

68
cartas

1-5 JOGADORES

+14 ANOS

±30 MIN.

SALSICHA

UM JOGO DE ALEX PENA



MANUAL REVISADO

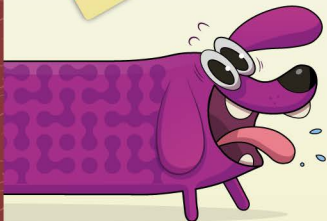


GOPAG

SALSICHA

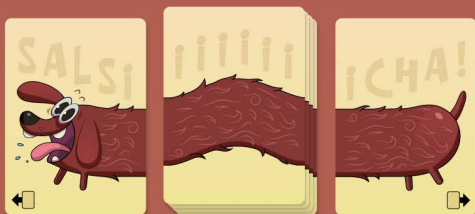


**O GRANDE DESFILE
DE CACHORROS
SALSICHA COMEÇOU!
VOCÊ CONSEGUE
APRESENTAR
SEU SALSICHA
CORRETAMENTE?**



CÃO PONENTES

54 CARTAS DE SALSICHA (9 CORES)



1 CABEÇA

4 CORPOS

1 CAUDA

13 CARTAS DE COMBINA-CÃO



1 PERFEITA



12 VARIADAS

1 CARTA DE VITÓRIA





RESUMO DA PARTIDA

1. Distribua 5 **Cartas de Salsicha** para cada jogador e deixe o restante em um monte (**Baralho de Compras**). Abra 5 cartas do Baralho de Compras à mesa, formando a **Área de Descarte**.
2. Coloque 3 **Cartas de Combina-cão** com a face para cima ao centro da mesa, junto à carta **Salsicha Perfeito**.
3. Em sua vez, compre 0 ou 2 **Cartas de Salsicha** (puxando-as do **Baralho de Compras** e/ou da **Área de Descarte**) e, obrigatoriamente, descarte 1 na **Área de Descarte**. Passe a vez ao jogador à sua esquerda, observando se há efeitos extras a cumprir (caso a carta seja uma cabeça ou cauda).
4. Ao formar uma **Combina-cão** usando todas as cartas de sua mão, apresente-as ao início ou ao fim de seu turno. Você bateu! A rodada então termina.
5. Se a **Combina-cão** apresentada for um **Salsicha Perfeito**, o jogador que a apresentou encerra e vence a partida! Caso contrário, comece uma nova rodada e siga até que um jogador complete 4 pontos de vitória OU até encerrar 4 rodadas.



OBJETIVO

Chegar ao fim da partida com **mais pontos de vitória** - ou vencê-la **apresentando o Salsicha Perfeito** (vitória imediata)!

PREPARA-CÃO

1. Prepare o Baralho de Cartas de Salsicha de acordo com a quantidade de jogadores:

Para partidas com **4 ou 5 jogadores**: use todas as cartas;

Para partidas com **3 jogadores**: retire todas as cartas de duas cores à escolha.

2. Embaralhe as Cartas de Salsicha e distribua 5 para cada jogador

3. Abra 5 Cartas de Salsicha ao centro da mesa, formando a **Área de Descarte**

As **Cartas de Salsicha** restantes ficam com a face virada para baixo em uma pilha, formando o Baralho de Compras.

4. Prepare o Baralho de Combina-cães:

Coloque a carta **Salsicha Perfeito** ao centro da mesa, ao lado da **Área de Descarte**.

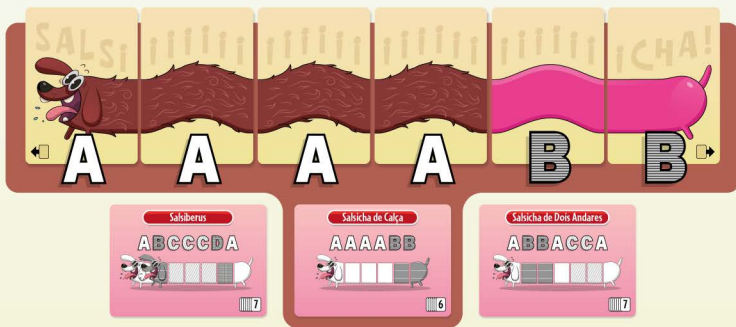
Embaralhe as 12 demais **Cartas de Combina-cão** e abra 3 delas à mesa, com suas faces visíveis para todos os jogadores. Deve haver então 4 Combina-cães na rodada: Salsicha Perfeito e mais 3.

