

El Comité de Whitechapel

Juego de cartas de temática policíaca ambientado en el Londres victoriano.

Ambientación:

¡Bienvenidos a la antesala del infierno! Hace algún tiempo que el infame Jack dejó de sembrar el terror en el East End de Londres, pero sus calles siguen siendo un hervidero de crímenes de toda índole. Los valientes ciudadanos que formaron el Comité de Vigilancia para dar caza al asesino de Whitechapel no quieren ceder al desaliento y seguirán investigando todos los casos que se crucen en su camino. ¿Serás tú el líder de estos avezados investigadores?

Objetivo del juego:

Como investigador del Comité de Whitechapel, deberás resolver 3 Casos Abiertos a través de tu red de colaboradores y aprovechando cada testigo o pista que puedas encontrar moviéndote por las distintas localizaciones del barrio. Pero has de ser rápido; tus compañeros del Comité te pisan los talones, y sólo uno se convertirá en el héroe de Whitechapel y recibirá las llaves de la ciudad.



Descripción:

El juego comienza con una serie de Casos Abiertos sobre la mesa que muestran la combinación de cartas necesaria para resolverlos y otorgan distintos puntos de victoria. Partiendo de la mano inicial, los jugadores robarán y jugarán cartas en cada turno para recopilar en su zona de juego la combinación de Pistas, Testigos, Colaboradores o Localizaciones que necesitan para resolver un Caso. Además, muchas cartas realizan acciones cuando se juegan que modifican el desarrollo de la partida, a menudo con resultado cómico o competitivo. El ganador es el jugador que tiene más puntos de victoria en sus Casos resueltos, si bien el jugador que resuelve 3 Casos y termina la partida gana un punto adicional.

Categorías de juego:

Estrategia	Complejidad fácil
Tematizado	Información total
Competitivo	Cartas
Filler	Gestión de la mano
Familiar	Recopilación de cartas

Público objetivo:

Jugador ocasional o intermedio.

Componentes:

106 Cartas:
18 Casos abiertos
20 Pistas
20 Testigos
20 Colaboradores
20 Localizaciones
6 cartas de cancelación de efectos
1 carta de cierre de juego
1 carta de ganador

Contacto:

comitewhitechapel@gmail.com



Disponible versión en inglés

Secuencia de turno:

- 1) Roba 1 carta.
- 2) Acciones de investigación: Juega 1 carta de tu mano, o varias si sus acciones lo permiten; o resuelve 1 Caso Abierto.
- 3) Descarta hasta tu límite de mano (7 cartas).

