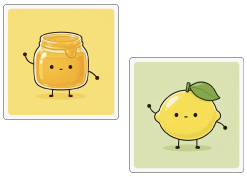
Honey & Lemon

Avec l'extension En équipe ! / Édition française / Novembre 2026

Préparez la recette parfaite avant l'arrivée du Camion ! Ajoutez du miel et du citron à vos pots, ou glissez-en dans ceux des autres pour déjouer leurs plans.



Jeu de base / 2-4 joueurs

20-30 min pour trois manches
Équipes fixes à 4 joueurs

En équipe ! / 3-6 joueurs

Environ 30 min pour trois manches
De nouvelles équipes à chaque manche

Dès 5 ans / Au choix : Trois manches ou Course aux 7 points (page 4).

01 Réglages d'impression

A4 portrait / Une page par face / Taille réelle (100 %)
Recto verso / Retourner sur le bord long

Désactivez l'ajustement à la page, la mise à l'échelle et les modes livret ou multipage.
Ce fichier compte 16 pages : règles en pages 1-6, cartes en pages 7-16.
Prévoyez 8 feuilles A4 pour l'ensemble, ou 5 feuilles pour les cartes seules.

02 Matériel à prévoir

Du papier adapté à votre imprimante, des ciseaux ou un cutter, et des pièces pour compter les points. **Aucune carte Pièce n'est fournie : utilisez vos propres pièces.** Convenez de leur valeur avant de jouer : par exemple, un type de pièce vaut 1 pièce de jeu, un autre en vaut 5. Deux pièces de valeur 1 valent 2. Vous pouvez aussi noter les scores sur papier.

03 Tester, découper et trier

1. Imprimez les pages 7-8 pour un essai. Vérifiez l'alignement et le sens des rectos et versos.
2. Imprimez les autres pages de cartes en recto verso, dans l'ordre. Ne sélectionnez pas uniquement les pages paires ou impaires.
3. Découpez selon les repères au recto. Chaque carte mesure **45 × 45 mm**.
4. Triez les cartes par dos : cartes jaunes, cartes vertes, Pots de départ, cartes Équipe de départ et cartes Équipe cachée.

Avec du papier fin, ajoutez un support opaque ou des protège-cartes. Les imprimantes peuvent légèrement décaler le verso. Vérifiez l'alignement sur la feuille d'essai avant d'imprimer l'ensemble.

Contrôle d'échelle : cette ligne doit mesurer 50 mm.

Pour commencer

Utilisez les dos jaunes. Les Pots de départ et les cartes Équipe restent hors de la pioche.

Contenu du fichier

Cartes de jeu	Dos jaune	Dos vert	Total
Pot vide	8	4	12
Miel	24	12	36
Citron	4	2	6
Couvercle	6	3	9
Ours 1	1	1	2
Ours 2	1	1	2
Ours 3	2	1	3
Roi des ours (K)	1	0	1
Camion	1	0	1

72 cartes de jeu : 48 à dos jaune + 24 à dos vert.
16 cartes de mise en place : 6 Pots de départ ; 7 cartes Équipe de départ (2 Cercles, 2 Triangles, 3 points d'interrogation) ; 3 cartes Équipe cachée (1 Cercle, 1 Triangle, 1 Carré).
88 cartes au total.

Mise en place : choisissez un format (page 4)

1. Donnez 1 Pot de départ, face visible, à chaque joueur. Rangez les pots inutilisés.
2. Mélangez les 48 cartes à dos jaune pour former une pioche, face cachée. Mettez de côté les cartes vertes et toutes les cartes Équipe.
3. Distribuez 1 carte en main à chacun. Placez les pièces dans une réserve commune. Chaque joueur commence avec 0 pièce.
4. Le plus jeune commence. Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

À 4 joueurs : selon l'ordre autour de la table, les joueurs 1 et 3 font équipe, tout comme les joueurs 2 et 4. Ces équipes restent fixes. Chacun garde sa main et ses pots, et **conserve ses pièces et son score séparément**. Additionnez les scores des partenaires à la fin de la partie pour désigner l'équipe gagnante.

À votre tour : piochez 1 carte, puis jouez-en 1

Piochez 1 carte, puis jouez l'une de vos 2 cartes et appliquez son effet. Le tour passe au joueur suivant. Le Camion termine immédiatement la manche. Si la pioche est vide, jouez votre dernière carte sans piocher. Sans carte en main, passez votre tour.

Tout effet réalisable est obligatoire. Vous ne pouvez pas simplement défausser une carte, même si elle nuit à votre recette ou aide un adversaire. Défaussez-la sans effet seulement si aucune cible n'est autorisée. La défausse est visible et consultable par tous.

Les effets des cartes

Chaque carte Miel ou Citron vaut 1 portion. Décalez les ingrédients sur les pots pour les compter.



Pot vide

Posez cette carte devant vous : vous disposez d'un pot vide supplémentaire pour vos ingrédients.



Miel

Ajoutez 1 Miel à un pot sans Couvercle, chez vous ou chez un autre joueur.



Citron

Ajoutez 1 Citron à un pot sans Couvercle, chez vous ou chez un autre joueur.



Couvercle

Couvrez un pot ouvert, chez vous ou ailleurs. Il ne reçoit plus d'ingrédients et résiste aux ours. Il peut toujours être vendu.

Ours 1 / Ours 2 / Ours 3



Choisissez **un seul pot sans Couvercle**, chez vous ou ailleurs. L'Ours 1 mange jusqu'à 1 Miel, l'Ours 2 jusqu'à 2, l'Ours 3 jusqu'à 3. Tout provient de ce même pot. Ces ours ne mangent jamais de Citron.

L'ours doit manger le maximum possible, dans la limite de sa capacité. Si un pot ouvert contient au moins 3 Miels, l'Ours 3 doit en manger 3. Il n'en mange que 2 si aucun pot n'en offre 3, et 1 si aucun n'en offre 2. Si plusieurs pots offrent le même maximum, choisissez librement parmi eux.

Défaussez l'ours et le Miel mangé. Laissez le pot et le Citron en place. Un ours n'est défaussé sans effet que si aucun pot ouvert ne contient de Miel.



Roi des ours (K) : tous les pots ouverts

Retirez **tout le Miel et tout le Citron de tous les pots sans Couvercle**, même les vôtres. Défaussez ces ingrédients et le Roi des ours ; laissez les pots en jeu. Les pots couverts sont protégés. Sans ingrédient à manger, défaussez le Roi des ours sans effet.



Camion : fin immédiate de la manche

Chacun vend ses pots selon les prix de la page suivante. Les cartes restant en main ne sont pas jouées.

