

# Hattari: ouverture de boîte

Ouverture de boîte et avis de Hattari, l'élégant jeu de Jun Sasaki publié par Moonster Games. Autant le dire tout de suite, le jeu vient d'être retiré de nos boutiques pour cause de défaut de fabrication, mais il sera de retour sans faute dans quelques semaines. Les règles ne changeront pas, le matériel non plus alors lançons nous quand même.

"Hattari" signifierait Bluff en japonais. J'utilise le conditionnel car je ne suis pas un spécialiste de cette langue et je ne fais que relayer une information sans la vérifier. Dans tous les cas, Hattari est un jeu d'enquête et de bluff. D'enquête car il va falloir découvrir un suspect, de bluff car le vainqueur sera le moins mauvais enquêteur....

Le jeu se présente sous la forme d'une boîte rectangulaire petit format. Plutôt design qu'illustrée, la couverture est à l'image du jeu.

A l'intérieur, pas grand chose, nous sommes dans le minimalisme.

Trois livrets de règles, en allemand, anglais et français. Une page A4 recto verso suffit.

Des jetons, qui serviront aux joueurs pour désigner le coupable.

Une scène de crime en cours. La victime horizontale, les trois suspects verticaux. La main montre le suspect inconnu pour le premier joueur. Le jeton flèche indique que le premier joueur a interverti ce suspect avec la victime. Les jetons colorés montrent le choix du coupable par les deux premiers joueurs.

Minimaliste ou simpliste? Telle est la question qu'on pourrait se poser à la suite de cette découverte du contenu de la boîte du jeu. Le principe est simple, chaque joueur connaît l'identité de 4 personnages: 2 hors scène du crime et 2 parmi les suspects. Le coupable est le suspect (parmi les 3 de la scène du crime) portant le numéro le plus élevé. Petit piment, si un des suspects est le N°5, alors la coupable est la silhouette portant le plus petit numéro. Lors d'un tour, un joueur peut consulter secrètement l'identité de 2 suspects (parmi les 3 de la scène du crime) mais, attention, il ne peut pas regarder l'identité du coupable désigné par le joueur précédent.

Quand tous les joueurs ont désigné un suspect, on retourne les silhouettes. Le ou les joueur(s) ayant désigné le coupable reprennent leurs jetons. Ceux qui ont accusé un innocent reprennent leurs jetons mais côté verso (noir). De plus, si plusieurs joueurs ont désigné le même innocent, le dernier joueur ayant accusé cet innocent, récupère tous les jetons qu'il place devant lui côté verso.

Un jeton noir ne peut plus servir à désigner un coupable, si bien que le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus que des jetons noirs devant lui. Le jeu s'arrête également lorsqu'un joueur a 8 jetons devant lui. Le vainqueur est le joueur avec le moins de jetons devant lui. Le grand but du jeu n'est donc de découvrir le coupable mais de se débarrasser des ses jetons. Attention de ne pas oublier le but, sous peine de perdre la partie.

Comme on peut le comprendre, les premiers joueurs vont devoir bluffer pour se débarrasser de leurs jetons et espérer que les joueurs suivant recouvriront leurs jetons. Le dernier joueur, quant à lui, doit identifier le coupable sous peine de récupérer des jetons. Les parties sont rapides, entre 15 et 20 min, et satisferont les plus calculateurs et retors. Les amateurs de jeux à thème seront plutôt déçus par ce jeu finalement abstrait. Hattari reste un jeu d'enquête où on gagne en faisant accuser des innocents! Hattari est donc un jeu plus amoral que minimaliste.

Hattari est un jeu de :

Auteur: Jun Sasaki

Illustrateur: Ian Parovel

Editeur: Moonster Games

Nombre de joueurs: 3-4

Age: dès 9 ans

Durée: 15min

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 11 octobre 2011**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12987-hattari-ouverture-de-boite-jeux-de-societe-avis-critique-jun-sa>