

Five Tribes

FLUXX

Zig-Zag en Naqala

Durant 2 tours de jeu, il est possible d'égrainer les meeples en diagonale.

Five Tribes

FLUXX

Alcootest 1 - Meeple 0

Durant 2 tours de jeu, il est obligatoire d'égrainer les meeples en diagonale.

Five Tribes

FLUXX

L'argent compense la sagesse

A partir de maintenant, au moment de l'achat d'un Djinn ou de l'activation d'un pouvoir, le joueur peut utiliser 2 vizirs à la place d'1 sage.

Five Tribes

FLUXX

Exclusivité en Naqala

Durant 2 tours de jeu, il est interdit de récupérer des meeples d'une couleur qui a déjà été prise par un autre joueur durant le même tour, sauf s'il est impossible de faire autrement.

Five Tribes

FLUXX

Ça pique

Pour les 2 prochains réapprovisionnements de marchandises, les fakirs sont évincés et remis sous la pioche.

Five Tribes

FLUXX

La lampe transparente

Durant cette partie, mettez la pioche de Djinn face visible. Si un joueur veut acheter le 1er Djinn de la pioche, cela lui coûte un fakir supplémentaire.

Five Tribes

FLUXX

Othello en Naqala

Durant cette partie, si 2 chameaux d'un même joueur encadre un chameau adverse, ce dernier est rendu à son propriétaire qui gagne autant de pièces que la moitié (arrondie au supérieur) de la valeur initiale de la case qu'il occupait.

Five Tribes

FLUXX

Le monopole, ça paye

Durant cette partie, si un joueur a la totalité des exemplaires d'une même marchandise, il prend dans la réserve un meeples-marchand. En fin de partie, celui-ci vaudra comme 2 marchandises de son choix.