



**RALLYMAN** *GT*

**LIVRO DE REGRAS**



# CRÉDITOS

## DESIGN DO JOGO

Jean-Christophe Bouvier

## PRODUÇÃO

Jamie Parsons

## DIREÇÃO DE ARTE

Loïc Muzy

## ILUSTRAÇÕES

Loïc Muzy

## DESIGN GRÁFICO

Quentin Saint-Georges

## MARKETING E COMUNICAÇÃO

Georgina Parsons

## GESTÃO DA COMUNIDADE

Kayla Soule

## GESTÃO DE NEGÓCIOS

Owen Hermsen

## REVISÃO

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons e Kayla Soule

## VÍDEOS

Jean-François Belvoix e Jonhatan Picard

## DIRETORES

Eric Dubus, Olivier Melison e Jamie Parsons

## EMBAIXADORES E DEMONSTRADORES

Ludovic, Stephane, Gaz, Andy, Patrick, Georgina, Matthieu, Kayla, Owen, Olivier, Yann, Nicolas, Glenn, Gaël.

## GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Evelyn Trippo, Ivar Junior e  
Luciana Galeani Boldorini

Diagramação: Danilo Sardinha e Marina Rebelatto

## UMA NOTA DO AUTOR

*Rallyman GT* exigiu quilômetros de testes; sem o feedback dos meus pilotos de teste, ele não seria o que é hoje!

Por isso, quero agradecer a estes entusiastas pela ajuda e suporte:

- Minhas filhas Célestine, Camille, Justine e Clara Bouvier. Elas testaram regras brutas e lidaram com curvas inacabadas e com painéis improvisados, em protótipos de pistas com dados desequilibrados... o que no mundo das corridas nós chamamos de "burn-in"!
- Vincent Simon, um astuto piloto de testes que sempre me levou de volta para a pista quando eu começava a me desviar das minhas intenções iniciais ou quando as coisas simplesmente pareciam erradas.
- Arnaud e Martin Delbouys (campeões franceses do *Rallyman* de 2014). Nenhum erro ou caso especial escapou dos olhos atentos desses dois pilotos talentosos!
- Michel "Papounet" Martin
- Meu pai, Pierre Bouvier

- Pierre Mariac
- Frédéric Rodriguez
- Também quero agradecer a todos que apoiaram o jogo pela internet e nas redes sociais: Pierre Raynaud, Fabio Pellegrino (campeão francês de *Rallyman* de 2013), Sergio Raccampo, Frédéric Ormières, Quentin Le Guennan, John Berny, Bruno Cathala, Oliviero Carena, Dwayne Karenko, Cyril Mentin e Aaron Steward.

Além disso, um grande "obrigado" a todos, desde o primeiro jogador da primeira edição de *Rallyman* a todos os patrocinadores de *Rallyman: GT*, pela confiança e apoio desde 2009.

Finalmente, quero dedicar este jogo a Pierre Bertin, um dos maiores colecionadores franceses de jogos de tabuleiro, que infelizmente faleceu em fevereiro de 2019. *Rallyman* me deu a chance de conhecê-lo, e ele me apresentou muitos outros jogos de corrida, incluindo alguns em escala 1/144, que se tornou a escala oficial de *Rallyman: GT*.

**Jean-Christophe Bouvier**



1-6 JOGADORES/ 14+ / 30 - 60 MIN

**Bem-vindo a Rallyman: GT! Vá para a pista com seu novo supercarro e leve suas habilidades de piloto ao limite enquanto disputa para ser o primeiro a cruzar a linha de chegada!**

Rallyman: GT usa uma inovadora mecânica de dados que recompensa a tomada estratégica de decisões e os riscos assumidos. Planeje sua trajetória para lidar com curvas perigosas e retas longas usando uma mistura de dados de Marcha, Velocidade e Freio. Você pode pilotar com cuidado para evitar acidentes ou brincar com a sorte e pisar fundo!

Mas, é claro, você não está sozinho na pista. Outros corredores vão tentar lhe passar a perna e cortá-lo, então depende de você tomar decisões em frações de segundo para conquistar a vitória!

**PILOTOS! LIGUEM SEUS MOTORES...**

## COMPONENTES



1 Livro de Regras



12 Cartas de Painel



6 Cartas de Piloto

31 Peças de Pista dupla face



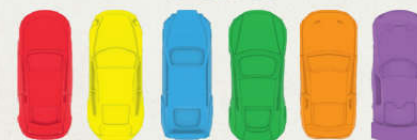
1 Peça de Pit Stop

1 Marcador de Rodada



160 Fichas de Foco

6 Carros



48 Marcadores de Marcha

11 Dados



42 Fichas de Dano





# PREPARAÇÃO

## 1. CONSTRUA SUA PISTA

As peças hexagonais em *Rallyman: GT* permitem que você construa uma pista para qualquer ocasião. Fique à vontade para soltar a imaginação enquanto constrói o circuito dos seus sonhos!

### QUANDO ESTIVER CONSTRUÍDO SEU PRÓPRIO CIRCUITO

Aqui estão algumas orientações para ajudar:

- Corrida curta ~ 30 minutos: 15 peças em 1 volta
- Corrida média ~ 45 minutos: 18 peças em 1 volta ou 12 peças em 2 voltas
- Corrida longa ~ 60 minutos: 21 peças em 1 volta ou 16 peças em 2 voltas

*(Estimativas baseadas em uma partida com 4 jogadores.)*

Você também pode encontrar projetos de pista prontos neste Livro de Regras (veja a página 24).

**Observação:** a peça Pit Stop deve ser colocada adjacente à sua pista, mas não é parte dela.

## 2. FICHAS DE FOCO

Coloque as Fichas de Foco em pilhas ao lado da pista, para que todos os jogadores possam alcançá-las.

## 3. FICHAS DE DANO

Coloque as Fichas de Dano no Saco para Fichas de Dano e o coloque perto da pista.



## 4. COR

Cada jogador escolhe uma cor e pega o modelo de carro, Carta de Piloto, Marcadores de Marcha e Painel de Pneu para Asfalto correspondentes. Cada jogador os organiza à sua frente, com o Painel mostrando a condição de clima Ensolarado.

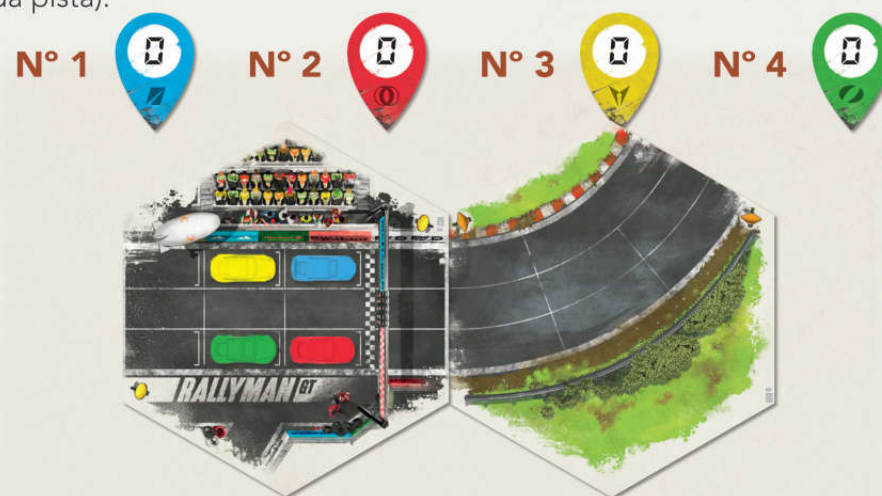
### PARA SUA PRIMEIRA PARTIDA

Recomendamos começar com os Pneus para Asfalto e clima Ensolarado. Porém, em partidas futuras, vocês podem escolher as condições iniciais do tempo na pista e os pneus para seus carros (consulte a página 21).

Os outros Painéis são colocados de lado. Os jogadores podem trocar de Painel durante a partida fazendo um Pit Stop.

## 5. DETERMINANDO A ORDEM INICIAL

Para determinar a ordem inicial, peguem um Marcador de Marcha de cada jogador e os sorteiem aleatoriamente, um de cada vez. Os carros são colocados no grid de largada conforme forem sorteados. O carro do primeiro jogador é colocado na Pole Position. A Pole Position é o espaço na primeira linha da pista interna (como determinado olhando para a frente, para a primeira peça de curva da pista).



**Exemplo:** neste exemplo, a ficha do jogador Azul foi sorteada primeiro, então ele larga da Pole Position. O Vermelho é o segundo, o Amarelo é o terceiro, o Verde é o quarto e assim por diante.

