



DRAG
SLAY



DRAG SLAY



5-20 Min.



2-6 Jogadores

COMPONEITES



48 Cartas de Item



30 Cartas de Drag

VISÃO GERAL

Em *Drag Slay*, a correria nos bastidores é real. Você precisa ser rápida se quiser ser a primeira a subir no palco da **AURA**, a mais nova casa de shows da cidade, que promete ser a mais icônica de todas.

Queens e *Kings* correndo pra todo lado: perucas voando, saltos perdidos, maquiagens pela metade... os bastidores estão fervendo!

Cabe a você provar que é a mais ágil do *lineup*.

SERÁ
QUE ESTÁ
PRONTA PARA
O DESAFIO?

OBJETIVO

Ser o mais rápido no desafio de *Quick Drag*, conseguindo os componentes para a **montação** das suas *Drags* antes dos outros concorrentes.



PREPARAÇÃO

1. Embaralhe todas as **Cartas de Item** e distribua 3 para cada jogador com o **Lado A** virado para cima, abertas na mesa em sua frente.
2. O restante dos itens devem ser divididos em 4 pilhas no centro da mesa, 2 viradas com o **Lado A** para cima, e 2 com o **Lado B** para cima.
3. Embaralhe todas as **Cartas de Drags** e distribua em 3 pilhas centrais na mesa, com o lado que tem itens para cima.



FLUXO DO JOGO

TROCA DE ITEM: Quando a partida começa, os jogadores trocam **Cartas de Item** simultaneamente, devolvem uma de suas cartas para qualquer pilha e pegam outra de uma pilha diferente. O objetivo é reunir na sua frente os três itens necessários para completar uma das 3 *drags* do topo das pilhas.



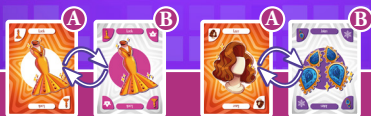
IMPORTANTE

Sempre que uma troca for feita, você deve devolver a carta para a pilha do centro com o lado certo virado para cima.

E utilizar apenas o lado ativo para completar suas *Drags*.



COMPLETAR UMA DRAG: Assim que um jogador consegue os itens certos, ele grita “SLAY!”, revela a *drag* completa e vira a carta (nessa hora todos param pra confirmar se a carta foi completa corretamente).



Todos os jogadores então viram as **Cartas de Item** em sua frente, mudando o lado ativo (A - B), e a partida continua.

O jogo continua nesse ritmo frenético de trocas e viradas até que um dos critérios de vitória seja atingido.

Se dois jogadores gritarem *SLAY!* ao mesmo tempo, o primeiro que gritar *QUEEN!* logo em seguida tem o direito de completar sua *drag* primeiro.

Se o empate continuar, os jogadores devem decidir o resultado de outra forma. Com classe, carisma e talvez um pouco de *shade*.



FIM DA PARTIDA: A partida termina assim que um jogador completa 5 *drags* de famílias diferentes ou 3 da mesma família.

Esse jogador é coroado como a *drag* mais ágil da noite e pode correr para arrasar no palco da AURA!

As demais *queens* e *kings* podem aplaudir, se recompor... e se preparar para a revanche!

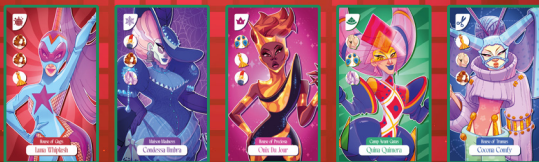
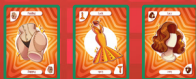


MODO FAMÍLIA DRAG

Drag Slay pode ser jogado no modo Famílias.

Para isso, siga a preparação normalmente, porém em vez de formar 3 pilhas de *Drags* no centro da mesa, distribua 5 *Drags* para cada jogador.

O jogo acontece da mesma forma: todos jogam simultaneamente, trocando **Cartas de Item** com as 4 pilhas centrais.



Prontinho, a preparação da
mesa está completa!

O objetivo continua o mesmo: reunir os 3 itens certos para completar uma *drag*.

A diferença é que, nesse modo, as *drags* disponíveis são apenas as 5 do seu campo, e elas são a sua Família, só você pode completá-las.

O jogo segue o fluxo padrão com as trocas das cartas de itens e *drags* sendo completadas.

A partida termina quando um jogador completa as suas 5 *drags*. O vencedor é coroado como a *drag* mais fiel à sua casa!





MODOS DE JOGO

MODOS DE JOGO

MODOS DE JOGO

MODOS DE JOGO

MODOS DE JOGO

MODOS DE JOGO

MODOS DE JOGO

MODOS DE JOGO

MODOS DE JOGO

O modo Diversidade segue um fluxo mais calmo, onde cada jogador terá seu turno para definir sua estratégia na montagem da sua *Drag*.

OBJETIVO: Montar o mais diverso grupo de *Drags* de diferentes famílias.

QUEM COMEÇA: A pessoa que viu um show de *drag* mais recentemente.

PREPARAÇÃO

1. Forme pilhas de *Drags* separadas pelas diferentes famílias.
2. Embaralhe as cartas de itens e distribua 5 para cada jogador.
3. Monte um mercado no centro da mesa com 5 itens abertos com o lado branco para cima.
4. O restante dos itens formam a pilha de compras, com o lado laranja para cima.
5. Reserve um lugar para descartes.



