

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Il n'y a rien de spécial à préparer pour jouer à ce jeu.



S'il vous manque un élément clé : improvisez !



- ANNONCE OFFICIELLE -

C'EST TOUT POUR LE MOMENT !



Même si personne ne devine aucune des énigmes, et que la partie semble tourner au désastre, assurez-vous que tout le monde s'amuse bien....

-ATTENTION -



- A utiliser régulièrement ! -

Le fait de laisser cette boîte fermée pendant plus de 30 jours de suite représente un danger certain pour votre sens de l'humour !!



Que la Fête commence...
Signé: Mr. Bean (London)

Mr. Bean Le Jeu



LES REGLES

© Mr. Bean

© TIGER TELEVISION LIMITED 1998





UN GRAND MERCI

Nous voudrions remercier les personnes suivantes pour leur apport créatif à la réalisation de ce jeu :
Alexandra G., Amane K., Anastasha G., Julien F.



Copyright © 1998 Pilou Co., Ltd

UN MOT de Mr. Bean

(C'est MOI !)

AMI de la FÊTE et du rire, BONJOUR !

(C'est VOUS !)



VOUS êtes maintenant l'HEUREUX PROPRIETAIRE de l'un de
MES JEUX ! FELICITATIONS pour votre CHOIX !

VOUS avez donc maintenant le MOYEN de passer de nombreuses soirées,
PLEINES de RIRES ET DE GAÏETE ! Alors allez-y, donnez
VOUS A FOND !

C'est à vous de décider si vous désirez rendre vos soirées simplement
divertissantes ou

COMPLETEMENT DELIRANTES DE RISOLADE !

HILAREMENT VOTRE !

Signé : Mr. Bean (London)

LE PLATEAU DE JEU

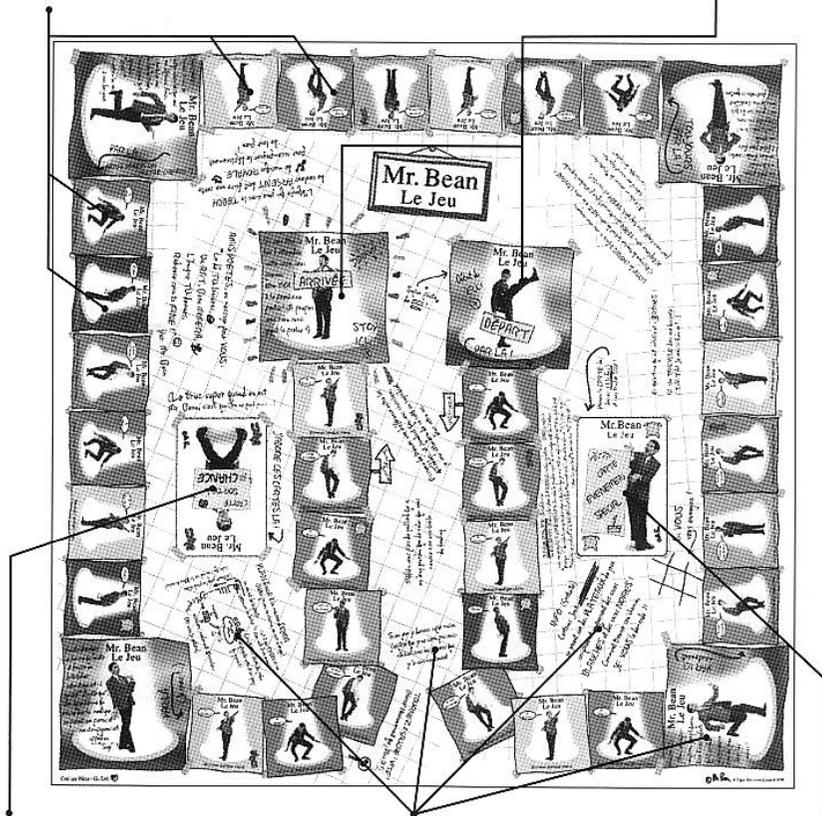
Lancez le dé et déplacez votre pion-Teddy, puis devinez l'énigme secrète (avec l'aide de Mr. Bean!) avant la fin du sablier!