## 6. MARCADORES DE MARCHA E RODADA

Cada jogador coloca seu Marcador de Marcha "0" com o lado branco virado para cima ao lado do seu carro. O Marcador de Rodada é colocado na mesa com o lado branco para cima, visível para todos os jogadores.

**O primeiro jogador pega os dados e a corrida pode começar! Pilotos, liguem seus motores!**

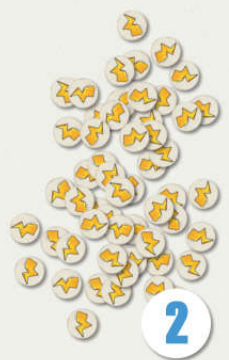


HERMISEN  
GRAND PRIX

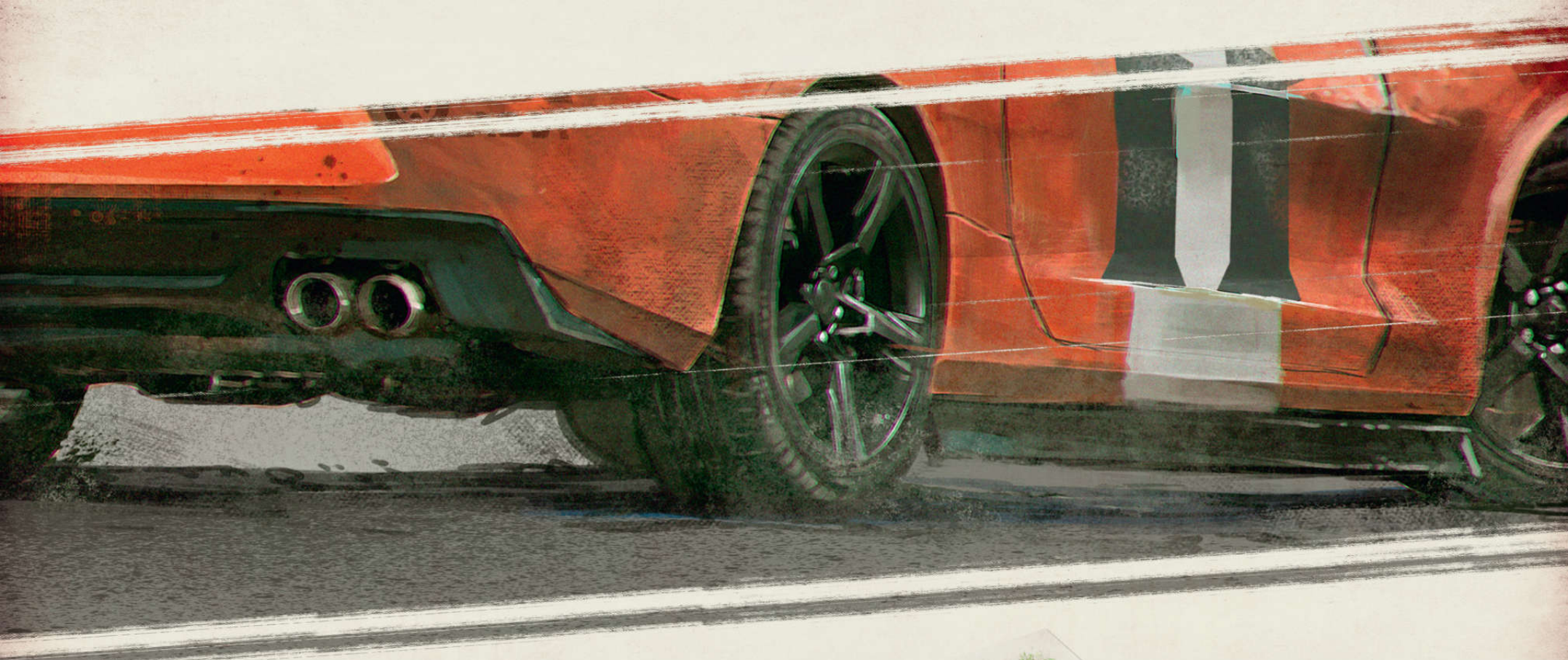
HERMISEN  
AWESOME CARS

BOUVIER  
INTERNATIONAL

MEGAPHONE DUBUS







## O JOGO

**Em Rallyman: GT, os jogadores correm uns contra os outros na pista, tentando ser o primeiro carro a cruzar a linha de chegada!**

## Rodadas

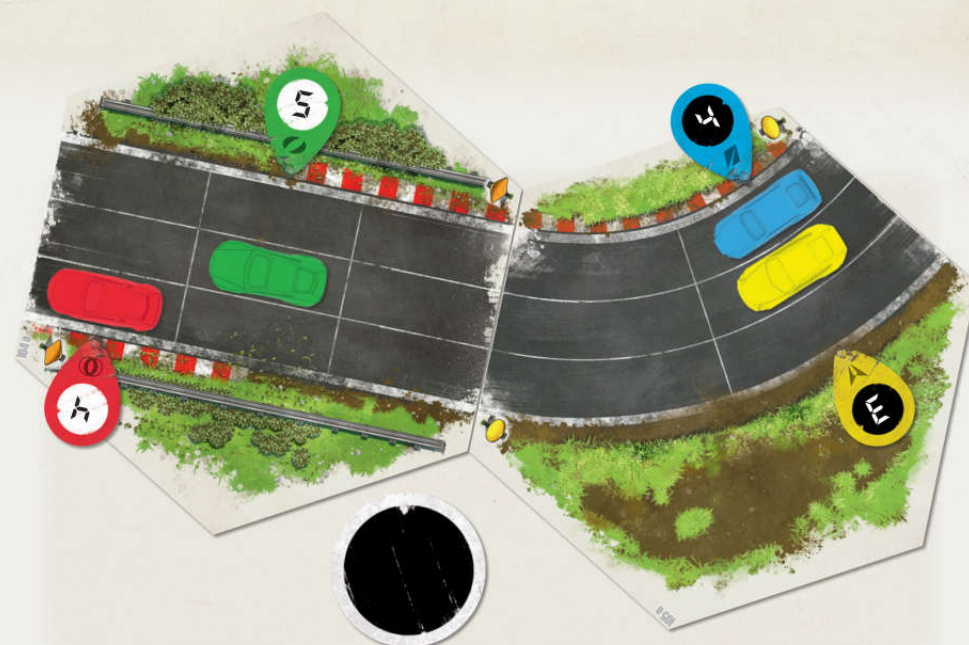
Em *Rallyman: GT*, a ordem de jogo não é constante - ela pode, e vai, mudar a cada rodada, dependendo do andamento da corrida. Para ajudar vocês a acompanhar as rodadas, nós as dividimos em rodadas "brancas" e rodadas "pretas".

Uma partida de *Rallyman: GT* é composta de rodadas "brancas" e "pretas" alternadas. Cada jogador tem um turno por rodada.

O Marcador de Rodada tem um lado branco e um lado preto, assim como os Marcadores de Marcha.

Os Marcadores de Marcha permitem que você acompanhe a velocidade de um veículo entre os turnos. No final do seu turno, cada jogador coloca um Marcador de Marcha da cor da próxima rodada. Isso permite a vocês saberem imediatamente quem já realizou seu turno nessa rodada.

Esse Marcador de Rodada existe para lembrar vocês de qual rodada está sendo jogada e, portanto, quais Marcadores de Marcha indicam se um carro já foi jogado ou não. No final de uma rodada, o Marcador de Rodada é virado e uma nova rodada pode começar.



**Exemplo:** aqui podemos ver que estamos na rodada preta e que os carros Vermelho e Verde já jogaram (porque estão mostrando branco, a cor da próxima rodada) e os carros Amarelo e Azul ainda precisam jogar essa rodada.

No começo de cada rodada, vocês devem primeiro determinar a ordem de jogo.

## Determinando a ordem de jogo

O que importa em *Rallyman: GT* é a velocidade! Até a menor diferença na sua velocidade ou posição pode significar ser ou não o primeiro em uma rodada. Ser o primeiro dá a você a chance de ficar à frente dos oponentes e potencialmente manobrar melhor que eles, enquanto ser o último pode liberar uma boa parte da pista à sua



frente, dando mais opções para o seu movimento. Controlar quando você quer jogar em uma rodada pode resultar em algumas ótimas oportunidades durante a corrida!

A ordem de jogo no começo de cada rodada é determinada pela velocidade, e depois pela posição de cada carro em caso de empate.

