

¡Hoy es el día del casting en Glitterati Palace! Las drags corretean de aquí para allá nerviosas. ¿Quién será la nueva estrella que actuará allí todas las noches? Todavía no está decidido, ¡así que cualquiera puede ser la elegida! En esta noche crucial hay que demostrar tu talento, conseguir fans y demostrar que eres la más famosa y capaz para el puesto.

Drag & Dusted es un juego de mesa para ser jugado entre 2 a 4 participantes. Deberás acumular talento para actuar frente a los clientes del local, convertirlos en tus fans y ganar fama hasta hacer que incluso los famosos te sigan.

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue la carta VIP del escenario pagando la cantidad de fama necesario y ganando un *lipsync*.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. **Elegid un personaje drag.** Coged su peón y su carta correspondiente.
2. Barajad los mazos de pelucas, vestidos y accesorios. A estos mazos los llamaremos «el armario». **Coged una peluca, un vestido y un accesorio del armario y colocadlos a la vista de todos.** Este será vuestro *outfit* inicial.
3. **Robad tres cartas de acción** que no sean eventos. Serán vuestra mano inicial.
4. **Robad 1 token de cada talento.**
5. Baraja las cartas de fan. **Coloca una en cada en cada zona como se muestra en la imagen.**
6. **Seleccionad o sacad aleatoriamente una carta VIP y colocadla en el escenario.** Cuanto más fama cueste la carta, más durará la partida.
7. **Colocad los peones en la zona que queráis del tablero** (excepto el escenario).
8. Decidid quién empieza primero y **los turnos seguirán en orden de las agujas del reloj.**
9. ¡A servir!

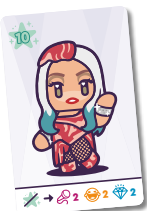
OUTFIT

Al principio de cada turno, **roba el token de talento que indique el icono izquierdo** de tus cartas de *outfit* y fans. Cada *outfit* tiene un número; si consigues tener las tres cartas del mismo *outfit*, desbloquearás el segundo icono de la derecha ☐ y podrás robar ese talento también.

FANS



Ejemplo de carta de fan



Ejemplo de carta de fan VIP

Durante tu turno, podrás conseguir la carta de fan de tu zona gastando la cantidad de tokens de talento que indique. Al conseguirla ponla junto a tu *outfit*. Desde ese momento tendrás los puntos de fama que indique y además ganarás en cada turno los tokens de talento adicionales que marque. ¡Atención! Si hay más participantes en la misma zona y pueden conseguir la carta de fan podrán retarte a un *lipsync* para hacerse con él.

VIPs

Para conseguir esta carta, deberás tener cartas de fan que te den una cantidad de fama igual o mayor a su coste. **Solo puedes optar a conseguir la carta VIP en tu turno.** Pero antes de eso, tendrás que enfrentarte a un *lipsync* final si el resto de participantes quieren. **Podrán participar en ese *lipsync* tengan o no la fama necesaria.**

CARTAS DE ACCIÓN



Ejemplo de carta de evento

Se juegan en tu turno y se descartan tras su uso. Estas cartas tienen su propia descripción y efecto. Puedes jugar las que quieras, ¡pero recuerda guardar alguna por si hay *lipsyncs*!

Eventos

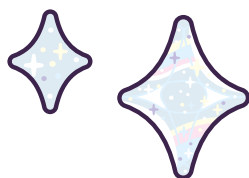
Si al robar una carta de acción es un evento, ¡uégalalo inmediatamente y después roba otra carta de acción.

Sirviendo y Sabotaje

Estas cartas se adjuntan a cualquier carta de *outfit* y se anulan mutuamente. Es decir, al colocar una carta de *Sirviendo* se descarta el *Sabotaje* y viceversa. Al cambiar una carta de *outfit*, se pierden la carta de *Sabotaje* y *Sirviendo* que tenga.



Ejemplos de carta de Sirviendo y Sabotaje



LIPSYNCS

En algunos momentos podrás retar al resto de participantes en *lipsyncs* para robarles tokens de talento y fans:

- Alguien intenta obtener un fan en tu misma zona.
- Alguien intenta obtener la carta VIP, sin importar su ubicación.
- Una carta de evento activa un *lipsync*.

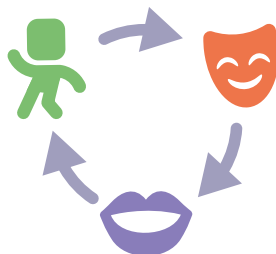
Cómo hacer un *lipsync*

Cada carta de acción tiene un ícono de **drama**, **canto** o **baile**, que funcionan como un clásico “piedra, papel o tijera”:

- **Drama** vence a **baile**.
- **Canto** vence a **drama**.
- **Baile** vence a **canto**.

Para resolver un *lipsync*:

1. Cada participante en el *lipsync* elige una carta de acción de su mano.
2. A la cuenta de tres, reveladlas simultáneamente.
3. Quien gane la comparación gana.



Si hay empate, jugad otra carta de acción. Si alguien se queda sin cartas de acción, pierde automáticamente. Todas las cartas usadas se descartan.

Lipsync grupal

Cuando varias personas participan, el *lipsync* se resuelve en rondas hasta que solo quede un participante. Si todo el mundo juega la misma carta, se repite la ronda (si quedan cartas disponibles).

Lipsync final

Cuando alguien intenta reclamar la carta VIP del escenario, cualquier participante con cartas de acción en la mano puede desafiarle, sin importar su zona.

- Si quien reclamó la carta VIP gana el *lipsync*, ¡**gana la partida!**
- Si otra persona gana, recibe **dos tokens de cada talento**.

Revancha

Si perdiste un *lipsync* por la carta VIP pero aún tienes cartas de acción, puedes intentarlo de nuevo de inmediato gastando **2 tokens de cada talento**.