Les cases de jeu : il y en a trente deux. Elles sont divisées en cinq catégories, facilement identifiables par un code de couleur :

1. Vert pour **mimer une expression**.
2. Orange pour **prononcer en silence**.
3. Rouge pour **mimer un objet**.
4. Jaune pour **dessiner**.
5. Bleu pour **écrire**.

Les cases **DEPART** et **ARRIVEE** sont deux des six cases **multicolores**.

Tombez sur l'une de ces six cases et vous pourrez choisir la catégorie de l'**Enigme** que vous désirez jouer.



Emplacement réservé aux cartes **Sorte de Chance**.

Les petites notes écrites de la main de Mr. Bean n'ont pas d'influence sur le jeu. Elles sont juste là pour vous divertir !

Emplacement réservé aux cartes **Événement Spécial**.



1. LA MANIERE NORMALE

Commencez au **DEBUT** du LIVRET, **ARRETEZ-VOUS** à la **FIN**.
(Éventuellement regardez les **PHOTOS**!)



2. MA MANIERE

Regardez les **PHOTOS** à **VOTRE SRE**, lisez les **LEGENDES**.

Quand vous pensez que **VOUS** avez une **BONNE IDEE** de la manière dont se joue une partie :

COMMENCEZ! (Vous pouvez toujours vérifier quelque chose dans le bouquin par la suite !)





OH NON ! Seize pages de règles !!!!

Avant de commencer la partie, vérifiez que toutes les pièces sont en ordre !



Hé bien en fait, ça a l'air assez amusant à lire !

CONTENU

- 1 Plateau de jeu
- 4 Pions de jeu
- 1 Crayon
- 1 Bloc de papier
- 1 Dé Mr. Bean
- 1 Dé à points de couleurs
- 1 Jeu d'étiquettes de décoration
- 200 Cartes **Enigme**
- 2 Sabots pour cartes
- 25 Cartes **Sorte de Chance**
- 25 Cartes **Événement Spécial**
- 4 Cartes **mémoire**
- 1 Sablier
- 1 Livret de règles



Lire la règle dans l'ordre n'est pas une obligation, mais cela peut être plus facile.

BUT DU JEU

Etre la première personne ou première équipe à atteindre et **rester** sur la **case ARRIVEE**.

COMMENT JOUER

LES JOUEURS

Un minimum de deux joueurs (ou équipes) est nécessaire (en plus de Mr. Bean), et un maximum de quatre équipes ou joueurs individuels est recommandé.

Il est conseillé de former deux équipes de deux joueurs plutôt que de choisir de jouer à quatre joueurs, pour que la partie soit plus rapide et plus animée.

MR. BEAN

Une personne doit jouer le rôle de Mr. Bean. Cette personne peut-être désignée par tirage au sort (lancer de dé : le score le plus élevé) ou éventuellement être choisie par les autres joueurs.

Le rôle de Mr. Bean est d'aider chaque joueur ou équipe à leur tour, afin qu'ils sécurisent la position qu'ils viennent d'atteindre sur le plateau de jeu.

Mr. Bean doit être absolument neutre et aider toutes les équipes avec le même dévouement.



Le secret d'une super soirée : mettre chacun à l'aise !



Mr. Bean devra faire les choses les plus invraisemblables pour vous faire deviner !



Etre le premier à atteindre la case Arrivée n'est pas forcément le but ultime de ce jeu !!



Le rythme du jeu dépend de Mr. Bean; choisissez donc un "Bean" performant !



Plus vous donnez, plus l'effet sera spectaculaire !



Soyez bien conscient que Mr. Bean sera le centre d'attention tout au long de la partie.

Au cours du jeu, la personne jouant le rôle de Mr. Bean pourra changer, grâce à une instruction donnée lors du tirage des Cartes **Événement Spécial**. (voir plus loin).

"L'ancien" Mr. Bean rejoindra alors l'équipe du "nouveau" Mr. Bean.

Au départ, il y a quatre cartes **Événement Spécial** qui peuvent créer cette situation. Vous pouvez décider d'en diminuer le nombre. Mais vous pouvez également décider d'augmenter les chances de changer Mr. Bean, en remettant ces cartes dans le paquet, au lieu de les sortir du jeu comme indiqué.