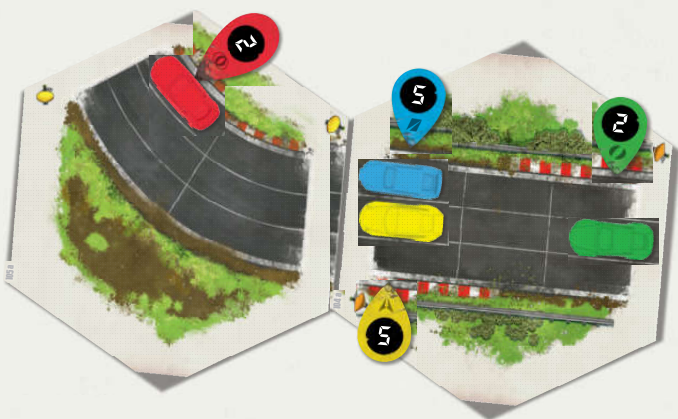
### Ordem de prioridade:

## VELOCIDADE > DISTÂNCIA > POSIÇÃO

- **Velocidade** - Comecem identificando o carro mais rápido. O carro com o maior Marcador de Marcha sempre joga primeiro, não importa onde está na pista.

- **Distância** - Se dois ou mais carros estiverem indo à mesma velocidade, a ordem de jogo é determinada por onde eles estão na pista. O carro que estiver mais à frente joga primeiro.

- **Posição** - Em caso de empate em termos de velocidade e distância, o carro que estiver na faixa interna da próxima curva joga primeiro. Uma "curva" é uma seção da pista com limitações de velocidade (veja Curvas na página 10).



### Neste exemplo, a ordem de jogo é a seguinte:

1. O carro Azul joga primeiro - dos dois carros em 5ª Marcha, o carro Azul é o que está no interior da próxima curva.
2. O carro Amarelo joga em seguida, já que também está em 5ª Marcha.
3. O carro Vermelho joga em seguida - dos dois carros em 2ª Marcha, ele está mais à frente na pista.
4. O carro Verde joga por último.

## O Turno

Durante seus turnos, os jogadores vão usar os dados disponíveis para mover seus carros pela pista, pilotando pelas curvas e ultrapassando outros jogadores enquanto avançam o máximo possível!

Quando a ordem de jogo tiver sido estabelecida, os jogadores realizam seus turnos, um depois do outro.

### Durante seu turno, um jogador fará o seguinte:

1. Escolher seus dados.
2. Jogar os dados e mover seu carro.

## Escolhendo seus dados

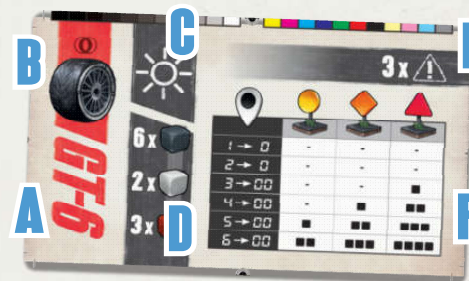
Durante seus turnos, os jogadores usam dados para acelerar, frear e manter a velocidade na pista. Desde que você siga algumas regras simples, pode combinar esses dados como achar melhor. Ser criativo nas combinações de dados é a chave para a vitória!

Durante a partida, os jogadores podem encontrar todas as informações de que precisam sobre seus carros nos seus Painéis.

## O Painel

O Painel indica o tipo do seu carro (A), além dos Pneus que está usando (B) e as condições atuais do clima (C).

Durante uma corrida, isso se traduz em quantos dados o jogador tem à sua disposição (D), o número de resultados ⚠ que o jogador pode rolar antes de Perder o Controle (E) e as consequências disso (F) (veja a página 16). Qualquer Dano sofrido durante a corrida também será mostrado no Painel com Fichas de Dano e pode modificar esses valores.



## EXISTEM DOIS TIPOS DE PNEUS

- **Pneus para Asfalto:** pneus com desempenho muito bom em condições secas, mas perdem a aderência na chuva.
- **Pneus para Chuva:** pneus que mantêm boa aderência em condições chuvosas, mas não têm desempenho tão bom quanto os Pneus para Asfalto em condições secas.

Você pode mudar seus Pneus ou fazer reparos durante uma corrida fazendo um Pit Stop, o que permite a você trocar seu Painel por outro da sua cor e/ou remover quaisquer Fichas de Dano (veja a página 18).

### Painel Padrão - "Pneus para Asfalto em condições Ensolaradas":

- O jogador tem à sua disposição seis Dados de Marcha (pretos), dois Dados de Velocidade (brancos) e três Dados de Freio (vermelhos).
- O jogador Perde o Controle se obtiver 3 sinais de alerta ⚠ (veja Perda de Controle).
- A tabela indica as consequências de uma Perda de Controle.



Durante seu turno, um jogador pode usar quantos dados seu Painel permitir. Entretanto, cada dado individual só pode ser usado uma vez por turno.

- Os dados pretos ou dados de "Marcha" são usados para acelerar ou desacelerar progressivamente.



- Os dados brancos ou dados de "Velocidade" são usados para manter a velocidade.



- Os dados vermelhos ou dados de "Freio" são usados para freadas fortes, desacelerando seu carro mais de uma marcha por vez.



Todos os dados têm sinais de alerta ⚠️. Esses sinais não têm efeito até que o jogador acumule o número mostrado no Painel durante seu turno. Nesse caso, ele perde o controle do carro! (Veja Perda de Controle.)

Você pode acelerar, desacelerar, frear e deslizar em qualquer combinação que quiser durante seu turno para tirar o máximo do seu carro!

Para ajudar a planejar suas trajetórias, os jogadores podem colocar os dados na pista para indicar seu movimento no turno.



**Exemplo:** aqui podemos ver que o Piloto Azul vai frear quando entrar na primeira curva. Então, ele vai acelerar quando sair da curva, movendo-se para a pista interna, preparando-se para a próxima curva!

## Regras para Uso dos Dados

### I. DADOS DE MARCHA PRETOS

Os Dados de Marcha são usados para mover o carro enquanto este acelera ou desacelera progressivamente.

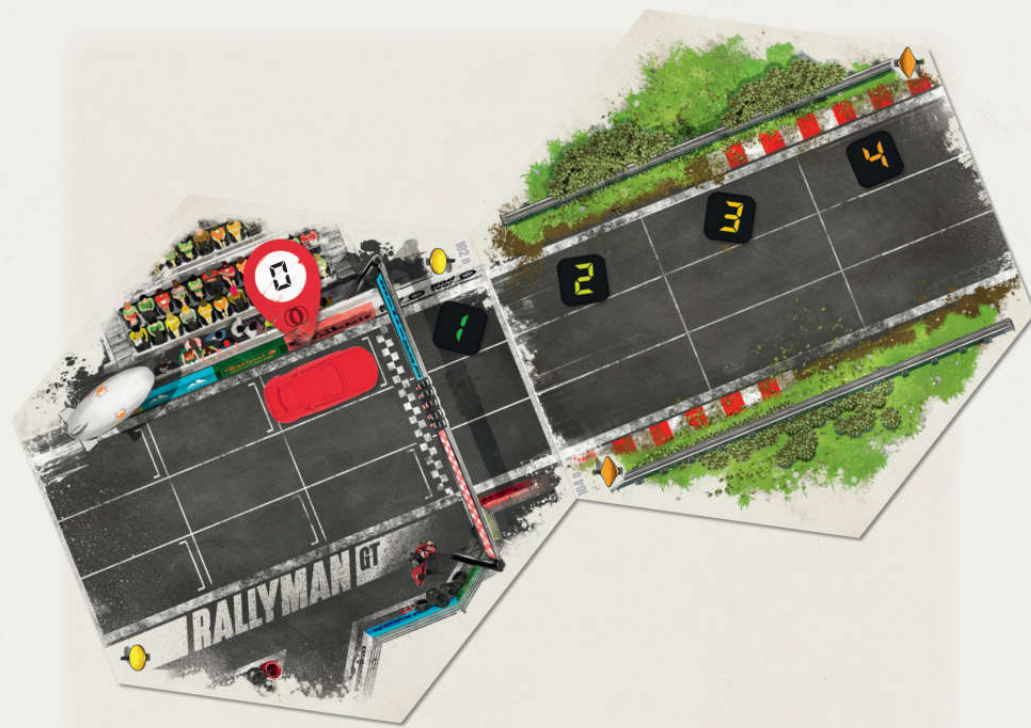


Os dados pretos representam as marchas do seu carro.

Subir ou descer pelos Dados de Marcha é muitas vezes chamado "mudar de marcha" ou "estar em" uma certa marcha.

Cada dado permite a você avançar seu carro um espaço, não importa o resultado da rolagem (número ou ⚠️).

Os Dados de Marcha devem ser jogados em ordem crescente ou decrescente.

