UN JEU DE CARTES MACKLOS

MEP.

Mise en prod



Mettez votre projet en production avant tout le monde.

1 À 8 JOUEURS | BLUFF ET DÉDUCTION | 20 MIN

LIVRET DE RÈGLES

BIENVENUE

Le jour de la mise en prod.

C'est le grand jour. Le projet est prêt, la fusée est sur le pas de tir, et une seule personne aura l'honneur d'appuyer sur le bouton. Testeurs, hackers, architectes et clients indécis : chacun va tout faire pour que ce soit lui… ou au moins pas vous.

Dans **MEP**, chaque joueur n'a qu'**une seule carte en main**. À votre tour, vous piochez, puis vous jouez une de vos deux cartes. Chaque carte représente un membre de l'équipe projet, avec sa valeur et son pouvoir : deviner la main d'un adversaire, la regarder, la comparer à la vôtre, l'échanger…

Une manche se gagne en étant **le dernier en lice**, ou en tenant **la plus forte carte** quand la pioche est vide. Chaque manche gagnée rapporte des **Mackoins**. Le premier à atteindre l'objectif (**5 Mackoins**, 4 à deux joueurs, davantage en équipes) remporte la partie.

Sommaire

1 Le matériel 3

2 But du jeu et mise en place 4

3 Le tour de jeu 5

4 Fin de manche et Mackoins 6

5 Les cartes 7

6 Jouer en équipes 11

7 À deux, double paquet, cartes jouées 12

8 Jouer en ligne 13

9 Questions et subtilités 14

10 Aide-mémoire 15

CHAPITRE 1

Le matériel.

Le jeu compte **27 cartes**, réparties en 16 rôles, de valeur 0 à 15. Il faut aussi de quoi compter les **Mackoins** : jetons, pièces, ou un simple papier.

VAL.	CARTE	PAQUET	DOUBLE
0	Le Stagiaire	×1	×2
1	Le Honeypot	×1	×2
2	La Sentinelle	×2	×4
3	Le Backup	×2	×4
4	L'Investisseur	×1	×2
5	Le Testeur	×4	×8
6	L'Auditeur	×2	×4
7	Le Product Owner	×2	×4
8	Le Hacker	×2	×4
9	Le Ransomware	×1	×2
10	L'Expert sécu	×2	×4
11	Le Client indécis	×2	×4
12	L'Architecte	×2	×4
13	L'Agent IA	×1	×2
14	Le Chef de projet	×1	×2
15	L'Élu	×1	×1
	Total	**27**	**53**

La colonne « Double » sert au **double paquet** (page 12) : toutes les cartes sont en deux exemplaires, sauf l'Élu, qui reste unique.

> **Imprimer les cartes.** Les cartes se téléchargent et s'impriment depuis l'Atelier du jeu en ligne (page 13), dans le style d'illustration de votre choix.

CHAPITRE 2

But du jeu.

La partie se joue en plusieurs manches. Le premier joueur (ou la première équipe) qui atteint l'objectif gagne la partie.

4	5	7 à 12
Mackoins à deux joueurs	Mackoins de 3 à 8 joueurs	Mackoins en équipes (page 11)

Mise en place.

1. **Mélangez** le paquet.
2. **Écartez une carte face cachée**, sans la regarder. Elle ne sert presque jamais : elle sera piochée seulement si un Client indécis frappe quand la pioche est vide.
3. **À deux joueurs**, écartez **2 cartes face cachée** au lieu d'une, et jouez sans l'Investisseur.
4. **Distribuez une carte** face cachée à chaque joueur. Gardez-la secrète.
5. Posez le reste au centre : c'est **la pioche**.
6. Tirez au sort le premier joueur. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

> **Manches suivantes.** On remet toutes les cartes, on mélange et on recommence la mise en place. Le gagnant de la manche précédente commence (en équipes : un joueur de l'équipe gagnante encore en lice).

Chaque joueur garde devant lui, bien visibles et dans l'ordre, les cartes qu'il joue ou défausse : c'est son **tapis**. Tout le monde peut les consulter à tout moment, et c'est la clé de la déduction.

CHAPITRE 3

Le tour de jeu.

1

Piochez la première carte de la pioche. Vous avez maintenant deux cartes en main.

2

Jouez une des deux cartes : posez-la face visible sur votre tapis et appliquez son effet. Vous gardez l'autre.