Mr. Bean doit être quelqu'un de persistant !

VERSIONS DE JEU

Ce jeu peut se jouer de deux manières .

1). La version MonoBean

Une seule personne joue le rôle de Mr. Bean (cette personne pourra éventuellement changer au cours de la partie !). Mr. Bean devra alors aider toutes les équipes de la même manière.

Dans cette version, la qualité de la performance de Mr. Bean est primordiale, car il ou elle va agir comme un réel animateur de jeu, et sera sollicité en permanence (à chaque tour) pour collaborer avec l'équipe en jeu.

2). La version MultiBean

Dans cette version, il y a un Mr. Bean par équipe. Celui-ci pourra être un membre différent de l'équipe à chaque tour de manière à ce que tout le monde puisse être Mr. Bean.

Nous allons décrire dans un premier temps la version MonoBean. Les quelques modifications qui interviennent dans la version MultiBean seront décrites dans un paragraphe spécial .

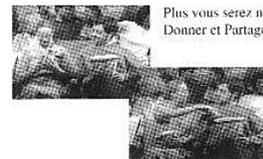


Mr. Bean doit fournir le même effort pour tous !



Plus vous serez naturel, plus vous vous amuserez ! Donner et Partager, c'est ce qui compte.....

Prenez bien soin de vos coéquipiers !



Enfin..... dans la plupart des cas !



"Tout le monde peut gagner !" ... Voilà mon style de jeu ! Tsk, Tsk !

Alors voyons voir

- 1) Lancer le dé puis déplacer le pion.
 - 2) Parfois prendre une carte "Spéciale".
 - 3) Mr Bean pioche une carte Enigme et essaie de vous faire deviner le mot secret.
 - 4) Si vous devinez, vous restez où vous êtes, sinon, vous retournez sur votre case d'origine. Puis vous passez le dé au suivant.
- Quoi, c'est tout ! seize pages pour ça !





Mr. Bean est un véritable "Homme-orchestre" !



Lors de la préparation du jeu, vous pouvez mélanger et couper les jeux de cartes.



L'ordre de jeu des équipes a peu d'influence sur le résultat final.

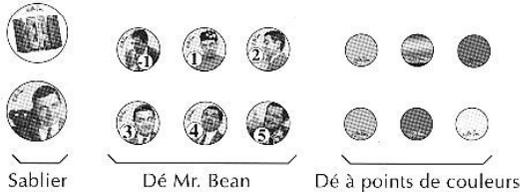
Une fois l'ordre de jeu déterminé, il ne pourra plus être modifié.



PREPARATION

- La première fois que vous jouez, apposez les étiquettes fournies sur les dés et le sablier comme suit :

- * Les six ronds de couleurs sont à apposer sur les six faces du petit dé.
- * Les six étiquettes portant une photo de Mr. Bean accompagnée d'un chiffre (-1, 1, 2, 3, 4 et 5) sont à placer sur chacune des faces du gros dé.
- * Les deux plus grandes étiquettes restantes sont à apposer sur chacune des bases du sablier



- Séparez les trois types de cartes : **Enigme - Sorte de Chance - Evénement Spécial**, mélangez chacun des paquets, puis placez les cartes **Sorte de Chance** et **Evénement Spécial**, face cachée sur leurs emplacements respectifs représentés sur le plateau. Mettez les deux sabots l'un sur l'autre et placez une partie des cartes **Enigme** dans le sabot du dessus, face cachée. Les cartes tirées iront dans le sabot du dessous.

- Pour éviter de tomber sur les mêmes questions, nous vous conseillons, après avoir mélangé les 200 cartes Enigme, de les diviser en quatre paquets. Regroupez et identifiez ces quatre paquets avec un élastique par exemple, de manière à ne pas utiliser le même paquet deux fois de suite. (Sachant qu'il y a encore cinq sections par carte !)

- Chaque joueur ou équipe prend une **carte mémoire (Mémo)** afin de se rappeler facilement les cinq catégories.

- Chaque équipe choisit un **Teddy** qui fait office de pion et représentera sa position sur le plateau.

