

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# INDIVIDUEL - 2 à 8 joueurs

Idée originale-concept : Vincent CHRÉTIEN

Auteur : Claude BONOTTO

Graphisme et design : ARSENIC

## COMPOSITION

Le jeu Success Legend est composé des éléments suivants :  
1 plateau, 1 dé, 8 pions, 8 puzzles de 4 pièces



55 cartes  
220 Interviews



110 cartes  
440 Sifflements



110 cartes  
440 karaokés

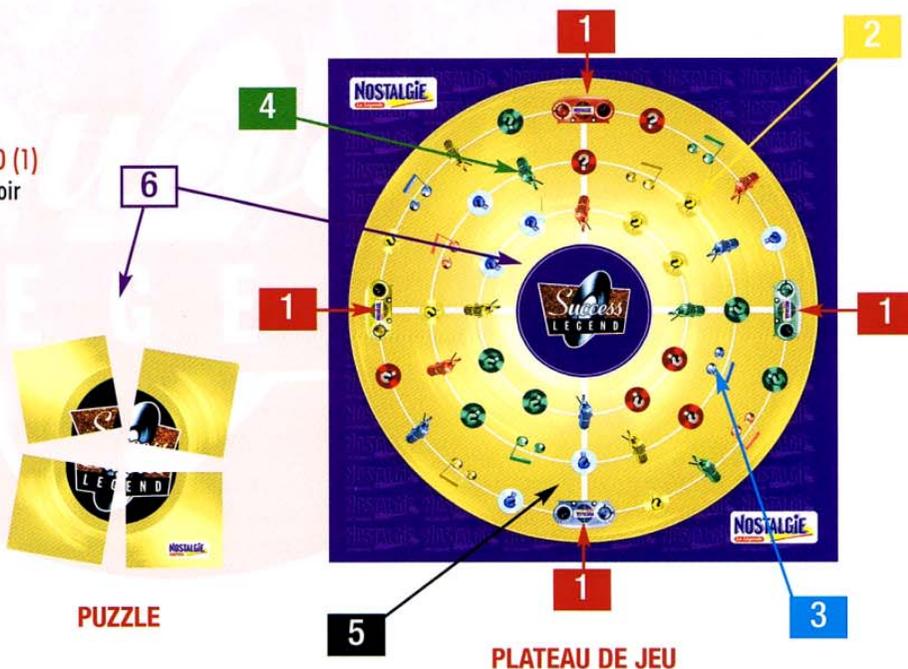


715 cartes  
2860 Questions

Chaque joueur pose son pion sur une des **CASES RADIO (1)** du plateau, puis à tour de rôle chaque joueur lance le dé et se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il faut effectuer un tour complet et revenir à sa **CASE RADIO (1)** de départ (radio : bleue, jaune, rouge ou verte) pour pouvoir accéder au cercle inférieur, cela est indiqué sur le plateau par les axes blancs (5).

Pour obtenir un morceau de puzzle (6) le joueur doit parvenir au centre du disque puis repartir d'une des **CASES RADIO (1)** de son choix.



LE GAGNANT OU LA GAGNANTE SERA :

CELLE OU CELUI QUI RÉUNIT EN PREMIER LE PUZZLE "SUCCESS LEGEND" COMPOSÉ DE 4 MORCEAUX (6)  
OU  
CELLE OU CELUI QUI CUMULE LE PLUS DE MORCEAUX DE PUZZLE AU MOMENT DE L'ARRÊT DE LA PARTIE.

# CAS DE FIGURES

## CASE QUESTION

Vous arrivez sur une des cases ci-contre.

Le joueur doit répondre à la question correspondant à la couleur de sa case (rouge, jaune, verte ou bleue), posée par le joueur suivant qui propose les trois réponses (la bonne réponse est soulignée).

\* Le joueur sait répondre, il reste sur la case et la partie continue avec le joueur suivant.

\* Le joueur ne sait pas répondre elle retourne à la case d'où il vient et la partie continue avec le joueur suivant.

Certaines dates indiquées dans les questions peuvent varier d'une année selon les dates de créations et leurs succès effectif.

## CASE SIFFLEMENT

Vous arrivez sur une des cases ci-contre.

Le joueur doit SIFFLER L'AIR correspondant à la couleur de sa case (rouge, jaune, verte ou bleue).

Le joueur pioche une carte et SIFFLE L'AIR aux autres joueurs.

\* Si un des autres joueurs trouve le titre de la chanson ou son interprète :

A - le joueur "SIFFLEUR" reste sur la case.

