

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 (Saône-et-Loire), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com








2 À 6
JOUEURS

abatello

À PARTIR
DE 6 ANS

**Contenu : 45 cartes de jeu, 17 cartes mission
(6 Bazar, 4 Color, 4 Suite, 1 Royal, 1 Quint, 1 Flush)**

Préparation du Jeu : en fonction du nombre de joueurs, le nombre de cartes missions varie :

-  2 x Bazar, 1 Color, 1 Suite, 1 Royal
-  3 x Bazar, 2 x Color, 2 x Suite, 1 Royal
-  4 x Bazar, 3 x Color, 2 x Suite, 1 Royal, 1 Quint
-  5 x Bazar, 4 x Color, 3 x Suite, 1 Royal, 1 Quint
-  Toutes les cartes missions

Cartes Missions :

Color : 5 cartes de la même couleur

Bazar : 5 cartes de couleurs différentes

Quint : Bazar avec 5 fois le même chiffre

Suite : suite de 5 numéros

Royal : Suite avec 5 cartes de couleurs différentes

Flush : Suite avec 5 cartes de la même couleur



2 À 6
JOUEURS

abatello

À PARTIR
DE 6 ANS

Préparation du Jeu: chaque joueur reçoit 5 cartes. Les cartes non distribuées sont disposées face cachées au centre de la table pour former « **la pioche** ». Les deux premières cartes du tas sont retournées pour former « **la défausse** »

Déroulement du Jeu

Le plus jeune joueur tire 2 cartes de son choix :

- Les 2 premières cartes de la « **défausse** »
- Une carte de la « **défausse** » et une de la « **pioche** »
- Les 2 premières cartes de la « **pioche** »

Parmi les 7 cartes en mains il se défausse de 2 cartes qu'il replace face visible sur « **la défausse** ». Chaque joueur procède de même à son tour. Lorsque la « **pioche** » est intégralement vidée, on retourne la « **défausse** » pour en faire une nouvelle « **pioche** »

Missions réussies !

L'objectif pour chaque joueur est de réunir 3 cartes missions *différentes*. Il existe 6 combinaisons gagnantes (voir carte règle : **Missions**). Lorsqu'un joueur réussit une mission il montre sa combinaison et prend la carte mission correspondante