

# 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 **cremas y jabones** que circulan discretamente entre los círculos más **selectos de la ciudad**.



## Mecánica

En este juego, cada jugador gestiona un lugar **emblemático de Barcelona** como el Teatre del Liceu o el Casino de la Arrabassada. 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** y una **ambientación siniestra**.

Nuestras acciones serán **observadas por la policía**, deberemos de evitar nuestra relación con esta trama **reduciendo nuestra visibilidad** mediante una buena elección de las víctimas e influenciando a los cuerpos de seguridad. Aquellos rastros que no podamos borrar serán anotados por Enriqueta en su **diario** como puntos negativos y tras su inevitable detención, solo podremos **evitar la cárcel si la burguesía nos protege con sus sobornos**.



## Componentes

- 4 tableros individuales
- 127 cartas
- 48 losetas de laboratorio (12 por jugador)
- 96 cubitos de madera en cuatro colores
- 30 fichas de policía



2-4



10+



40-60'



almillan@gmail.com



(+34) 625 85 99 15



Facebook : alberto.millan.autor

X (Twitter): almillan

Instagram : albertomillan86