Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

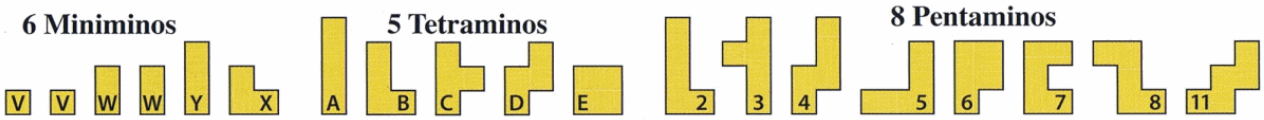
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

GTP
Compet'
3D
GTP Compet'
GTP Compet'
LA COMPET'
2 JEUX EN 1
2/7 MIN
1 OU 2 JOUEURS
DE 6 À 99 ANS
JEU EN BOIS
24 CARTES
DJ
GAMES

GTP Compet' : Règles du jeu pour 1 et 2 joueurs

CONTENU : 8 Pentaminos, 5 Tétraminos, 6 Miniminos, 2 plateaux de jeu, 2 réglettes amovibles pour délimiter les surfaces de jeu choisies sur les plateaux, 18 cartes puzzle, 6 cartes 3D, 11 planches de 18 x 29 cm comprenant divers modèles et 12 cartes puzzle en papier.

Notre langage : Un Pentamino est une figure formée par 5 cubes juxtaposés ayant au moins un côté commun.
Chacun des Pentaminos (les 8 plus grosses pièces de jeu) **couvre 5 cases du plateau**.
Un Tétramino est une figure formée par 4 cubes juxtaposés.
Un Minimino est une figure formée par 1, 2 ou 3 cubes seulement.
Un Penta est un ensemble de plusieurs pièces de jeu qui remplit parfaitement la surface délimitée par le placement de la réglette. Voir au dos de la boîte les Pentas 3, 4, 5, 6 et 7.



Il y a 3 séries de 6 cartes puzzle correspondant à 3 niveaux de difficulté.
- Facile : les 6 cartes *contour jaune* numérotées de 1 à 6.
- Moyen : les 6 cartes *contour violet* numérotées de 7 à 12.
- Difficile: les 6 cartes *contour rouge* numérotées de 13 à 18.

IMPORTANT : toutes les cartes vont par paire (même couleur de fond, même *contour couleur*, même numéro).

EXEMPLE D'UNE PARTIE : se reporter à la partie "2 joueurs" au dos de la boîte.
Préparation de la partie : les 2 joueurs décident ensemble d'un niveau de difficulté (facile, moyen ou difficile) et prennent ensuite les 6 cartes correspondantes. (Exemple : les 6 cartes *contour jaune*).
L'un des 2 joueurs prend une carte au hasard parmi les 6 et choisit l'une des 2 couleurs de fond de sa carte.
L'autre joueur prend **obligatoirement** l'autre carte de même couleur (La couleur de fond détermine la couleur de la carte).
Dans l'exemple au dos de la boîte **les 2 joueurs ont une carte violette *contour jaune* n° 5.**

Règles de base et déroulement de la partie :

1) Chaque joueur prend parmi toutes les pièces posées sur la table **celles représentées sur sa carte** et place sa réglette entre les chiffres 3 et 4 de son plateau. (On écarte alors les 2 cartes qui ne servent plus).
2) **Au *Top Chrono*** chacun réalise son puzzle (Penta3). Le plus rapide marque 1 point.
3) Ensuite le joueur **qui a perdu** choisit un **Pentamino resté sur la table** et le **donne à son adversaire** qui à son tour fait de même. (Dans l'exemple au dos de la boîte, l'un des 2 joueurs a donné le Pentamino n° 11 en forme de W et l'autre joueur a donné le Pentamino n° 8 en forme de Z).
4) Chaque joueur déplace sa réglette d'un cran et la place entre les chiffres 4 et 5.
5) Au ***Top Chrono*** chacun réalise son **Penta 4** avec toutes les pièces dont il dispose. (Soit, les pièces de base de sa carte + le Pentamino donné par son adversaire). Le plus rapide marque 1 point.
6) On procède de la même façon pour réaliser les **Pentas 5** *(Pentamino n°4 pour l'un et n° 7 pour l'autre)*, les **Pentas 6** *(Pentamino n° 5 pour l'un et n° 3 pour l'autre)* ainsi que les **Pentas 7** *(Pentamino n° 6 pour l'un et n° 2 pour l'autre)*.

2 remarques : l'un des 2 Miniminos w ne sert pas. Pour réaliser les Pentas 7 on enlève les réglettes.

Le joueur qui totalise 3 points gagne la première manche.
Pour la ***revanche*** chaque joueur retourne sa carte et joue avec les pièces de l'autre face.
Pour la ***belle***, les 2 joueurs s'échangent leurs cartes et choisissent une même couleur de fond.

Les règles de base (1 à 6) sont valables pour les 3 séries de 6 cartes puzzle.
Seuls les niveaux de jeu diffèrent ainsi que le nombre de pièces non utilisées en fin de partie.

Avec les 18 cartes puzzle il y a plus de 1000 Pentas différents à trouver.

LES 6 CARTES 3D *CONTOUR DAMIER*

a) La couleur **beige** spécifie le **jeu 3D en solo**.
b) Les couleurs (jaune, bleu et rose) signalent le **jeu 3D Compet' à 2 joueurs** avec 3 duels par carte.
Exemple : les 2 joueurs choisissent les 2 cartes bleues et décident de s'affronter via le duel **4 contre 4'**.
Chaque joueur, à tour de rôle, **choisit** et **donne** 1 Pentamino, puis 1 Tétramino à son adversaire, jusqu'à ce que l'un ait 4 Pentaminos + 2 Tétraminos et l'autre 4 Pentaminos + 3 Tétraminos.
(Par facilité, les Pentaminos et Tétraminos sont appelés Pentas et Tétras sur les cartes).
Chacun prend ensuite les Miniminos matérialisés sur sa carte.
La partie peut commencer, et le premier qui construit son parallélépipède (3x3x4) marque 1 point.
Revanche et Belle avec les duels 5 contre 5' et 6 contre 6'.

Avec les 6 cartes 3D, il y a des centaines de cubes et parallélépipèdes à réaliser.

