



LA MALDICIÓN DE TUTANKAMÓN

Idea General

Uno de los hallazgos más importantes de la arqueología moderna se produjo el 26 de noviembre de 1922, cuando se encontró la tumba del faraón Tutankamón, de la dinastía XVIII. Después de catalogar todos los tesoros de las cámaras, Carter llegó a la cámara real donde descansaba el sarcófago del faraón desde hacía tres mil años. A partir de entonces empezaron a morir personas que habían visitado la tumba, este hecho es conocido popularmente como la maldición del faraón.

El objetivo del juego es ser el jugador con la colección de tesoros más valiosa (más puntos) extraída de la tumba de Tutankamón y a la vez no ser el jugador que muera por efecto de la maldición del faraón.



Tipo de Juego

- ✚ Set Collection
- ✚ I cut, You choose
- ✚ Open Drafting
- ✚ Egiptología

Cómo se Juega

Los jugadores recorrerán las diferentes cámaras de la tumba de Tutankamón catalogando y recopilando los diferentes tesoros. En cada turno, en función de la cámara, se indica un número de cartas de tesoro y maldición en juego. Un jugador, denominado emparador, establecerá tantos lotes de cartas como jugadores; asignando a cada lote un valor de maldición. En orden de turno el resto de jugadores toman un lote quedando el sobrante para el emparador. Los jugadores añaden los tesoros a su colección y ocultan los puntos de maldición. Al final del turno los jugadores aplican las cartas de acción, avanza y cambia el orden de turno. Al terminar los turnos, los jugadores puntúan sus tesoros (hay diversos tipos que puntúan de maneras diferentes) PERO el jugador con más puntos de maldición no formara parte del recuento final de puntos y queda eliminado. El jugador con más puntos gana la partida.

Puntos Fuertes

Aspectos de interés a nivel comercial que ofrece el juego:

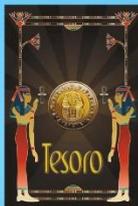
- **Sencillo**, pero con dura toma de decisiones.
- **Duración ajustada**: la duración de la partida es muy adecuada para este tipo de juegos.
- **Inmersivo**: Pone a prueba el uso de la lógica y la deducción de los jugadores, los cuales afrontarán el reto que les propone el juego de una forma tenaz.
- **Sistemas de juego**: Tiene diferentes modos de juego, como solitario, cooperativo y competitivo.
- **Vistoso**: Con el diseñador e ilustrador apropiado puede tener un aspecto visual muy atractivo.
- **Muy temático**: Todas las mecánicas están perfectamente justificadas para transmitir a los jugadores el momento histórico representado en el juego (personajes, maldición, la tumba, los tesoros). Además, la egiptología es un tema muy atractivo entre el público.
- **Precio ajustado**: La cantidad de componentes no es excesiva ni se sale de la cadena de producción habitual.
- **Independiente del idioma**. Con proyección internacional.

Componentes

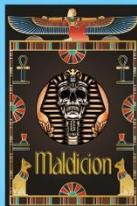
1 Reglamento



48 Cartas Tesoros



48 Cartas Maldición



8 Cartas Personaje



4 Cartas Ayuda



2 Tableros Tumba Tutankamon



24 Losetas

