

Dice Town

FLUXX

Altruiste : moi, jamais !

Si durant un conflit le shérif décide de ne pas se choisir, celui-ci pourra jouer avec un dés de plus pris chez des adversaires participant au conflit.

Dice Town

FLUXX

Braquage du General Store

Au début du jeu, distribuez autant de cartes que de joueurs à chaque joueur. Chacun en choisit une puis passe son jeu à son voisin de gauche, et ainsi de suite. Puis chaque joueur se défausse pour ne garder que 2 cartes.

Dice Town

FLUXX

Je paye donc je suis

A partir de maintenant, et une seule fois par tour, chaque joueur peut, en révélant son/ses dés(s), se défausser de 2 pépites d'or (remis dans la boîte) pour changer la face d'un de ses dés sur celle de son choix.

Dice Town

FLUXX

Coup de pouce

Pendant 2 manches, lancez un dés, le prochain gagnant du :

- 9 = gagne 1 pépite de plus
- 10 = vole 1 dollar au joueur de son choix
- Valet = regarde 1 carte de plus
- Dames = regarde 1 carte de plus
- Roi = vole 1 dé au joueur de son choix pour le tour suivant
- As (mairie) = gagne une propriété de plus prise au-dessus de la pioche

Dice Town

FLUXX

Coup de coude

Pendant 2 manches, lancez un dés, le prochain gagnant du :

- 9 = gagne 1 pépite de moins
- 10 = donne 1 dollar au joueur de son choix
- Valet = regarde 1 carte de moins
- Dames = regarde 1 carte de moins
- Roi = donne 1 de ses dés au joueur de son choix pour le tour suivant
- As (mairie) = gagne une propriété de moins

Tout est dans la limite de 1.

Dice Town

FLUXX

Un monde équitable

Dans 3 tours de jeu, tous les joueurs annoncent leur nombre de points visibles (pépites, dollars et titre de propriété sous barbelés). Le joueur qui en a le + donne un de ses dé à celui qui en a le moins. En contrepartie, il reçoit la 1ère carte du General Store.

Dice Town

FLUXX

Ça se corse

Durant cette partie, chaque joueur se voit attribuer un dé 6 qu'il ajoute à son set et qu'il joue comme les autres dés. À la résolution des actions, si un joueur n'a pas bénéficié de l'action indiquée par son dé chiffre (1-mine, 2-diligence, etc.), il bénéficie d'un bonus :

- 1- vole une pépite au gagnant de la mine
- 2- vole 1 dollar au braqueur
- 3- prend une carte général store dans celles non-volues par le gagnant (ou pioche s'il n'y en a qu'une)
- 4- vole une carte au voleur après l'action de celui-ci.
- 5- protège une de ses cartes propriété ou général store en la mettant visible devant lui.
- 6- prend dans la pioche de propriété une carte de valeur 1.

Si plusieurs joueurs ont le même chiffre au dé et peuvent bénéficier du bonus, rien ne se passe.

Dice Town

FLUXX

Open bar

Durant cette partie, chaque joueur se voit attribuer un dé 6 qu'il ajoute à son set et qu'il joue comme les autres dés. À la résolution des actions, si un joueur bénéficie de l'action indiquée par son dé chiffre (1-mine, 2-diligence, etc.), il bénéficie d'un bonus :

- 1- prend une pépite en plus
- 2- vole 1 dollar au joueur de son choix
- 3- prend une carte général store en plus
- 4- prend une carte en plus au joueur (mais n'en vole toujours que une !)
- 5- protège une de ses cartes propriété ou général store en la mettant visible devant lui.
- 6- prend dans la pioche de propriété une carte de valeur 1.