

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



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 qui 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

- Les deux groupes ne savent 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 les premières questions (**QUESTION 1**).

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 un 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 donner alors votre illustration à l'autre groupe pour qu'il se rende 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 les deux illustrations côte à côte. Aux enfants de réussir à répondre aux questions en comparant les deux illustrations.

CRÉDITS

Auteurs :

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

- 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

Équipe OldChap : Antonin Boccara, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Emma Perruchon, Paul-Adrien Tournier

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.



Ne pas
retourner
avant de
commencer
le jeu !

AVANT APRÈS

LE JEU D'ENQUÊTE
EN 2 IMAGES



Ne pas
retourner
avant de
commencer
le jeu !



LES RÈGLES

2-6
Joueurs

20/30'
par
enquête

10+
ans

But du jeu

Dans ce jeu d'enquête **coopératif**,
communiquez ensemble afin de
comprendre tout ce qui s'est passé
entre vos deux images.

Installation

- Répartissez les joueurs en deux groupes (les deux groupes peuvent ne pas être égaux en nombre).
- Un groupe reçoit la feuille ● et l'autre la feuille ■ (attention à ne pas dévoiler l'illustration au dos de chaque feuille).
- Placez le livret au centre de la table.

Remarque

Les deux groupes ne savent pas s'ils ont reçu l'illustration **Avant** ou **Après**, ce sera à eux de le déduire au cours du jeu.

Important

Il est interdit de
montrer son image
à l'autre groupe.