As três **Cartas de Combina-cão** e a carta **Salsicha Perfeito** formam as **Combina-cães** da rodada.

O jogador que tiver comido cachorro-quente mais recentemente começa a partida!

COMBINA-CÃES

Um Salsicha é composto por cabeça, corpo e cauda, nas quantidades mostradas em cada **Carta de Combina-cão**. Nessas cartas, cada letra e textura representa apenas uma cor (tipo) de Salsicha.



ANDAMENTO DA PARTIDA

Salsicha deve ser jogado em turnos.

Em seu turno, você **PODE** comprar duas **Cartas de Salsicha** e **DEVE** descartar uma.

AÇÃO COMPRAR

Se escolher comprar, você deve pegar exatamente duas **Cartas de Salsicha**, podendo comprá-las conforme desejar da **Área de Descarte** e/ou do topo do **Baralho de Compras**, combinadas de qualquer maneira (uma carta de cada fonte ou ambas da mesma).


A compra pode ser feita em qualquer ordem e, caso tenha decidido comprar a primeira carta do **Baralho de Compras** (com a face para baixo), você pode olhar o que comprou antes de decidir se comprará a segunda carta também no **Baralho de Compras** ou se a comprará na **Área de Descarte**.


Você também pode escolher **NÃO COMPRAR** cartas.

AÇÃO DESCARTAR

Depois de sua ação Comprar, mesmo que você opte por comprar nenhuma carta, você **sempre** deve descartar uma **Carta de Salsicha** da sua mão. Pode ser qualquer carta, incluindo alguma que você tenha acabado de comprar.

O descarte **não** deve ser empilhado e todas as cartas na **Área de Descarte** sempre devem estar visíveis. O descarte pode desencadear ações extras:

 Se o jogador descartar uma **Carta de Salsicha “cabeça”**: todos os jogadores passam uma carta de sua mão para o jogador à sua esquerda (sentido horário)

 Se o jogador descartar uma **Carta de Salsicha “cauda”**: todos os jogadores passam uma carta de sua mão para o jogador à sua direita (sentido anti-horário)

Qualquer carta pode ser passada. Passe sua carta **ANTES** de ver a que recebeu.

A partir do primeiro jogador, cada um faz todas as suas ações (**Comprar** e/ou **Descartar** + consequências do descarte, se houver) e passa a vez para o jogador à sua esquerda. A rodada segue deste modo até que alguém forme uma das **Combinações** da rodada.

FIM DA RODADA

A rodada termina no momento exato em que um jogador “bate”, isto é, utiliza **TODAS** as cartas de sua mão, sem exceção, para apresentar seu Salsicha.

A apresentação deve ocorrer **no início** de seu turno (antes da ação **Comprar**) OU no fim de seu turno (após a conclusão da ação **Descartar**, incluindo efeitos extras de cartas, se houver).



Neste Salsicha uma cabeça deve ter a mesma cor da cauda (**A**).
A outra cabeça deve ter outra cor (**B**). O corpo deve ser formado por 4 partes, sendo 3 de uma mesma nova cor (**C**) e a última de cor diferente de todas as demais (**D**).



PONTUAÇÃO

APRESENTAÇÃO DO SALSICHA

O jogador que bateu marca **2 pontos de vitória**.

PRÊMIO DE CONSOLAÇÃO

Qualquer jogador que poderia bater realizando um único turno (descartando uma única carta ou comprando duas e descartando uma ou já possuía uma combina-ção pronta) marca **1 ponto de vitória**. Ao determinar um **Prêmio de Consolação**, não efetive mudanças de cartas entre sua mão e a **Área de Descarte**. Apenas mostre para os outros jogadores como seria possível criar uma das **Combina-ções** usando as movimentações permitidas, pois mais de um jogador pode utilizar as mesmas cartas nesse momento.

NOVA RODADA

Recolha todas as **Cartas de Salsicha**, embaralhe, distribua 5 cartas para cada jogador e abra 5 cartas na **Área de Descarte**.

Retire as **3 Cartas de Combina-ção** usadas na rodada anterior e abra novas **3**. Não retire a carta **Salsicha Perfeito**.

A nova rodada começa pelo jogador à esquerda do último jogador a bater.

