

Jamaica

FLUXX

### Mutinerie

Si, quand le capitaine a placé les dés, la totalité des joueurs est en désaccord avec cet ordre, les dés sont inversés.

Jamaica

FLUXX

### Fuir mais vivre

Avant un combat, le joueur en défense peut décider de reculer jusque la prochaine crique au lieu de combattre.

Jamaica

FLUXX

### Pourvu qu'il fasse un double

Jusqu'à ce que chaque joueur est joué une fois le capitaine, les joueurs doivent choisir leur carte APRES que le capitaine est lancé les dés mais AVANT qu'il n'en choisissent l'ordre.

Jamaica

FLUXX

### Tout pareil

(À jouer en début de partie)  
Pour le décompte final, si un joueur a 4 cales ou plus remplies d'une seule et même ressource, alors il gagne 10 points de bonus.

Jamaica

FLUXX

### Alea jacta est

Pour la 1ère manche, il n'y a pas de capitaine. Les dés sont lancés. Le plus petit est placé au matin et le plus grand au soir.

Jamaica

FLUXX

### Alea jacta ouest

Pour la 1ère manche, il n'y a pas de capitaine. Les dés sont lancés. Le plus grand est placé au matin et le plus petit au soir.

Jamaica

FLUXX

### Ça rame au sous-sol

Durant cette partie, quand un joueur gagne un combat, il avance de 2 cases supplémentaires sans en payer le coût en pièces d'or ou nourriture. Il peut tout à fait bénéficier d'un coffre s'il tombe sur une crique.

Jamaica

FLUXX

### Ré-enterrer moi ce truc !

Durant cette partie, si un joueur pioche un trésor maudit, il pourra le reposer sur une prochaine crique (mais il ne prendra pas l'autre carte). Le prochain joueur à tomber sur cette crique devra prendre 1 des 2 cartes au hasard.