

haati

LE DUEL DES MAHARAJAS

2 joueurs



10 ans +



20 minutes

RÈGLES EN
VIDÉO :



et sur
tikieditions.com

Un jeu conçu par *Johannes Goupy* et *Joachim Thôme*,
illustré par *Christine Alcouffe*.

Dans les cours fastueuses des Maharajas, les plus fins
stratèges s'affrontent à travers leurs animaux sacrés :
l'Éléphant, le Tigre et la Souris.

Chaque duel impose un choix : remporter le combat
ou le perdre pour mieux préparer les suivants ?

Vous y gagnerez **Faveurs** et **Honneurs** : ensemble, ils
formeront le **Prestige** qui vous mènera à la victoire.

Et souvenez-vous :

« *Les Faveurs passent,
mais l'Honneur demeure !* »



Matériel et mise en place

- A** Placez le **plateau** entre les deux joueurs.
- B** Tirez aléatoirement à pile ou face le côté visible des **deux jetons Collection** (Palais et Jungle) puis placez-les sur leurs emplacements respectifs.



Mélangez les 24 cartes Animal

(3 familles : Éléphant, Tigre et Souris, chacune numérotée de 1 à 8).

C Retirez-en 4 au hasard qui ne seront pas utilisées pour cette manche.

D Distribuez ensuite 2 cartes à chaque joueur.

E Avec les 16 cartes restantes, formez deux piles de 8 cartes face cachée, de chaque côté du plateau, puis révélez la première carte de chacune d'elles.



Constituez une **réserve commune** avec :

F Les 2 jetons Victoire de Manche.

G Les 16 jetons Prestige.

Leur côté **blanc** représente les points de **Faveur**. Leur côté **noir** représente les points d'**Honneur**.

H Les 8 cartes Personnage. Mélangez-les et formez une pioche à proximité.

Une partie de Haati se joue en **deux manches gagnantes**.

Déroulement d'une manche

Une manche se joue en **9 tours**.

Chaque tour se déroule dans cet ordre :

- ❶ Choix des cartes **Animal** (en simultané)
- ❷ Résolution du duel
- ❸ Effets et Collections
- ❹ Compléter sa main

❶ Choix des cartes **Animal** (en simultané)

Chaque joueur choisit **une carte Animal** parmi les deux qu'il a en main et la place face cachée devant lui.



⚠ **Action optionnelle :** Vous pouvez ajouter à votre carte Animal **une seule carte Personnage** gagnée lors d'un duel précédent (*voir p. 12*).

❷ Résolution du duel

Les deux joueurs **révèlent leur carte Animal** (et éventuellement leur carte *Personnage*, voir p. 12).

Déterminez le vainqueur : l'**Éléphant** bat le **Tigre**, le **Tigre** bat la **Souris**, la **Souris** bat l'**Éléphant**.

Si deux animaux de la même famille ont été joués, la **valeur la plus élevée** remporte le duel.

❸ Effets et Collections

Les cartes sont **toujours résolues dans cet ordre :**

A Le **gagnant** du duel place sa carte au **Palais**. Il doit appliquer l'**effet du lieu** (p. 6) et éventuellement celui du *Personnage*. Puis, il vérifie ses **Collections** (p. 8).

B Puis, le **perdant** du duel place sa carte dans la **Jungle**. Il **peut** appliquer l'**effet du lieu** (p. 7) et éventuellement celui du *Personnage*. Puis, il vérifie ses **Collections** (p. 8).



⚠ **Conservez vos cartes Animal** jouées en deux **colonnes** (Palais et Jungle) de votre côté du plateau.

A Gagnant du duel : Palais puis Collections.

Le vainqueur du duel place en premier sa carte dans sa colonne Palais, puis applique son **effet**.



Éléphant : Gagnez **1 Faveur** par **Éléphant** dans votre **Palais**, incluant l'Éléphant que vous venez de placer.

Tigre : Gagnez **1 Faveur** par **Tigre** dans votre **Jungle**.
Puis, piochez **1 carte Personnage**.



Souris : Gagnez **1 Honneur** et **1 Faveur** par **paire de Souris** dans votre **Palais**, incluant la Souris que vous venez de placer.

Une fois l'effet du **Palais entièrement résolu**, y compris la carte **Personnage** s'il en a joué une (*voir p. 12*), le vainqueur **vérifie ses Collections** (p. 8).

B Perdant du duel : Jungle puis Collections.

Puis, le perdant du duel place sa carte dans sa colonne Jungle et peut appliquer son **effet**.



Éléphant : Déplacez **1 animal au choix** de la **Jungle vers le Palais** (chez vous ou chez l'adversaire). Cet animal déplacé peut être l'Éléphant que vous venez de jouer.