Déroulement

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

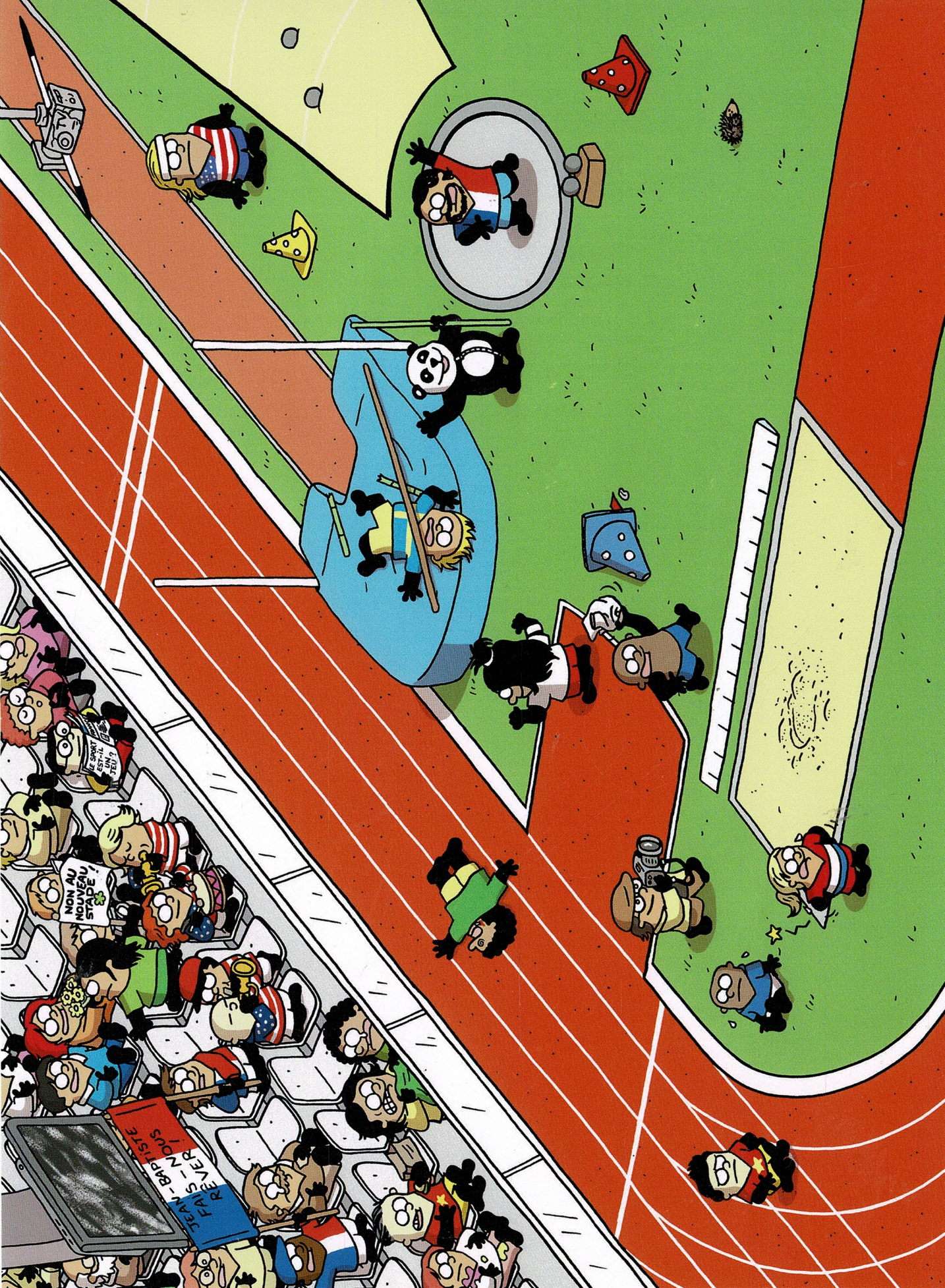
Résolution

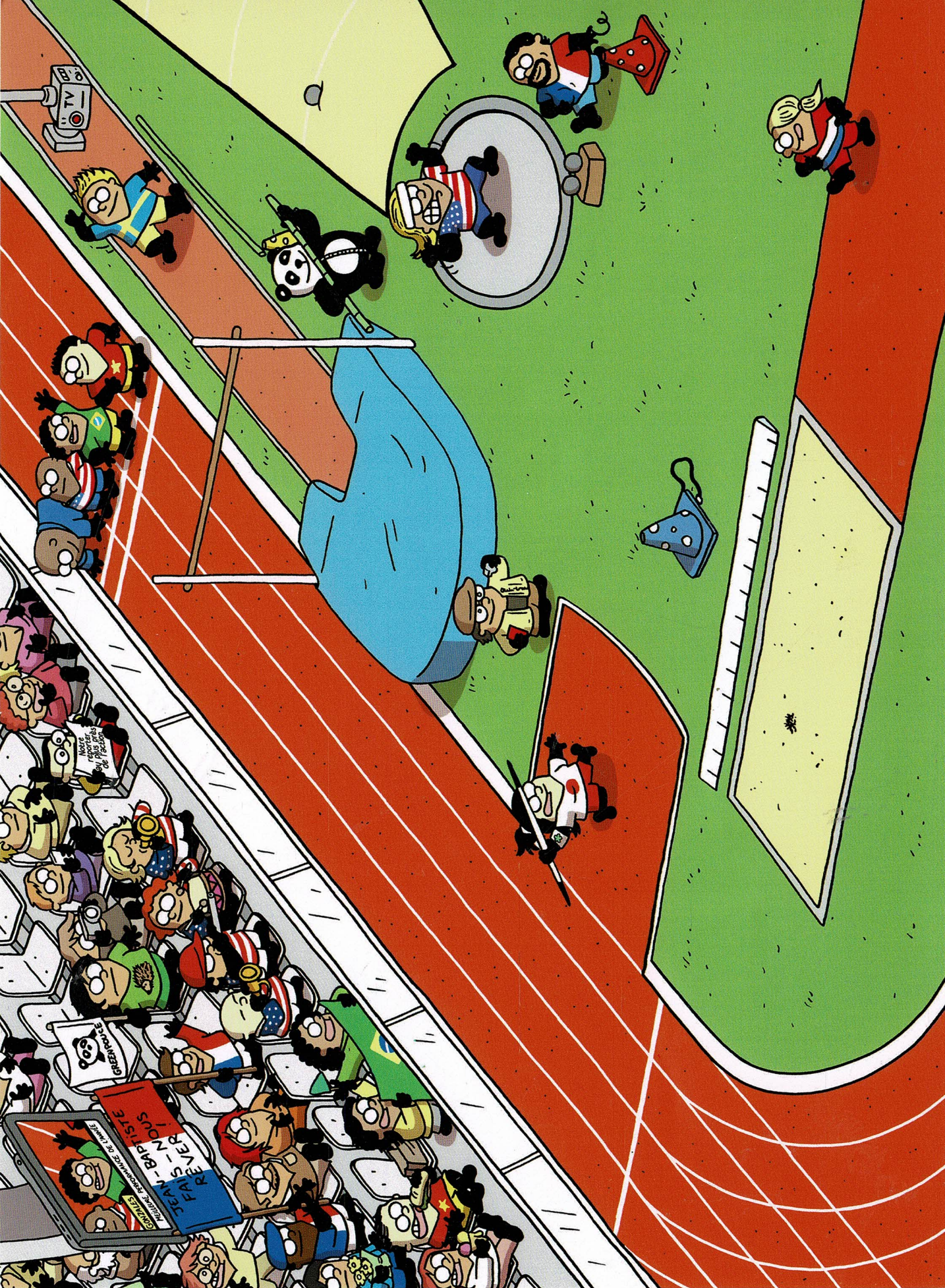
Lorsque l'ensemble des joueurs pensent avoir trouvé les réponses de **la première page du livret**, ils les énoncent à voix haute et tournent la page pour voir les solutions. Ils peuvent ensuite tenter de répondre aux questions de la page suivante, etc.

