Antonin Boccara Jean-Baptiste Fremaux Paul-Adrien Tournier Martin Vidberg





AVANT APRÈS

BUT DU JEU

Le jeu d'enquête en **2** images !
Dans ce jeu **coopératif**, une partie des joueurs voit l'illustration d'une scène se déroulant **Avant**, tandis que l'autre partie des joueurs voit la scène se déroulant **Après**.
Communiquez ensemble afin de comprendre tout ce qu'il s'est passé entre les deux illustrations.

LISTE DES ENQUÊTES

Matériel : 12 grandes illustrations et 6 livrets d'enquête.



LA PORTE ENGLOUTIE



LA GRANDE ÉVASION



LES ATTRACTIONS DÉTRAQUÉES



LES 400 COUPS



LA NUIT AU MUSÉE



LE MYSTÈRE DE L'ORCHESTRE



Installation

1. Répartissez-vous en deux groupes (les deux groupes peuvent ne pas être égaux en nombre).

2. Choisissez une enquête, prenez les deux feuilles qui la composent et placez le livret de cette enquête au centre de la table.



3. Un groupe reçoit la feuille ● et l'autre la feuille ■.

Attention à ne pas révéler les illustrations lorsque vous recevez les feuilles !

REMARQUES

• Vous ne savez pas qui a reçu l'illustration **Avant** ou **Après**, ce sera à vous de le déduire au cours du jeu.

• Entre les deux illustrations, il peut s'être écoulé de quelques instants à quelques jours selon les enquêtes.



CONSEIL

Pour une première partie, nous vous proposons de démarrer par **La nuit au musée**.

Déroulement

• COMMENCEZ L'ENQUÊTE !

Tournez la première page du livret et lisez à voix haute la ou les premières questions.

Chaque groupe consulte son illustration et décrit autant qu'il le souhaite ce qu'il voit à l'autre groupe, afin de répondre ensemble aux différentes questions de cette page. Pour cela, il faudra faire preuve d'observation et de déduction.

Il est interdit de montrer son illustration à l'autre groupe tant que la partie n'est pas finie.

• RÉSOLVEZ LES MYSTÈRES AU FUR ET À MESURE

Lorsque, collectivement, vous pensez avoir trouvé les réponses aux questions de cette page, énoncez-les à voix haute et tournez la page pour voir les solutions.

Découvrez ensuite les questions de la page suivante, **continuez de décrire vos illustrations** afin d'y répondre, et ainsi de suite...

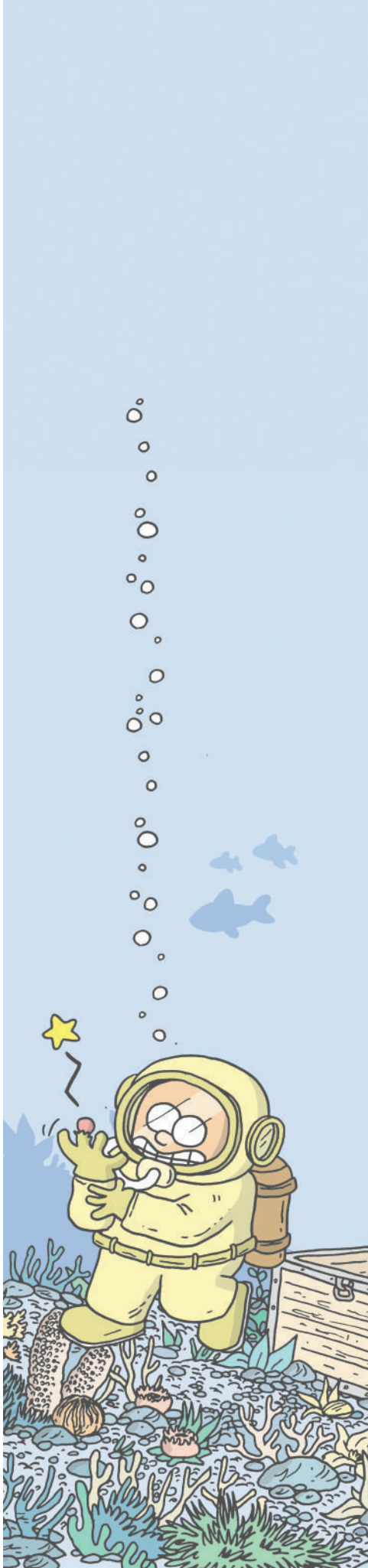
• CONSULTEZ LES INDICES

Si vous êtes en difficulté pour répondre à une question, vous pouvez lire les indices présents en bas de page (ces derniers sont écrits à l'envers).



CONSEIL

Pensez à décrire au maximum votre illustration. Dans **Avant - Après**, vous pouvez communiquer librement, sans ordre de parole et sans limite de temps.







AVANT APRÈS

FIN DE PARTIE

Quand vous avez répondu à toutes les questions du livret, **la partie est terminée**.
N'hésitez pas à échanger votre illustration avec l'autre groupe pour vous rendre compte des différences !

Note des auteurs

Dans **Avant - Après**, il n'y a pas de score, le but est simplement de trouver ensemble les réponses aux différentes questions. Pas d'évaluation, juste le plaisir de passer un agréable moment ensemble. Bonnes parties !

• VARIANTE ENFANT

Révélez côte à côte les deux illustrations d'une enquête. Aux enfants de réussir à répondre aux questions en comparant les deux illustrations.

CRÉDITS

Auteurs :
Antonin Boccara, Jean-Baptiste Fremaux, Paul-Adrien Tournier

Scénarios :
• La nuit au musée : Antonin Boccara*
• Les 400 coups : Antonin Boccara
• La grande évasion : Antonin Boccara
• La porte engloutie : Jean-Baptiste Fremaux
• Le mystère de l'orchestre : Jean-Baptiste Fremaux
• Les attractions détraquées : Paul-Adrien Tournier

Illustrateur : Martin Vidberg

Conception du logo : Claire de Bonnières

Équipe OldChap :
• Antonin Boccara : Chef de projet
• Jean-Baptiste Fremaux : Responsable fabrication
• Emma Perruchon : Graphisme et mise en page
• Paul-Adrien Tournier : Direction artistique

Remerciements : Merci à Max Mossé pour cette conversation qui a permis de faire naître les premières réflexions autour du jeu et à Benoît Faguet pour ses conseils durant le projet.

*D'après une idée originale de l'équipe OldChap.