Compter les points et gagner

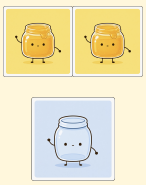
Évaluez chaque pot séparément. Tous les pots correspondant à une recette peuvent être vendus.

1 Miel



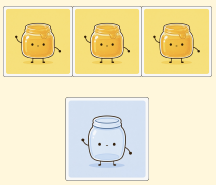
1 pièce

2 Miels



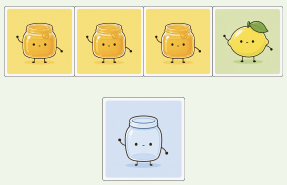
2 pièces

3 Miels



4 pièces

3 Miels + 1 Citron



8 pièces

Une recette doit être **exacte**. Toute autre composition vaut 0 pièce : 4 Miels, 2 Miels + 1 Citron, pot vide, etc. L'ordre des ingrédients et les Couvercles ne changent pas le prix. Jeu de base : prenez vos gains dans la réserve et ajoutez-les à votre total avant de vérifier la fin de partie. En équipe ! : partagez d'abord les gains (p. 6).

Choisissez un format avant de commencer

Trois manches : terminez le décompte de la 3e manche, puis comparez les totaux.
Course aux 7 points : le nombre de manches est illimité. Après le décompte de tous les joueurs et l'éventuel partage des gains, la partie s'arrête si **au moins un joueur cumule 7 points ou plus**. Sinon, jouez une nouvelle manche.
1 pièce = 1 point. Même à 4 en équipes fixes, vérifiez le score de chaque joueur, et non celui de l'équipe.

En fin de partie, comparez les totaux

À 2-3 joueurs : comparez les scores individuels. **À 4 en équipes fixes :** additionnez les scores des deux partenaires. Le plus haut total gagne ; en cas d'égalité en tête, la victoire est partagée.
Exemple, Course aux 7 points : l'équipe A a 7 et 0 points ; l'équipe B, 5 et 4. Un joueur de A déclenche la fin, mais B gagne par 9 points à 7.

Si la partie continue : nouvelle manche

Gardez vos pièces visibles. Récupérez toutes les cartes de jeu (pots, mains, défausse et pioche) ; mettez les Pots de départ à part. Mélangez le même paquet. Chacun reçoit 1 Pot de départ et 1 carte en main.
Dès la 2e manche, le joueur ayant le moins de pièces commence. En cas d'égalité, le plus jeune des joueurs concernés commence.
À 4 en équipes fixes : le plus jeune de l'équipe au score le plus bas commence. Si les équipes sont à égalité, le plus jeune de tous commence.
Avec En équipe !, suivez le décompte et la préparation de la page 6.

En équipe ! / Mise en place

Extension facultative / 3-6 joueurs / Environ 30 min pour trois manches / Nécessite le jeu de base

Partagez les gains de chaque manche avec votre équipe, mais remportez la partie **individuellement**. Choisissez Trois manches ou Course aux 7 points. Les équipes changent à chaque manche. Avec un **?**, même vous ignorez votre équipe jusqu'au décompte !

1 Préparez la pioche selon le nombre de joueurs

Joueurs	Cartes à utiliser	Pioche
3-4	Dos jaunes uniquement	48 cartes
5-6	Dos jaunes + dos verts	72 cartes

Mélangez les cartes requises. Donnez à chacun 1 Pot de départ, face visible, et 1 carte en main. Placez les pièces dans une réserve commune ; chacun commence à 0.

2 Distribuez les cartes Équipe de départ

Joueurs	Cercle	Triangle	?
3	1	1	1
4	1	1	2
5	1	1	3
6	2	2	2

Prenez uniquement les cartes indiquées pour votre nombre de joueurs. Mélangez-les et distribuez-en 1 au hasard à chacun, face visible. Rangez les cartes inutilisées. Les joueurs montrant la même forme font équipe.

3 Avec un ? : piochez une carte Équipe cachée



Mélangez les 3 cartes Équipe cachée : 1 Cercle, 1 Triangle et 1 Carré. Chaque joueur ayant un ? en pioche 1 dans ce lot commun, sans la remettre.

Ne la regardez pas ! Glissez la carte Équipe cachée, face cachée, sous votre ?. Personne, pas même son propriétaire, ne peut la regarder avant le décompte de cette manche. Les cartes non distribuées restent face cachée, sans être consultées.

Incluez toujours le Carré caché. Si vous êtes le seul Carré au dévoilement, vous gardez vos propres gains. À 4 joueurs, En équipe ! utilise les équipes tirées au sort, sans appliquer les équipes fixes du jeu de base.

En équipe ! / Score et victoire

Les tours, les effets des cartes et l'obligation de les appliquer suivent les règles de base.

Le plus jeune commence la 1re manche. Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre : piochez 1 carte, puis jouez-en 1. Dès que le Camion est joué, la manche s'arrête. Suivez ces étapes dans l'ordre.

1 Calculez les gains de chacun

Évaluez les pots de chaque joueur selon les prix du jeu de base. Gardez les gains de cette manche séparés des pièces accumulées lors des manches précédentes.

2 Révélez les équipes cachées

Tous les joueurs ayant un ? révèlent leur carte Équipe cachée en même temps. Les joueurs ayant la même forme sont désormais coéquipiers.

3 Mettez les gains en commun, puis partagez

Additionnez les gains de tous les membres d'une équipe **pour cette manche**. Partagez cette somme également entre eux, en arrondissant chaque part à l'entier inférieur. Le reste demeure dans la réserve. Une équipe d'un seul joueur garde tous ses gains.

> **Exemple :** deux joueurs Cercle gagnent 8 et 5 pièces : 13 au total. Chacun reçoit 6 pièces ; 1 reste dans la réserve.
> Partagez uniquement les gains de cette manche, jamais les pièces déjà accumulées.

