

**68**  
cartas

**1-5 JOGADORES**

**+14 ANOS**

**±30 MIN.**

# SALSICHA

UM JOGO DE ALEX PENA



**MANUAL REVISADO**

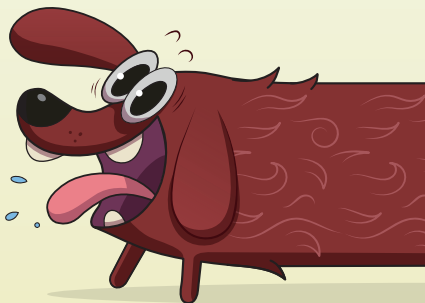
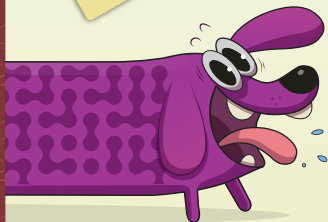


**GOPAG**

# 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

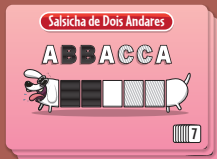


1 CAUDA

## 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-ção** 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-ção** 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-ção** 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**.

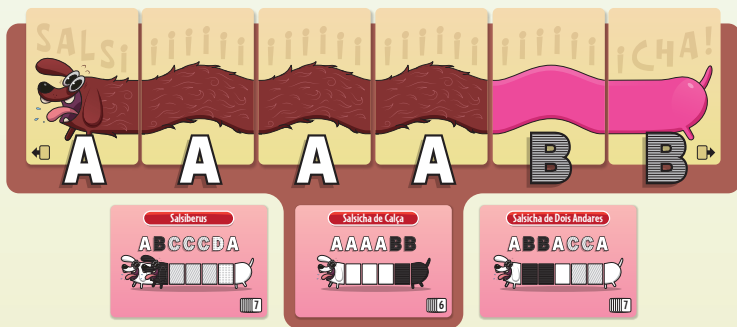
Embaralhe as 12 demais **Cartas de Combina-cão** e abra 3 delas à mesa, com suas faces visíveis para todos os jogadores. Deve haver então 4 Combina-cães na rodada: Salsicha Perfeito e mais 3.

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.

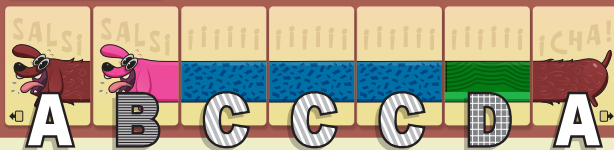
## FIM DA RODADA

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-cão 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-cões** 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-cão** 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.

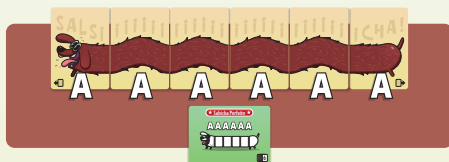
### FIM DO JOGO

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 Combinações 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 Preparação 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**



**[copag.com.br](http://copag.com.br)**