



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.

1- Le but dans la vie d'une chenille bien sûr !
2- Trouve la suite de cette fabuleuse chanson : "Frigidus les deux pieds en canard, c'est la chenille qui..."
3- Si tout se passe bien dans la vie d'une chenille, sous quelle forme animale profitera-t-elle d'une retraite bien méritée ?
4- Une chenille croquante la vie à pleines dents a-t-elle 6, 80, 600 ou 6000 pattes ?
5- C'est quoi déjà le nom de la chenille qui a tendance à se mélanger à des arbres et être particulièrement urticante ?
6- Dans la fameuse compote, que cherche la petite chenille bien tranquille pour s'y accrocher ?
7- Quel mot désigne un insecte entièrement développé, arrivant à l'état adulte ?
8- En quoi se transforment les chenilles lorsque la larve devient nymphe ?
9- Pour s'extraire de la membrane de l'œuf, que doit ronger la chenille ?
10- Quel est le nom de cette chenille ayant une forte ressemblance avec le personnage Chienpan, lors de son dernier stade de croissance de chenille ?

SCOLAIRE (sciences, nature, histoire-géo...)
IMPROBABLE (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.



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 (et par équipe)**, 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

Le jeu TTMC, ses questions et ses visuels sont une création originale, protégés ardemment 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, vite fait, les poulpes paisibles, les palettes Europe ainsi que tous les réseaux d'assainissement.

