La Vampira de Barcelona

un juego de Alberto Millán

Historia

Barcelona 1912, la opulencia de la alta sociedad convive con la miseria de los barrios más oscuros. Tras los velos de lujo y modernidad se esconde un secreto inquietante: Enriqueta Martí, conocida como la Vampira de Barcelona, secuestra a niños y transforma sus cuerpos en ungüentos, cremas y jabones que circulan discretamente entre los círculos más selectos de la ciudad.

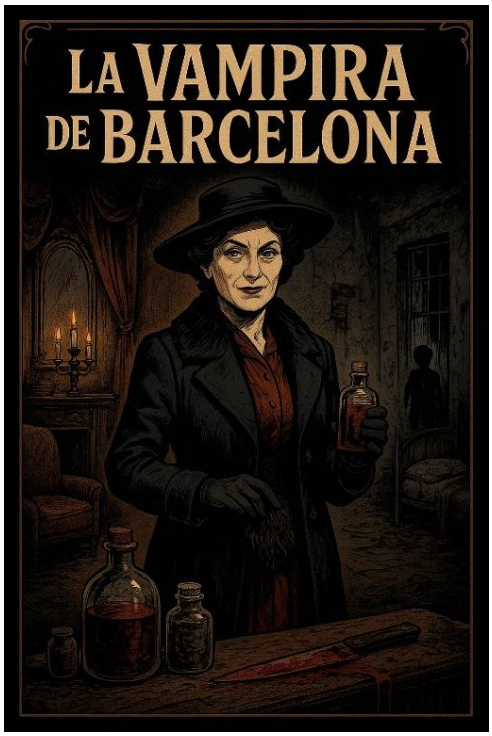
Un juego de intriga, decadencia y doble moral en el corazón de una Barcelona que nunca duerme, donde la línea entre la respetabilidad y el horror se difumina bajo la tenue luz del gas y las sombras de sus callejones.

Mecánica

En este juego, cada jugador encarna a miembros de la alta clase barcelonesa, beneficiarios silenciosos de este macabro comercio. Tu misión será distribuir estos siniestros productos en lugares emblemáticos de la ciudad —cafés modernistas, hoteles, teatros y casinos—, todo mientras procuras que las autoridades no logren relacionarte con la trama.

En cada turno, Enriqueta secuestrará nuevos niños que podremos transformar en los productos que la alta sociedad requiere y así atraer a la burguesía a nuestro establecimiento. Un **deck building** con **gestión de recursos**.

Nuestras acciones serán **visibles u ocultas**, en función del rastro que va dejando la Vampira. Al final del turno, podremos usar nuestra **influencia sobre la policía** para evitar levantar sospechas. Aquellos rastros que no podamos borrar serán anotados por Enriqueta en su diario como puntos negativos y tras su detención, solo podremos **evitar la cárcel si la burguesía nos protege con sus sobornos**.



Componentes

- 4 tableros individuales
- 141 cartas
- 100 cubitos de madera
- Tokens de policía y de secuestro

2-4 **10+** **30-45’**

almillan@gmail.com
abelmolero@gmail.com

(+34) 625 85 99 15

Facebook : alberto.millan.autor
X (Twitter): almillan
Instagram : albertomillan86