



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.

LES CARTES



Carte tirée une seule fois au début du jeu pour déterminer quelle équipe débutera 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.

- SCOLAIRE** (sciences, nature, histoire-géo...)
- INTÉRESSANT** (sujets très précis ou farfelus)
- NATURE** (gastronomie, économie...)
- PLAISIR** (films, musique, sport...)

LES CARTES INTRÉPIDE :

L'équipe tombant sur cette case suit les instructions de la carte. Au programme : des questions ouvertes, des QCM, donner un maximum de réponses à une question mais aussi des avantages plein d'amour et 27 % d'obstacles à ta fulgurante progression.



Lorsqu'une équipe arrive sur la dernière case du plateau, elle tirera cette carte lors de son prochain tour.

POUR DÉBUTER

1- Constitue 2 à 4 équipes, de 1 à 4 joueurs. On conseille plutôt une partie à 2 équipes.

2- TTMC est toujours un jeu de plateau fourni sans pion ! Chaque équipe choisit un objet de petite taille pour symboliser son pion (rouge à lèvres, microprocesseur, dolmen...).

3- Place tes pions sur la case **Hésite pas à débiter Classique** pour une partie d'environ 47 minutes ou sur la case **Hésite pas à débiter Express** pour une partie d'environ 21 minutes.

4- La partie commence quand un joueur tire une carte **Hésite pas à débiter** et la lit à haute voix.

5- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une horloge. 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

La carte à tirer est déterminée 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**.

Pour les cartes **Thèmes**, les équipes auto-évaluent leurs connaissances de 1 à 10 sur le sujet tiré.

La question correspondante à leur note auto-évaluée est alors posée par une autre équipe.

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.

Pour les cartes **Intrépide**, suis gentiment les instructions de la carte.



*Les joueurs d'une même équipe peuvent délibérer entre eux.
L'utilisation de téléphones intelligents, du chamanisme ou du Minitel est interdite durant la partie. Seule l'invocation des esprits est tolérée.*

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).

COLLISION

L'équipe rejoignant une case déjà occupée peut, si elle le souhaite **et dans la limite d'une seule fois par partie**, inverser son pion avec celui de l'équipe rejointe.
Exemple : L'équipe Rouge à lèvres répond correctement à une question 4, elle peut alors échanger de place avec l'équipe Microprocesseur.

POUR BIEN FINIR

Pour être déclarée vainqueur, l'équipe doit parcourir le plateau jusqu'au bout 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. Les membres de cette équipe pourront alors chercher des adversaires à leur hauteur ou reprendre leur opération de collecte de déchets immergés.

Tu pars te détendre en soirée ou en vacances ?

Embarque la boîte de voyage TTMC ESCAPADE dans ta besace !
Elle est indépendante et émancipée, tu n'auras besoin que d'elle pour jouer.

ESCAPADE