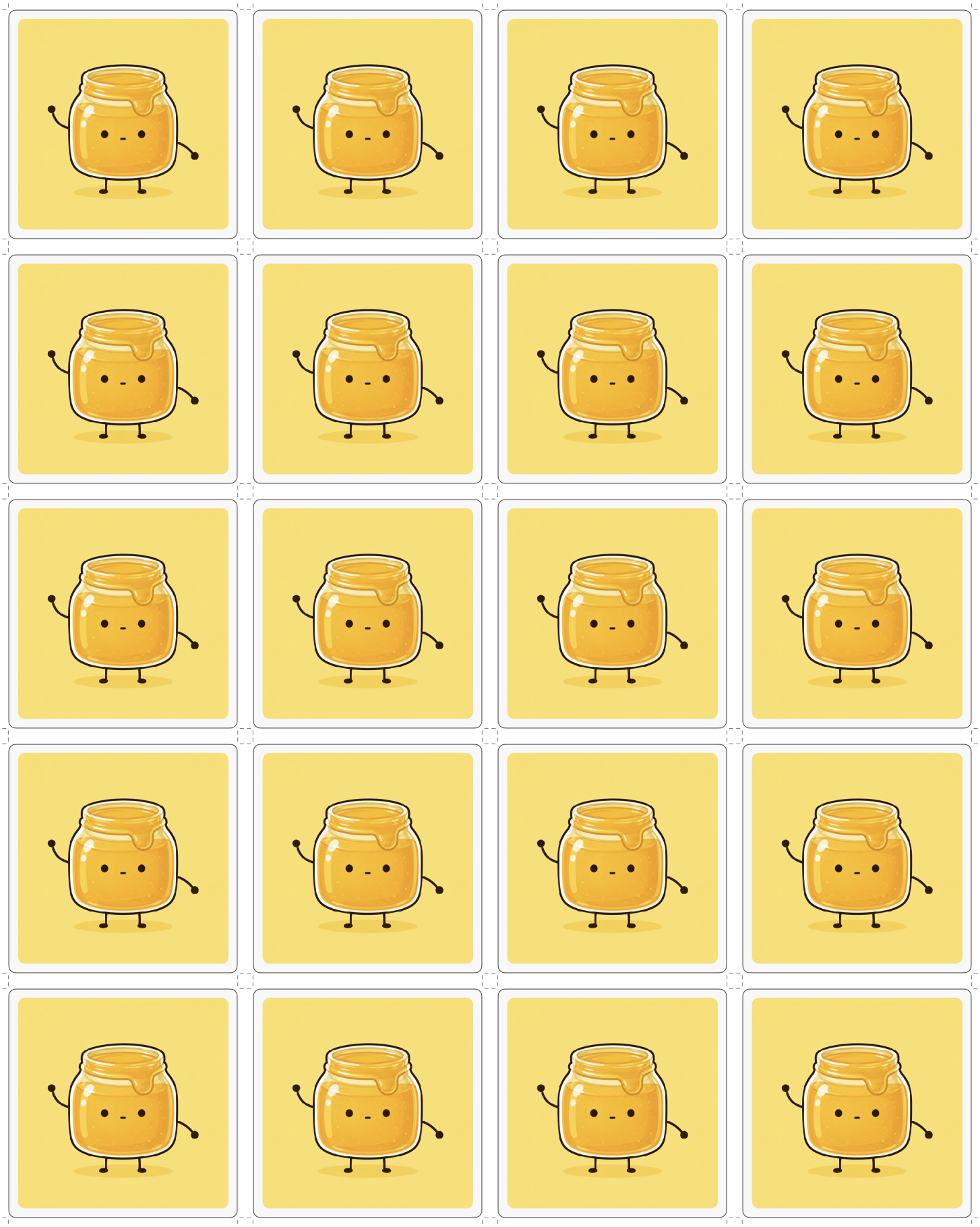
Après le partage, vérifiez si la partie est terminée

Trois manches : la partie s'arrête après le partage de la 3e manche.
Course aux 7 points : vérifiez le total de chacun **après le partage**. Si un joueur a 7 points ou plus, la partie s'arrête. Sinon, continuez : il n'y a pas de limite de trois manches.
Victoire : comparez les totaux individuels. Le joueur ayant le plus de pièces gagne ; en cas d'égalité en tête, la victoire est partagée. N'additionnez pas les scores des membres d'une équipe en fin de partie.

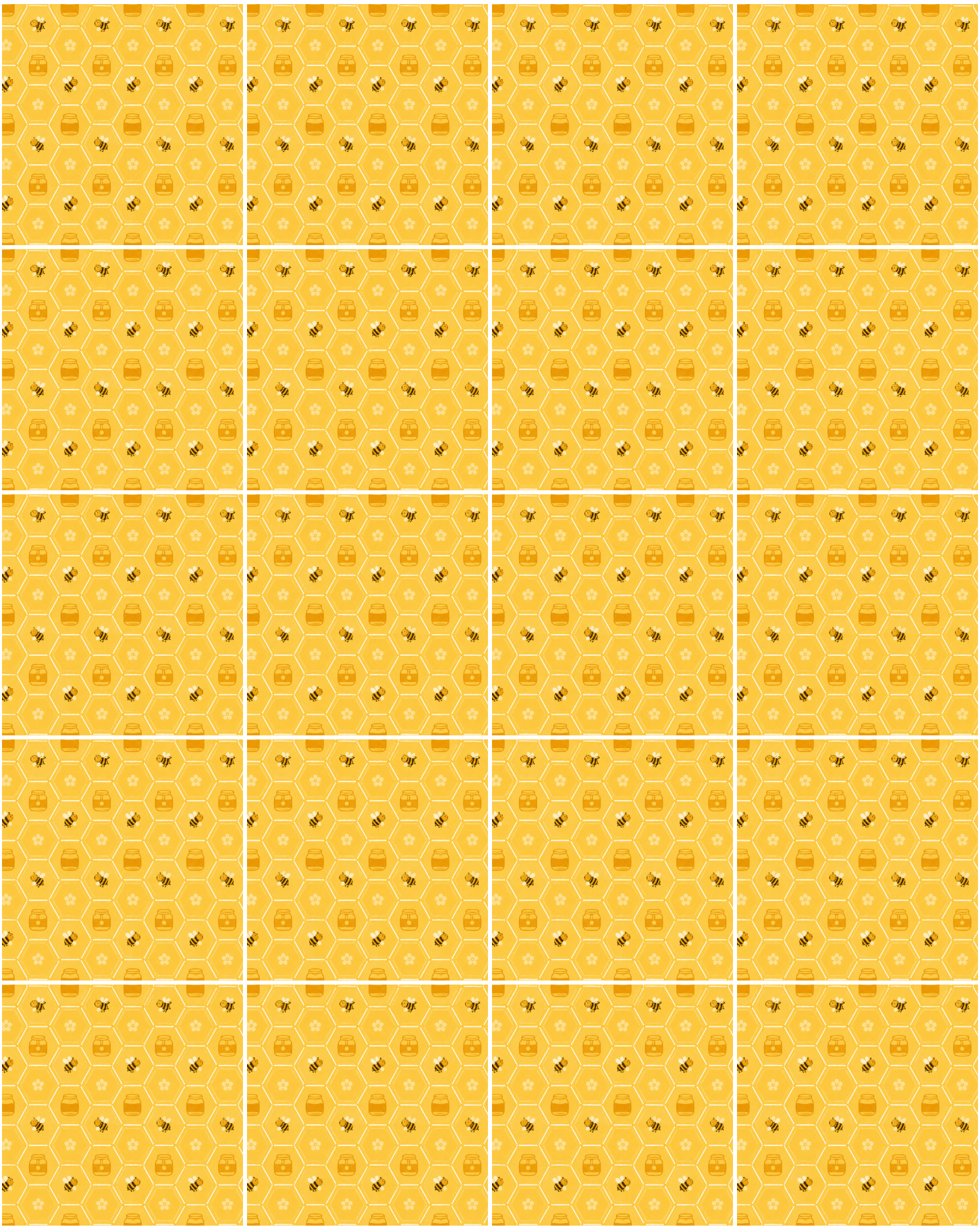
Manche suivante : gardez vos pièces, changez d'équipe

