

# TTMC<sup>®</sup>

## 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.

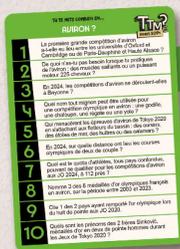
### LES CARTES



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.*