Les règles qui comptent

- **Vous devez jouer**, même si l'effet vous désavantage.
- Si la carte demande de viser un adversaire et qu'**aucun n'est valide** (tous protégés ou éliminés), vous la jouez **sans effet**.
- **Expert sécu :** un joueur protégé ne peut pas être visé jusqu'à son prochain tour.
- **Élu :** un joueur qui défausse l'Élu, quelle que soit la raison, est éliminé.
- **Chef de projet :** il doit être joué si vous avez aussi l'Agent IA ou le Client indécis.
- **Product Owner, Ransomware :** ces cartes se posent devant l'adversaire visé et contraignent son prochain tour (pages 8 et 9).
- **Backup :** en main, il vous sauve d'une élimination.

Être éliminé

Un joueur éliminé révèle sa carte, la pose sur son tapis et ne joue plus jusqu'à la fin de la manche. Il reviendra à la manche suivante. Son Investisseur, s'il en a joué un, peut encore lui rapporter un Mackoin.

> Annoncez à voix haute la carte jouée et le joueur visé. Les effets secrets (Auditeur, Hacker) se règlent à l'abri des regards.

CHAPITRE 4

Fin de manche et Mackoins.

La manche s'arrête dès que l'une de ces deux situations se produit :

Un seul en lice

Tous les autres joueurs sont éliminés : le dernier joueur en lice gagne la manche.

Pioche vide

La dernière carte a été piochée et jouée : les joueurs encore en lice révèlent leur carte. **La plus forte valeur** gagne.

Égalité : si plusieurs joueurs ont la même plus forte carte, **ils gagnent tous la manche** et touchent chacun la récompense. Chaque carte a sa propre valeur : une égalité n'arrive qu'entre deux exemplaires de la même carte.

Les gains

Manche gagnée	+1
Manche gagnée à la plus forte carte, en **double paquet**	+2
Sentinelle : encore en lice avec exactement une Sentinelle jouée	+1
Investisseur : le joueur choisi gagne la manche	+1
Stagiaire : pioche vide, encore en lice avec le Stagiaire en main	+1

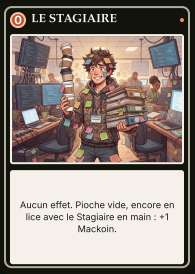
Ces gains s'additionnent : un joueur peut gagner la manche et toucher le bonus Sentinelle, soit 2 Mackoins. Les bonus Sentinelle et Stagiaire peuvent aussi revenir à un joueur qui ne gagne pas la manche.

> **Fin de partie.** Dès qu'un joueur (ou une équipe) atteint l'objectif à la fin d'une manche (pages 4 et 11), il gagne la partie. Si plusieurs l'atteignent en même temps, celui qui en a le plus l'emporte ; à égalité, ils gagnent tous.

CHAPITRE 5

Les cartes.

De la plus faible à la plus forte. Le chiffre rond est la valeur de la carte ; « × » indique le nombre d'exemplaires.



Le Stagiaire × 1

Aucun effet quand vous le jouez.

- Si la **pioche est vide** et que vous êtes **encore en lice** avec le Stagiaire en main, vous gagnez **1 Mackoin**, même si vous ne gagnez pas la manche.
- S'il reste des cartes dans la pioche quand la manche s'arrête, pas de bonus.
- C'est la carte la plus faible : il perd tous ses duels contre le Hacker.



Le Honeypot × 1

Aucun effet quand vous le jouez.

- Si un **Testeur** vous vise pendant que vous l'avez en main, le Testeur tombe dans le piège : **son joueur est éliminé**, quelle que soit la carte annoncée.
- Vous défaussez alors le Honeypot (face visible) et piochez une nouvelle carte.



La Sentinelle × 2

Aucun effet quand vous la jouez ou la défaussez.

- En fin de manche, si vous êtes **encore en lice** et que vous avez joué **exactement une** Sentinelle, vous gagnez **1 Mackoin de plus**, même si vous ne gagnez pas la manche.
- Avec zéro ou deux Sentinelles devant vous, ou si vous êtes éliminé : pas de bonus.



Le Backup × 2

Aucun effet quand vous le jouez.

- Si vous devez être **éliminé** alors que vous avez le Backup en main, vous **défaussez le Backup à la place** et restez en lice.
- Il vous sauve de tout : Testeur, Hacker, Honeypot, et même de l'Élu défaussé.
- Si c'était votre seule carte, piochez-en une nouvelle.