Gardez les pièces de chacun visibles. Rassemblez les cartes de jeu des pots, des mains, de la défausse et de la pioche restante. Mélangez le paquet adapté au nombre de joueurs. Chacun reprend 1 Pot de départ et reçoit 1 carte en main.
Récupérez toutes les cartes Équipe de départ et Équipe cachée. Redistribuez-les selon la mise en place prévue pour votre nombre de joueurs. Les ? piochent une nouvelle carte Équipe cachée. **Les équipes sont reformées à chaque manche.**
Dès la 2e manche, le joueur ayant le moins de pièces **personnelles** commence. En cas d'égalité, le plus jeune des joueurs concernés commence.

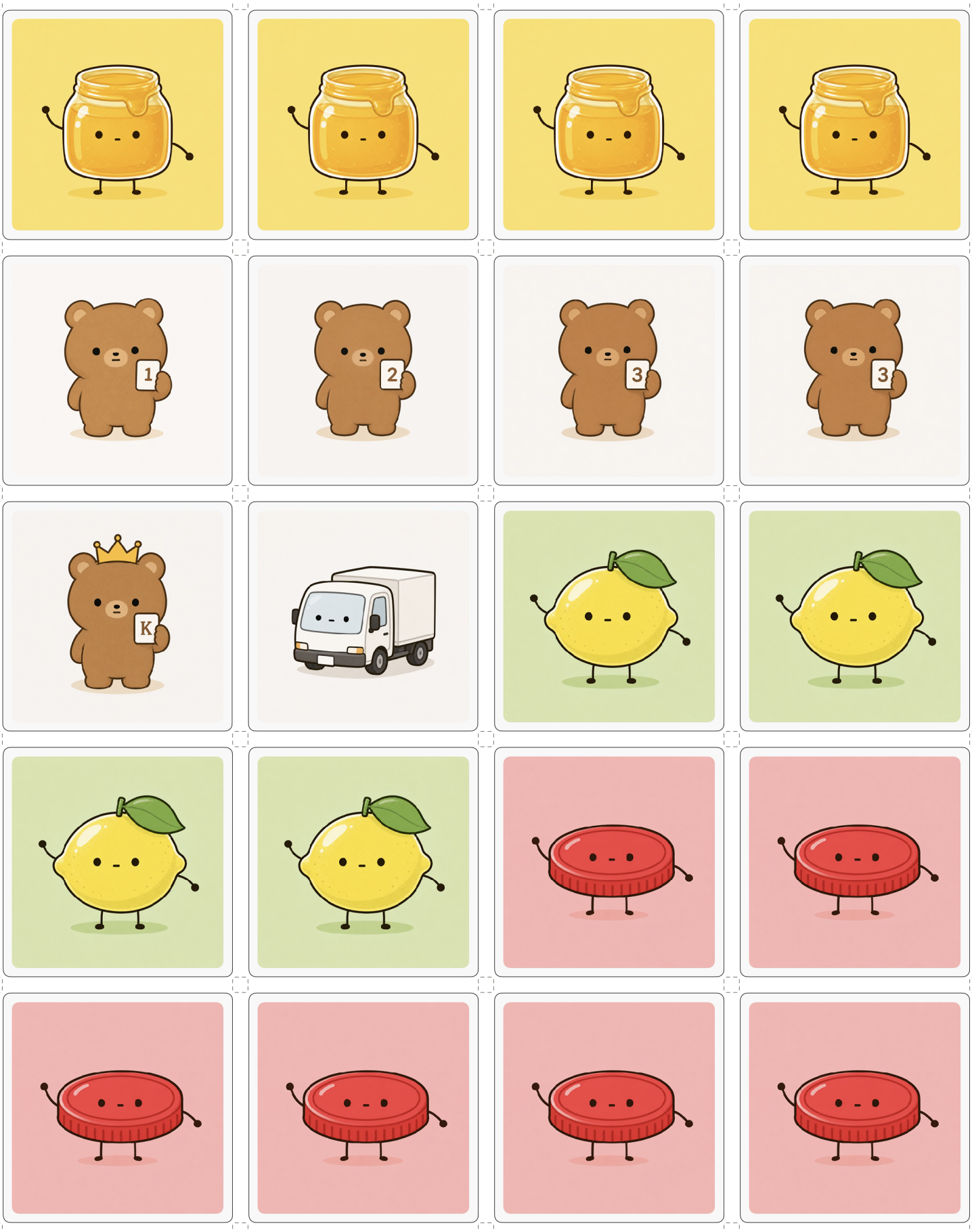
Feuille 1 / RECTO / Cartes jaunes