© DJ Games 2010

SPÉCIFICITÉ DES CARTES *CONTOUR ROUGE.*

1) Quelque soit la carte choisie on peut remplacer le Minimino w par les 2 Miniminos v afin de **réduire la difficulté** pour l'un des 2 joueurs.

2) Combinées avec les cartes *contour jaune*, elles permettent **d'équilibrer les duels enfants/parents**.
Exemple : l'adulte joue avec **la** carte rose, étoile rose ***contour rouge*** et commence sa partie **niveau Penta 4**, tandis que l'enfant joue avec **la** carte rose, étoile rose ***contour jaune*** et commence sa partie **niveau Penta 3**.
Le jeu se déroule normalement. (Dans ce cas particulier les niveaux de jeu et les pièces non utilisées diffèrent)

3) Elles permettent également de jouer en 3D.
a) Exemple : une partie standard **version puzzle** s'est terminée sur une égalité (2 points pour chaque joueur).
Dans ce cas précis, pour se départager, **la finale se joue en 3D**.
Chaque joueur garde les pièces de son Penta 7 auxquelles il ajoute 1 Minimino v resté sur la table.
Au Top chrono chacun construit un parallélépipède de 36 cubes (3x3x4).

b) Duel direct en 3D : (les 2 plateaux et les 2 réglettes ne servent pas)
Les 2 joueurs prennent les pièces représentées sur leurs cartes respectives et se partagent ensuite les pièces restantes (6 Pentaminos et les 2 Miniminos v). Voir "3D 2 joueurs" au dos de la boîte.

GTP Compet' : RÉCAPITULATIF DES POSSIBILITÉS DE JEU.

ON JOUE À 2 EN VERSION PUZZLE

- Avec les 6 cartes *contour jaune* : 5 duels par carte (Penta 3, 4, 5, 6 et 7). Se reporter au dos de la boîte.
- Avec les 6 cartes *contour violet* : 3 challenges de 4 duels par carte (Penta 3, 4, 5 et 6).
- Avec les 6 cartes *contour rouge* : 4 duels par carte (Penta 4, 5, 6 et 7).
- Avec les 6 *cartes papier contour blanc* : 5 duels par carte (5 Penta 5 contre 5 Penta 5).
- Avec les 6 *cartes papier contour noir* : 2 challenges de 3 duels imposés par carte (Penta 3, 4 ,5).

ON JOUE À 2 EN VERSION 3D

- Avec les 6 cartes 3D *contour damier* : 3 duels par carte (voir règle du jeu page 1).
- Avec les 6 cartes *contour rouge* :

a) 4 Duels en version puzzle au départ (Penta 4, 5, 6 et 7).
En cas d'égalité (2 points pour chaque joueur) pour se départager, **la finale se joue en 3D**.
Chaque joueur garde les pièces de son Penta 7 auxquelles il ajoute 1 Minimino v resté sur la table.
Au Top chrono chacun construit un parallélépipède de 36 cubes (3x3x4).

b) Le Duel direct en 3D : (les 2 plateaux et les 2 réglettes ne servent pas)
Les 2 joueurs prennent les pièces représentées sur leurs cartes respectives et se partagent ensuite les pièces restantes (6 Pentaminos et les 2 Miniminos v). Voir "3D 2 joueurs" au dos de la boîte.

ON JOUE SEUL

- En version puzzle : Avec toutes les cartes, y compris les *cartes papier contour noir* (initiation Katamino).
- En version 3D : Avec les 2 faces des cartes 3D *contour damier* et les *cartes contour rouge*.
- Sans les cartes : Positionne ta réglette sur le plateau entre les chiffres 3 et 4 et réalise un maximum de Penta 3 en trouvant les pièces de jeu qui peuvent s'assembler entre elles.
Par déplacements successifs de ta réglette réalise un maximum de Pentas 4, 5, 6 et 7.
(Reporte-toi à la règle du jeu Kataboom que tu trouveras sur les planches d'exemples).

EXEMPLE D'UNE PARTIE AVEC LES CARTES *CONTOUR JAUNE.*

Les 2 joueurs ont une carte rose *contour jaune* n° 3. (Règles de base valables pour les 3 séries de 6 cartes puzzle).

1) Chaque joueur prend parmi toutes les pièces posées sur la table **celles représentées sur sa carte** et place sa réglette entre les chiffres 3 et 4 de son plateau. (On écarte alors les 2 cartes qui ne servent plus).
2) Au *Top Chrono* chacun réalise son puzzle (Penta3). Le plus rapide marque 1 point.
3) Ensuite chaque joueur choisit un Pentamino **resté sur la table** et le **donne à son adversaire**, mais attention, c'est **le joueur qui a perdu** qui choisit en premier.
4) Chaque joueur déplace sa réglette d'un cran et la place entre les chiffres 4 et 5.
5) Au *Top Chrono* chacun réalise son puzzle (Penta 4) **avec toutes les pièces** dont il dispose. (Soit les pièces de sa carte + le Pentamino donné par son adversaire). Le plus rapide marque 1 point.
6) Le perdant choisit un Pentamino resté sur la table, le donne à son adversaire qui à son tour fait de même.
On déplace la réglette d'un cran…… et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Pentamino sur la table.
2 remarques : l'un des 2 Miniminos **w** ne sert pas. Pour réaliser les Pentas 7 on enlève les réglettes.

C'est de la balle GTP Compet', avec tellement de possibilités de jeu que la règle si simple en paraît compliquée.
Prenez 10 minutes pour la lire, en suivant pas à pas les exemples fournis.
Bon jeu, prenez du plaisir, éclatez-vous en famille.

Mister Kidi, créateur des jeux DJ Games.

© DJ Games 2010

2 jeux en 1 GTP Compet' 1 et 2 joueurs KATABOOM 1 à 4 joueurs

Génial pour les enfants, convivial pour les parents

Avec des règles très simples, **assimilées en 5 minutes, GTP** *Compet'* réunit **toute la famille**.

Adapté à tout âge, **à partir de 6 ans**, il permet à chacun d'approcher en **s'amusant** la géométrie dans l'espace et développe logique, adresse, agilité manuelle et sens de l'observation. **Educatif,** d'une richesse exceptionnelle avec ses nombreuses variantes, **GTP** *Compet'* via l'extension **Kataboom** est aussi un surprenant jeu de construction en **3 Dimensions**.

