

Règles de Tu Te Mets Combien ?

Comment jouer à Tu Te Mets Combien ?

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Parcourir le plateau en répondant à des questions dont vous choisissez vous-même la difficulté.
- **Mécanique principale** : Auto-évaluer ses connaissances de 1 à 10 sur un sujet, puis répondre à la question correspondante.
- **Condition de victoire** : Atteindre la dernière case et répondre correctement à une carte 'Hésite pas à gagner'.

Imaginez un jeu où vous décidez vous-même du niveau de difficulté des questions qu'on vous pose. C'est tout le sel de **TTMC** : plus vous vous notez haut, plus vous avancez vite... mais plus la question sera coriace. Vous allez devoir apprendre à vous connaître, et surtout à être honnête avec vous-même (ou pas, le bluff fait aussi partie du jeu).

Si vous aimez les jeux de culture générale et d'ambiance, jetez aussi un œil à [Règles des Mots-Garous](#) ou [Règles de Maudit Mot Dit](#) pour prolonger la soirée.

Le principe de l'auto-évaluation

C'est le cœur du jeu, et c'est génial de simplicité. Quand une carte est tirée, vous découvrez un **sujet** (par exemple : les capitales européennes, les héros Disney, l'anatomie du crabe...). Avant même de voir la question, vous devez annoncer une **note de 1 à 10** qui reflète votre niveau de connaissance sur ce sujet.

L'échelle à retenir

Voici comment vous situer sans vous mentir :

- **1 à 2 : connaissances faibles** (vous êtes à peu près sûr d'avoir déjà entendu le mot)
- **3 à 4 : basiques** (vous avez les bases scolaires)
- **5 à 6 : plutôt pas mal** (vous vous débrouillez)
- **7 à 8 : expertes** (vous maîtrisez)
- **9 à 10 : hors échelle** (vous êtes un ovni du savoir)

Comment ça marche concrètement

Une fois votre note annoncée, l'équipe à votre droite lit la question du niveau correspondant sur la carte. Vous avez **30 secondes** pour répondre (délai souple selon la bienveillance des copains). Une seule proposition sera acceptée, alors délibérez bien en équipe avant de lâcher votre réponse finale.

Petit conseil d'ami : ne surestimez jamais vos connaissances par orgueil. Perdre un tour parce qu'on s'est mis 9 sur un sujet qu'on connaît à peine, c'est le meilleur moyen de voir les autres filer vers la victoire.

Les thèmes et les cases du plateau

Le plateau est découpé en cases colorées correspondant chacune à un type de carte. Le thème de votre question dépend de la case où se trouve votre **pion**.

Les 4 thèmes de base

- **Improbable** : des sujets farfelus et inattendus (c'est le thème du premier tour pour toutes les équipes)
- **Plaisir** : culture pop, loisirs, choses de la vie
- **Mature** : sujets réservés aux adultes
- **Scolaire** : tout ce que vous étiez censé retenir en classe

Les cartes spéciales

- **Challenge** : des questions originales avec choix multiples ou mécaniques inhabituelles

- **Ça va pas du tout / C'est superbe** : des bonus d'un côté, des malus de l'autre. Suivez simplement les instructions inscrites.

[IMAGE_MATERIEL]

Le matériel et la mise en place

TTMC a une particularité amusante : il est fourni **sans pion**. Chaque équipe doit donc choisir un objet pour la représenter sur le plateau. Trombone, pièce de monnaie, bouchon de stylo, petite peluche, bref, tout ce qui vous passe sous la main.

Préparer la partie

1. Formez **2 à 4 équipes** de 1 à 4 joueurs chacune.
2. Chaque équipe pose son pion improvisé sur la **première case** du plateau.
3. Un joueur pioche une carte **Hésite pas à débiter** et la lit à voix haute. La réponse à cette question détermine qui commence.
4. Le jeu avance ensuite dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Les règles à respecter

Les joueurs d'une même équipe peuvent discuter entre eux pour trouver la réponse. En revanche, les téléphones, dictionnaires, encyclopédies et autres aides extérieures sont strictement interdits. Seul le **morse** est toléré (clin d'œil des auteurs). Une seule proposition est acceptée par question, alors évitez de lâcher trois réponses dans l'espoir que l'une soit la bonne.

Déroulement d'un tour

Voici ce qui se passe à chaque passage d'une équipe :

1. L'équipe active regarde la case où se trouve son pion et identifie le **thème**.
2. L'équipe à droite pioche une carte et annonce le **sujet** inscrit dessus.
3. L'équipe active auto-évalue ses connaissances de **1 à 10**.

4. L'équipe à droite lit la question correspondant à cette note.
5. L'équipe active délibère et donne **une seule réponse** dans les 30 secondes.

Bonne réponse ou mauvaise réponse

Résultat	Conséquence
Bonne réponse	L'équipe avance du nombre de cases égal à sa note auto-évaluée
Réponse imprécise	L'équipe adverse peut demander une reformulation
Mauvaise réponse	Le pion reste sur place (sauf exception sur une carte spéciale)

Vous voyez le dilemme ? Se mettre 8 et bien répondre vous fait avancer de 8 cases d'un coup.

Mais rater la question vous laisse scotché sur place pendant que les autres filent.

Un conseil stratégique

En début de partie, osez les notes élevées sur les sujets que vous maîtrisez vraiment. Les grandes avancées initiales font souvent la différence. En fin de partie, en revanche, mieux vaut parfois jouer petit et sûr pour grappiller les dernières cases sans se planter.

[IMAGE_FIN]

Gagner la partie

Atteindre la dernière case ne suffit pas pour remporter la victoire. Il faut encore franchir l'ultime épreuve.

La carte 'Hésite pas à gagner'

Quand votre pion arrive sur la dernière case, l'équipe de droite pioche une carte **Hésite pas à gagner** et vous pose la question finale. Deux issues possibles :

- **Bonne réponse** : vous êtes déclaré vainqueur ! Félicitations.
- **Mauvaise réponse** : vous restez sur la dernière case et retenterez votre chance au

prochain tour avec une nouvelle carte.

Ce système final est redoutable : rien n'est jamais acquis tant que la dernière question n'est pas tombée. Une équipe peut rester bloquée plusieurs tours à la ligne d'arrivée pendant qu'une autre la rattrape. Le suspense est garanti jusqu'au bout.

Pour varier les plaisirs après une partie bien animée, on vous recommande aussi [Règles de So Clover](#) et [Règles de Skull](#), deux pépites parfaites pour enchaîner les soirées entre amis.