

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)



# Toujours 12

Un jeu de cartes pour 2 à 6 personnes, à partir de 8 ans.  
Jeu Ravensburger N° 611 52083.

## Contenu

1 sabot en plastique

72 cartes

Sur les 72 cartes du jeu sont représentés les chiffres de 0 à 6. Avant de jouer pour la première fois, il peut être utile de bien regarder les images pour reconnaître plus rapidement les chiffres.

## But du jeu

Le but du jeu est de déposer des cartes sur le sabot de sorte que les quatre cartes du dessus fassent un total de 12 points.

## Préparation

Chaque joueur reçoit 3 cartes. Les cartes restantes sont placées de côté à l'envers, en une ou plusieurs piles vers le centre de la table. Chaque joueur additionne les nombres qu'il a en main, et annonce ce total. Le joueur qui a le total le plus élevé commence.

## Déroulement de la partie

Les participants jouent une carte à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte jouée est immédiatement remplacée en tirant une nouvelle carte sur l'une des piles de pioche, de sorte que les joueurs ont toujours 3 cartes en main. Tant qu'il reste une place vide sur le sabot, on doit jouer une carte dans la place vide. Ce n'est que lorsque toutes les places du sabot sont occupées qu'on peut jouer sur la pile de son choix. On ne peut « prendre » que si les quatre piles sont occupées.

Un joueur peut « prendre » si les quatre cartes se trouvant au sommet des piles totalisent ensemble 12 points. Les cartes gagnées ne reviennent plus en jeu.

## Exemple 1

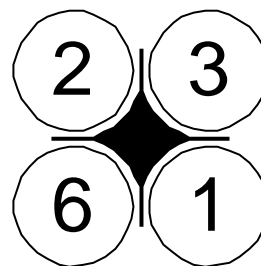


Figure 1

Les cartes 1, 2, 3 et 6 forment une combinaison de 12.

## Exemple 2

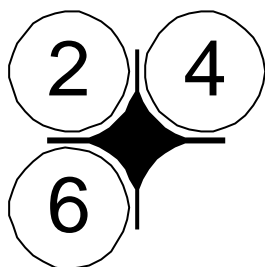


Figure 2

Trois participants ont joué. Le total s'élève déjà à 12. Le troisième joueur ne prend cependant pas les trois cartes, car une place est encore vide. Une prise exige toujours la présence de 4 cartes. Le quatrième joueur a toutefois la possibilité de réaliser une prise, s'il a par bonheur un 0 dans sa main et qu'il le joue (figure 3).

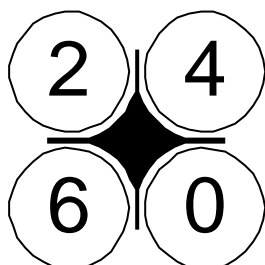


Figure 3

Dans ce cas il prend les 4 cartes marquées 0, 2, 4 et 6 qu'il pose dans ses gains et joue une carte de plus. Comme il joue au total deux cartes, il doit également prendre deux nouvelles cartes de la pioche. Si le quatrième joueur n'a pas de 0, le nouveau total sera supérieur à 12, comme par exemple dans l'exemple de la figure 4.

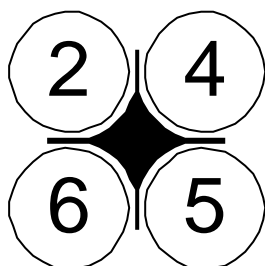


Figure 4

Le joueur suivant essaye d'obtenir à son tour 12 avec les quatre cartes du dessus en posant une de ses cartes. Il y parvient si par exemple il a un 0 et qu'il recouvre le 5, ou s'il a un 1 et qu'il recouvre le 6 (figure 5).

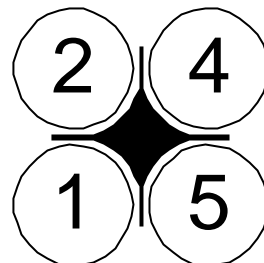


Figure 5

Le joueur gagne alors les 4 cartes du dessus, qu'il place dans ses gains, et joue une nouvelle carte. Il complète alors sa main en tirant des cartes de la pioche.

### Important :

- chaque joueur doit toujours avoir 3 cartes en main au début de son tour.
- un emplacement vide doit être occupé en priorité.
- les 4 cartes qui totalisent 12 sont gagnées par le joueur. Les autres cartes restent dans le sabot.
- celui qui a gagné les cartes peut jouer une carte qui réalise une nouvelle prise.

### Vainqueur

Le vainqueur est le joueur qui a à la fin le plus de cartes. Si à la fin les cartes restantes ne peuvent plus former 12, elles restent dans le sabot et ne sont pas ajoutées aux gains.

© 1979 by Otto Maler Verlag Ravensburg