

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**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