



2-4 jugadores



45-120 minutos



+14 años

# LA COMISIÓN

## EL PRINCIPIO DEL FIN



-El ocaso de la mafia italoamericana en Nueva York-

### HIGH CONCEPT

La Comisión: El principio del fin es un deckbuilding de interacción media-alta ambientado en la Nueva York de los años 70, donde los jugadores crean su propia familia criminal y compiten por sobrevivir en un sistema que se desmorona bajo la presión policial, las traiciones internas y la Ley RICO.

Aquí, la criminalidad no es solo un problema: es una herramienta, pero abusar de ella puede tener consecuencias devastadoras.

### POSIBILIDAD DE AMPLIACIÓN

Posibilidad de ampliación a través de módulos y/o expansiones.

- Módulo de solitario/BOT.
- Mercado mercancía variable.
- Módulo de vehículos extras.
- Módulo de producción propia.
- Módulo 5 jugador.



### ELEMENTOS DIFERENCIALES

1. Criminalidad como recurso de doble filo: da ventajas, pero activa castigos severos.
2. Sistema policial dinámico: cada intervención deja huella y empeora la situación futura.
3. Acusaciones entre jugadores: delatar a otros puede salvarte... o hundir la mesa.
4. Misiones secundarias con set collection tipo póker, que premian la planificación a largo plazo.

### A QUIÉN VA DIRIGIDO

Es un juego dirigido a un/a jugador/a intermedio-avanzado, ya que se compone de varias mecánicas. Un juego para los amantes de la interacción y decisiones duras.

### AMBIENTACIÓN

Nueva York, década de los 70.

La era dorada de la mafia italoamericana llega a su fin. Las familias ya no luchan solo entre ellas: ahora la policía, el FBI y la nueva legislación federal están cerrando el cerco.



Los jugadores no representan familias históricas, sino que construyen la suya propia, contratando gánsteres, gestionando negocios ilegales, realizando entregas, extorsionando... y decidiendo cuándo callar y cuándo delatar.

### MECÁNICAS

La mecánica base del juego es un **DECKBUILDING**. En el cual irás comprando principalmente gánsteres con diferentes habilidades.

Una de las maneras para ganar reputación es mediante las entregas de mercancías. El cual se basa en un **PICK UP & DELIVERY**.

La **INFLUENCIA** y la **EXTORSIÓN** están presentes mediante unas **MAYORÍAS**.

**SET COLLECTION** para las misiones secundarias.

**NEGOCIACIÓN** y votación entre jugadores para decisiones que afectarán al grupo o a un jugador en concreto.

Y con una presión policial en aumento durante la partida.

