

Marrakech

FLUXX

La charrue après les boeufs

Durant un tour de jeu, les joueurs jettent le dé puis décide de l'orientation d'Assan.

Marrakech

FLUXX

Perdre et sourire

Durant cette partie, l'objectif est de faire le moins de points possibles, et il est interdit de recouvrir ses propres tapis, sauf si c'est impossible autrement. De plus, un joueur qui n'a plus d'argent est déclaré vainqueur!

Marrakech

FLUXX

De traviole

Durant 3 tours de jeu, les tapis devront être posés de façon à toucher une des 4 cases diagonales autour d'Assan sans toucher celles qui lui sont orthogonalement adjacentes.

Marrakech

FLUXX

S'étaler pour mieux régner

(A jouer en début de partie)
Si un joueur arrive à recouvrir 10 cases (adjacentes) du plateau de jeu, il est immédiatement déclaré vainqueur!

Marrakech

FLUXX

Le fils prodigue

(A jouer en début de partie)
Chaque joueur prend un dé qu'il pose sur 1. Chaque fois qu'un joueur paye un adversaire, il augment son dé de 1. Le 6 devient 1. A la fin du jeu, le joueur dont le total est le plus élevé gagne 5 points de bonus.

Marrakech

FLUXX

Radinerie

(A jouer en début de partie)
Chaque joueur prend un dé qu'il pose sur 1. Chaque fois qu'un joueur paye un adversaire, il augment son dé de 1. Le 6 devient 1. A la fin du jeu, le joueur dont le total est le plus bas gagne 5 points de bonus.

Marrakech

FLUXX

Entapissement

Durant cette partie, le plateau de jeu se voit raccourci de 1 case en longueur et 1 en largeur.

Marrakech

FLUXX

Produit en croix

Durant cette partie le plateau de jeu se voit raccourci comme suit. Cachez avec des pions ou autre les 4 cases dans chaque coin du plateau (16 cases au total) Les lignes grises qui bordent le plateau sont toujours usuelles.