

# 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.

