

Citadelles

FLUXX

Le temps de recharger

Durant cette partie, si personne n'a été tué par l'assassin, alors le joueur qui avait incarné l'assassin ce tour-ci à l'interdiction de le prendre le tour suivant.

Citadelles

FLUXX

La main dans le sac

Durant cette partie, si personne n'a été volé par le voleur, alors le joueur qui avait incarné le voleur ce tour-ci à l'interdiction de le prendre le tour suivant.

Citadelles

FLUXX

Libre-arbitre

Durant 2 tours de jeu, durant la phase de répartition des personnages, les joueurs ne passent pas les cartes restantes à gauche mais choisissent, chacun, à qui il donne les cartes personnages.

Citadelles

FLUXX

Clonage au Moyen-âge

A partir de maintenant, il est possible de construire 2 fois le même bâtiment. Le 2nd bâtiment coûte 1 pièce de plus. Placez cette pièce sur le bâtiment pour indiquer l'augmentation de ces points de victoire.

Citadelles

FLUXX

Oh huit ! Oh huit !

A chaque tour chaque joueur note sur une feuille personnelle, visible de tous, le personnage qu'il vient d'incarner. Si un joueur arrive à jouer les 8 personnages, il construit immédiatement et gratuitement la 1ère carte de la pioche qu'il n'a pas déjà.

Citadelles

FLUXX

Et pourquoi pas nous ?

Durant 2 tours de jeu, l'assassin, le voleur, le magicien et l'architecte perçoivent une taxe pour leur(s) bâtiment(s) violet.

Citadelles

FLUXX

Jamais 2 sans 3

A chaque tour chaque joueur note sur une feuille personnelle, visible de tous, le personnage qu'il vient d'incarner. Si un joueur arrive à jouer 3 fois le même personnage, il construit immédiatement et gratuitement la 1ère carte de la pioche qu'il n'a pas déjà.

Citadelles

FLUXX

Les taxes se désaxent

Durant 2 tours de jeu, les joueurs perçoivent des taxes par rapport aux nombres de bâtiments du voisin qui en a le moins, zéro exclu. Les personnages neutres perçoivent des taxes sur les bâtiments violets. Ex : un joueur incarne le magicien. Un de ces voisins a 2 bâtiments violets et l'autre 6. Le magicien perçoit donc 2 pièces.