Tigre : Déplacez **1 animal au choix** du **Palais vers la Jungle** (chez vous ou chez l'adversaire).



⚠ Un animal **déplacé** ne déclenche pas l'effet du lieu dans lequel il arrive.

⚠ L'effet « déplacer » ne vous **permet pas de prendre un animal du camp adverse** pour le placer dans le vôtre, ni l'inverse.



Souris : Piochez **1 carte Personnage**.

Une fois l'effet de la **Jungle entièrement résolu**, y compris la carte **Personnage** s'il en a joué une (*voir p. 12*), le perdant **vérifie ses Collections** (p. 8).

Collections (suites de 4 cartes)

Après avoir résolu vos effets (Palais ou Jungle, Personnage), vérifiez si vous avez formé une **suite de 4 valeurs consécutives** dans votre Palais ou votre Jungle.

Les cartes n'ont **pas besoin d'être dans l'ordre exact, ni d'être forcément du même animal**, mais doivent se trouver dans un même Lieu (votre Palais ou votre Jungle).

Si vous réussissez, **remportez la récompense** indiquée sur le jeton Collection (Palais ou Jungle).

Retirez le jeton Collection remporté.

Il n'est plus disponible pour le reste de la manche.

Rappel : le gagnant du duel vérifie toujours ses collections avant le perdant.

Exemple :

À la fin du duel, vous avez accumulé du côté Palais une suite 1-2-3-4.

Vous gagnez le jeton Collection correspondant, qui, dans cet exemple, vous rapporte immédiatement 3 Faveurs.



④ Compléter sa main : le perdant choisit !

- Le **perdant choisit une des deux cartes** visibles de chaque côté du plateau et l'ajoute à sa main.
- Le **gagnant reçoit** automatiquement l'autre **carte**.

Retournez ensuite la nouvelle carte du dessus de chaque pile pour révéler les choix du tour suivant.

Remarque : Chaque joueur connaît donc, dès la fin du premier duel, la moitié de la main de son adversaire. En choisissant la carte qu'il prend et celle qu'il impose à son adversaire, le perdant influence fortement le duel suivant.

Fin de manche

Une manche se termine après 9 tours, lorsque les joueurs ne peuvent plus reconstituer leur main à deux cartes.

Il reste alors à chaque joueur une carte Animal en main et éventuellement une ou deux cartes Personnage.

Additionnez vos points de **Faveur** (blancs) et d'**Honneur** (noirs). Ce total forme votre **Prestige**.

Exemple :

Joueur A : 5 pts de Prestige

Joueur B : 4 pts de Prestige





Le joueur avec le **plus de points de Prestige remporte la manche**. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points d'Honneur (noirs) remporte la manche.

Si l'égalité persiste, les joueurs révèlent leur dernière carte en main ; celui qui remporte ce dernier duel gagne la manche.

Le vainqueur reçoit un **jeton Victoire de Manche**.

Dans l'exemple de la page précédente, le joueur A remporte la manche.

Puis,

« **Les Faveurs passent, mais l'Honneur demeure !** »

- **Défaussez toutes les Faveurs** (faces blanches).

Elles retournent dans la réserve.

- **Retournez vos Honneurs** (faces noires) : ils deviennent des Faveurs déjà acquises pour la manche suivante.

Joueur A :



Joueur B :



Mise en place de la manche suivante

- **Conservez vos cartes Personnage** non jouées. Mélangez les autres pour **reformer la pioche**.
- Tirez aléatoirement, à pile ou face, le côté visible des **deux jetons Collection** (Palais et Jungle) puis placez-les sur leurs emplacements respectifs.

- **Mélangez toutes les cartes Animal** (y compris les quatre cartes écartées à la manche précédente).

Puis, procédez comme lors de la première manche :

Retirez 4 cartes Animal au hasard. Distribuez 2 cartes à chaque joueur. Constituez deux piles de 8 cartes face cachée et retournez la carte du dessus de chaque pile.

Fin de partie et victoire

Haati se joue en 2 manches gagnantes :

- Si un joueur a **remporté les deux premières manches**, il remporte la **victoire** dès la fin de la deuxième manche.
- Si chaque joueur a **remporté une manche**, jouez une **3^e manche pour vous départager**. Le gagnant de cette dernière manche récupère le jeton Victoire de Manche de son adversaire et **remporte la partie**.

Cartes Personnage

Les cartes Personnage ajoutent un pari durant un duel et confèrent des effets spéciaux si leur condition est remplie.

- Vous pouvez **jouer une seule carte Personnage, face cachée, par duel**, en plus de votre carte Animal.
- Vous ne pouvez conserver que **deux cartes Personnage en main**. Si vous deviez en piocher une 3^e, choisissez-en une parmi vos trois cartes et défaussez-la.



Activer une carte Personnage :

Chaque carte possède une **condition d'activation**.



