

Hattari

RÈGLES DU JEU

HATTARI est un jeu de bluff et de déduction de Jun Sasaki, pour 3 à 4 joueurs.

Édité par Moonster Games. Design graphique de Ian Parovel

À la fin de la partie, le joueur qui a le moins de « Marqueur d'accusation » gagne la partie.

Matériel

8 profils suspect numérotés de 2 à 8, dont un profil vierge sans numérotation ;
1 jeton 1^{er} Joueur;
1 jeton « profil inconnu »;



1 jeton « profil échangé »;

20 marqueurs d'accusation de 4 couleurs différentes (1 face colorée et 1 face noire) ;

3 livrets de règles (FR, US et GER).



Une scène de crime, trois suspects, une victime et quelques témoins (on les appellera « indices »)... Vous allez devoir deviner qui est le coupable, pour l'accuser ou pour tromper les autres joueurs !

Aperçu des 5 phases du jeu:

- . Mise en place du jeu
- . Début de la partie
- . Faire une accusation
- . Dévoiler le coupable
- . Fin de partie

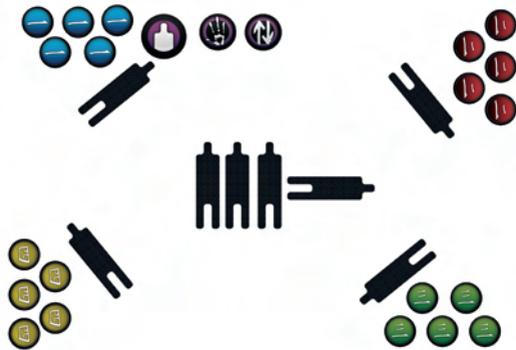
Mise en place du jeu (pour 4 joueurs)

A : chaque joueur prend 5 marqueurs d'accusation de la même couleur et les pose devant eux, face colorée. La face noire sera utilisée plus tard.

B : mélangez les profils face cachée, et donnez-en un à chaque joueur (c'est votre indice)

C : puis installez face cachée, les 4 derniers profils au centre de la table, 3 suspects debout et 1 victime allongée.

D : le joueur le plus jeune prend le jeton 1^{er} joueur.



Début de la partie

A : chaque joueur regarde son indice.

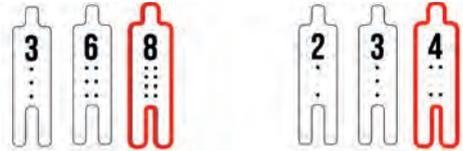
B : chaque joueur passe son indice au joueur à sa droite (sens inverse des aiguilles d'une montre).

C : chaque joueur regarde son nouvel indice.

Note : à ce moment de la partie vous avez connaissance de 2 profils parmi les 8, ne les oubliez pas, cela vous aidera dans votre enquête...

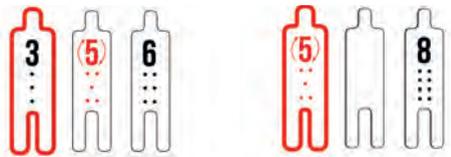
Mais qui est le coupable parmi les 3 suspects ?

À la fin du tour on va révéler les 3 suspects, le coupable sera celui avec la valeur inscrite la plus haute.



Si parmi les 3 suspects il y a le 5, alors c'est le suspect avec la valeur la plus basse qui sera le coupable.

Le profil vierge sans numérotation **NE PEUT JAMAIS ÊTRE LE COUPABLE.**



Faire une accusation

Après que chaque joueur ait vu ses 2 indices, la phase d'accusation peut commencer.

A : le premier joueur choisit et regarde secrètement (l'un après l'autre) 2 des 3 suspects présents au milieu de la table, il met ensuite le jeton « profil inconnu » au-dessus du troisième suspect (cela permet aux autres joueurs de se souvenir quel suspect le premier joueur n'a pas regardé).

B : ensuite, le premier joueur (et uniquement lui) peut choisir d'échanger un des 2 profils suspects qu'il vient de voir avec la victime, s'il le fait, il **ne peut pas regarder la valeur de la victime**. Il place ensuite le jeton « profil échangé » au-dessus du nouveau suspect.

Note : Cette option est utilisée de temps en temps par exemple lorsque les 2 valeurs vues par le premier joueur sont trop proches et peuvent gêner son bluff (nous verrons l'aspect bluff un peu plus tard).

C : enfin, le premier joueur place un de ses marqueurs d'accusation (face colorée) sous le suspect de son choix.

Note : ce suspect est censé être le coupable, mais vous verrez que très souvent lorsqu'on est premier joueur on va plutôt bluffer et essayer de piéger les autres joueurs.

D : le joueur suivant regarde à son tour (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre) 2 profils parmi les 3 suspects du centre de la table, cependant, il ne peut **JAMAIS** regarder le profil sous lequel le joueur précédent a placé son Marqueur d'accusation.

E : ensuite, il place à son tour un Marqueur d'accusation (face colorée) sous l'un des suspects. S'il choisit le même suspect qu'un joueur précédent, il place son Marqueur d'accusation au-dessus de l'autre Marqueur d'accusation, s'il y a déjà plusieurs Marqueurs d'accusation, il place le sien au sommet de la pile.