- L'ordre du jeu est déterminé par un lancer de dé : l'équipe qui obtient le plus grand nombre commence. Les autres équipes joueront ensuite en suivant le sens des aiguilles d'une montre.



L'utilisation d'accessoires est illimitée.



Assurez vous que vous avez bien tous les éléments du jeu.



Si besoin, utiliser des objets usuels pour faire deviner une énigme.



Le résultat du dé vous permet d'avancer votre pion sur le plateau, mais peut aussi vous le faire reculer !



Aidez vous d'effets sonores.



UN TOUR EST DIVISE EN DEUX PARTIES

- 1). Le **DÉPLACEMENT** du pion.
- 2). La **confirmation de la position acquise**, ou le **JEU DU TOUR**.

DEPLACEMENT DU PION

- Chaque équipe à son tour lance le **dé Mr. Bean**, (avec les six faces numérotées).

• **A PARTIR DE LA CASE DE DEPART :**

- Le score du dé est **-1** : le pion ne bouge pas, et l'équipe passe le dé à l'équipe suivante.
- Le score du dé est **1, 2, 3, 4, ou 5** : le pion avance du nombre sorti par le dé, puis l'équipe joue son tour. (Voir plus loin).

• **A PARTIR DE N'IMPORTE QUELLE AUTRE CASE DU PLATEAU**

- Le score du dé est **"-1"** : le pion recule d'une case et l'équipe joue son tour.
- Le score du dé est **"1, 2, 3, 4, ou 5"** : le pion est avancé du nombre sorti par le dé, puis l'équipe joue son tour.

JEU DU TOUR

- Si une équipe a obtenu un **score positif**, et a donc avancé son pion, elle joue pour conserver la nouvelle position atteinte par son pion.

- Si une équipe a **obtenu -1** et a donc reculé son pion d'une case, elle joue pour annuler ce coup et revenir sur la case qu'elle occupait avant de bouger son pion.

- Pour **gagner son tour**, l'équipe doit trouver, dans un temps limité défini par le sablier (environ 1 minute), le mot, l'expression, le personnage célèbre que Mr. Bean essaiera de leur faire deviner.

- Le mot ou l'expression à trouver sera indiqué sur la **carte Enigme** placée sur le dessus du sabot supérieur que Mr. Bean tirera après que vous ayez déplacé votre pion (sauf cas de tirage d'une carte spéciale - voir plus loin).

La catégorie sera définie par la couleur de la case où votre pion se trouvera après son déplacement.

- Si une équipe ne devine pas l'énigme dans le temps d'un sablier, on considère qu'elle a **perdu son tour**, et devra donc, soit ramener son pion sur la case occupée avant son déplacement (score positif), soit rester sur la case occupée (score négatif : -1).



Avancez votre pion du nombre sorti par le dé "Mr. Bean".



Avancer sur le plateau est une chose, il faut aussi confirmer sa position en devinant l'énigme secrète !



Mr. Bean peut requérir le concours des joueurs pour effectuer un acte.

Mr. Bean ne doit pas hésiter à faire appel aux joueurs dont ce n'est pas le tour de jouer



N'importe qui peut être Mr. Bean (Bien-sûr certains sont plus enclins à être Mr. Bean que d'autres !).



Soyez patient, même si vous trouvez que les choses ne vont pas assez vite!



Garder toujours un oeil sur le sablier.

Inutile de polémiquer sur la précision de vos montres : c'est le dernier grain de sable qui détermine la fin du tour !



Lorsque vous imitez une personne célèbre, un animal ou un personnage de bande dessinée, utilisez toujours des gestes ou des caractéristiques spécifiques.

Supportez éventuellement votre dessin de gestes et de bruits.



LES CARTES ENIGME

Une carte **Enigme** comporte **CINQ CATEGORIES** :

1. CASE VERTE : MIMER UNE ACTION OU UNE EXPRESSION

Mr. Bean devra vous faire deviner en les mimant, une action ou un état, tel que : "Etre bloqué dans un ascenseur", ou une expression, un dicton ou un proverbe tel que : "Il pleut des cordes".



Il est important que Mr. Bean lui-même comprenne bien l'énigme avant d'essayer de vous la faire deviner.

