



2 - 4 30'-60' +8

Exploración, Carreras, Push Your Luck, Familiar, Ameritrash

SALLY?

Sally tiene 13 años pero ya sale a explorar con los buscadores de su grupo. Hace horas que debería haber vuelto y tenemos que salir en su busca **¿Dónde se habrá metido esta chiquilla?**

Este juego es una carrera por encontrarla mientras exploras una ciudad abandonada. Comienzas con 6 cartas de pasos para moverte, 3 herramientas de un sólo uso que te ayudarán en la búsqueda y 2 dados para buscar dentro de los edificios. **Al principio sólo habrá una parte descubierta y poco a poco irás visitando nuevos lugares.** En ellos conseguirás agua, con la que comerciar para llegar más lejos y explorar más seguro, y pequeños objetos que darán puntos de victoria. Cada partida es diferente, la ciudad nunca es igual y Sally nunca estará en el mismo lugar. Regujabilidad asegurada.



En tu turno podrás:

- 1- Volver al campamento a **descansar y comerciar**
- 2- Entrar en un edificio y **explorar**:

Al explorar un edificio, si queda agua la recoges automáticamente y tu turno termina. Si ya no hay agua tendrás que tirar tus dados para conseguir los objetos que están escondidos. **Cada edificio tiene unos números, del 2 al 12, que tendrás que conseguir tirando los dados. Si aciertas, obtendrás un objeto que te dará puntos de victoria.** Podrás ayudarte gastando tus herramientas. Si no, tu turno termina.

Poco a poco aumentará la dificultad y encontrarás **ruinas** por las que no podrás pasar, **fuentes, almacenes** en los que encontrar herramientas, **refugios** y **edificios en peligro**, en los que tendrás que arriesgar más con tus dados, pero que te darán mayores recompensas.

La partida termina cuando alguien encuentra a Sally. Gana quien tenga más puntos al final de la partida.

Componentes

36 Losetas de edificio, 55 fichas de agua, 74 fichas de puntos, 52 cartas Mini Euro de pasos, 50 cartas Mini Euro de herramienta, 15 cartas Mini Euro de clientes, 1 tablero de Campamento, 4 Fichas de jugador, 8 dados

