

7 wonders

FLUXX

### Enterrement de civilisations

Durant cette partie, l'objectif est de faire le moins de points possibles. Il est interdit de se défausser pour des pièces sauf s'il est impossible de faire autrement. Un joueur qui peut jouer une carte par chaînage doit utiliser le chaînage.

7 wonders

FLUXX

### Dommages collatéraux

A partir de maintenant, lors du conflit militaire, si un joueur a au moins 2 bouliers de plus que son adversaire de gauche-gauche et/ou de droite-droite, il gagne, par victoire, un jeton militaire de l'âge précédent. Pas de malus pour le perdant.

7 wonders

FLUXX

### Réaction en chaîne

(A jouer en début de partie)  
Si un joueur possède l'enchaînement de 3 cartes liées par chaînage, il gagne 4 pièces au moment où il pose la 3ème carte.

7 wonders

FLUXX

### Alchimie I

(A jouer en début de partie)  
Dorénavant, 1 fois par tour, pour 1 pièce par pierre ou argile, on peut échanger cette ressource contre tout autre ressource.

7 wonders

FLUXX

### Alchimie II

(A jouer en début de partie)  
Dorénavant, 1 fois par tour, pour 1 pièce par bois ou minéral, on peut échanger cette ressource contre tout autre ressource.

7 wonders

FLUXX

### Générosité modérée

(A jouer avant d'entamer un âge)  
Jusqu'à la fin de la partie, si un joueur défausse une carte à son tour, il récupère 2 pièces + 1 pièce par carte de la couleur qu'il possède le moins.

7 wonders

FLUXX

### Le mieux est l'ennemi du bien

(A jouer en début de partie)  
A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de cartes d'une couleur perd 5 points. En cas d'égalité, tous les joueurs perdent 5 points.

7 wonders

FLUXX

### Commerce pas équitable

Durant cet âge, il est possible d'acheter des ressources aux adversaires non-voisins pour 3 pièces d'or.