L'Investisseur × 1

Choisissez un autre joueur encore en lice : vous pariez sur lui.

- S'il gagne la manche, vous gagnez **1 Mackoin**, **même si vous avez été éliminé** entre-temps.
- Vous pouvez viser un joueur **protégé** par l'Expert sécu : ce n'est pas une attaque.
- En équipes, le Mackoin va à votre équipe si l'équipe du joueur choisi gagne.
- À deux joueurs, l'Investisseur est retiré du paquet.



Le Testeur × 4

Désignez un adversaire et annoncez une carte. S'il l'a en main, il est éliminé de la manche.

- **Test raté :** l'adversaire annonce à voix haute si sa carte vaut **plus** ou **moins** que la carte annoncée. Toute la table l'entend.
- Vous **ne pouvez pas annoncer « Testeur »**.
- Si l'adversaire désigné a le Honeypot en main, c'est vous qui êtes éliminé.



L'Auditeur × 2

Regardez discrètement la carte en main d'un adversaire.

- Lui seul sait que vous l'avez vue : les autres joueurs voient seulement que l'audit a eu lieu.
- Combo classique : Auditeur, puis Testeur au tour suivant sur le même joueur.



Le Product Owner × 2

Posez-le devant un adversaire. À son prochain tour, il pioche puis doit jouer la plus forte de ses deux cartes.

- **L'Élu n'est jamais imposé** : s'il l'a en main, il joue son autre carte.
- La carte reste devant lui jusqu'à ce qu'il ait joué, puis rejoint **votre** tapis.
- S'il est éliminé avant son tour, ou si la manche s'arrête, vous la reprenez aussitôt.



Le Hacker × 2

Comparez en secret votre carte avec celle d'un adversaire. La plus faible valeur est éliminée.

- Seuls les deux joueurs concernés voient les cartes.
- **Égalité** (deux exemplaires de la même carte) : il ne se passe rien.
- Le joueur éliminé révèle sa carte en la défaussant.



Le Ransomware × 1

Posez-le devant un adversaire. À son prochain tour, il ne pioche pas et doit jouer la carte qu'il a en main.

- Une fois sa carte jouée, il en pioche une nouvelle, puis l'effet de la carte jouée s'applique.
- S'il n'a que **l'Élu**, il doit le jouer : il perd la manche.
- La carte reste devant lui jusqu'à ce qu'il ait joué, puis rejoint **votre** tapis.



L'Expert sécu × 2

Vous êtes protégé de tous les effets des autres joueurs jusqu'à votre prochain tour.

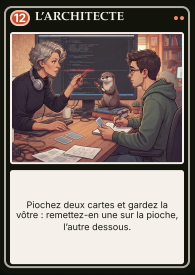
- Vous ne pouvez être visé par aucune carte adverse : Testeur, Auditeur, Product Owner, Hacker, Ransomware, Client indécis, Agent IA.
- Seul l'Investisseur peut encore vous choisir (c'est un pari, pas une attaque).
- La protection tombe au début de votre tour suivant.



Le Client indécis × 2

Choisissez un joueur, vous compris : il défausse sa carte sans l'appliquer et en pioche une nouvelle.

- S'il défausse **l'Élu**, il est **éliminé**.
- Si la pioche est vide, il prend la carte écartée face cachée en début de manche (à deux joueurs, une seule des deux revient en jeu).
- Pratique pour vous débarrasser d'une carte devenue dangereuse.



L'Architecte × 2

Piochez deux cartes et regardez-les. Vous gardez votre carte : remettez l'une des deux sur la pioche et l'autre dessous.

- Vous ne changez pas de carte : vous préparez la pioche.
- La carte remise dessus sera piochée par le joueur suivant.
- Si la pioche n'a plus qu'une carte, regardez-la et remettez-la dessus ou dessous.



L'Agent IA × 1

Échangez votre carte avec celle d'un autre joueur.

- Impossible sur un joueur protégé.
- Vous savez désormais ce qu'il a… et lui aussi sait ce que vous avez.



Le Chef de projet × 1

Aucun effet quand vous le jouez.

- Vous **devez** le jouer si vous avez aussi en main l'Agent IA ou le Client indécis.
- Rien ne vous oblige à le jouer dans les autres cas : vous pouvez même le jouer pour bluffer.



L'Élu × 1

La carte ultime : c'est lui qui appuie sur le bouton de la mise en prod.