F : répétez les points D et E pour les joueurs suivants.



G : lorsque tous les joueurs ont placé leur Marqueur d'accusation, le tour se termine et le coupable est dévoilé.

IMPORTANT

Vous pouvez placer votre Marqueur d'accusation sous le profil que vous n'avez pas vu. Comme vous allez le voir plus tard, le premier et le deuxième joueur ont souvent intérêt à bluffer. Le troisième et le quatrième joueur doivent user de déduction pour ne pas se faire piéger.

Dévoiler le coupable

A : on retourne tous les profils suspects pour découvrir qui est le coupable (voir encadré plus haut).

B : tous les Marqueurs d'accusation placés sous le coupable retournent chez leur propriétaire et restent sur leur face colorée.

C : tous les Marqueurs d'accusation placés sous des « innocents » retournent chez leur propriétaire sur leur face noire. S'il y a une pile de Marqueurs d'accusation sous un innocent alors, c'est le propriétaire du Marqueur d'accusation au sommet de la pile qui prend devant lui, tous ces Marqueurs d'accusation sur leurs faces noires.

D : à la fin de chaque tour, si une condition de fin de partie n'est pas vérifiée, passer le Jeton 1^{er} joueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, puis recommencer un nouveau tour (Mise en place point B et C, Début de partie, Faire une accusation et Dévoiler le coupable).

IMPORTANT :

Un marqueur d'accusation côté face noire, ne peut plus JAMAIS être utilisé pour accuser.

Fin de partie

A : la partie s'arrête à la fin d'un tour lorsqu'un joueur a 8 Marqueurs d'accusation devant lui (qu'ils soient face colorée ou face noire) et/ou lorsque tous les Marqueurs d'accusation d'un joueur sont face noire.

B : plusieurs joueurs peuvent arrêter la partie en même temps.

C : le gagnant de la partie est alors le joueur avec le MOINS de Marqueurs d'accusation devant lui (face colorée ET face noire), en cas d'égalité, pour départager, c'est celui qui a le moins de Marqueurs d'accusation face noire devant lui, en cas de seconde égalité c'est le joueur qui a joué le plus tôt dans le tour qui gagne.

Variante débutant : la partie s'arrête à la fin d'un tour lorsqu'un joueur a 9 Marqueurs d'accusation devant lui (au lieu de 8)

Variante Expert : le joueur (ou les joueurs) qui arrête la partie, **ne peuvent pas** la gagner ! (donc si à la fin de la partie vous n'avez que 2 Marqueurs d'accusation mais si ces 2 marqueurs sont face noire vous ne pouvez pas gagner la partie.)

Variante pour 3 joueurs : on retire le profil #2, le reste du déroulement des tours est identique.

Variante pour 2 joueurs :

A : on retire le profil #2 et le profil #8, le reste du déroulement des tours est identique.

B : la version 2 joueurs reste uniquement une variante, l'aspect bluff/déduction du jeu y est beaucoup moins présent.

Considérations stratégiques

pour une bonne prise en main du jeu

A : pour gagner il vous faudra avoir le moins de Marqueurs d'accusation devant vous à la fin de la partie, donc, pour ce faire vous allez devoir bluffer lorsque vous serez premier ou deuxième joueur, en espérant que quelqu'un joue son Marqueur d'accusation par dessus le votre et prenne ainsi la pile.

B : jouer son Marqueur d'accusation sur un profil c'est aussi une façon certaine d'empêcher le prochain joueur de voir ce profil. Il est toujours bien de cacher un 5 par exemple, surtout si l'autre profil que vous avez vu est un 8...

C : lorsque vous êtes troisième ou quatrième joueur, impossible pour vous de bluffer, ou presque, il vous faudra donc faire preuve de déduction, rejouer dans votre tête les coups des autres, savoir si oui ou non les adversaires bluffent, prendre ou ne pas prendre un risque, souvent il vaut mieux jouer son Marqueur d'accusation sur un probable innocent et reprendre son Marqueur face noire plutôt que de le placer au sommet d'une pile et reprendre 4 Marqueurs face noire...

D : le Jeton « profil échangé » vous permet d'améliorer un bluff, lorsque les 2 profils que vous avez consultés sont des valeurs trop proches, comme par exemple 2 et 3 ou 7 et 8. Rappelons que seul le premier joueur peut utiliser ce Jeton.

E : n'oubliez pas de prendre en compte vos 2 indices de début de tour et d'avoir en tête que le joueur qui joue après vous a vu le même indice que celui qui est devant vous en ce moment.

F : pour finir, et encore une fois, Hattari est un jeu de bluff et de déduction où la position autour de la table est très importante ainsi que la connaissance des autres joueurs.

Bon jeu à vous !

Moonster Games © 2011

Pour nous suivre sur **Facebook** : www.facebook.com/moonstergames.com
Pour nous suivre sur **Twitter** : www.twitter.com/ebeltrando

<http://www.moonstergames.com>