2. CASE ORANGE : PRONONCER SANS BRUIT

Mr. Bean devra vous faire deviner un **mot** en **formant les syllabes** et/ou les lettres avec sa bouche (et éventuellement son corps !), mais **sans laisser échapper un seul son** !



1 minute est un temps largement suffisant si vous savez bien l'utiliser : ne paniquez pas, ne foncez pas, mais ne vous laissez pas distraire.



C'est le message qui ressort du dessin qui compte, et non pas la qualité artistique de l'oeuvre.

3. CASE ROUGE : MIMER QUELQUE CHOSE : UN OBJET, UN PERSONNAGE REEL OU IMAGINAIRE OU UNE EXCLAMATION

Mr. Bean devra vous faire deviner en les mimant, un objet (la plupart du temps accompagné d'un adjectif), tel que : "Une bouée canard", ou un nom composé tel que : "Un requin marteau" ou alors un personnage célèbre tel que : "Mr. Bean" !



Une approche méthodique peut être la clé d'une énigme difficile !

4. CASE JAUNE : REPRESENTER QUELQUE CHOSE EN LE DESSINANT

Sans dire un mot, **sans écrire** l'énigme à trouver, et sans utiliser ni lettres, ni chiffres, Mr. Bean devra vous faire trouver une **expression**, ou un **mot composé**, à **travers ses dessins**.



Mr. Bean mimera une action ou expression que vous devrez deviner.



Si vous n'êtes pas satisfait par votre dessin, ne perdez pas de temps à l'effacer : prenez une nouvelle feuille et recommencez.

Ceci pourra éventuellement être accompagné de mimiques et de sons (voir plus loin).

Pour cette catégorie, Mr. Bean devra utiliser le crayon et le bloc fournis.

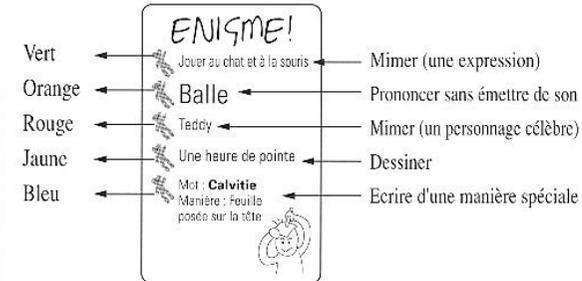
5. CASE BLEUE : ECRIRE UN MOT D'UNE MANIERE SPECIALE

Mr. Bean devra **écrire** un **mot** sur une feuille du bloc fourni selon la **manière** décrite sur la carte.

Mr. Bean devra lire la manière à voix haute mais pas le mot !

- Un petit croquis sera apposé près de l'instruction concernant la manière dont le mot devra être écrit afin d'en faciliter la compréhension.

Une carte **Enigme** :



Dessinez les choses de la manière qui les fera le plus vite deviner, et non pas toujours comme elles sont en réalité. Concentrez-vous sur les angles les plus parlants.

QUESTIONS & REPONSES

- Chaque équipe ne joue qu'une seule fois par tour, sauf instruction spéciale (carte Sorte de Chance ou Evénement Spécial)

- Deux pions ou plus peuvent se trouver sur la même case au même moment. Un pion peut en dépasser un autre.

- Le dé avec les faces portant des points de couleurs n'est à utiliser que sur instruction spéciale (Carte Sorte de Chance ou Evénement Spécial). Chaque point de couleur correspond à une catégorie, le point multicolore autorisant le choix de la catégorie par l'équipe.



Cela prend plus de temps de former un mot lettre par lettre, mais c'est au final parfois plus efficace que syllabe par syllabe.



Un mime parlant ferait deviner l'énigme en un rien de temps!

Chacune des 5 catégories correspond à une manière différente de vous faire deviner une énigme.



Un crayon est fourni, mais soyez libre d'utiliser l'un des vôtres si vous préférez.



Le point principal n'est pas le mot, mais la manière dont il doit être écrit !



Un "bon" Mr. Bean ne reculera devant aucune extrémité pour mener sa mission jusqu'au bout !