B - le joueur "SIFFLEUR" peut obtenir un BONUS en avançant de 3 cases, s'il répond correctement à une question du jeu prise au hasard (rouge, jaune, verte ou bleue).

C - Le premier des autres joueurs qui a trouvé l'air prend la main.

\* Personne ne trouve l'air le joueur "SIFFLEUR" revient à la case d'où il vient et la partie continue avec le joueur suivant.

## CASE KARAOKÉ

Vous arrivez sur une des cases ci-contre.

Le joueur doit relever le défi correspondant à la couleur de sa case (rouge, jaune, verte ou bleue).

Le joueur pioche une carte et exécute le défi proposé.

\* Si le joueur réussit son challenge il garde la main et continue la partie en lançant à nouveau le dé.

\* Si le joueur ne réussit pas son challenge, il retourne à la case d'où il vient et la partie continue avec le joueur suivant.

## CASE INTERVIEW

Vous arrivez sur une des cases ci-contre.

Le joueur reste sur cette case sans contre partie et peut obtenir un JOKER s'il réussit L'INTERVIEW proposée.

Le joueur doit INTERVIEWER un autre joueur qui doit se mettre dans la peau d'un artiste célèbre.

Le joueur pioche la carte, indique le nom de l'artiste correspondant à la couleur de sa case (rouge, jaune, verte ou bleue) et dispose de 3 questions pour faire trouver le mot proposé par la carte.

\* Si L'INTERVIEWÉ trouve le mot :

A - le joueur "INTERVIEWER" obtient un Joker symbolisé par la carte piochée qu'elle garde.

En cas de difficulté pour répondre à une question, le joueur peut l'utiliser comme Joker et remet ensuite la carte dans le tas initial.

B - le joueur "INTERVIEWÉ", prend la main.

\* Si l'interviewé ne trouve pas le mot, la partie continue avec le joueur suivant.



Remerciements à Mike WAGNER (Directeur d'antenne de Nostalgie),

Odile VANOT (Responsable de la communication de Nostalgie) et Stéphane BOSCH (Responsable d'antenne de Nostalgie et conseiller artistique du jeu).