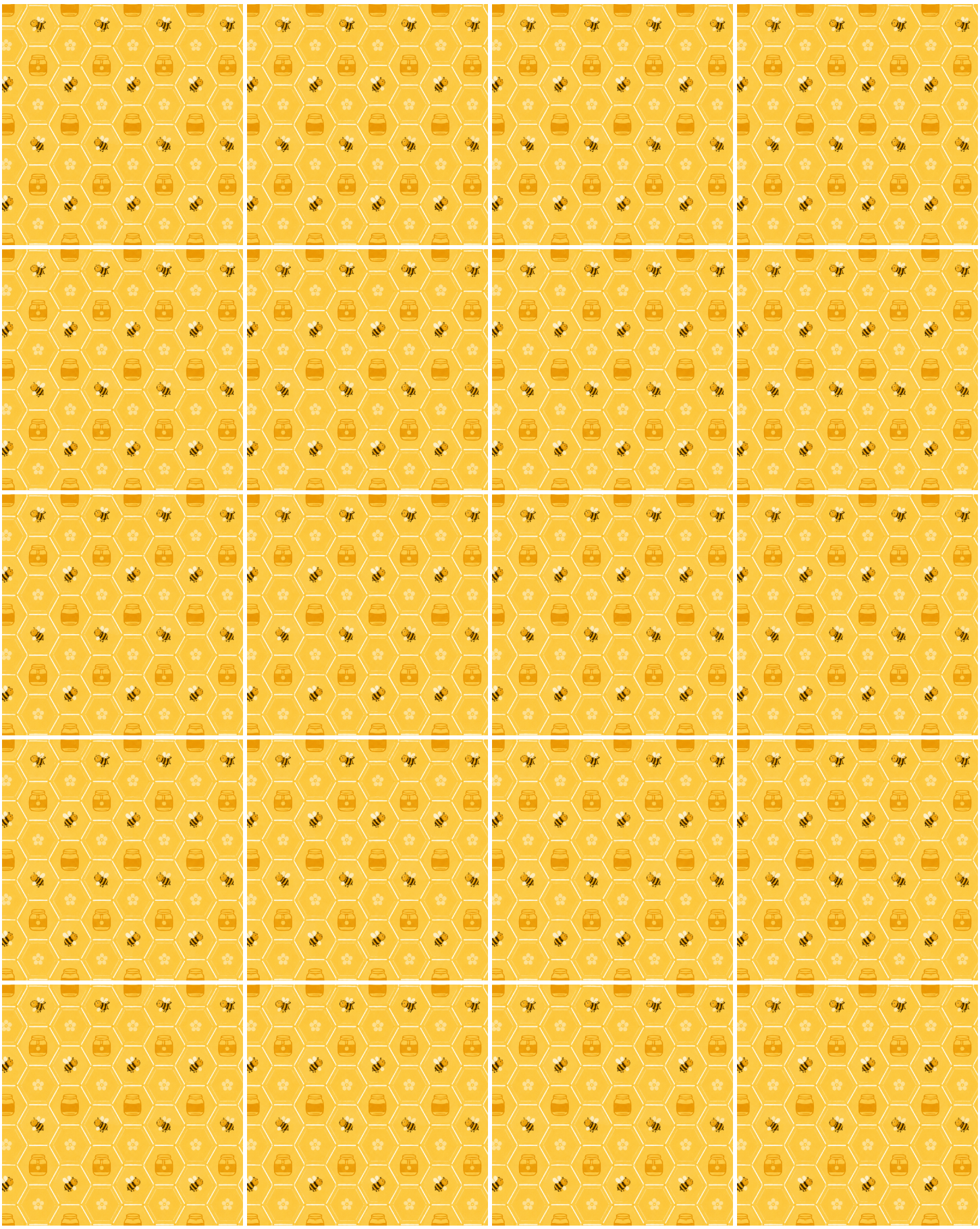
Feuille 1 / VERSO / Cartes jaunes



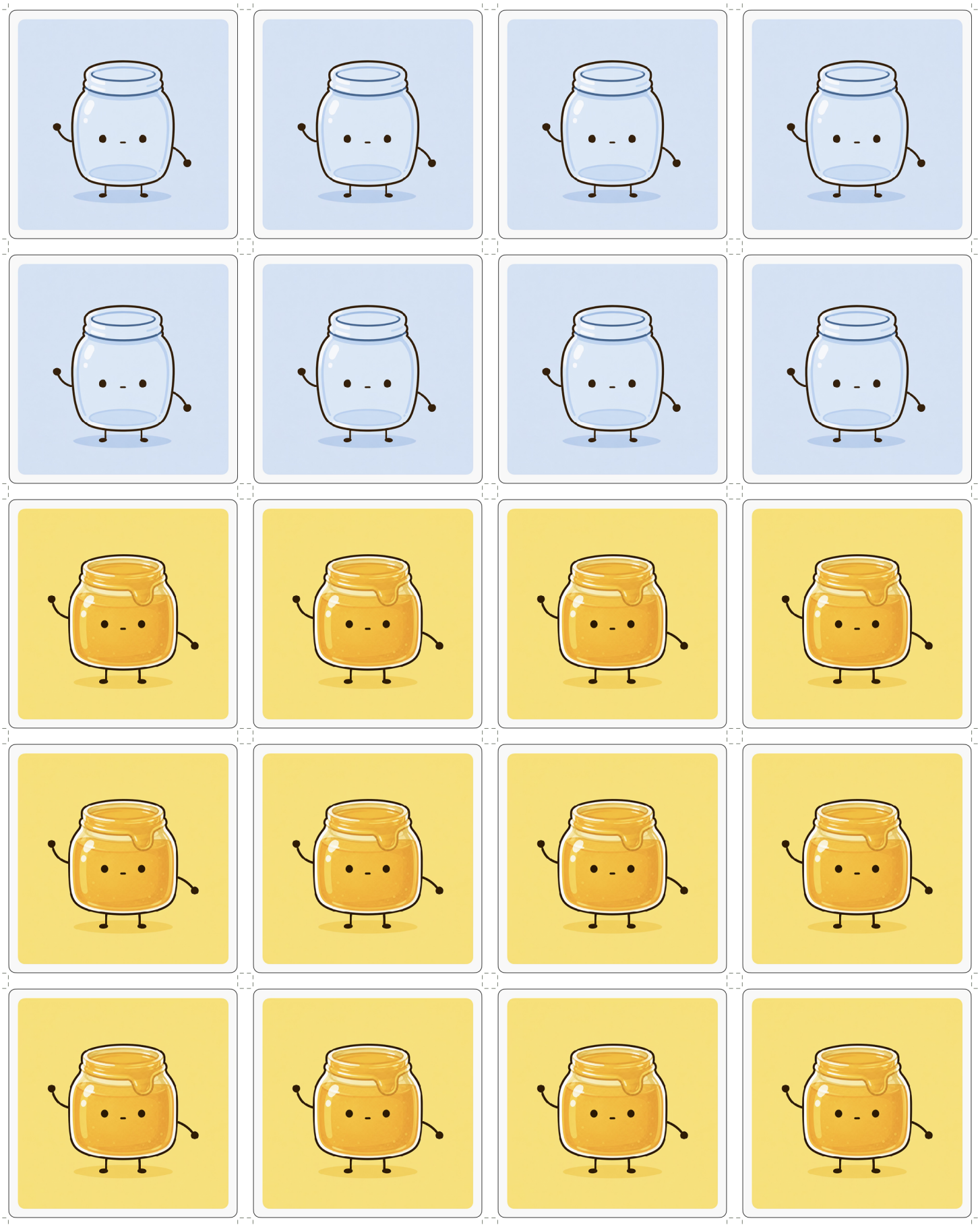
Feuille 2 / RECTO / Cartes jaunes



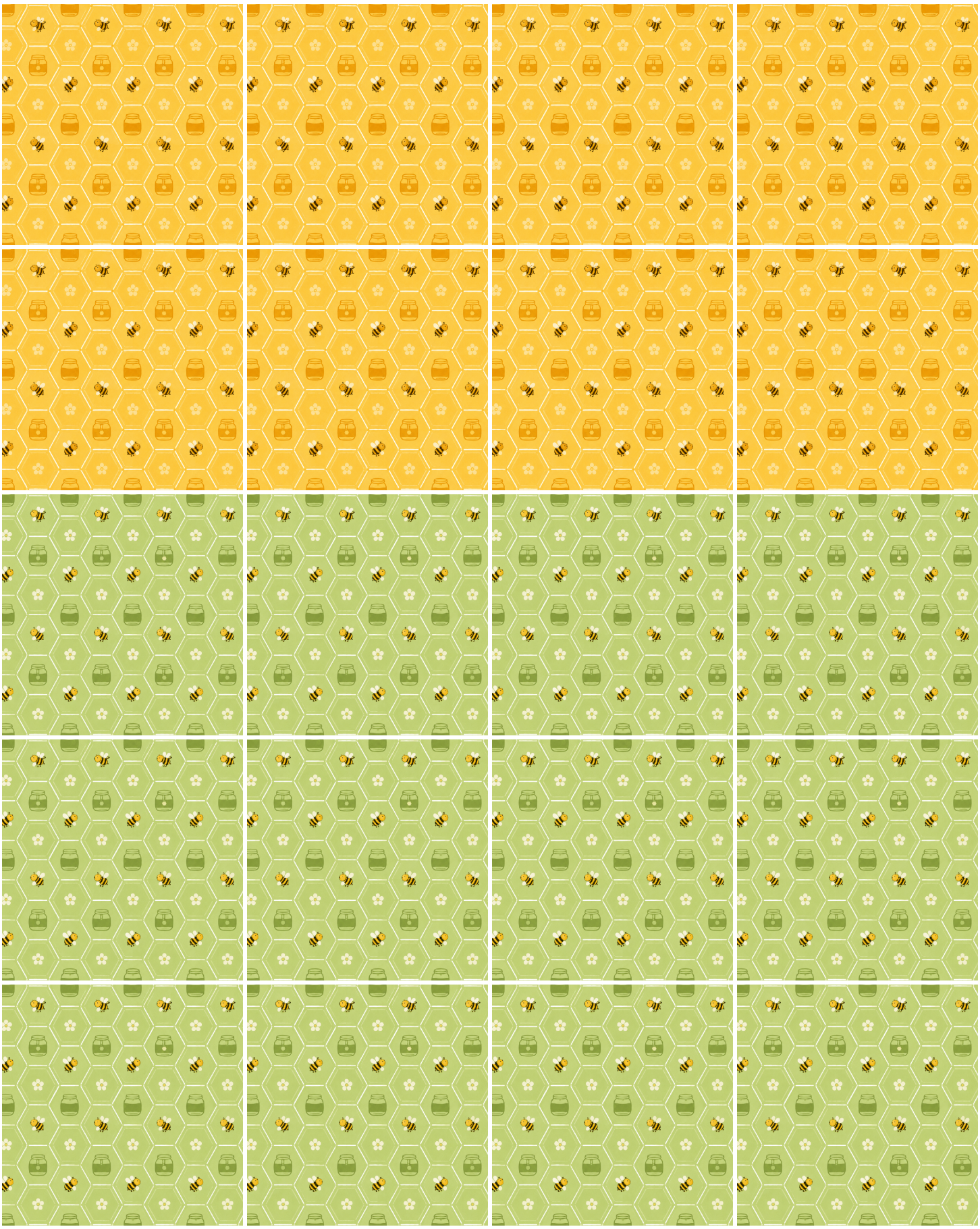
Feuille 2 / VERSO / Cartes jaunes



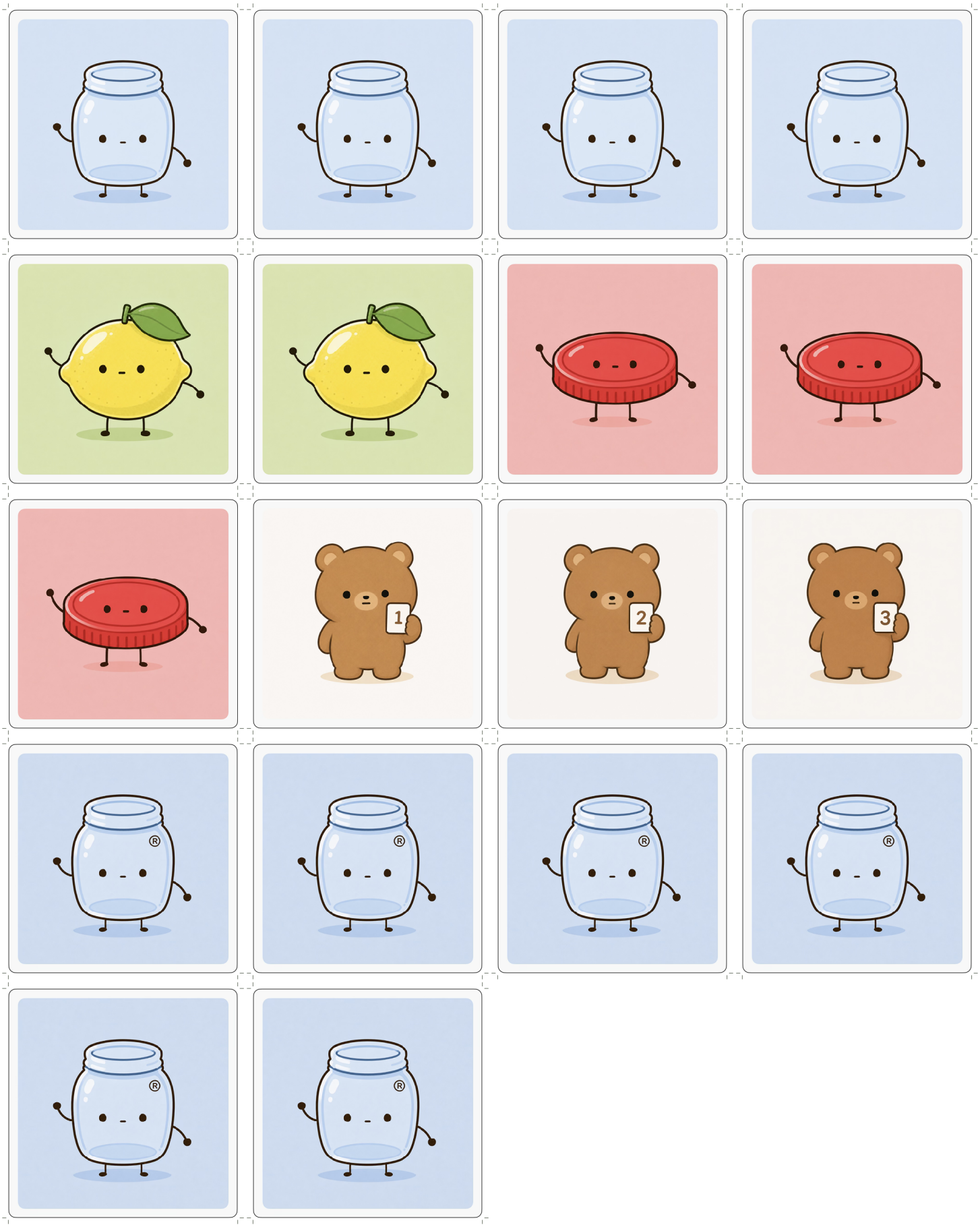
Feuille 3 / RECTO / Pots jaunes + Miel vert