Jeu à 2 : Au ***Top chrono***, soit le plus rapide pour réaliser les figures imposées des différentes cartes.
18 *cartes puzzle* : plus de 1000 *Pentas* à trouver.
6 *cartes 3D* : des centaines de cubes et parallélépipèdes à construire.
La diversité des niveaux de jeu permet une succession de parties conviviales et spectaculaires, de **2 à 7 minutes** pour débutants et petits génies.

Jeu seul : En utilisant tout ou partie des 19 pièces de jeu, trouve un maximum de *Pentas*.
- Reproduis à plat les différents modèles (animaux, formes géométriques).
- Reporte-toi aux tableaux grilles et réalise les séries puzzles *initiation Katamino*.
- Construis les 24 figures en volume proposées sur les planches d'exemples.
- Réalise cubes et parallélépipèdes de différentes tailles et difficultés.
- Donne libre court à ton imagination et crée tes propres modèles.

Extension Kataboom : se reporter aux 3 variantes de la règle du jeu à l'intérieur de la boîte.

Contenu : jeu en bois, 6 Miniminos, 5 Tétraminos, 8 Pentaminos, 2 plateaux de jeu, 2 réglettes, 18 cartes puzzle, 6 cartes 3D, 11 planches de 18 x 29cm comprenant modèles et 12 cartes puzzle papier, 1 règle du jeu GTP Compet', 1 règle du jeu Kataboom. (Français, Anglais)

19 pièces de jeu : des milliers de combinaisons.

2 games in 1 GTP Compet' 1 and 2 players KATABOOM 1 to 4 players

Fun for children, easy for parents

With very simple rules, **learned in 5 minutes, GTP** *Compet'* brings the **whole family** together.

Suited to all ages, **from age 6,** it helps everybody learn the first notions of geometry in space while **having fun**, and it develops dexterity, logic and a sense of observation. **Educational**, exceptionally rich with its numerous variants, **GTP** *Compet'*, thanks to the **Kataboom** extension, is also an innovative game of **3D** construction.

Game for 2: At ***Top chrono***, be the fastest to make figures required by various cards.
18 puzzle cards: more than 1000 Pentas to be found.
6 3D cards: hundreds of cubes and parallelepipeds to be made.
The range of levels in the game creates an entertaining and spectacular series of parts of **2 to 7 minutes** for beginners and young talents.

Game alone: Using all or part of the 19 pieces, find a maximum number of Pentas.
- Reproduce various examples face down (animals, geometrical forms).
- Refer to the grid tables and make the Katamino initiation puzzle series.
- Construct the 24 volume figures proposed on the plates of examples.
- Make cubes and parallelepipeds of different sizes and difficulty levels.
- Let your imagination run wild and create your own models.

Kataboom extension: see the 3 different variants of the rule of the game inside the box.

Contents: wooden game, 6 Miniminos, 5 Tetraminos, 8 Pentaminos, 2 game boards, 2 separators, 18 puzzle cards, 6 3D cards, 11 plates of 18 x 29 cm including various models and 12 paper puzzle cards. 1 set of GTP Compet' game rules, 1 set of Kataboom game rules. (French, English)

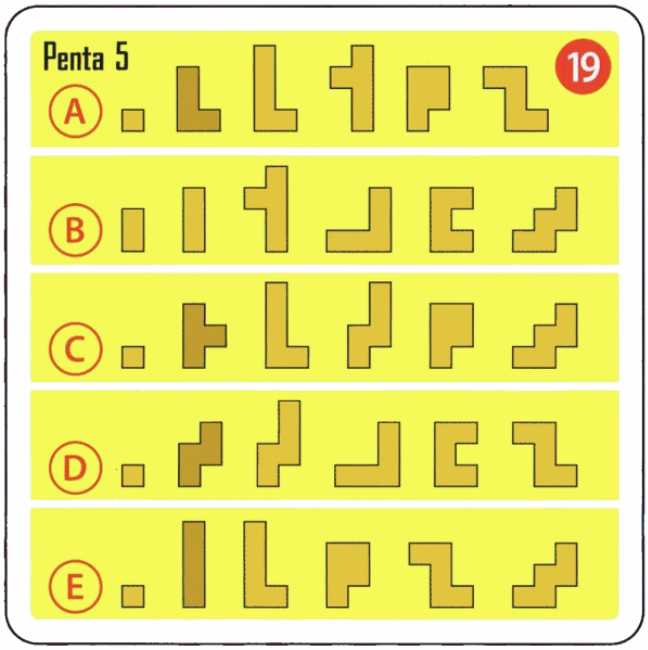
19 game pieces: thousands of combinations.

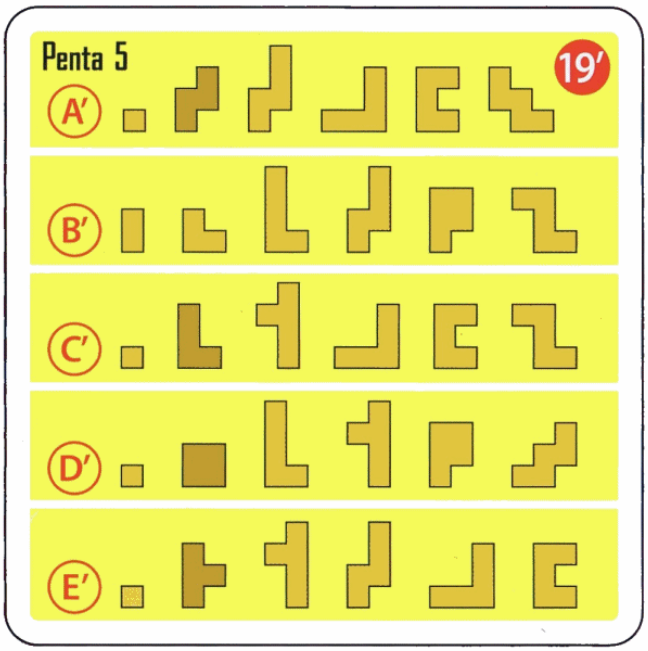
philippe.robin26@free.fr Conception © DJ Perriolat