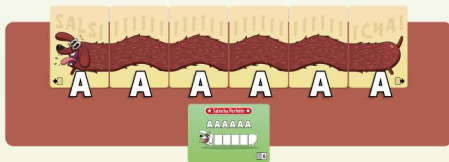
FIM DO JOGO

O jogo acaba de três formas:

Pontos: Na rodada em que um jogador marcar 4 ou mais pontos de vitória, o jogador com mais pontos vence. Em caso de empate, o último jogador a ter batido é o vencedor.

Fim das rodadas: Após 4 rodadas o jogo acaba, pois não há mais Combina-ções disponíveis. O jogador com mais pontos acumulados vence. Em caso de empate, o último jogador a ter batido é o vencedor.

Perfeição: Na ocasião especial de um jogador bater apresentando o **Salsicha Perfeito**, ele ganha o jogo imediatamente. O **Salsicha Perfeito** é composto por todas as 6 cartas de uma mesma cor (AAAAAA). Jogadores que fizerem o **Salsicha Perfeito** por meio do **Prêmio de Consolação** ganham apenas o seu 1 ponto de direito.



O **Vencedor** pega para si a **Carta de Vitória** e agora pode publicar uma foto de celebração nas redes sociais, junto com seu Salsicha!



REGRAS ESPECIAIS PARA 2 JOGADORES

Para partidas com apenas 2 jogadores, faça a Prepara-ção com duas cores a menos (como em 3 jogadores)

Coloque uma carta com a face para baixo em cada um dos lados entre os jogadores (como se houvesse um jogador à esquerda e à direita de cada um).

Durante a rodada, ao descartar **Cartas de Salsicha** de cauda e/ou cabeça, use as cartas colocadas entre os jogadores como parte do processo de troca, como se houvesse jogadores entre vocês:

- Pegue a carta à sua direita (se for cabeça) ou à esquerda (se for cauda) com a face para baixo, e deixe-a próxima a você, sem vê-la.
- Escolha uma carta para descartar da sua mão e coloque à sua esquerda (se for cabeça) ou à direita (se for cauda).
- Leve a carta que pegou à sua mão.

A rodada segue e termina da mesma forma que em um jogo com 3 a 5 jogadores, com um jogador batendo.

O jogador que bater, vence uma rodada. Não há **Prêmio de Consolação**.

O primeiro jogador a vencer duas rodadas ou bater apresentando uma carta **Salsicha Perfeito** é o **Vencedor**.

O **Vencedor** pega para si a **Carta de Vitória** e agora pode publicar uma foto de celebração nas redes sociais, junto com seu Salsicha!



AGRADECIMENTOS DO AUTOR

Muito obrigado a todos que testaram, opinaram, riram e se divertiram durante a produção desse jogo, em especial a minha noiva e eterna companheira Priscila, minha família, ao pessoal da Samba Estúdios e da COPAG Jogos, aos Biritesters, amigos do trabalho e Senhorinhas do Mahjong. E muito obrigado também a você que está lendo! Espero que os salsichinhas, em todas suas formas e cores, também tragam muitas risadas e surpresas para a sua mesa.

CRÉDITOS

Autor do jogo: Alex Pena

Desenvolvimento: Samba Estúdios

Arte original: Ivan Freire

Projeto Gráfico: Marcelo Groo, Fabrizio Baldrati & Lerche Design

Manual de Regras: Samba Estúdios & Bárbara Côrtes

The logo for COPAG, featuring the word "COPAG" in a stylized, bold, white font with a slight 3D effect, set against a dark red background.

copag.com.br

68
cartas

SALSICHA

UM JOGO DE ALEX PENA

MODO SOLO (OU SOLOSICHA)



COPAG

MODO SOLO (OU SOLOSICHA)

1. Escolha 06 padrões de Cartas de Salsicha e separe todas as cartas desses padrões para formar o Baralho de Compras (36 cartas).



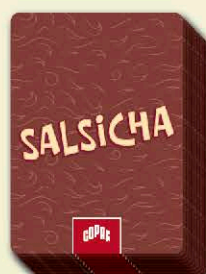
2. Escolha uma cabeça e uma cauda de uma sétima cor e separe. Devolva as outras Cartas de Salsicha não utilizadas para a caixa.



3. Pegue as 8 Cartas de Combina-ção que utilizam 7 ou 8 Cartas de Salsicha para serem cumpridas. Devolva as outras, incluindo o Salsicha Perfeito, para a caixa.



