

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# grand combiné alpin

Ce jeu se joue à 2, 3 ou 4 personnes, chacune ayant un skieur ou en deux équipes de 2 skieurs.

Avec un skieur, prendre un dé ; en équipe, prendre les deux dés, un pour chaque skieur ; le dé rouge pour le skieur rouge, etc...

## REGLE

Si un joueur fait un nombre de points le plaçant sur le pion de son partenaire, il y a changement de place.

Il est nécessaire de faire 6 avec un dé pour prendre place dans le télésiège ; c'est payer son droit de montée. Poser le skieur en 1 et rejouer.

Si vous ne faites qu'un en jouant, vous chutez au départ ; vous revenez au point 1 et laissez passer un tour.

**au N° 4.** — vous allez au 7

**au N° 6.** — vous passez au 8

**au N° 9.** — vous tombez du télésiège, vous redescendez au 1 et perdez un tour, mais sans payer le droit de passage.

**au N° 13.** — Perte de skis : vous oblige d'attendre 2 tours.

**au N° 15.** — Terminus du télésiège. Si le joueur fait plus qu'il ne faut, il ne peut descendre du télésiège et revient en arrière d'autant de cases qu'il fera de points en plus.

Ex. : le joueur est au 14 - son dé indique 6 points. Il redescendra jusqu'à la case 10 - les pénalités valables à la montée, ne le sont pas à la descente.

Le joueur rejoue quand il arrive au point 15.

**au N° 20.** — Tremplin du saut. Le joueur s'arrête et attend qu'on lui donne le signal de départ et pour cela laisse passer un tour.

Si en jouant le chiffre du dé est pair, c'est un bon saut ; il compte ses points et rejoue ; si le chiffre est impair, le saut est mal ; il y a perte d'un tour, va au point obtenu et attend un tour pour rejouer.

Si 2 joueurs se trouvent en même temps au tremplin, le 2<sup>e</sup> joueur remonte au N° 18.

**au N° 27.** — Fausse piste, va au gros point jaune, passe un tour, joue et revient sur la bonne piste en passant par les 3 petits points jaunes comptant pour chacun 1 point.

**au N° 30.** — Perd ses bâtons, se trouve handicapé ; perd deux points chaque fois qu'il joue.

**au N° 32.** — Bon virage, va en 33.

**au N° 34.** — Fait une chute et laisse passer 2 tours pour se rétablir.

**au N° 36.** — Bon virage. Va en 38.

**au N° 37.** — Accroche une porte de slalom et revient au N° 33.

**au N° 40.** — Arrivée du skieur, ne peut franchir la ligne d'arrivée qu'en faisant juste les points nécessaires ; il peut soit en restant à sa place, attendre qu'il fasse le nombre de points voulus, soit en arrivant au point 40 reculer du nombre de points en trop, tout en subissant la règle du jeu comme pour la descente.