DJ GAMES 3 760025 104561 JEU BOIS Made in France 0-3

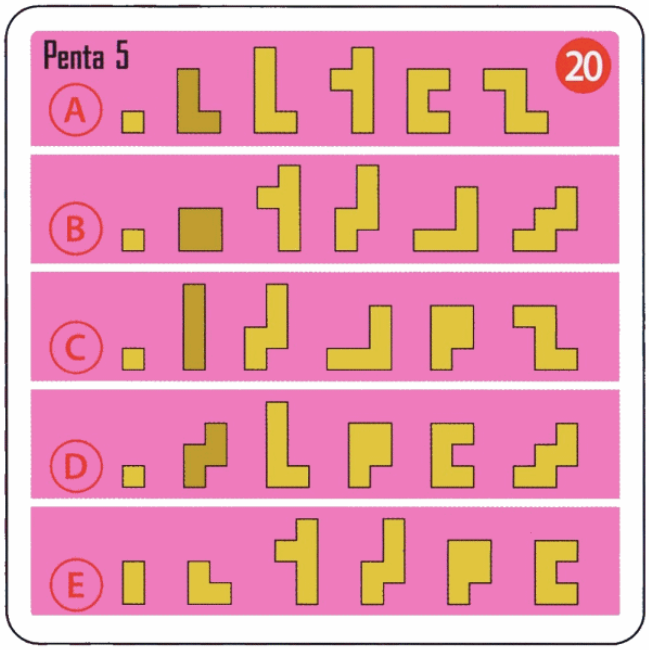
Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.

DJ GAMES
la Grande Plaine - BP 46
26260 Saint Donat - France
www.gtpcompet.com





15 Duels : Penta 5 contre Penta 5



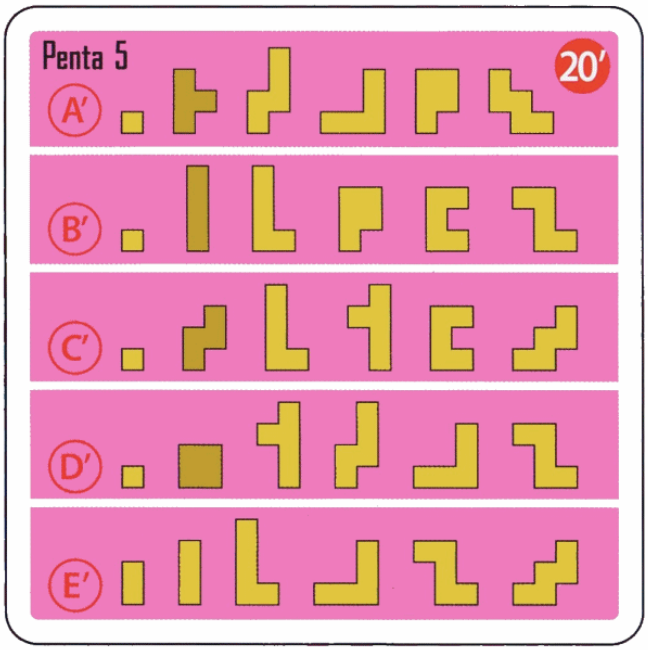
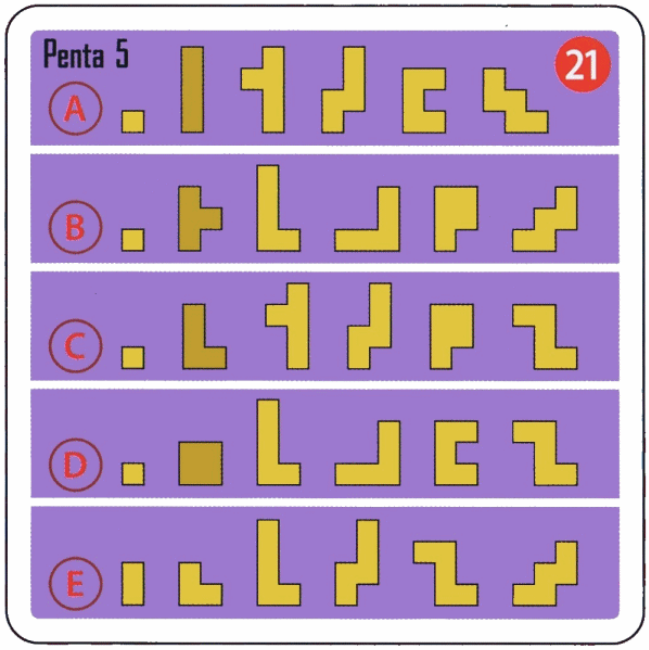
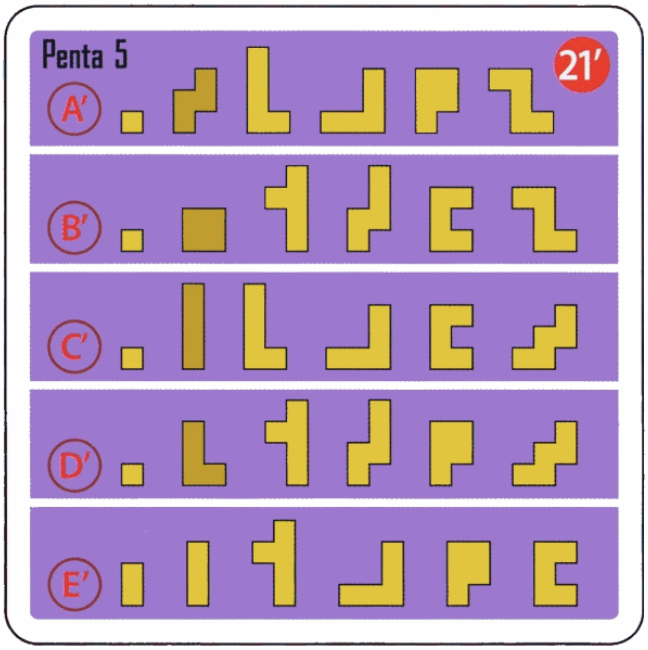
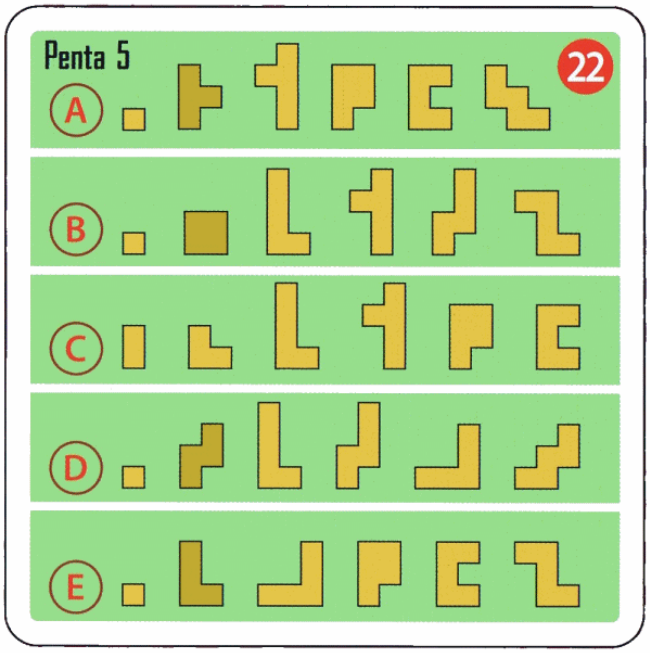


