



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 débiter

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 débiter* 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.

Le jeu TTMC, ses questions et ses visuels sont une création originale, protégés par les droits d'auteur. Son usage est réservé au cercle privé.
Les choix des questions sont faits en toute subjectivité par les auteurs.
Nous remercions chaleureusement le système immunitaire, le jambon découenné et les globules blancs.