

Les aventuriers du rail

FLUXX

**Panneau d'affichage**

Durant cette partie, une fois que tous les joueurs ont choisi leurs destinations, chacun doit en mettre une visible devant lui.

Les aventuriers du rail

FLUXX

**Travaux sur ligne**

Durant cette partie, un joueur peut, à la place de son action, se défausser du double de cartes du prix d'une route pour retirer le(s) wagon(s) d'un adversaire de celle-ci (rendu(s) à son propriétaire). Interdit sur les tunnels.

Les aventuriers du rail

FLUXX

**La route la plus courte**

Durant cette partie, les joueurs gagneront un nombre de points bonus correspondant au nombre de wagon(s) qui constituent leur route la plus courte.

Les aventuriers du rail

FLUXX

**Arrivera-t-il à l'heure?**

Dès qu'un joueur n'a plus que 20 wagons, chaque joueur, s'il le souhaite, place un de ses wagons sur une case de la piste de score. Lors du décompte final, si il y a entre 0 et 5 cases (inclus) de différence entre votre score et votre wagon, gagnez 10 points de bonus.

Les aventuriers du rail

FLUXX

**J'y crois à mort**

Durant cette partie, les joueurs peuvent, au moment où ils piochent et choisissent leurs objectifs en début de partie, décider de mettre face visible une ou plusieurs de leur(s) destination(s). Si celles-ci sont complétées en fin de jeu, elles vaudront 1,5 fois leur valeur, arrondie au supérieur.

Les aventuriers du rail

FLUXX

**Monochrome**

Durant cette partie, 3 wagons d'une même couleur peuvent être utilisés comme une locomotive par les joueurs.

Les aventuriers du rail

FLUXX

**Le périph' est bouché**

Durant cette partie, si un joueur occupe toutes les routes qui sont reliées à une même ville, celui-ci gagne autant de points que ce nombre de routes x3. (Même si un autre joueur est sur une route double)

Les aventuriers du rail

FLUXX

**Les aventuriers déraillent**

Durant cette partie, si tous les joueurs passent par une même ville, alors immédiatement toutes les cartes wagons (et non locomotive!) des mains des joueurs sont mélangées ensemble et redistribuées entre les joueurs en commençant par celui qui en possédait le plus et ainsi de suite.