Remarques

Si les joueurs sont en difficulté pour répondre à une question, ils peuvent lire les **indices** présents en bas de page (ces derniers sont écrits à l'envers).

Dans **Avant-Après** il n'y a pas de scoring : tentez simplement de bien répondre aux questions tous ensemble !





DRÔLE DE COMPÉTITION



Question ①

Un curieux juge-arbitre...

- A** Quel est le vrai métier du juge-arbitre ?
- B** Où avait-il caché son matériel de travail ?

A - Qu'a-t-il en mains à la place de son matériel d'arbitrage ?
B - Un élément a été renversé.

Indices

Réponses

A

Le juge-arbitre est en réalité reporter-photographe.



B

Il avait caché son matériel de travail sous le plot bleu.



Question ②

Vous avez dit *fair-play* ?

A

Un athlète a triché (sans l'aide de personne) :
lequel et comment ?

Indice

A - Certaines choses peuvent être dissimulées sous des habits...

Réponses

A

Le Français lanceur de poids a triché.

Il a caché un faux poids plus léger sous son maillot.



AVANT-APRÈS

Question 3

Le 100 mètres, épreuve reine

- A** De quelle nationalité est l'athlète qui a gagné la course ?
- B** Quel est le nom de l'athlète qui s'est écroulé pendant le 100 mètres ?
- C** Qui est le responsable de cet incident ? Comment et pourquoi a-t-il fait cela ?

A - Le gagnant a retiré son maillot mais de quelle couleur est son short ?
B - L'écran de retransmission permet d'en savoir plus sur les athlètes.
C - Il y a quelque chose de bizarre dans la fanfare...

Indices

Réponses

A

L'athlète américain a remporté la course du 100 mètres. Il avait retiré son maillot mais son short était reconnaissable.



B

Gonzales, l'athlète brésilien, s'est écroulé pendant le 100 mètres.



C

Le responsable de cet incident est le deuxième supporter-musicien américain en partant de la gauche. Il a utilisé une sarbacane (en la faisant passer pour un instrument de musique) pour éliminer le grand favori Gonzales et ainsi permettre à l'Américain de l'emporter.



Question 4

L'affaire des sabotages

- A Quelle organisation a saboté la compétition ?
- B Quels sont les trois actes de sabotage ?
Comment chaque sabotage a-t-il été réalisé ?

A - Il s'agit d'une organisation en lien avec la nature.
B - Pourquoi le perchiste est-il tombé ? Où est le javalo ?
Pourquoi la sauteuse a-t-elle mal aux fesses ?

Indices

Réponses

A

L'organisation qui a saboté plusieurs épreuves est *Green Pouce*.

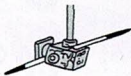


B

La mascotte déguisée en panda a échangé la perche du sauteur avec un bambou qui s'est brisé en deux.



La lanceuse de javelot est membre de *Green Pouce* (comme l'atteste son brassard qui correspond au logo au dos du drapeau *Green Pouce*), elle a lancé son javelot dans la caméra pour stopper la retransmission.



Enfin, un hérisson était caché dans le sable du saut en longueur, la sauteuse s'est ainsi piquée le derrière lors de sa réception.



Question 5

Un tour en tribunes

- A** Un drame a eu lieu en tribunes :
Quel spectateur l'a vécu ? Que s'est-il passé ?
- B** Il y a également eu un petit incident en tribunes :
lequel ?

A - Un homme pleure.
B - Quelqu'un s'est sali.