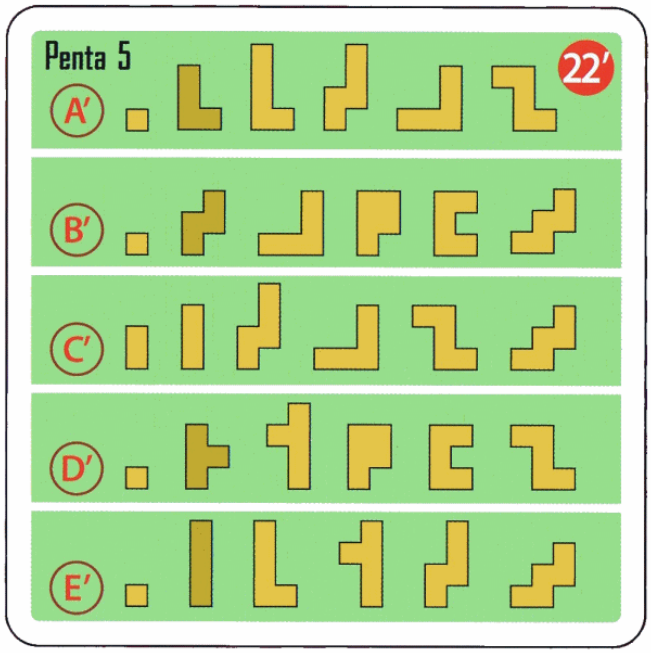
Planche de cartes à éventuellement plastifier et découper