Vous pariez sur votre **Victoire** lors du duel.



Vous pariez sur votre **Défaite** lors du duel.

Lors de la phase « **2 Résolution du duel** », révélez votre carte Personnage :

- **Pari gagné !** La condition sur la carte est remplie. Vous pouvez l'activer avant ou après la résolution de votre carte Animal. Vous **pouvez appliquer tout ou partie de ses effets**, puis défaussez-la.
- **Pari perdu...** Défaussez simplement la carte Personnage sans en appliquer l'effet.

Effets des cartes Personnage :

La Marchande :



Duel remporté :
Gagnez **2 Faveurs**.



Duel perdu :
Gagnez **1 Faveur et 1 Honneur**.

Le Maharaja :



Duel remporté :
Déplacez l'animal de votre choix du Palais vers la Jungle, ou inversement (chez vous ou chez l'adversaire).



Duel perdu : Gagnez **1 Faveur**, puis **déplacez l'animal de votre choix** du Palais vers la Jungle, ou inversement (chez vous ou chez l'adversaire).

- ⚠ L'animal déplacé ne déclenche pas l'effet du lieu.
- ⚠ Le Maharaja ne vous permet pas de prendre un animal du camp adverse pour le placer dans le vôtre, ni l'inverse.

La Voleuse :



Duel remporté :
Prenez 1 animal de votre choix dans la Jungle adverse et placez-le dans votre propre Jungle, sans déclencher l'effet du lieu.



Duel perdu : **Prenez 1 animal de votre choix dans le Palais adverse** et placez-le dans votre propre Palais, sans déclencher l'effet du lieu.

Le Chasseur :



Duel remporté :
Gagnez 1 Faveur et éliminez 1 animal adverse (dans son Palais ou sa Jungle). Cet animal est défaussé.



Duel perdu : **Gagnez 1 Honneur et éliminez 1 animal adverse** (dans son Palais ou sa Jungle). Cet animal est défaussé.

Pioche vide : Si la pioche de cartes Personnage est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Note au lecteur :

Sur les cartes Animal, vous trouverez trois proverbes que nous vous traduisons ici.

Éléphant : हाथी के दाँत खाने के और, दखिने के और होते है।

« *L'éléphant a des défenses pour manger et d'autres pour se montrer.* »

Tigre : बाघ को देखने से पहले, वह तुम्हें सौ बार देख चुका होता है।

« *Avant même que tu aperçoives le tigre, il t'a déjà vu cent fois.* »

Souris : छोटी चूहिया भी हाथी को चौका देती है।

« *Même une petite souris peut surprendre un éléphant.* »

Et enfin, « **Haati** » (हाथी) signifie « **Éléphant** » !

Remerciements :

Johannes : Merci à toute l'équipe d'HAATI d'avoir porté avec autant d'énergie ce joli projet. Ce jeu doit beaucoup à Clément qui a déjà la perspicacité du tigre. Et une pensée très spéciale à Laetitia, la petite souris qui m'accompagne dans cette passion éléphanterque.

Joachim : Merci à Tiki Editions pour leur créativité et leur énergie, ainsi qu'à Christine pour ces belles illustrations. Je remercie également Yann, Pieter, Charlot, Luc, Arthur, Aline, et en particulier mon fils Achille pour les nombreuses parties d'Haati passées ensemble !

© 2026 TIKI Editions, 10 rue de Penthièvre, 75008 Paris.

Résumé du déroulement d'un tour de jeu :

① Choix des cartes Animal (simultané) :

Chaque joueur choisit une de ses deux cartes Animal et ajoute éventuellement une carte Personnage.

② **Résolution du duel** : L'Éléphant bat le Tigre, le Tigre bat la Souris, la Souris bat l'Éléphant. Sinon, la valeur la plus élevée remporte le duel.

③ **Effets et Collections** : Le **gagnant** du duel place sa carte dans sa colonne **Palais**. Il doit appliquer l'effet du lieu et, le cas échéant, l'effet d'une carte **Personnage**. Il vérifie ensuite ses **Collections** (suite de 4 valeurs).

Puis, le **perdant** place sa carte dans sa colonne **Jungle**. Il peut appliquer l'effet du lieu et, le cas échéant, l'effet d'une carte **Personnage**. Il vérifie ensuite ses **Collections**.

④ **Compléter sa main** : Le perdant choisit une des deux cartes visibles de chaque côté du plateau et laisse l'autre à son adversaire.

Fin de manche (après 9 tours) :

Le joueur avec le **plus de Prestige** (Faveurs + Honneurs) **remporte la manche**. Les Faveurs sont défaussées. Les **Honneurs sont retournés en Faveurs** pour la manche suivante. La partie se joue en **2 manches gagnantes**.