



Jetons spéciaux Aventure

“Jetons Spéciaux Aventure” est une mini-extension pour SOL, introduisant 9 types de nouveaux jetons Fouille, en deux exemplaires chacun, pour permettre aux joueurs aguerris de SOL d’apporter une touche supplémentaire de variété et de surprise à leurs parties

Comment inclure les jetons spéciaux Aventure au jeu ?

Lors de la mise en place, avant de mélanger les jetons Fouille et de les placer sur l’île :

- Retirez au hasard un jeton Fouille de chacun des quatre types de terrain de l’île, en vérifiant qu’il ne s’agit ni d’un jeton Indice, ni d’un jeton Drapeau.
 - Mélangez par ailleurs tous les jetons spéciaux Aventure entre eux, face cachée, et prenez au hasard, sans les regarder, un jeton de chacun des quatre types de terrain de l’île.
 - Mélangez ces quatre jetons avec l’ensemble des jetons normaux puis effectuez la mise en place des jetons sur l’île comme dans une partie normale.
-



Animal sauvage : Révélez ce jeton immédiatement. Le personnage doit engager un combat avec un animal sauvage, exactement comme s’il se battait avec un autre personnage. Sur un résultat total de 4 épées ou plus, l’animal est vaincu. En cas de défaite du personnage, ce dernier est blessé. S’il était déjà blessé, cela prolonge simplement d’un tour le moment où il pourra se rétablir sur sa face Valide.



Piège : Révélez ce jeton immédiatement. Le personnage doit dépenser un point de mouvement pour se sortir du piège sans encombre. S’il ne peut pas ou ne veut pas le faire, il est blessé. S’il était déjà blessé, cela prolonge simplement d’un tour le moment où il pourra se rétablir sur sa face Valide.



Malédiction : Révélez ce jeton immédiatement et placez le dans l’inventaire du personnage. Il ne peut jamais utiliser ou défausser ce jeton de son inventaire.



Rien : Révélez ce jeton immédiatement. La fouille du personnage n’a rien donné d’intéressant.



Mouvement x2 : Conservez ce jeton caché dans l’inventaire du personnage. Il peut le dépenser pour gagner supplémentaires à l’un de ses tours.



Epée x2 : Conservez ce jeton caché dans l’inventaire du personnage. Il peut le dépenser comme un  et ajouter 2 épées à son résultat de combat.



Soins : Conservez ce jeton caché dans votre inventaire. Vous pouvez le dépenser à votre tour pour immédiatement remettre sur sa face Valide votre pion Personnage ou celui d’un personnage situé jusqu’à une case de distance.



Arme à feu : Conservez ce jeton caché dans l’inventaire du personnage. Il peut le dépenser exactement comme El Mariachi se sert de ses jetons spéciaux Munition.



Relance : Conservez ce jeton caché dans l’inventaire du personnage. Il peut le dépenser pour avoir le droit de relancer une fois le dé dans un combat avant la résolution.