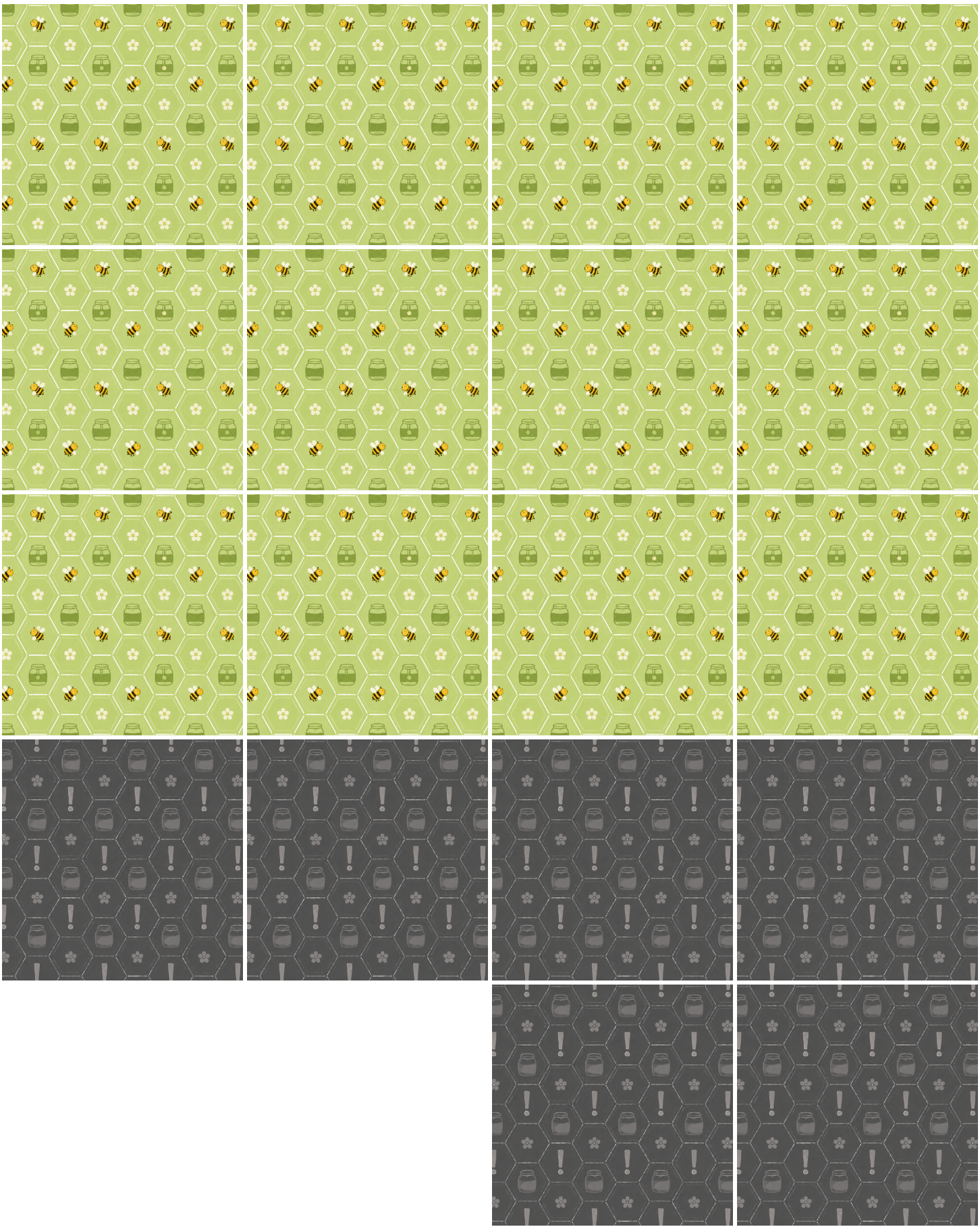
Feuille 3 / VERSO / Pots jaunes + Miel vert



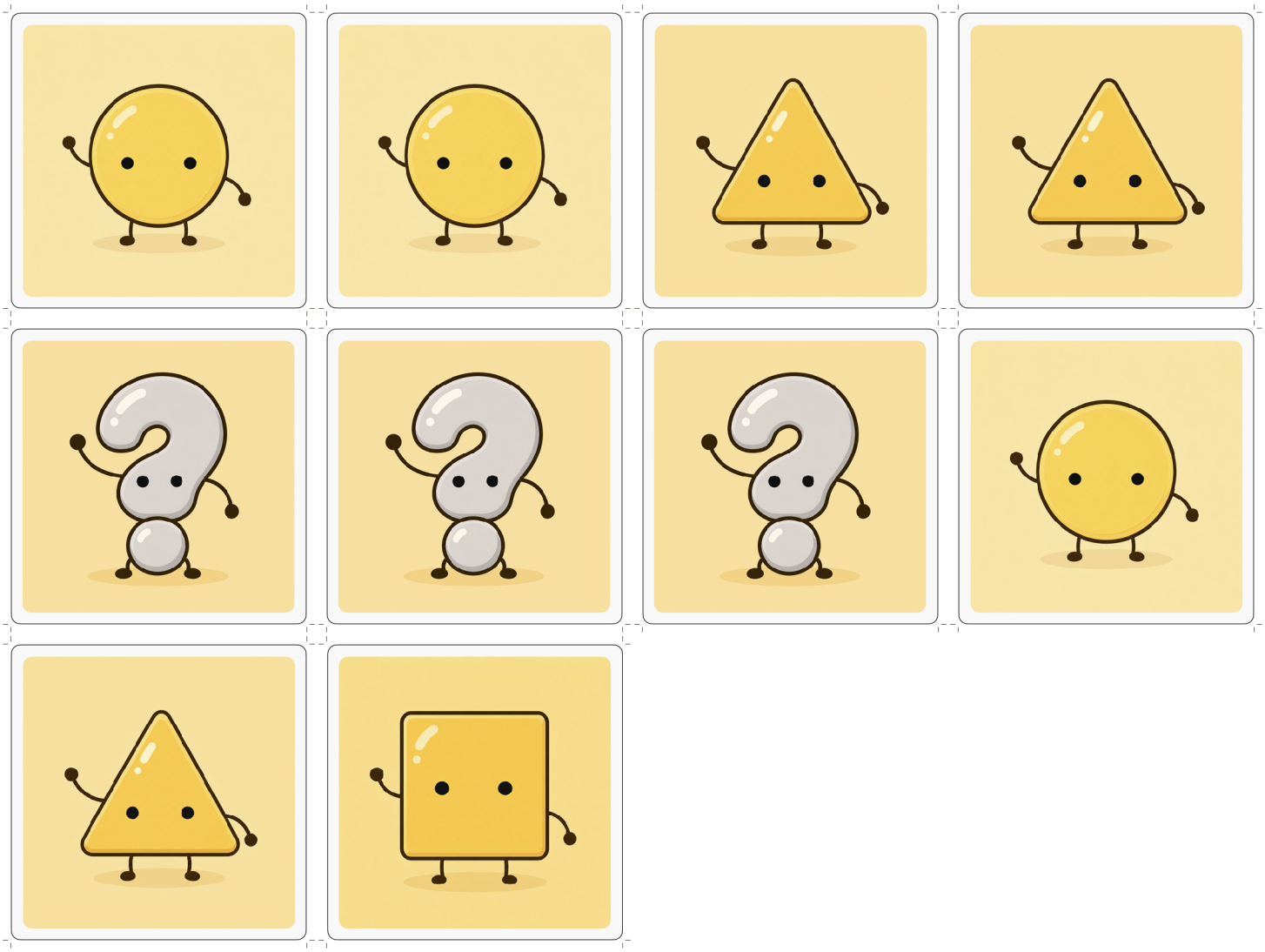
Feuille 4 / RECTO / Cartes vertes + Pots de départ