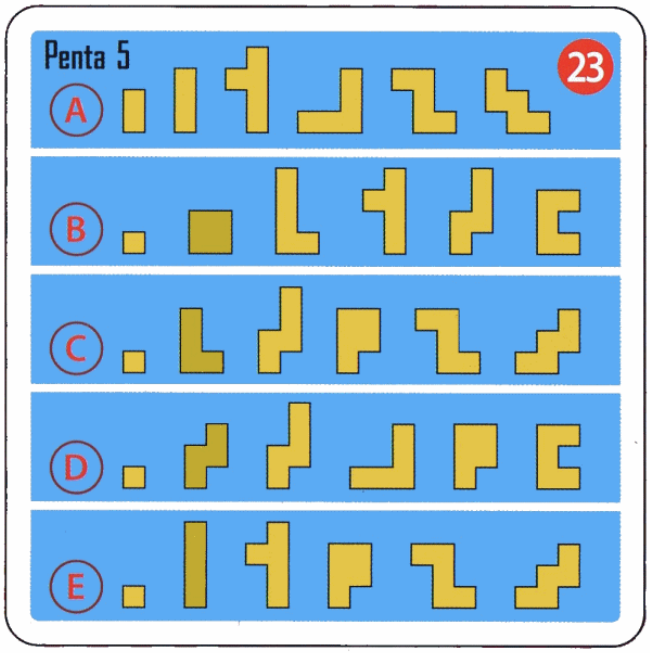


© DJ Games 2010





15 Duels : Penta 5 contre Penta 5



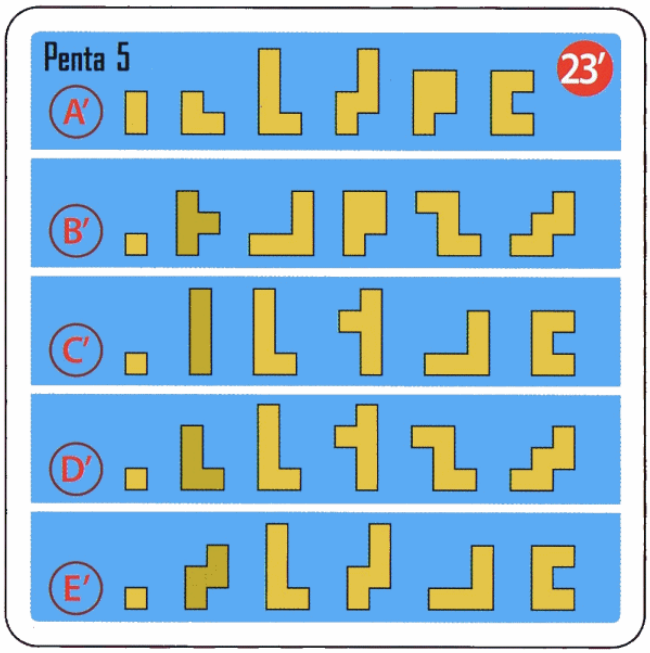
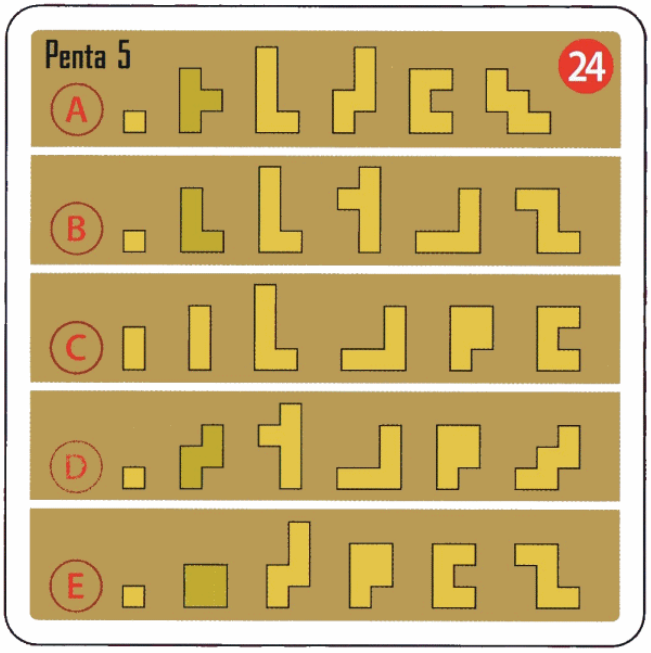
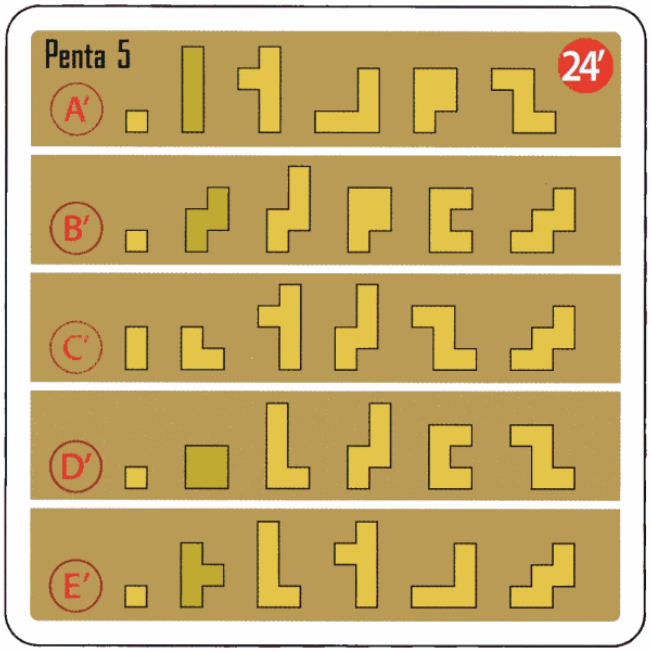
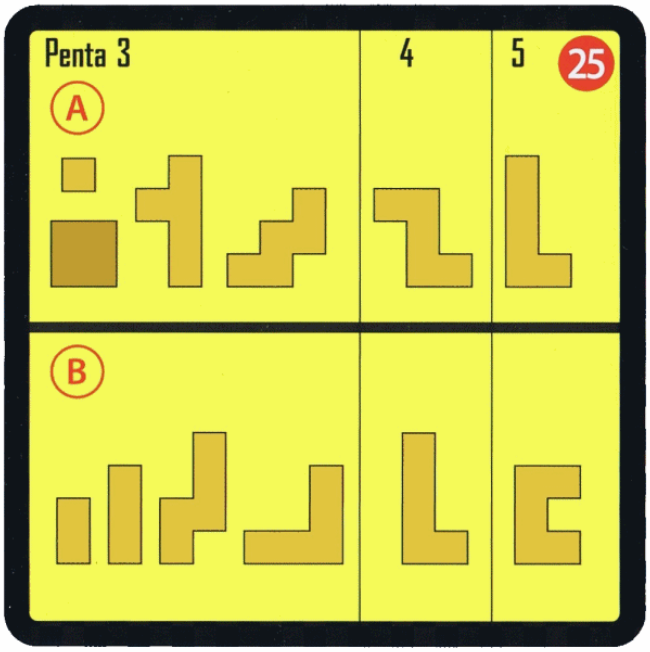


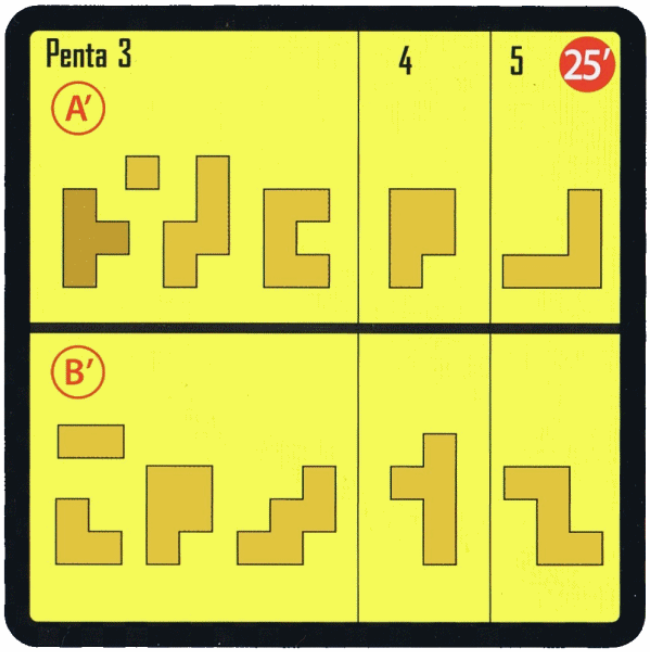
Planche de cartes à éventuellement plastifier et découper