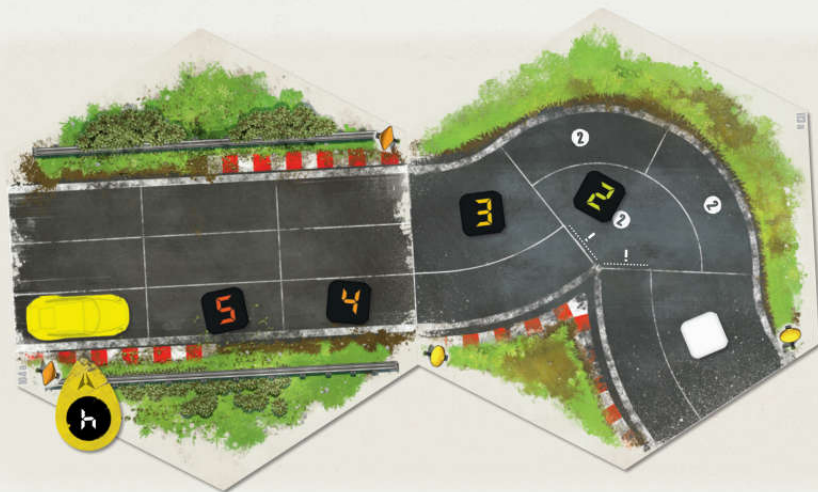


**Exemplo:** Rafael começa a corrida em velocidade 0. Ele deve usar seus Dados Pretos com valor de 1 para colocar seu carro em 1ª Marcha. Ele pode então avançar para a 2ª Marcha, e assim por diante.

Porém, quando começar seu turno em uma velocidade maior que 0, seu primeiro dado pode ser:

- uma Marcha acima da sua Marcha inicial;
- a mesma Marcha que sua Marcha inicial;
- uma Marcha abaixo da sua Marcha inicial.






**Exemplo:** é o turno de Leandro. Ele está atualmente em 4ª Marcha. Ele decide começar com os dados de 5ª Marcha antes de desacelerar para 4ª, então 3ª e 2ª enquanto se aproxima de uma curva fechada.

## 2. DADOS DE VELOCIDADE BRANCOS

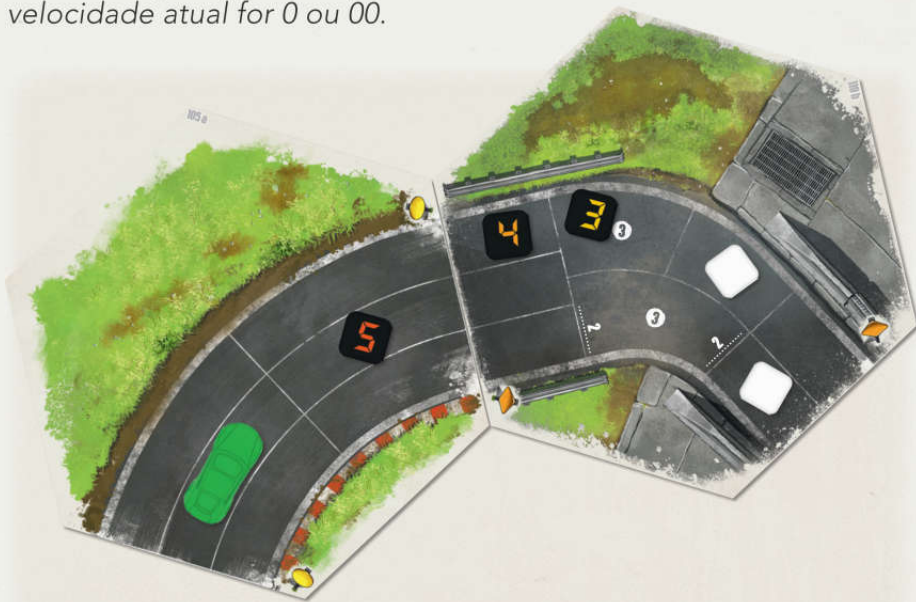
Os Dados de Velocidade são usados para mover o carro mantendo a mesma velocidade.



Cada Dado de Velocidade permite a você avançar seu carro um espaço enquanto mantém a Marcha atual, seja qual for o resultado da rolagem (face em branco ou ) .

Um Dado de Velocidade pode ser usado no começo do seu turno, durante o movimento ou no final do seu turno. Você pode até escolher usar apenas Dados de Velocidade durante seu turno. Como alternativa, você pode alternar entre dados brancos e pretos como achar melhor.

**Observação:** você não pode usar um Dado de Velocidade se sua velocidade atual for 0 ou 00.



**Exemplo:** Diego entra em uma curva complicada em 3ª Marcha e usa seus Dados de Velocidade brancos para manter a velocidade em vez de acelerar.

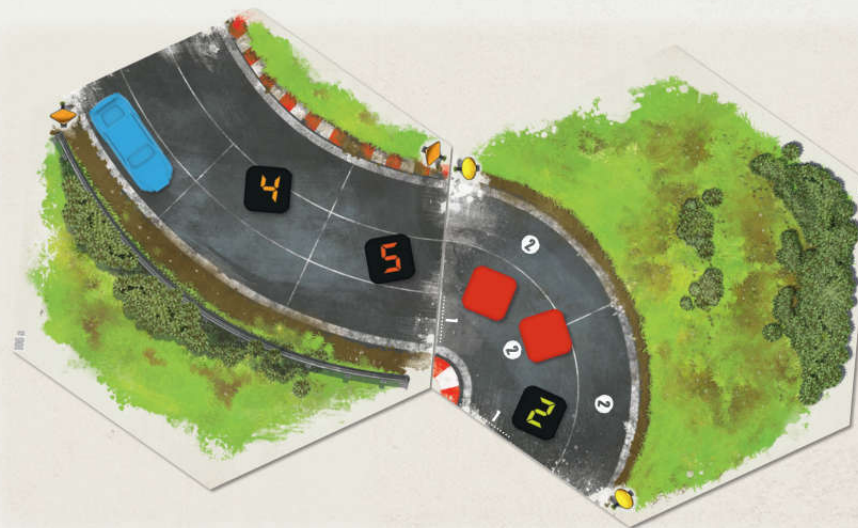
## 3. DADOS DE FREIO VERMELHOS



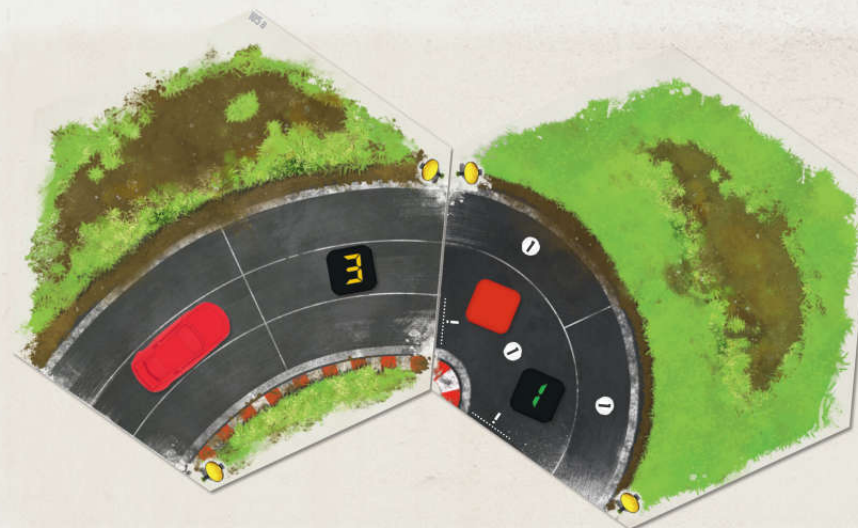
Os Dados de Freio são usados para reduzir drasticamente a velocidade quando combinados com outro dado.

Usar um ou mais Dados de Freio vermelhos combinados com um Dado de Marcha preto permite a você avançar um espaço enquanto reduz sua velocidade em mais de uma Marcha.

Para fazer isso, você deve jogar um número de Dados de Freio igual ao número de marchas que quer "pular" juntamente com o Dado de Marcha da velocidade para a qual você quer desacelerar.



**Exemplo:** Gabriela freia antes de uma curva, indo da 5ª para a 2ª Marcha. Para fazer isso, ela vai ter que rolar seu Dado de 2ª Marcha, junto com dois Dados de Freio, já que está pulando 2 Marchas (4ª e 3ª).



