

## VARIANTE EN ÉQUIPE POUR 6 ET 8 JOUEURS/JOUEUSES

Pour **6 ou 8 joueurs/joueuses**, reportez-vous respectivement à la mise en place pour 3 et 4 factions. Formez des équipes de 2 partenaires se faisant face à la table. Ainsi, dans une partie à 6, les partenaires sont assis à ces places : 1&4/2&5/3&6. Les partenaires partagent les composants de leur Faction, jouant comme une seule personne durant toute la partie.

Au début de chaque round, les cartes Action disponibles de chaque faction sont mélangées et distribuées de manière la plus égale possible à chaque partenaire de la même faction. Si le nombre de cartes est impair, le partenaire le plus proche de la personne qui détient le marqueur Première Faction, doit recevoir la carte excédentaire.

Durant la *phase de Programmation*, en débutant par la personne ayant le Marqueur Première Faction et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur/joueuse joue une carte Action sur un emplacement vide du plateau de Programmation.

Ainsi dans une partie à 6, un des partenaires d'une même faction jouera 2 cartes Action à chaque round et l'autre 1. Les partenaires n'ont pas le droit de communiquer sur les cartes Actions jouées ou qu'ils ou elles devraient jouer.

Durant la *phase d'Action*, quand une carte est révélée, **le partenaire ayant joué la carte** est considéré comme le **Planificateur** durant sa résolution. Son partenaire n'a pas le droit de lui donner son avis sur les choix qu'il doit prendre pour résoudre cette action.

Après que le Planificateur a résolu son action, il choisit un membre d'une autre équipe, dans l'ordre de son choix, pour résoudre l'Action en cours. La personne choisie doit agir sans recevoir des conseils de son partenaire.