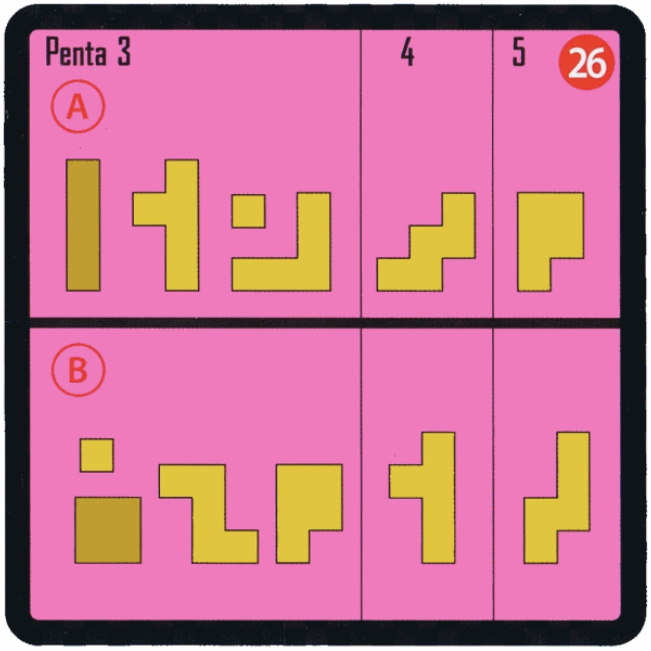


© DJ Games 2010





6 Duels évolutifs



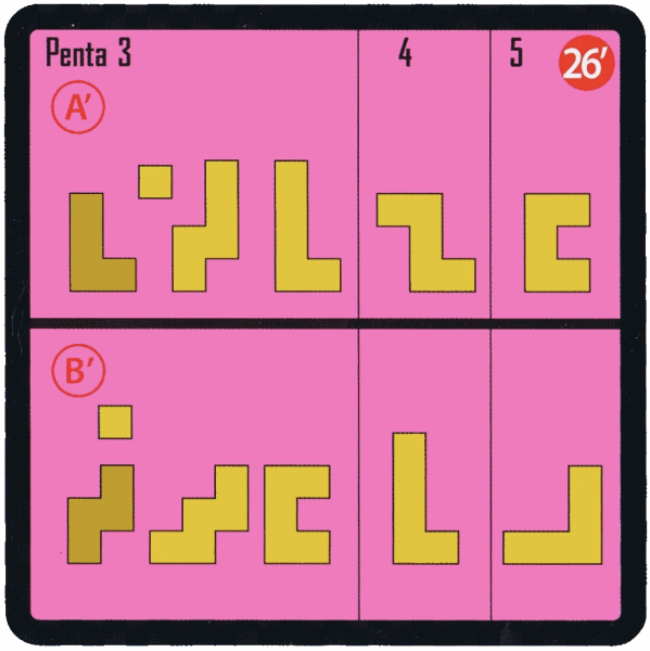
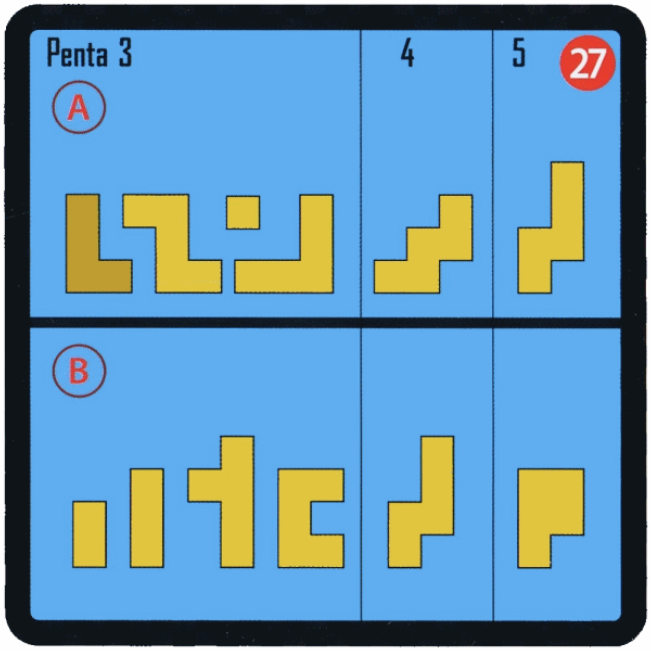
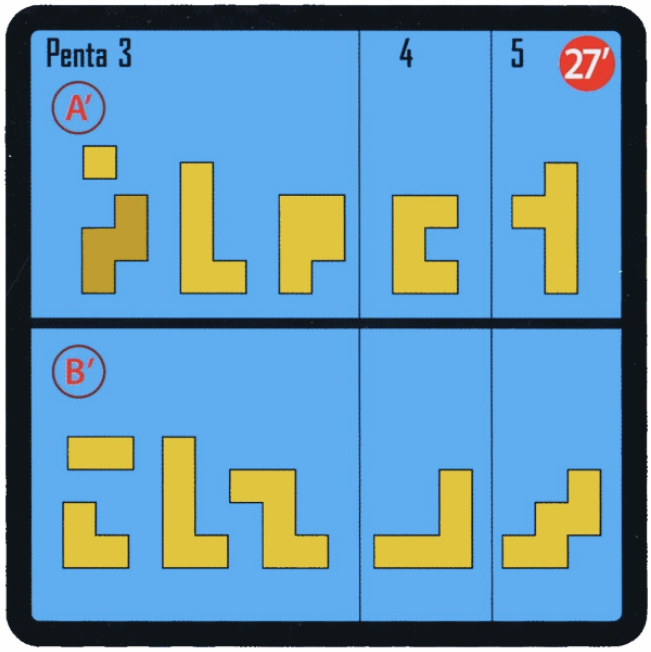
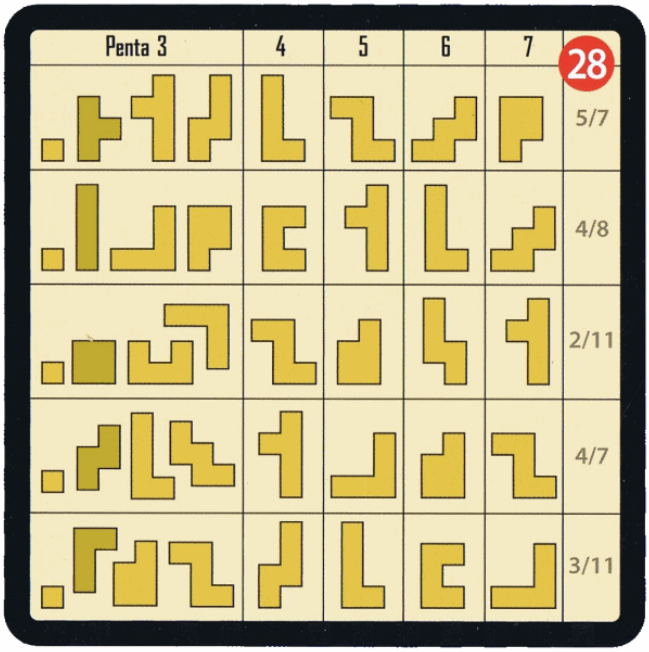


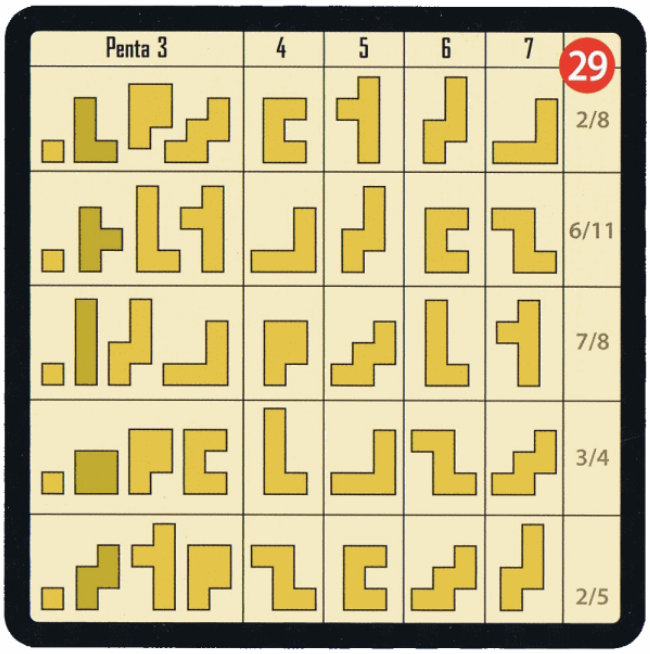
Planche de cartes à éventuellement plastifier et découper