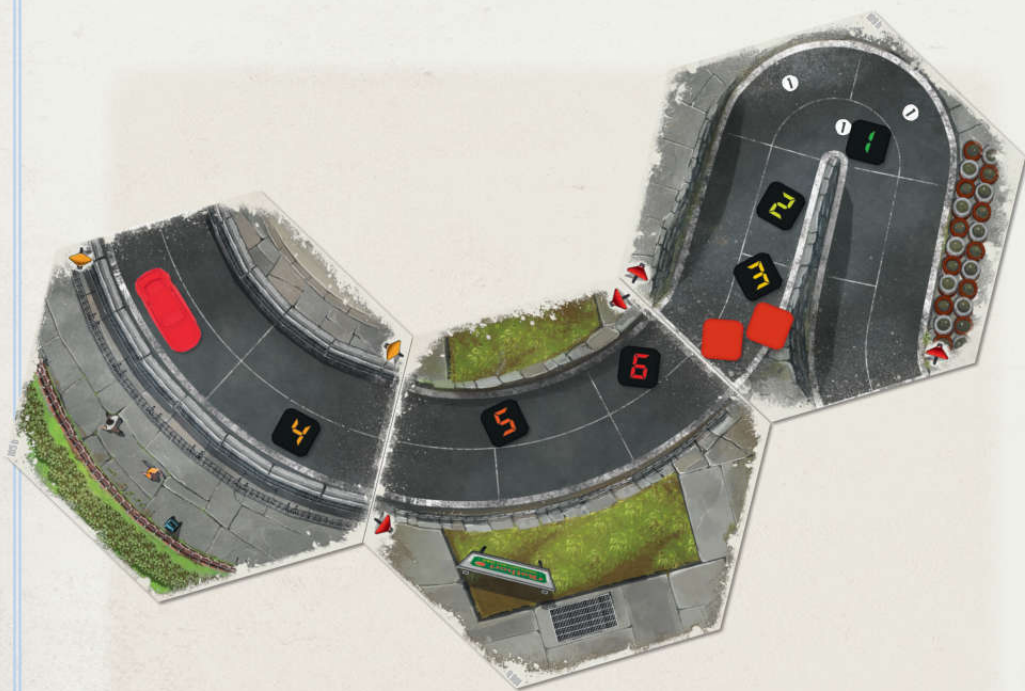
**Exemplo:** Carlos freia antes de uma curva, indo da 3ª para a 1ª Marcha. Ele vai ter que rolar seu Dado de 1ª Marcha junto com um Dado de Freio, já que está pulando uma Marcha (2ª Marcha).

**Observação:** um jogador não pode usar dados para reduzir sua velocidade para "0" — a velocidade mínima é 1ª Marcha.



## REUNINDO TUDO

Ao combinar diferentes dados de forma inteligente, você pode superar qualquer obstáculo que a pista — ou seus oponentes — possam oferecer. Você pode até acelerar e desacelerar com seus Dados de Marcha no mesmo turno. Mas lembre-se da regra de ouro: cada dado só pode ser usado uma vez por turno.



**Exemplo:** Paulo começa seu turno em 4ª Marcha. Ele então usa os dados de 4ª Marcha para começar seu movimento, acelerando para a 6ª. A seguir, ele usa dois Dados de Freio para desacelerar para a 3ª Marcha antes de chegar a uma curva. Ele então escolhe desacelerar ainda mais, passando pela 2ª e indo para a 1ª. Isso significa que ele deve jogar por último na próxima rodada, mas está em boa posição para seu próximo turno: o carro dele está bloqueando um espaço de curva estratégico, o que pode dificultar as coisas para os outros jogadores. É claro que, se quisesse, ele poderia usar seus Dados de Velocidade para continuar se movendo em 1ª Marcha.

**Observação:** você deve mover seu carro pelo menos um espaço por turno, se puder.

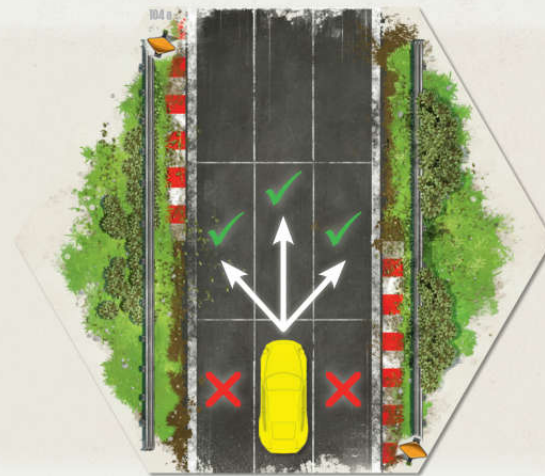
## As Regras da Pista

Como uma pista nunca é uma linha reta e você dividirá a pista com outros pilotos, há algumas regras que você deve manter em mente enquanto planeja sua estratégia!

### Movimento

**Só pode haver um carro de cada vez em qualquer espaço.**

Os carros devem sempre se mover para frente, seja em linha reta (na mesma faixa) ou diagonalmente (trocando de faixa), mas nunca lateralmente.



Você pode trocar de faixa quantas vezes quiser durante seu movimento.

**Observação:** em Rallyman: GT, a borda de uma peça sempre representa a borda de um espaço.

## Curvas

Espaços de "Curva" têm restrições especiais, representadas por um número e/ou um sinal de alerta ⚠️.

### CURVAS NORMAIS

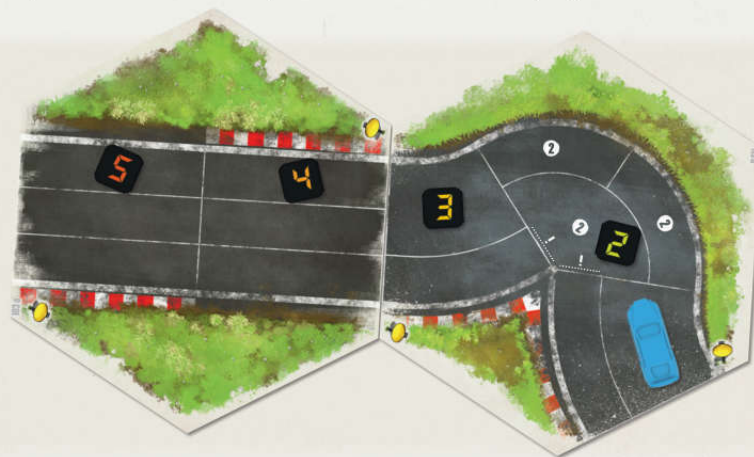
Suas pistas vão incluir muitas curvas normais. Pilotar por elas com eficiência pode lhe dar uma grande vantagem.

**Um número dentro de um círculo,** colocado no centro de um espaço, indica a maior Marcha em que um jogador pode estar enquanto ocupa esse espaço.

É claro, você pode estar em uma Marcha menor que a indicada sem penalidade.

Entrar nesse espaço em uma Marcha maior que a indicada resulta em Perda de Controle imediata.

Você pode acelerar enquanto deixa esse espaço.



**Exemplo:** André entra em um espaço de Curva. O limite de velocidade mostrado no centro do espaço é "2" e ele está em 2ª Marcha no momento. Portanto, ele não sofre penalidade e acelera para 3ª quando deixa o espaço de Curva.





## CURVAS PERIGOSAS

Curvas perigosas são um pouco mais arriscadas. Você vai precisar escolher entre lidar com elas a uma velocidade menor ou arriscar para ficar à frente dos seus oponentes.

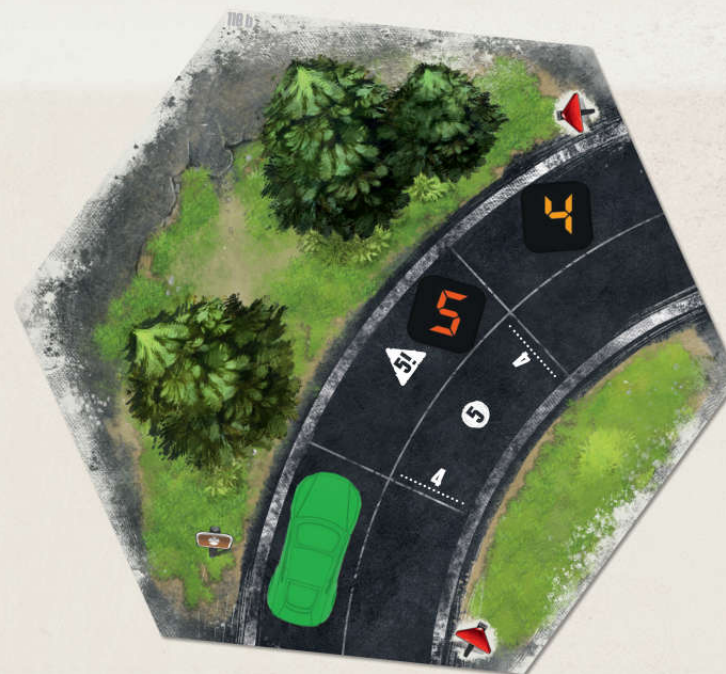
Um número dentro de um triângulo com um "!" colocado no centro de um espaço indica a maior Marcha em que um jogador pode estar enquanto ocupa esse espaço.

