

Le bateau, le capitaine et son équipage

de 2 joueurs à plus
5 dés

Le premier joueur lance les dés et doit obligatoirement faire sortir un 6, qui sera le bateau, puis un 5 qui sera le capitaine et enfin un 4 qui sera l'équipage.

S'il n'a pas de 6 il doit rejouer tous les dés. Il ne peut pas garder ni un capitaine sans bateau, ni un équipage sans bateau.

S'il a un 6 mais pas de 5, il ne pourra garder l'équipage (le 4).

Ces trois dés doivent arriver en un même jet ou à la suite mais dans l'ordre.

Au bout de trois lancers il devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 bateau, un 5 capitaine et un 4 équipage. Les deux autres dés serviront alors à compter les points (ou les milles qu'auront fait bateau, capitaine et équipage).

Le [bateau](#) (indispensable au départ de la course)

Le [capitaine](#) prêt à embarquer sur le bateau

l'équipage choisi par le capitaine pour monter sur le bateau

Le gagnant est bien sûr celui qui parcourt le plus de milles.