4. Embaralhe o Baralho de Compras (36 cartas) e forme 3 montes, com a face das cartas para baixo, da seguinte forma:



Monte 1
21 cartas



Monte 2
09 cartas



Monte 3
06 cartas

5. Embaralhe as Cartas de Combina-ção e separe da seguinte forma:



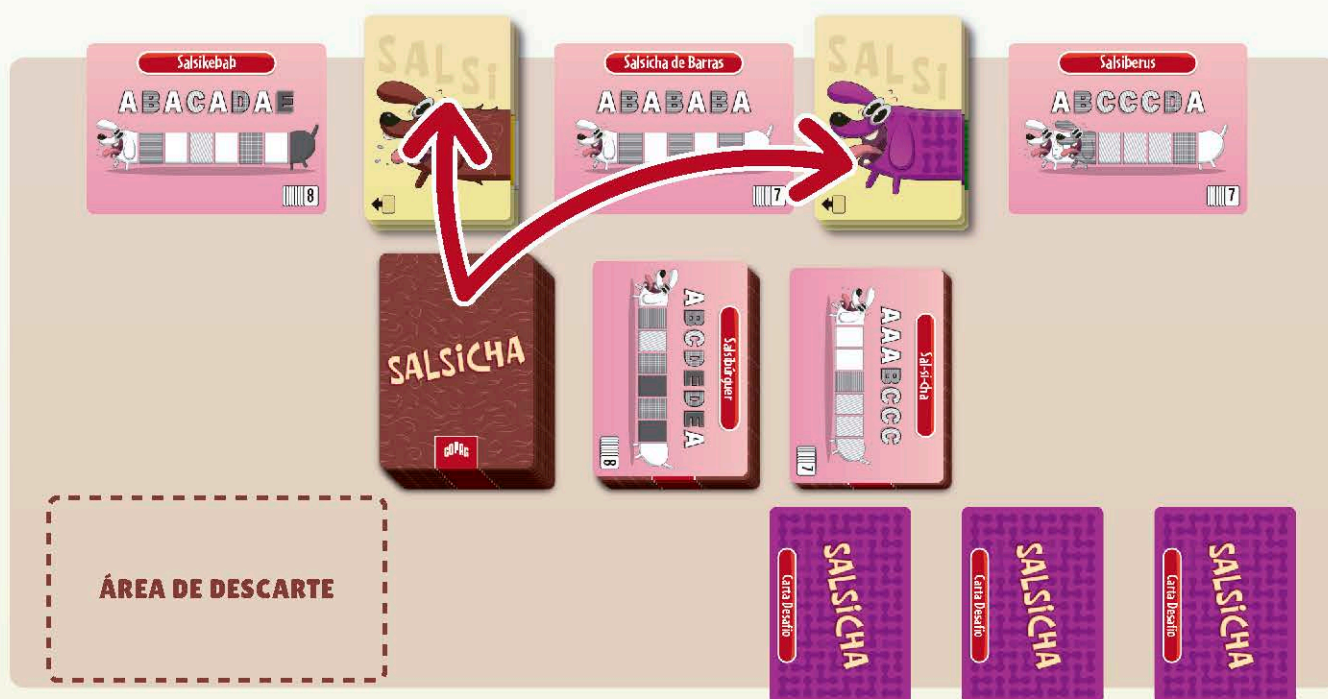
- 3 Combina-ções com a face para cima na mesa, lado a lado, com um espaço entre elas.
- 1 Combina-ção em cima do Monte 2, com a face para cima.
- 1 Combina-ção em cima do Monte 3, com a face para cima.

6. As 3 Cartas de Combina-ção restantes devem ficar próximas ao jogador, com a face para baixo e na orientação vertical, separadas, pois serão utilizadas para ações especiais.

7. Deixe a cabeça e a cauda da sétima cor acima das Cartas de Combina-ção da mesa.



8. Coloque 6 cartas do monte 1 no espaço entre as Cartas de Combina-ção da mesa, sendo 3 cartas em cada espaço (direito e esquerdo).



9. Defina um espaço para ser a área de descarte

FLUXO DA RODADA

O jogador deve comprar 3 cartas do Baralho de Compras, apenas do baralho que não possui uma Carta de Combina-ção em cima (monte 1).

Após comprar as três cartas, o jogador deve baixar duas cartas, descartar uma carta e, se desejar, fazer uma ação especial.

BAIXAR DUAS CARTAS

O jogador deve selecionar duas cartas das três que comprou para colocar nos espaços entre as Cartas de Combina-ção. O jogador pode posicionar qualquer carta em qualquer espaço do tabuleiro em Cartas de Combina-ção sem a necessidade de colocá-las no mesmo espaço.