Porém, se um jogador ocupar esse espaço na maior velocidade permitida, ele deve adicionar imediatamente um ⚠️ ao resultado da sua rolagem. Esse ⚠️ adicional pode causar uma Perda de Controle imediata, dependendo dos resultados das rolagens anteriores no turno.

É claro, você pode estar em uma Marcha menor que a indicada sem penalidade.

Entrar nesse espaço em uma Marcha maior que a indicada resulta em Perda de Controle imediata.

Você pode acelerar enquanto deixa esse espaço.



**Exemplo:** Karen entra em um espaço de curva com uma perigosa restrição de velocidade de 5! Ela está em 5ª Marcha quando entra, então não sofre Perda de Controle imediata. Porém, ela está na velocidade máxima permitida, portanto o espaço de curva a força a receber um resultado ⚠️ adicional além das suas rolagens de dados. Se ela já tiver alguns resultados ⚠️ nesse turno, isso pode ser um problema!



## CURVAS FECHADAS

Curvas particularmente fechadas exigem que você faça uma linha perfeita por elas, ou desacelere ainda mais.

Um número posicionado em uma linha pontilhada nas duas extremidades de um espaço — juntamente com um número circulado no centro — indica que, dependendo de como o jogador entra nesse espaço de curva, o limite de velocidade mostrado no centro do espaço pode mudar.

Se um jogador entrar em um desses espaços e sua trajetória o fizer cruzar a linha pontilhada diretamente (ou seja, pela mesma faixa), então o número mostrado no centro é substituído por aquele na linha pontilhada.



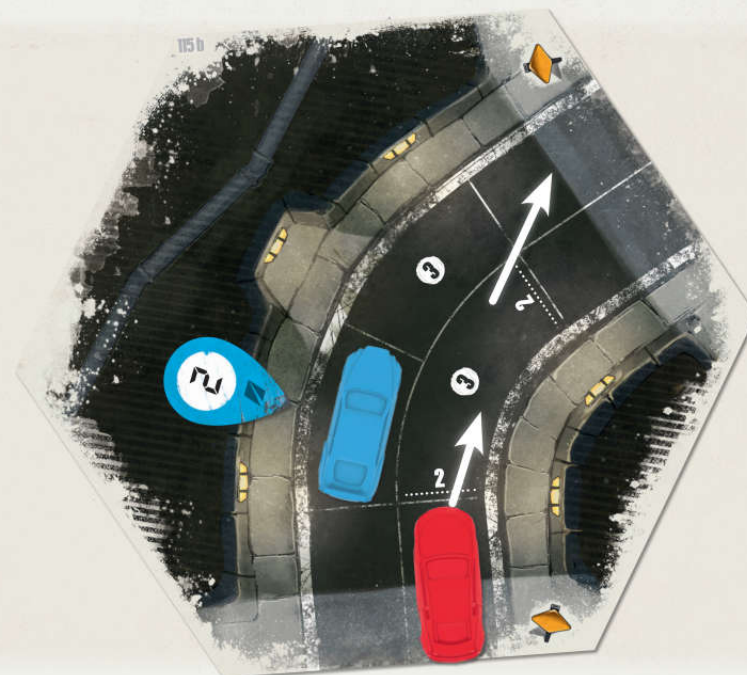
Além disso, se um jogador deixar esse espaço e sua trajetória o fizer cruzar a linha pontilhada diretamente (ou seja, sem trocar de faixa), ele deve tratar o próximo espaço como se tivesse uma restrição de velocidade igual ao número na linha pontilhada.

Entretanto, os jogadores podem evitar essas restrições entrando e saindo dessas zonas diagonalmente.

### A LINHA PERFEITA

Isso representa a ideia da "linha perfeita" usada em corridas reais. Entrando e saindo dessas curvas na diagonal, os jogadores podem fazer a curva com um ângulo muito menor. Quer dizer, se os oponentes tiverem deixado espaço suficiente, é claro!

**Observação:** o limite de velocidade no centro do espaço da curva sempre se aplica, mesmo se um jogador entrar nela diagonalmente.



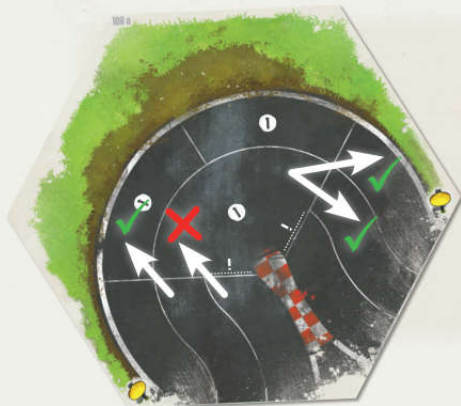
**Exemplo:** Eric está entrando em uma curva fechada. Seu oponente se colocou de forma que Eric deve cruzar a linha pontilhada diretamente, o que significa que Eric deve tratar o limite de velocidade do Espaço de Curva como um 2. Porém, como há um espaço no fim da curva, Eric pode sair dela se movendo diagonalmente. Como esse movimento não cruza a linha pontilhada diretamente, ele não precisa aplicar o mesmo limite de velocidade ao próximo espaço, o que significa que ele pode acelerar na saída e continuar com seu movimento.



Além disso, há curvas fechadas com um "!" nas duas extremidades do espaço em vez de um número. Seguindo as mesmas regras, um jogador cujo carro cruze a linha pontilhada diretamente enquanto entra ou deixa esse espaço deve adicionar imediatamente um ! ao resultado da sua rolagem. Estes são cumulativos, então cruzar as duas (e fazendo a curva BEM fechada) em um turno pode somar dois ! à rolagem de um jogador.

Como exemplificado acima, você pode entrar e sair desses espaços diagonalmente para evitar esses efeitos.



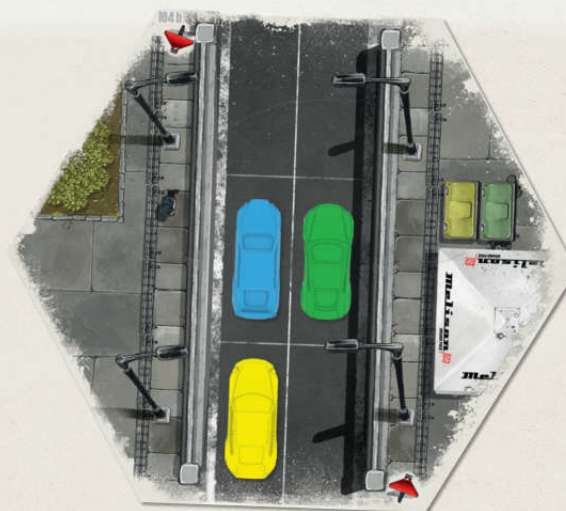


## CURVAS COM FAIXAS TRIPLAS

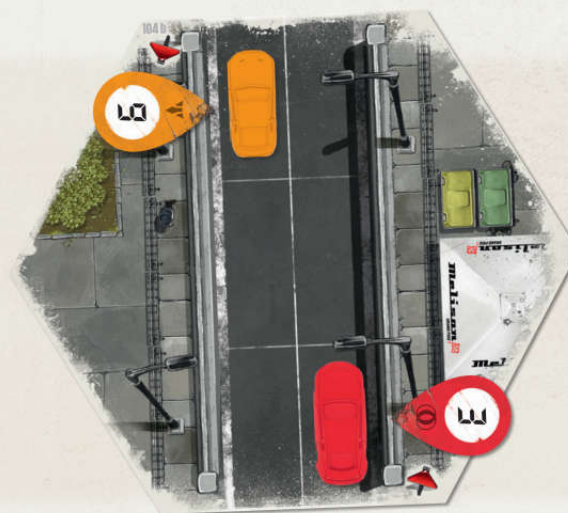
Curvas com uma faixa interna dupla (como a mostrada aqui) representam curvas particularmente fechadas. Em curvas assim, você não pode se mover para fora da faixa interna quando entra no espaço da curva. Você deve se mover diretamente para frente e, portanto, sofrer as penalidades mostradas.

## BLOQUEADO

Enquanto estiver se movendo, se não puder alcançar a velocidade necessária para ultrapassar outros carros na pista, ou se for impedido de outra forma, você está bloqueado. Seu movimento termina imediatamente no espaço e na marcha atuais - vire seu Marcador de Marcha para mostrar que completou seu turno.



**Exemplo:** aqui o carro Amarelo não pode ultrapassar os carros Azul e Verde, pois eles estão ocupando toda a pista.



**Exemplo:** aqui o carro Vermelho não pode ultrapassar, pois não tem espaço suficiente para acelerar e empilhar com o carro Laranja.