Feuille 4 / VERSO / Cartes vertes + Pots de départ

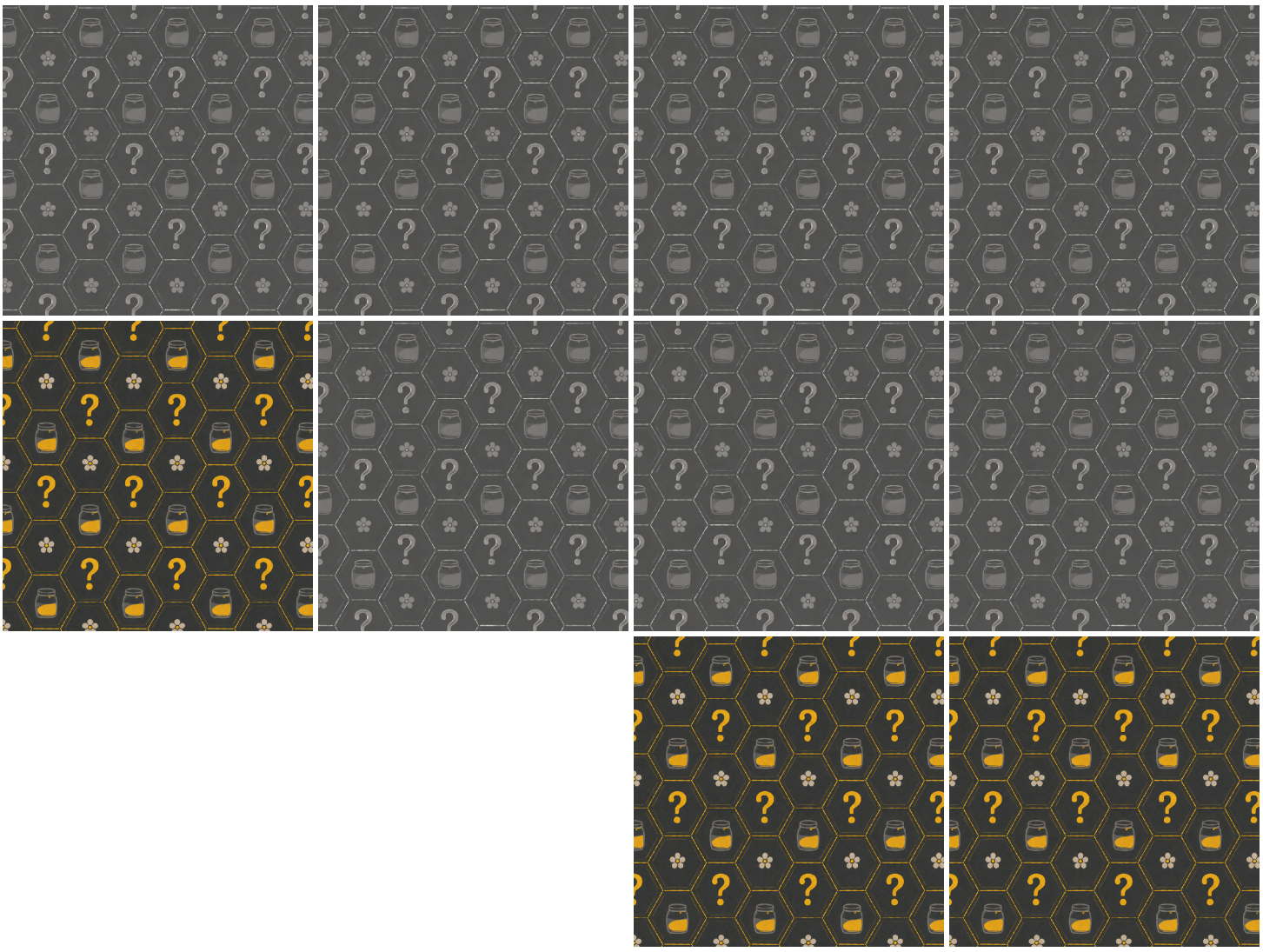


Feuille 5 / RECTO / Équipes de départ + équipes cachées



Trier les cartes Équipe
Dos avec des ? gris : 7 cartes Équipe de départ, distribuées face visible.
Dos avec des ? dorés : 3 cartes Équipe cachée, à garder secrètes jusqu'au décompte.
Le Carré existe seulement en Équipe cachée. Incluez-le toujours, à 3-6 joueurs.

Feuille 5 / VERSO / Équipes de départ + équipes cachées



Trier les cartes Équipe
Dos avec des ? gris : 7 cartes Équipe de départ, distribuées face visible.
Dos avec des ? dorés : 3 cartes Équipe cachée, à garder secrètes jusqu'au décompte.
Le Carré existe seulement en Équipe cachée. Incluez-le toujours, à 3-6 joueurs.