- Si vous le défaussez **pour quelque raison que ce soit** (joué, Client indécis, Ransomware…), vous êtes **éliminé**, sauf si un Backup vous sauve.
- C'est la plus forte carte quand la pioche est vide.
- Il est toujours dans le paquet : on ne peut pas l'exclure.

CHAPITRE 6

Jouer en équipes.

Dès 4 joueurs, vous pouvez jouer en équipes. Les règles des cartes ne changent pas : seule la façon de gagner change. Les Mackoins montent plus vite, l'objectif est donc plus haut.

MODE	JOUEURS	OBJECTIF	EN DOUBLE PAQUET
2 contre 2	4	9	9
2 contre 2 contre 2	6	8	10
3 contre 3	6	11	12
2 contre 2 contre 2 contre 2	8	7	9
4 contre 4	8	12	16

- **Placement :** les équipiers ne sont jamais côte à côte. Autour de la table, on alterne les équipes (A, B, A, B… ou A, B, C, A, B, C…).
- **Victoire de manche :** une équipe gagne si **au moins un de ses joueurs** est encore en lice quand tous les autres sont éliminés. Pioche vide : l'équipe du joueur qui a la plus forte carte gagne (à égalité, toutes les équipes concernées gagnent).
- **Mackoins partagés :** tous les gains (manche, Sentinelle, Stagiaire, Investisseur) vont à l'équipe. Chaque équipier a donc toujours le même score.
- **Pas de messages secrets :** on ne montre pas sa carte à son équipier et on ne se parle pas en aparté. Tout ce qui se dit, toute la table l'entend.
- **Viser un adversaire :** une carte qui vise un joueur doit viser un joueur d'une **autre équipe**. Si aucun adversaire ne peut être visé (tous protégés ou éliminés), vous devez la jouer sur un **équipier**. Le Client indécis peut toujours vous viser vous-même.

CHAPITRE 7

Variantes.

Double paquet

Toutes les cartes sont en deux exemplaires, **sauf l'Élu**, qui reste unique (53 cartes). Les manches sont plus longues et plus riches, idéal à 8 joueurs.

Quand la pioche est vide, la plus forte carte rapporte **2 Mackoins** au lieu d'un. Gagner en restant le dernier en lice rapporte toujours 1 Mackoin. En chacun pour soi, la partie se joue alors en **7 Mackoins** à partir de 6 joueurs (5 en dessous) ; en équipes, voir page 11.

Cartes jouées

Avant la partie, composez le paquet. Par défaut, toutes les cartes y sont. Vous pouvez en retirer, ou changer leur nombre d'exemplaires : par exemple sans Ransomware ni Product Owner pour une première partie, ou avec un Backup de plus pour une partie plus calme. Vous pouvez aussi convenir d'un autre objectif de Mackoins.

- **L'Élu est obligatoire**, et toujours en un seul exemplaire.
- Le paquet doit compter au moins **4 cartes de plus que de joueurs** (une de plus à deux, pour la deuxième carte écartée).

À deux joueurs

- Écartez **2 cartes face cachée** au lieu d'une à chaque manche : impossible de deviner la dernière carte de l'autre en comptant.
- Jouez **sans l'Investisseur** : à deux, parier sur son seul adversaire n'a pas de sens.
- La partie se joue en **4 Mackoins**.

En solo

Seul, on joue en ligne contre des adversaires virtuels (page suivante).

CHAPITRE 8

Jouer en ligne.

MEP se joue aussi dans le navigateur, sur ordinateur et sur téléphone, sans rien installer.

macklos.com/MEP

- **Contre des IA :** complétez la table avec des adversaires virtuels, en niveau Facile, Normal ou Difficile. C'est aussi le mode solo.
- **Entre amis :** créez une partie, partagez son code, et chacun la rejoint depuis son téléphone. Tous les modes et toutes les variantes de ce livret sont disponibles.
- **Tutoriel :** une manche guidée pas à pas pour découvrir les cartes.
- **Mon compte :** gardez vos statistiques et personnalisez votre paquet : style d'illustration, terrain de jeu, habillage des cartes.
- **L'Atelier :** téléchargez les cartes pour les imprimer et jouer autour d'une vraie table, avec l'aide-mémoire.

En ligne, tout est automatique : les effets secrets ne s'affichent qu'aux joueurs concernés, les Mackoins sont comptés pour vous et les règles sont toujours appliquées à la lettre.

Scannez pour découvrir MEP, voir les captures et lancer une partie.