**Fique atento a tudo na pista: seus dados, as curvas e até seus oponentes podem ser usados em seu benefício.**

**Se pilotar com inteligência, você pode pegar um oponente desprevenido, abrindo caminho para o topo do pódio...**

**QUANDO VOCÊ TIVER PLANEJADO SEU TURNO,  
É HORA DE QUEIMAR BORRACHA!**

## CASOS ESPECIAIS

Tentamos dar a você o máximo de variedade possível com as peças de pista em Rallyman: GT, para que possa criar pistas de corrida realmente emocionantes! Também tentamos ser tão detalhados e precisos quanto possível ao explicar as regras de todos esses elementos. Porém, é possível que você encontre alguns casos incomuns que podem não ser cobertos especificamente aqui.

Em situações como essas, recomendamos usar a solução mais lógica possível. Se os jogadores não concordarem, façam uma votação. Se ainda não alcançarem um consenso, joguem uma moeda. Seja qual for o caso, não deixem um detalhe atrapalhar sua corrida!

## ULTRAPASSAGEM

Seus oponentes representam um desafio muito maior que qualquer curva! Ultrapassar os outros pilotos e impedi-los de bloquear seu caminho pode ser difícil...

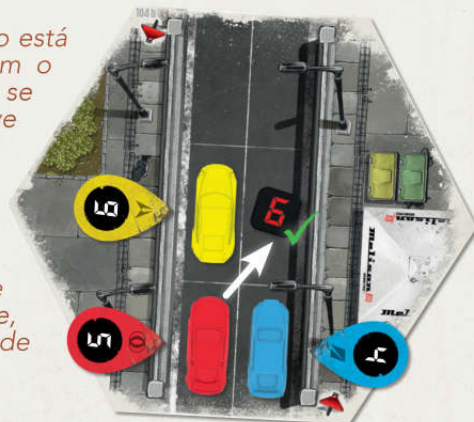
Para entrar em um espaço adjacente ao carro de outro jogador, você deve usar um Dado de Marcha igual ou maior que a Marcha atual do carro do oponente. Quando seu carro estiver ao lado dos carros deles, o resto do movimento deles pode ser em qualquer velocidade.

Por exemplo, um carro em 3ª Marcha pode estar emparelhado a um carro em 1ª, 2ª ou 3ª Marcha. Entretanto, ele não pode se mover para o lado de um carro em 4ª, 5ª ou 6ª Marcha.

Você pode ultrapassar se movendo diagonalmente entre dois carros.

**Exemplo:** o carro do jogador Vermelho está em 5ª Marcha quando emparelha com o carro Azul. Ele acelera de novo para 6ª e se move diagonalmente quando se move adjacente ao carro Amarelo. O jogador igualou ou superou as Marchas dos outros carros enquanto eles se movem, então pode ultrapassar.

Agora que o veículo dele está ao lado do carro Amarelo, o jogador pode continuar seu movimento normalmente, o que deve lhe dar uma chance de desacelerar antes do próximo turno!







## Rolando os dados e movendo seu carro

*Agora que sabe que dados vai usar, você quer ter cuidado OU quer arriscar tudo para deixar os oponentes comendo poeira?*

Quando tiver escolhido seus dados e os colocado na pista para planejar seu movimento, você deve escolher se vai rolar os dados um de cada vez ou todos de uma vez!

### I. ROLANDO OS DADOS UM DE CADA VEZ

*Essa é a opção segura. Ela não dá mais recompensas, mas se as coisas parecerem ruins, você pode encerrar seu movimento quando quiser para evitar sair da pista.*

Quando um jogador tiver planejado seu movimento, ele pode rolar os dados um de cada vez (exceto pelos Dados de Freio, que devem ser rolados ao mesmo tempo que um Dado de Marcha). O carro do jogador é movido um espaço da pista por dado rolado, seja qual for o resultado.



Nº 1



Nº 2



Nº 3



Nº 4



Nº 5



Nº 6?

*Rolar os dados um de cada vez permite aos jogadores ficar de olho em quantos sinais de alerta ⚠ eles rolam, permitindo-lhes encerrar seu turno prematuramente para evitar Perder o Controle.*



Quaisquer dados com resultado ⚠ são colocados de lado. Se um jogador atingir o limite de ⚠ mostrado no seu Painel, ele Perde o Controle (veja a página 16). Se isso acontecer, o carro dele é movido para o espaço onde aconteceu o ⚠ final, então resolve a Perda de Controle.

Não se esqueça de acrescentar qualquer ⚠ adicional que possa encontrar durante o movimento (como em espaços de curva) à sua rolagem.

## 2. PISANDO FUNDO!

Essa é uma opção arriscada, mas os riscos sempre são recompensados em Rallyman: GT! Rolar todos os dados ao mesmo tempo significa que você está assumindo um risco calculado, mas também significa que você poderá gerar Fichas de Foco, que podem ser muito úteis mais tarde.

Se achar que está com sorte, você pode escolher jogar todos os dados de uma vez! Isso é chamado "Pisar Fundo".

Para Pisar Fundo, um jogador planeja sua trajetória normalmente. Em seguida, ele marca o espaço em que seu movimento deve acabar com o Marcador de Marcha respectivo.

Finalmente, o jogador pega todos os dados que planejou usar e rola todos de uma vez.



Depois que rolar, ele confere os resultados. Se o jogador rolar menos que o limite de ⚠ mostrado no seu Painel, ele conseguiu! O jogador move seu carro para o espaço marcado com o Marcador de Marcha e seu movimento termina.

Não se esqueça de acrescentar qualquer ⚠ adicional que possa encontrar durante o movimento (como em espaços de curva) à sua rolagem.

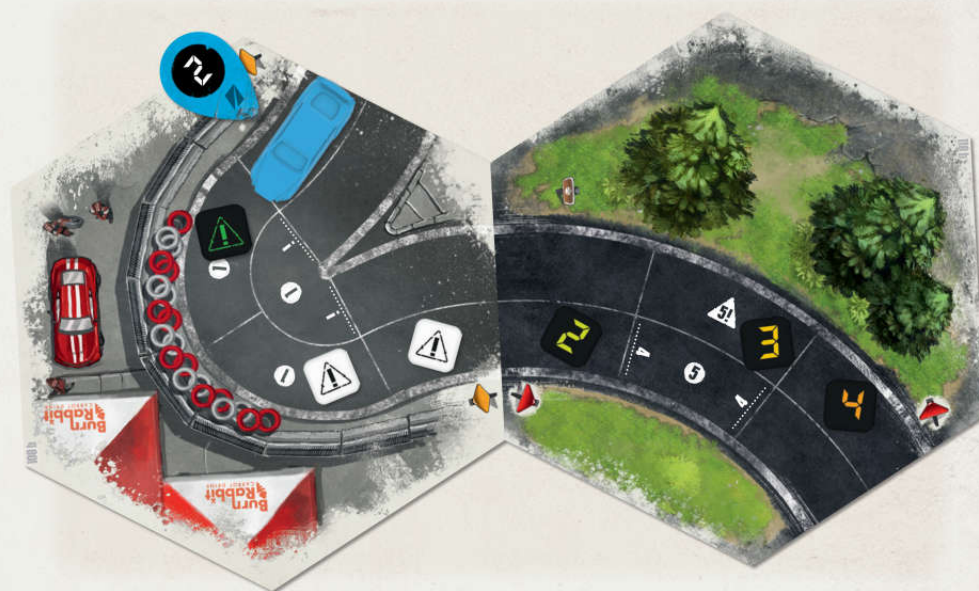
Se o resultado for igual ou maior que o limite de ⚠ mostrado no Painel do jogador, ele Perde o Controle!

Antes de Perder o Controle, o jogador deve primeiro pegar todos os dados que rolou (sem modificar os resultados) e colocá-los na pista como se estivesse planejando um movimento normal. Ele não tem que seguir o mesmo caminho que havia planejado originalmente, ou usar todos os dados originais, desde que sejam colocados dados suficientes para causar uma Perda de Controle.

Porém, os dados ainda devem ser colocados de acordo com as regras normais.

Depois que os dados forem colocados, a Perda de Controle será resolvida no espaço no qual o ⚠ que causou a Perda de Controle acontecer, seja porque ele foi rolado ou porque foi imposto por curvas ou outros efeitos.

Isso dá ao jogador algum poder de escolha em relação ao espaço e a que velocidade a Perda de Controle acontece (veja a página 16).



**Exemplo:** depois de planejar a trajetória, Guilherme decide Pisar Fundo! Ele sofre uma Perda de Controle na rolagem. Guilherme decide reorganizar sua trajetória, decidindo não avançar tanto na pista para evitar os efeitos de uma seção perigosa da pista (com um sinal vermelho) quando resolve sua Perda de Controle.