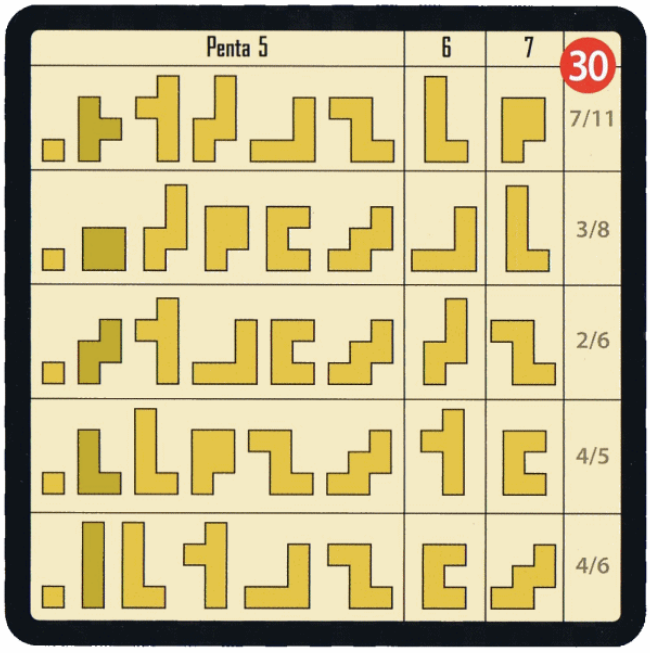


© DJ Games 2010





Jeu seul : initiation Katamino, 5 tableaux grilles



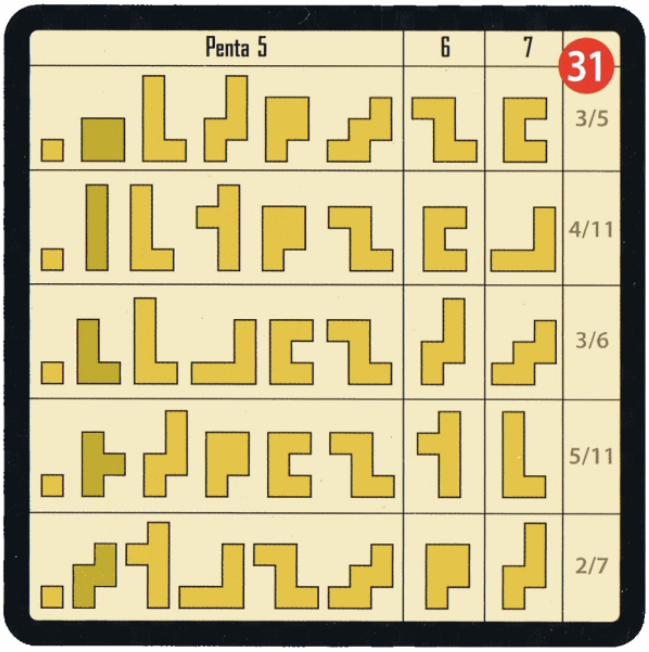
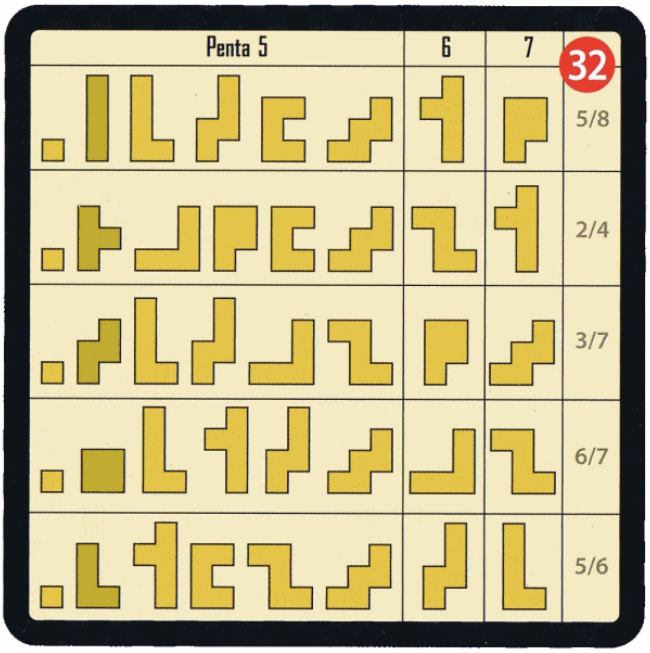
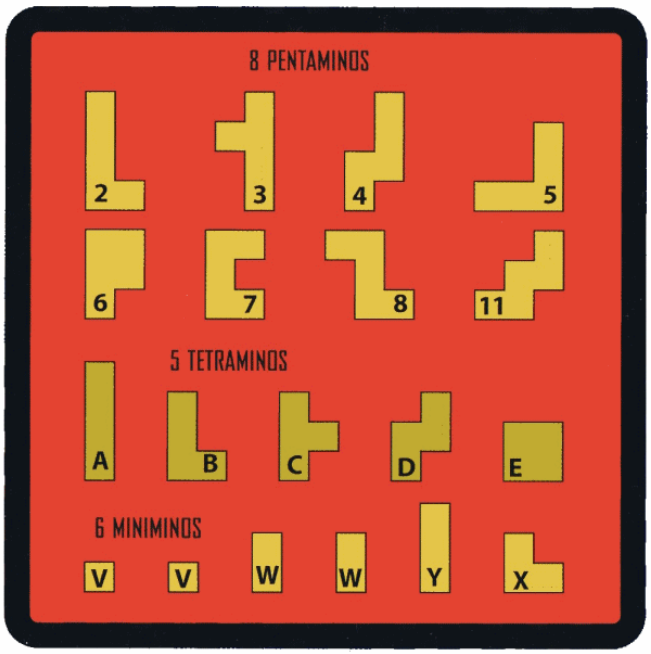


Planche de cartes à éventuellement plastifier et découper





© DJ Games 2010