

TTMC[®]

PARIS 2024

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.

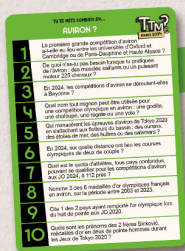
LES CARTES



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



SPORTS EN EXTÉRIEUR

SPORTS EN INTÉRIEUR

ATHLÈTES ET ÉQUIPES

AUTOUR DES JEUX

Les cartes avec un titre comprenant un contour noir se rapportent à des questions Paralympiques

PARAJUDO ?



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

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 protéinés et 24,7% d'obstacles à ta fulgurante progression.



POUR DÉBUTER

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

2- TTMC Paris 2024 est toujours un jeu de plateau fourni sans pion ! Chaque équipe choisit un objet de petite taille pour représenter son pion (basket, haltère, bonnet de bain...).

3- Place tes pions sur la case *Hésite pas à débiter* et tire une carte du même nom.

4- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'un chronographe. 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 *Autour des Jeux 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.



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.

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 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 une activité physique bien plus salvatrice que ce jeu.