



Que le meilleur  
perde !

8

# TOTO

Le  
super  
zéro!



**6+**

de **2 à 6**  
joueurs

durée :  
**20 min**

contenu :  
**40 cartes**



bayard jeux

**But du jeu :** être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes, grâce aux moins bonnes notes !

**Contenu :** 40 cartes :  
36 cartes-élève et 4 cartes-maîtresse

**Règles du jeu :** Un donneur distribue 8 cartes par joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.

Sur chaque carte-élève, un bulletin scolaire indique les notes que la maîtresse a données à l'élève pour le trimestre, dans 4 matières : Dictée, Calcul, Histoire, Gym.

Le donneur commence la partie : il énonce la matière qu'il choisit pour ce tour.

Chaque joueur sélectionne dans son jeu la carte de son choix. Le but est de s'en débarrasser, grâce à la moins bonne note.

Tous les joueurs posent la carte choisie à l'envers sur la table, et la retournent tous en même temps. Celui qui a la meilleure note dans la matière annoncée n'a pas de chance d'être un bon élève, car il perd le tour : il doit reprendre une carte dans la pioche.

Toutes les cartes posées par les joueurs lors du tour sont replacées sous la pioche.

Puis c'est au joueur à gauche du donneur d'énoncer la matière de son choix, et l'on procède comme pour le premier tour.

**Bataille :** si plusieurs joueurs ont la même meilleure note dans la matière annoncée, il y a Bataille : les joueurs concernés choisissent dans leur jeu une nouvelle carte-élève, toujours dans la même matière, et la posent devant eux.

Celui qui obtient la meilleure note perd, et doit reprendre 2 cartes dans la pioche.

Si deux joueurs obtiennent à nouveau la même meilleure note, ils refont une Bataille ; le perdant doit alors reprendre 3 cartes dans la pioche.

**Cartes-maitresse :** Les cartes-maitresse sont des cartes bonus, qui permettent à un joueur d'éviter d'être le meilleur élève : soit en diminuant sa note, soit en augmentant celle des autres ! Elles se jouent uniquement lorsque les cartes du tour ont été posées sur la table.

Il y a deux types de cartes-maitresse :



• Carte +1 ou +2. Elle permet au joueur qui la possède d'augmenter la note des autres joueurs. En la posant sur la carte d'un autre joueur, il augmente la note de celui-ci du nombre indiqué.

Par exemple : il avait la meilleure note avec un 8/10 en Histoire, il pose une carte-maitresse +2 à un joueur qui avait 7/10 : ce joueur passe alors à 9/10, et perd le tour !



• Carte -1 ou -2. Elle permet au joueur qui la possède de diminuer sa note. En la posant sur sa carte, il diminue sa note du nombre indiqué.

Par exemple : il avait 8/10 en Calcul, grâce à la maitresse qui lui met -2, il n'a plus que 6/10 ; si un autre joueur avait 7/10, c'est désormais lui le perdant.

**Attention :**

- Il est interdit de garder une carte-maîtresse en dernière carte de sa main. Si un joueur le fait, il doit reprendre 2 cartes dans la pioche.
- Chaque joueur ne peut jouer qu'une carte-maîtresse par tour. Mais plusieurs joueurs peuvent jouer une carte-maîtresse dans le même tour et se contrer : dans l'exemple ci-dessus, notre malheureux avec son 7/10 abat à son tour une carte-maîtresse -1, et le voilà également à 6/10. Il y a alors Bataille !

**Fin de la partie :** Quand un joueur n'a plus qu'une carte en main, il crie « Toto ! »

Les autres joueurs peuvent le contrer en disant « Super zéro ! » avant lui : dans ce cas, il doit reprendre 2 cartes dans la pioche.

Le premier joueur s'étant débarrassé de toutes ses cartes remporte la partie.