FLUXO DO JOGO

Neste modo, apenas o lado branco das **cartas de itens** é válido, o lado laranja funcionará como o verso das cartas.

Em seu turno, você pode realizar UMA das seguintes ações:

- Descartar 1 (uma) carta para comprar um item do mercado. Em seguida reponha o mercado.
- Trocar 1 carta com o topo do descarte.
- Descartar 2 (duas) cartas para limpar todos os itens do mercado e repor com novos itens. Depois comprar 2 cartas.
- Descartar 3 (três) cartas para escolher uma das *Drags* do *TOP* (topo da pilha) de uma família e colocar ela no *Bottom* (fundo da pilha). Depois comprar 3 cartas.
- Trocar 3 cartas com um jogador à sua escolha.

Caso a pilha de compras chegue ao fim, embaralhe o descarte para formar a nova pilha.

MONTANDO UMA DRAG: Quando um jogador conseguir completar os 3 itens de uma das *Drags* no topo de uma das famílias ele deve gritar *SLAY!* para montar a *Drag*. Para isso, pelo menos 2 dos itens precisam ser da mesma cor da família da *Drag* montada.



Os itens utilizados devem ser descartados. Logo após, o descarte deve ser embaralhado na Pilha de Compras e o jogador que montou a *Drag* deve comprar 3 itens do mercado. Depois disso, o mercado deve ser repostado para que o jogo continue.

É permitido completar mais de uma *Drag* seguida, caso consiga os itens necessários.

FIM DE JOGO: Quando um jogador conseguir montar a quantidade necessária de *Drags* de famílias diferentes, ele vence o jogo, a quantidade de famílias depende do número de jogadores:

JOGADORES	FAMÍLIAS
2 A 3	6
4	5
5 A 6	4

O jogo também acaba caso uma das pilhas de família chegue ao fim. Nesse momento o jogador com a maior diversidade de famílias ganha.

Em caso de empate, o jogador com mais *Drags* montadas ganha. Se o empate persistir os jogadores compartilham a vitória, a não ser que queiram batalhar em um duelo de *lip sync* para definir o vencedor.



FAMÍLIAS DRAG SLAY!



HOUSE OF PRECIOSA

As Preciosas não têm medo de desafios.
Elas testam seus limites e **brilham**
em cada detalhe.

Perfeição, talento e espírito competitivo
definem essa casa lendária. Não é à toa que
são **Pageant Queens** aclamadas, sempre
prontas pra conquistar mais uma coroa.



HOUSE OF RISOS

As Risos são as *Comedy Queens* do jogo.
Mestres da **gongação**, do **deboche** e das
piadas afiadas.

Com **humor** ácido e **carisma** de sobra,
elas transformam qualquer palco num
verdadeiro show de risadas e improviso.



HOUSE OF TRAMAS

Elegância, conceito e muito estilo.

As Tramas são conhecidas por suas *Fashion Queens* impecáveis, que entregam **beleza**, **sofisticação** e *looks* de cair o queixo.

Cada aparição é uma passarela.



HOUSE OF GAGS

Performances **intensas**, *laces* coladas e muito **movimento**. As *Gags* vivem pelo **fator WOW**.

Especialistas em *lipsyncs* e no bom e velho bate-cabelo, são as verdadeiras **showstoppers** da noite.



CAMP AVANT-GATAS

Exageradas, criativas
e absolutamente imprevisíveis.

As Avant-Gatas dominam o **camp** com humor,
ousadia e estilo fora do comum, sempre
desafiando o óbvio e conquistando
o público com seu **absurdo** encantador.



MAISOII MADNESS

Nem tudo é brilho e glamour.

As integrantes da *Maison Madness* transformam o **medo** em **arte**, explorando a expressão *drag* mais **sombria e poderosa**.

São as *Drag Monsters* por excelência:
intensas, livres e arrebatadoras.

Queens que você PRECISA conhecer!

Esse símbolo marca as cartas de
Drag que representam *Queens* reais!



@eutitania

@savana_dragqueen

Queens que você PRECISA conhecer!

Esse símbolo marca as cartas de
Drag que representam *Queens* reais!



House of Preciosa
Sayuri Heiwa

@sayuri.dragjapa

House of Gags

Marcia Pantera

@marciapanteraoficial

Queens que você PRECISA conhecer!

Esse símbolo marca as cartas de
Drag que representam *Queens* reais!



CRÉDITOS

GAME DESIGNER

Leonardo Montini

GAME DEVELOPERS

Pedro Cavalcanti e Charles de Oliveira

ILUSTRAÇÃO

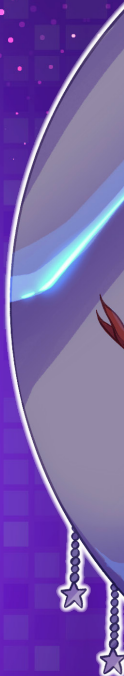
Savana Cerrado

PROJETO GRÁFICO

Allan Camillo (Planeta Fantasma Estúdio)



SOLARA
STUDIOS





DRAG
SLAY

