

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

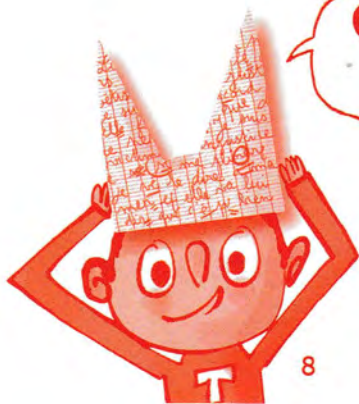
<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





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.