

Qwixx

FLUXX

**Les petits devant
les grands
derrière... ou pas.**

Durant cette partie, chaque joueur décide de la croissance ou de la décroissance de chacune de ses lignes en fonction de la 2nde case cochée.

Qwixx

FLUXX

Je coche donc je suite

A partir de maintenant, si lors d'un lancer, vous faites une suite d'au moins 5 chiffres, vous pouvez, en plus des actions autorisées, barrer n'importe quelle case à la fin de votre tour de jeu.

Qwixx

FLUXX

Maximum 6

Durant 2 tours de jeu (jusqu'à ce que chaque joueur ai joué 2 fois), le joueur actif peut décider de n'utiliser qu'un seul des dés blancs ou lieu des 2 pour barrer sa 1^{ère} case.

Qwixx

FLUXX

Maximum 18

Durant 2 tours de jeu (jusqu'à ce que chaque joueur ai joué 2 fois), le joueur actif peut décider d'utiliser les 2 dés blancs et le dé de la couleur choisie pour barrer sa 2nde case.

Qwixx

FLUXX

Tape m'en 7 !

Durant cette partie, il faut avoir préalablement barrer 7 cases dans une ligne (et non 5) pour pouvoir la saturer.

Qwixx

FLUXX

**Et bim Et bim Et bim
Et bim Et bim**

Durant cette partie, quand un joueur arrive à barrer 5 cases d'affilée, alors il peut décider de relancer 2 dés au choix lors de son prochain tour.

Qwixx

FLUXX

White dice control

Durant 2 tours de jeu (jusqu'à ce que chaque joueur ai joué 2 fois), le joueur actif peut décider de mettre un des 2 dés blancs sur sa face opposée (les 2 faces opposées d'un dé faisant toujours 7).

Qwixx

FLUXX

Color dice control

Durant 2 tours de jeu (jusqu'à ce que chaque joueur ai joué 2 fois), le joueur actif peut décider de mettre un des dés de couleur sur sa face opposée (les 2 faces opposées d'un dé faisant toujours 7).