

# TTMC

Sois le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées.

Pour cela, tu devras auto-évaluer tes connaissances de 1 à 10 sur une multitude de sujets. Des choses simples !

## Les cartes



Carte tirée une seule fois au début du jeu pour déterminer quelle équipe démarrera la partie.

### Les cartes de base :

4 thèmes comprenant une multitude de sujets sur lesquels les équipes auto-évaluent leurs connaissances de 1 à 10.



### Les cartes spéciales :

L'équipe tombant sur ces cases suivra les instructions inscrites sur la carte.



des questions originales, choix multiples, ...



des bonus au recto, des malus au verso (ou l'inverse si tu retournes la carte)



Carte tirée lorsqu'une équipe arrive sur la dernière case du plateau.

## pour débuter

1- Constitue 2 à 4 équipes, de 1 à 4 joueurs.  
2- TTMC est le premier jeu de plateau fourni sans pion ! Chaque équipe choisit un objet de petite taille pour symboliser son pion (trombone, pièce de monnaie, javelot, ...). Les pions sont posés sur la première case du plateau.

3- La partie commence quand un joueur tire une carte *Hésite pas à débuter* et la lit à haute voix.  
4- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, non fournie. Les équipes jouent à tour de rôle, répondant à une seule question même en cas de réponse correcte.

## pour jouer, ça se passe comme ça

Le thème est déterminé en fonction de la case où se trouve le pion.  
À titre d'exemple, chaque équipe joue avec un thème *Improbable* en début de partie.

Les équipes auto-évaluent leurs connaissances de 1 à 10 sur le sujet du thème tiré.  
La question correspondante à leur note auto-évaluée est alors posée par l'équipe située à leur droite.

### échelle d'auto-évaluation des connaissances



Sauf indication contraire, l'équipe a 30 secondes pour répondre à la question. Ce délai peut être dépassé selon la tolérance des autres équipes.



Les joueurs d'une même équipe peuvent délibérer entre eux.  
L'utilisation de dictionnaires, téléphones, signaux de fumées, encyclopédies ou télépathies est interdite durant la partie. Seul le morse est toléré.

Une seule proposition sera acceptée.

- ✓ En cas de bonne réponse, l'équipe avance du nombre de cases correspondant à sa note. En cas de réponse incomplète ou imprécise, l'équipe posant la question peut demander de reformuler la proposition donnée.
- ✗ En cas de mauvaise réponse, l'équipe reste sur la même case (sauf indication contraire).

## pour bien finir

Pour être déclarée vainqueur, l'équipe doit parcourir le plateau puis répondre correctement à une carte *Hésite pas à gagner*.

- ✗ En cas de mauvaise réponse, l'équipe tire une nouvelle carte *Hésite pas à gagner* au prochain tour.
- ✓ En cas de bonne réponse, l'équipe est alors déclarée vainqueur. Elle pourra alors choisir de vaquer à une occupation plus productive pour la France ou relancer une partie, si le montant du déficit de notre pays ne la choque pas.