DESCARTAR UMA CARTA

O jogador deve descartar a carta restante na área de descarte. As cartas nesta área devem ficar com a face para cima e separadas. Caso seja uma cabeça ou uma cauda, os efeitos são aplicados:

Se o jogador descartar uma **Carta de Salsicha “cabeça”**: sendo possível, passe uma carta do lado direito para o esquerdo.

Se o jogador descartar uma **Carta de Salsicha “cauda”**: sendo possível, passe uma carta do lado esquerdo para o direito.

Após isso, o jogador pode resolver uma **Carta de Combina-cão**. Caso não seja possível, começa uma nova rodada.

RESOLVENDO UMA CARTA DE COMBINA-CÃO

O jogador pode utilizar as cartas nos espaços entre **Cartas de Combina-cão** para resolver as **Cartas de Combina-cão** adjacentes, utilizando as mesmas regras do modo competitivo.

O espaço direito pode resolver a **Carta de Combina-cão** direita e central.

O espaço esquerdo pode resolver a **Carta de Combina-cão** esquerda e central.

Para resolver uma **Carta de Combina-cão**, pegue as cartas necessárias e coloque abaixo da **Carta de Combina-cão** resolvida.

Substitua a **Carta de Combina-cão** resolvida pela **Carta de Combina-cão** acima do monte 2. Se já tiver utilizado, substitua pela **Carta de Combina-cão** acima do monte 3. Essa ação libera o monte abaixo da **Carta de Combina-cão** utilizada.

Coloque as **Cartas de Salsicha** do monte liberado abaixo do baralho de compras (monte 1)

AÇÕES ESPECIAIS

O jogador pode fazer uma das três ações especiais durante o seu turno. Elas têm custos, que são contabilizados virando as três **Cartas de Combina-cão** próximas ao jogador:

Passar uma **Carta de Salsicha** de um espaço para outro: vire uma **Carta de Combina-cão** para a orientação horizontal

Trocar uma carta da mão com uma carta do descarte: vire uma **Carta de Combina-cão** para a orientação horizontal.

Use a cabeça ou a cauda da sétima cor disponível como coringa para completar uma **Carta de Combina-cão**, levando em consideração os seguintes custos:

Nenhum monte liberado: vire uma **Carta de Combina-cão** para a orientação horizontal.

Monte 2 liberado: vire duas Cartas de Combina-cão para a orientação horizontal.

Monte 2 e 3 liberados: vire três Cartas de Combina-cão para a orientação horizontal.

As Cartas de Combina-cão viradas para a orientação horizontal não podem voltar para a orientação vertical. Sem cartas suficientes para virar, não poderá realizar a ação especial.

FIM DO JOGO

O jogo pode terminar de duas formas, **derrota** ou **vitória**:

DERROTA

O jogador não consegue comprar três cartas para iniciar uma nova rodada. Isso pode acontecer devido ter utilizado todas as cartas ou por não ter conseguido liberar novos montes a tempo.

VITÓRIA

O jogador completou três Cartas de Combina-cão. Se vencer, celebre com a Carta de Vitória, e aproveite para compartilhar sua alegria nas redes sociais marcando @copag.games!

VARIANTE DIFÍCIL

Para dificultar um pouco mais, durante a preparação, ao colocar as cartas nos espaços entre as Cartas de Combina-cão, ao invés de colocar três Cartas de Salsicha, em cada espaço, coloque apenas duas. Depois coloque outras duas cartas do topo do baralho de compras abertas diretamente na área descarte.

CÃO-QUISTAS

Ficar de pé: Vencer três vezes seguidas.

Rolar: Vencer sem nenhuma carta em algum dos espaços entre Cartas de Combina-cão.

Dar uma voltinha: Vencer sem utilizar nenhuma ação especial.

Pulinho: Vencer sem utilizar nenhuma carta do monte 3.

Passar pelo túnel: Vencer com no máximo uma cabeça e uma cauda no descarte.

Fingir de morto: Vencer na variante difícil.

Salto no aro: Fazer qualquer outra Cão-quista na variante difícil.

Salsicha Platinado: Conquistar todas as Cão-quistas.

Neste Manual:

Regras: Alex Pena

Texto: Alex Pena e Karla Ruiz

Diagramação: Lerche Design & Fabrizio Baldrati



copag.com.br