Indices

Réponses

A

Le bonhomme moustachu sous la banderole
« Jean-Baptiste fais-nous rêver ! » s'est fait
quitter par sa femme (avec la chevelure rouge).
Elle est partie avec le monsieur au polo bleu qui
lui avait apporté un bouquet de fleurs.



B

La spectatrice au premier rang tout à gauche a
renversé sa glace sur ses habits... Quelle tristesse !





HISTOIRE COMPLÈTE




Cette journée a été immortalisée par un reporter-photographe. Ce dernier s'est fait passer pour un juge-arbitre après avoir caché son appareil photo sous le plot bleu. Voilà pourquoi il est « au plus près de l'action » comme cela est écrit dans le journal (voir « Avant »).

L'athlète français du lancer de poids a honteusement triché pendant le concours ! On peut voir dans le « Avant » qu'il cache un poids sous son maillot, poids sans aucun doute plus léger que la normale car il le lance beaucoup plus loin que son adversaire. La supercherie est facilement démontrable d'autant que dans le « Avant » il y a trois boules visibles (une lancée et deux sur le support) et dans le « Après » il y en a quatre... comme par magie !

Au même moment, le 100 mètres vient de se terminer. Un coureur chauve semble très heureux, il a même fêté sa victoire en retirant son maillot (le maillot est retourné, c'est pour cela qu'il est blanc). Or deux athlètes sont chauves : le Français et l'Américain. Mais le gagnant porte un short bleu qu'on peut retrouver dans le « Avant » porté par l'Américain, c'est donc lui le vainqueur.

Mais lors de cette course un incident criminel a également eu lieu ! Alors que le Brésilien Gonzales était le grand favori de la course (« meilleure performance de l'année » comme indiqué sur l'écran géant), il s'est écroulé au milieu de la piste. Qui a fait cela ? Regardons du côté des supporters... Il se trouve que parmi le groupe de musiciens américains, l'un d'eux (le deuxième musicien en partant de la gauche) ne tient pas une flûte mais une sarbacane avec des fléchettes étourdissantes ! Eh oui, ce dernier voulait à tout prix que l'Américain l'emporte et pour cela il fallait donc que le Brésilien Gonzales, le meilleur performeur de l'année, ne puisse pas concourir...





Enfin, l'association *Green Pouce* a décidé de saboter la compétition pour protester contre la création d'un nouveau stade (comme on peut le lire sur un drapeau au milieu du public). Ils ont donc organisé 3 sabotages. Le premier sabotage a été effectué par la mascotte déguisée en panda, le panda étant l'un des symboles de *Green Pouce* comme on le voit sur le recto du drapeau de la militante dans le public (voir « Avant »). La mascotte a échangé la perche du sauteur contre son bambou et le bambou s'est brisé en deux après le saut (le bambou et la perche peuvent facilement se différencier : l'un est strié, l'autre non). Le deuxième sabotage a été exécuté par la lanceuse de javelot. Comme on peut le voir sur son brassard (voir « Avant »), elle arbore le même logo que le verso du drapeau de *Green Pouce* (voir « Après ») : elle fait donc partie de l'organisation. Cette athlète militante a visé la caméra avec son javelot afin de suspendre la retransmission. Elle a réussi son coup, le javelot s'est planté en plein dans la caméra et l'écran central est devenu noir, ce qui explique qu'elle soit très satisfaite. Le troisième sabotage est à nouveau un coup de *Green Pouce* car il est lié à un animal, plus précisément à un hérisson que l'on retrouve dessiné sur le tee-shirt de la militante dans le public (voir « Avant »). En effet, un hérisson a été caché dans le sable du saut en longueur, on peut ainsi apercevoir des petites piques dépasser du sable... En sautant, l'athlète a eu une drôle de surprise en atterrissant sur le hérisson, voilà pourquoi elle se tient les fesses ! Le hérisson quant à lui est reparti tranquillement, on peut le retrouver dans le « Après » sur l'herbe.

Tout n'a pas été tranquille non plus en tribunes... Tandis que la compétition se déroulait, un monsieur avec un polo bleu et un bouquet de fleurs s'est installé près d'un couple. Quelques minutes après, la femme est partie avec l'homme aux fleurs. Quelle terrible désillusion pour le bonhomme moustachu qui était avec elle !

Au milieu de tous ces événements, la spectatrice au premier rang tout à gauche a renversé sa glace sur ses habits... Surprise ? Colère ? Désespoir ? Peu importe la raison, quel dommage pour la glace !