CHAPITRE 9

Questions et subtilités.

Puis-je jouer une carte qui m'élimine ?

Non pour l'Élu : le jouer vous élimine, donc vous jouerez l'autre carte. Sinon oui : vous devez jouer une de vos deux cartes, même si son effet vous dessert.

Tout le monde est protégé. Que faire de mon Testeur ?

Jouez-le sans effet. Seul le Client indécis peut alors vous viser vous-même.

Test raté : que dois-je annoncer ?

Seulement « plus » ou « moins » : votre carte vaut plus, ou moins, que la carte annoncée. Jamais la valeur exacte.

Le Stagiaire rapporte-t-il si je reste seul en lice ?

Seulement si la pioche est vide. S'il reste des cartes quand la manche s'arrête, pas de bonus.

Je joue le Client indécis sur moi et je défausse l'Élu ?

Vous êtes éliminé. Le Client indécis est le seul moyen de vous forcer à défausser l'Élu.

Le Backup me sauve-t-il de tout ?

Oui : Testeur, Hacker, Honeypot, Élu défaussé. Vous défaussez le Backup et restez en lice, avec votre autre carte ou une carte piochée.

Product Owner : et si ma plus forte carte est l'Élu ?

L'Élu n'est jamais imposé : vous jouez votre autre carte.

Ransomware : je n'ai que l'Élu en main.

Vous devez le jouer et vous perdez la manche. Avec une seule carte en main, aucun Backup ne peut vous sauver.

En équipes, puis-je viser mon équipier ?

Seulement si aucun adversaire ne peut être visé. Dans ce cas, vous y êtes obligé.

À GARDER SOUS LA MAIN

Aide-mémoire.

0	**Le Stagiaire** ×1	Pioche vide, encore en lice, Stagiaire en main : +1 Mackoin.
1	**Le Honeypot** ×1	Un Testeur vous vise : il est éliminé. Défaussez, repiochez.
2	**La Sentinelle** ×2	+1 Mackoin si encore en lice avec exactement une Sentinelle jouée.
3	**Le Backup** ×2	Éliminé ? Défaussez le Backup à la place : vous restez en lice.
4	**L'Investisseur** ×1	Pariez sur un joueur : +1 Mackoin s'il gagne la manche.
5	**Le Testeur** ×4	Devinez une carte : juste = éliminé ; sinon « plus » ou « moins ».
6	**L'Auditeur** ×2	Regardez la carte d'un adversaire.
7	**Le Product Owner** ×2	L'adversaire visé jouera sa plus forte carte (hors Élu).
8	**Le Hacker** ×2	Comparez vos cartes : la plus faible est éliminée.
9	**Le Ransomware** ×1	L'adversaire visé ne pioche pas et joue sa carte.
10	**L'Expert sécu** ×2	Protégé jusqu'à votre prochain tour.
11	**Le Client indécis** ×2	Un joueur (vous compris) défausse et repioche.
12	**L'Architecte** ×2	Piochez 2, gardez la vôtre : une sur la pioche, une dessous.
13	**L'Agent IA** ×1	Échangez votre carte avec un autre joueur.
14	**Le Chef de projet** ×1	À jouer avec l'Agent IA ou le Client indécis en main.
15	**L'Élu** ×1	Défaussé = éliminé. La plus forte carte.

Un tour

Piochez, puis jouez une de vos deux cartes.

Fin de manche

Dernier en lice, ou plus forte carte quand la pioche est vide (égalité : tous gagnent).

Victoire

5 Mackoins (4 à deux ; en équipes, page 11).



MEP.

Une carte en main. Un bouton rouge. Un seul gagnant.

C'est le jour de la mise en prod. Chaque joueur n'a qu'une carte en main et une seule envie : être celui qui appuie sur le bouton. Devinez la carte de vos adversaires, espionnez-les, piratez-les, échangez vos mains, et protégez-vous. À chaque tour, piochez, jouez, bluffez.

Le dernier en lice, ou celui qui tient la plus forte carte quand la pioche est vide, gagne des Mackoins. Le premier à atteindre l'objectif l'emporte.

- De 1 à 8 joueurs, seul, en duel ou en équipes
- Des règles en 5 minutes, des parties de 20 minutes
- 27 cartes, 16 rôles, une variante double paquet
- Jouable en ligne sur macklos.com/MEP

Macklos.

Un jeu conçu et édité par Macklos
macklos.com