



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 !

MUSIQUE

avec Les
FRANCOFOLIES

les cartes



HÉSITE PAS À
DÉBITER
LES FRANCOFOLIES

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 de la carte.



Intrépide



HÉSITE PAS À GAGNER

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

3- 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

Chaque équipe débute sur la grande case violette (*Autour de la musique*). Chaque équipe matérialise sur le plateau sa position avec un symbole, en utilisant le feutre effaçable fourni.

Le thème est ensuite déterminé en fonction de la case où se trouve le symbole.

Pour les cartes Thèmes, les équipes auto-évaluent leurs connaissances de 1 à 10 sur le sujet tiré. La question correspondant à leur note auto-évaluée est alors posée par l'équipe située à leur droite.



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, binious, signaux de fumées, encyclopédies ou télépathie est interdite durant la partie.

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 à reformuler la proposition donnée.

✗ **En cas de mauvaise réponse, l'équipe reste sur la même case (sauf indication contraire).**

Pour les cartes spéciales, suis gentiment les instructions de la carte.



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.