Un mime à deux est souvent plus efficace que deux parties de mime à un !



Une "Carte Spéciale" doit toujours être lue avant que Mr. Bean ne pioche la carte "Enigme".



Une carte "Sortie de Chance" est toujours une bonne chose (pour celui qui la tire !).

CASES MULTICOLORES

- Il y a six cases de ce type :
- La case "**DEPART**"
- La case "**ARRIVEE**"
- **Quatre** cases le long du jeu.

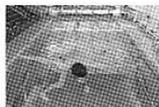
- Si une équipe tombe sur l'une de ces six cases, les joueurs auront la possibilité de **choisir la catégorie** qu'ils préfèrent "Jouer" parmi les cinq possibles.

IMPORTANT

- Suivant la difficulté de l'énigme, l'âge des joueurs, etc... Mr. Bean peut décider de donner quelques informations ou indices aux joueurs de l'équipe en jeu. Cette tolérance devra bien sûr être accordée à toutes les équipes.

- Voici une liste de certaines des aides qui peuvent être accordées :

- * Faire mention du nombre de mots pour une expression ou un groupe de mots (Ex.: adjectif + nom) à deviner.
- * Rajouter une "bande son" au mime ou à l'exécution du dessin.
- * Pour la catégorie "Mimer une action ou une expression" : préciser si justement il s'agit d'une action, d'un état, d'une expression, d'un proverbe,...
- * Pour la catégorie "Mimer un objet, une personne,..." : préciser s'il s'agit d'un objet, d'une personne, d'un personnage de bande dessinée, d'un animal,.....
- * Mr. Bean peut décider de séparer les éléments d'une énigme et de les faire deviner un par un.
- * Pour la catégorie "Dessiner" : préciser le sujet : objet, expression, proverbe,.....
- * Pour la catégorie "Prononcer en silence", Mr. Bean peut décider si les joueurs peuvent prendre des notes ou pas (pour noter les lettres ou les syllabes trouvées).



Evitez de faire deviner une énigme de plusieurs manières à la fois, vous risquez de semer la confusion ! Choisissez une voie et tenez-vous-y.



Utilisez le bloc fourni pour dessiner et écrire.



Catégorie : "Ecrire d'une manière spéciale"
Mot : Grenouille
Manière : Allongé sur un tabouret, feuille au sol : Voilà à quoi cela ressemble !



Une carte "Evènement Spécial" peut être tirée au cours du jeu, soyez prêt !



Une réponse peut inclure plusieurs parties.



Pour deviner une énigme : soyez attentif à ce que fait Mr. Bean .

CARTES SPECIALES

Cartes : **Sorte de Chance** et **Evènement Spécial**

- Ces 2 types de cartes sont tirés au cours du jeu : chaque fois qu'une équipe ou un joueur tombe sur une case où un Teddy (pour les cartes **Sorte de Chance**) ou une Dinde plumée (pour les cartes **Evènement Spécial**), sont dessinés dans l'un des coins de la case.

- Ces cartes doivent être tirées et **lues avant que Mr. Bean ne tire la carte Enigme.**

- Elles comportent 2 parties :

- 1). **L'instruction à exécuter** par le joueur ou l'équipe : celle-ci sera donnée à l'équipe qui a tiré la carte.
- 2). **Ce qu'il advient de la carte** : la carte parle à la première personne (exemple : Remettez-moi sous le paquet.....).

- Le **GROUPE ACTION CHALLENGE (GAC)**

Certaines cartes Evènement Spécial nécessitent la participation d'une équipe, en plus de l'équipe en jeu. Cette équipe est appelée Groupe Action Challenge (GAC). Voici comment ce groupe est déterminé.

L'équipe qui a tiré la carte Evènement Spécial lance le dé de couleurs. L'équipe dont le pion se trouve sur une case de la même couleur que celle désignée par le dé est le GAC. Si plusieurs équipes sont dans ce cas, c'est celle dont le pion est plus proche du pion de l'équipe en jeu qui est désignée. Si aucune équipe n'est désignée : rejouez.



Parfois vous serez en compétition avec Mr. Bean.



Ne paniquez pas ! Tout ceci est un peu impressionnant au début, mais vous verrez que c'est en fait très facile !



