 10 con combinazione dadi = 4-6, 5-5, 6-4 » probabilità di uscita = 11 a 1 (8.83%)
- Valore del lancio = 11 con combinazione dadi = 5-6, 6-5 » probabilità di uscita = 17 a 1 (5.56%)
- Valore del lancio = 12 con combinazione dadi = 6-6 » probabilità di uscita = 35 a 1 (2.78%)