# EQUIPE DE 2 - 4 À 16 JOUEURS

IDÉE ORIGINALE-CONCEPT : VINCENT CHRÉTIEN

AUTEUR : CLAUDE BONOTTO

GRAPHISME ET DESIGN : ARSENIC

## COMPOSITION :

LE JEU SUCCESS LEGEND EST COMPOSÉ DES ÉLÉMENTS SUIVANTS :  
1 PLATEAU, 1 DÉ, 8 PIONS, 8 PUZZLES DE 4 PIÈCES



110 CARTES  
440 SIFFLEMENTS



55 CARTES  
220 INTERVIEWS



110 CARTES  
440 KARAOKÉS

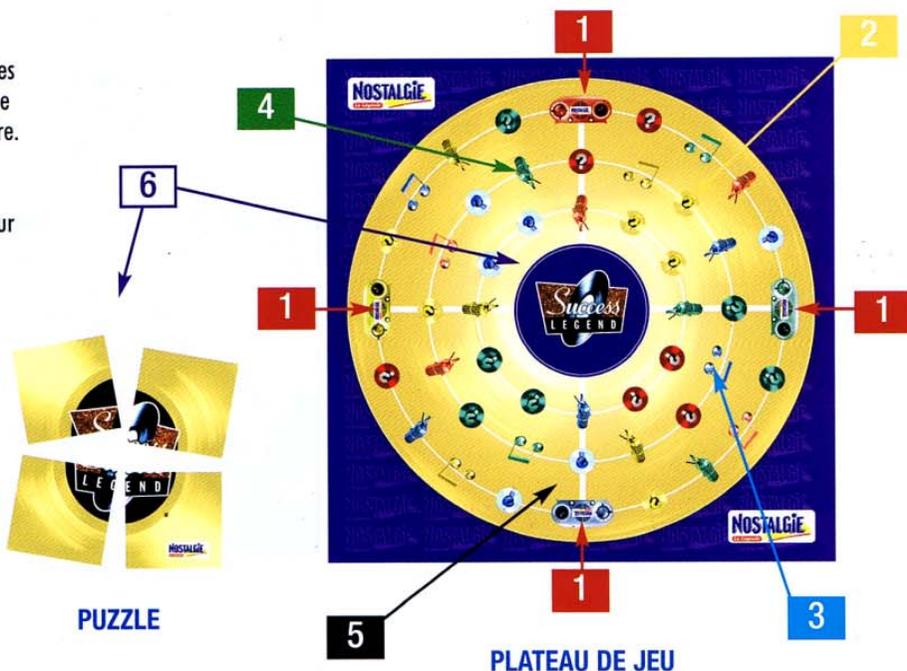


715 CARTES  
2860 QUESTIONS

Composer les équipes de 2 joueurs et poser son pion sur une des **CASES RADIO (1)** du plateau, puis à tour de rôle chaque équipe lance le dé et se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il faudra effectuer un tour complet et revenir sur sa **CASES RADIO (1)** de départ (radio : bleue, jaune, rouge ou verte) pour pouvoir accéder au cercle inférieur, cela est indiqué sur le plateau par les axes blancs (5) .

Pour obtenir un morceau de puzzle (6) l'équipe devra parvenir au centre du disque puis repartir d'une des **CASES RADIO (1)** de son choix.



## L'ÉQUIPE GAGNANTE EST :

CELLE QUI RÉUNIT EN PREMIER LE PUZZLE "SUCCESS LEGEND" COMPOSÉ DE 4 MORCEAUX (6)  
OU  
CELLE QUI CUMULE LE PLUS DE MORCEAUX DE PUZZLE AU MOMENT DE L'ARRÊT DE LA PARTIE.

# CAS DE FIGURES

## CASE QUESTION



Vous arrivez sur une des cases ci-contre.

L'équipe doit répondre à la question correspondant à la couleur de sa case (rouge, jaune, verte ou bleue), posée par l'équipe suivante qui propose les trois réponses possibles (la bonne réponse est soulignée).

\* L'équipe sait répondre, elle reste sur la case et la partie continue avec l'équipe suivante.

\* L'équipe ne sait pas répondre elle retourne à la case d'où elle vient et la partie continue avec l'équipe suivante.

Certaines dates indiquées dans les questions peuvent varier d'une année selon les dates de créations et leurs succès effectif.

## CASE SIFFLEMENT



Vous arrivez sur une des cases ci-contre.

L'équipe doit SIFFLER L'AIR correspondant à la couleur de sa case (rouge, jaune, verte ou bleue).

Un des joueurs pioche une carte et SIFFLE L'AIR à son équipier.

\* Si son partenaire trouve le titre de la chanson ou son interprète :

A - L'équipe "SIFFLEUSE" reste sur la case.

B - L'équipe "SIFFLEUSE" peut obtenir un BONUS en avançant de 3 cases, si elle répond correctement à une question du jeu prise au hasard (rouge, jaune, verte ou bleue).

\* L'équipe ne sait pas répondre elle retourne à la case d'où elle vient et la partie continue avec l'équipe suivante.

## CASE KARAOKÉ



Vous arrivez sur une des cases ci-contre.

L'équipe doit relever le défi correspondant à la couleur de sa case (rouge, jaune, verte ou bleue).

Un des joueurs pioche une carte et exécute le défi proposé.

\* Si l'équipe réussit son challenge elle garde la main et continue la partie en lançant à nouveau le dé.

\* Si l'équipe ne réussit pas son challenge, elle retourne à la case d'où elle vient et la partie continue avec l'équipe suivante.

## CASE INTERVIEW



Vous arrivez sur une des cases ci-contre.

L'équipe reste sur cette case sans contre partie et peut obtenir un JOKER si elle réussit L'INTERVIEW proposée.

Un des joueurs doit INTERVIEWER un joueur d'une autre équipe qui doit se mettre dans la peau d'un artiste célèbre.

Le joueur pioche la carte, indique le nom de l'artiste correspondant à la couleur de sa case (rouge, jaune, verte ou bleue) et dispose de 3 questions pour faire trouver le mot proposé par la carte.

\* Si L'INTERVIEWÉ trouve le mot :

A - L'équipe "INTERVIEWER" obtient un Joker symbolisé par la carte piochée qu'elle garde.

En cas de difficulté pour répondre à une question, l'équipe peut l'utiliser comme Joker et remet ensuite la carte dans le tas initial.

B - L'équipe "INTERVIEWÉE", prend la main.

\* Si l'interviewé ne trouve pas le mot, la partie continue avec l'équipe suivante.



Remerciements à Mike WAGNER (Directeur d'antenne de Nostalgie),

Odiile VANOT (Responsable de la communication de Nostalgie) et Stéphane BOSCH (Responsable d'antenne de Nostalgie et conseiller artistique du jeu).