N'ayez pas peur d'expérimenter.....

Si vous tombez sur une case "multicolore", vous pourrez choisir la couleur que vous désirez jouer.



Pour une énigme difficile, essayez un angle différent.

Pour que ce soit encore plus drôle, nous vous conseillons de détacher la feuille du bloc pour "écrire d'une certaine manière" !





Il n'est pas nécessaire de tomber exactement sur la case "Arrivée", il suffit de l'atteindre.

Si une énigme s'avérait être réellement trop difficile, Mr. Bean peut décider de changer de catégorie, ou même de tirer une nouvelle carte "Enigme".



Vous aussi vous voulez être Mr. Bean ? Inutile de remplir un formulaire spécial : il vous suffit de jouer à la VERSION "MULTIBEAN".

Vous êtes peut être un super Mr. Bean qui s'ignore !!!



LA DERNIERE CASE

- Vous n'avez pas besoin de tomber exactement sur la dernière case, il vous suffit de l'atteindre. Par contre une fois la dernière case atteinte, vous devez jouer votre tour et le gagner pour avoir terminé votre parcours : **atteindre la dernière case ne suffit pas** pour terminer une partie.
- Au cas où vous ne trouveriez pas l'énigme, vous revenez sur votre case d'origine (quel que soit donc le résultat du dû).

REGLES GENERALES

- Toute modification des règles de base est possible tant qu'elle est appliquée à tous les joueurs ou toutes les équipes.
- De petites différences dans la formulation des réponses sont généralement acceptées, telle que "Il pleut des cordes", et "Pleuvoir des cordes".
- Si une équipe, dont ce n'est pas le tour, donne la réponse à une énigme à voix haute, le bénéfice de la réponse est automatiquement accordé à l'équipe qui joue.



Quels que soient les joueurs, Mr. Bean a les pleins pouvoirs !



Mr. Bean ne doit pas se laisser impressionner par qui que ce soit.



Si vos explications ne semblent pas claires, ne vous énervez pas, et recommencez !



Utilisez toujours des points pertinents et parlants pour votre audience.



Inutile de coller aux règles ! Ayez l'esprit large !

LA VERSION MULTIBEAN

Au cas où vous seriez une famille pour qui jouer la comédie est une seconde nature, ou encore un groupe d'amis qui tout simplement aime bien rajouter un peu de compétition dans ses jeux, **vous devez jouer à cette version !**

La seule condition est d'être 4 joueurs minimum (Tous les participants inclus)

Au lieu d'avoir un seul Mr Bean qui aide toutes les équipes en jeu, **chaque équipe a son propre Mr. Bean**, qui aide ses coéquipiers à deviner l'énigme.

Mr. Bean pourra bien entendu changer à chaque tour afin que chacun devienne Mr. Bean à tour de rôle.

Dans ce cas, les instructions de certaines cartes "Événement Spécial" devront être ignorées, et remplacées par l'instruction suivante :

"SUPER COMPETITION : Tout le monde joue : la première équipe à trouver gagne ce tour ! Si c'est l'équipe en jeu elle reste à sa place. Si c'est une autre équipe, elle avance son pion, et l'équipe en jeu recule le sien."

Il s'agit des cartes qui ont une photo de Mr. Bean placée entre les deux instructions de la carte. Elles devront être replacées sous le tas après utilisation.



Cette version ne se joue que par équipe, et celles-ci restent inchangées durant toute la partie.



ESSAYEZ CETTE VERSION ! C'EST SUPER !



La solution d'une énigme peut parfois se trouver dans les détails d'un acte.



Mr. Bean doit toujours faire bien attention aux réponses proposées, même les plus timides.



Si vous sentez qu'une approche n'est pas bonne, ne vous entêtez pas, abandonnez-la immédiatement.

Si vous avez un trou, fermez les yeux 5 secondes, respirez un grand coup et jetez vous à l'eau.



Il est conseillé, même si vous avez plusieurs idées sur la manière de jouer ou de dessiner une énigme, de les exécuter une par une.

N'hésitez pas à vérifier quelque chose dans ce livret si vous n'êtes pas sûr d'un point.