**Mesmo assim, não importa se sua rolagem foi ou não bem-sucedida. Pisar Fundo vai lhe conceder Fichas de Foco!**

## Fichas de Foco

Fichas de Foco representam a ousadia, habilidade e concentração do seu piloto! Elas podem ser coletadas durante uma corrida quando você realiza movimentos Pisar Fundo arriscados. Elas podem ser gastas mais tarde para garantir o sucesso até das manobras mais perigosas.

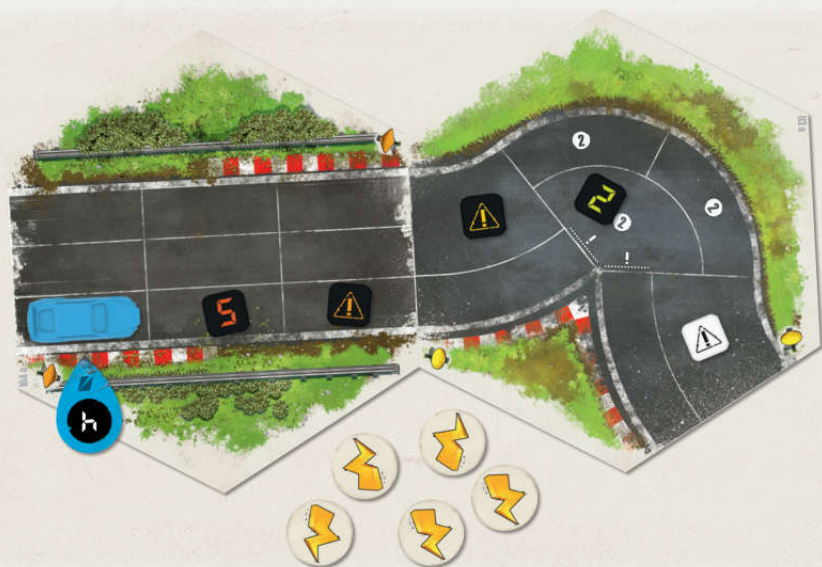




Você ganha uma Ficha de Foco para cada dado preto ou branco na sua rolagem Pisar Fundo (mesmo aqueles com um ⚠️). Essas fichas são tiradas da pilha e colocadas sobre a mesa.

Dados de Freio vermelhos não dão Fichas de Foco.

Pisar Fundo é o único jeito de ganhar Fichas de Foco.



No exemplo acima, apesar de o turno dele ter terminado com uma Perda de Controle, Guilherme ainda pega suas 5 Fichas de Foco. Elas vão ajudá-lo a voltar para a corrida depois da batida!

## USANDO FICHAS DE FOCO

Fichas de Foco permitem a você "garantir" seus dados. Isso quer dizer que você não precisa rolá-los, e, portanto, pode evitar quaisquer possíveis ⚠️.

Um jogador só pode usar Fichas de Foco nos seus dados quando os rolar um de cada vez, e não durante um movimento Pisar Fundo.

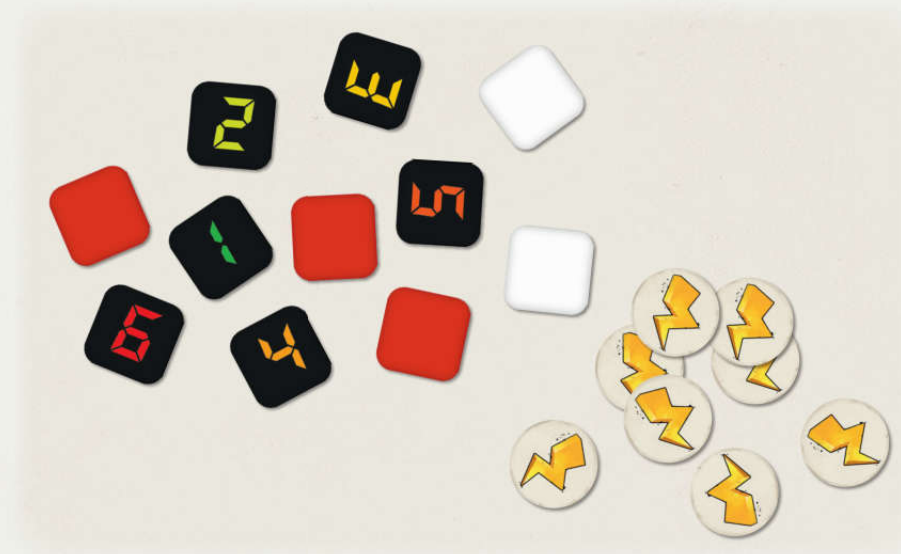
Os jogadores podem usar Fichas de Foco nos seus dados a qualquer momento antes que um dado seja rolado. Um dado rolado nunca pode ser modificado.

Geralmente é uma boa ideia usar Fichas de Foco quando você já rolou um número perigoso de ⚠️ durante seu turno para evitar sofrer uma Perda de Controle.

Um jogador pode garantir quantos dados quiser durante seu turno, desde que possa pagar por eles:

- Custa uma Ficha de Foco para garantir o primeiro dado de cada turno.
- Custa duas Fichas de Foco para garantir o segundo dado.
- Custa três Fichas de Foco para garantir o terceiro dado.
- E assim por diante...

Quando estiver garantindo um dado, o jogador deve descartar o número requerido de Fichas de Foco em uma das pilhas na mesa antes de tirar os dados da pista. Em seguida, ele pode continuar com o turno, rolando ou garantindo seus dados como achar melhor.



Uma Ficha de Foco não permite que você ignore um ⚠️ imposto por uma curva ou outros efeitos.

Os jogadores podem usar Fichas de Foco para garantir uma rolagem que envolva dados de Freio. Entretanto, você deve garantir todos os dados que forem parte dessa rolagem. Se o jogador não tiver fichas suficientes, ele não pode garantir essa rolagem.

Jonas quer garantir uma rolagem de frenagem envolvendo um dado de Marcha e dois dados de Freio. Há três dados nessa rolagem, então vai custar a ele 6 Fichas de Foco (1+2+3) para garanti-la. Se ele já tiver garantido outros dados nesse turno, isso vai custar ainda mais!

## PERDA DE CONTROLE

O automobilismo é um esporte intenso, e, no calor do momento, erros podem mandar você rodando para fora da pista! Isso pode fazer com que você perca um tempo precioso e pode danificar seu carro.

Se um jogador rolar o mesmo número ou mais ⚠️ que o limite indicado no seu Painel, ou se não respeitar o limite de velocidade em um espaço de Curva, ele Perde o Controle.

**Importante:** uma Perda de Controle sempre é resolvida no espaço no qual o último ⚠️ que causou a Perda de Controle foi obtido, tenha ele sido rolado no dado, recebido da pista, ou como resultado de outros efeitos.

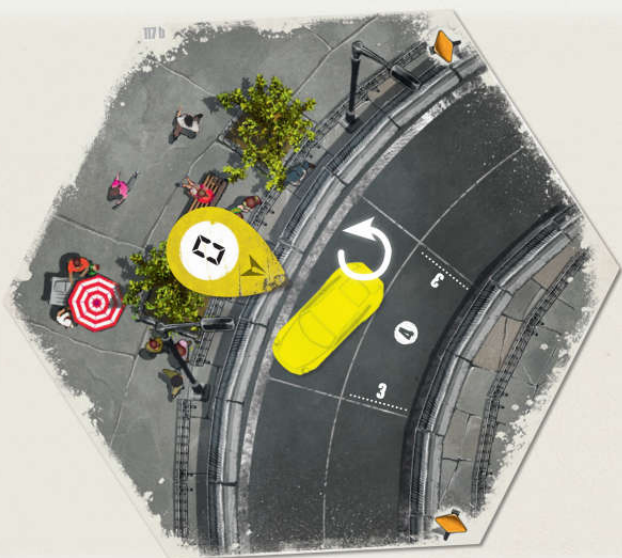
Uma Perda de Controle encerra o turno do jogador assim que ele resolver seus efeitos.



Para resolver uma Perda de Controle, o jogador confere seu Painel. Tanto a velocidade do carro quanto o Nível de Perigo da peça na qual aconteceu a Perda de Controle contribuem para seus efeitos.

A coluna à esquerda indica a Marcha em que o carro estava quando Perdeu o Controle. Ela vai indicar em que velocidade o carro do jogador vai ser colocado depois da Perda de Controle:

- **Marcha 0:** o carro derrapa! Vire o carro para o sentido errado da pista, mas deixe-o no espaço em que está. O jogador coloca seu Marcador de Marcha "0" ao lado do carro. O carro pode ser virado e jogado normalmente no próximo turno.

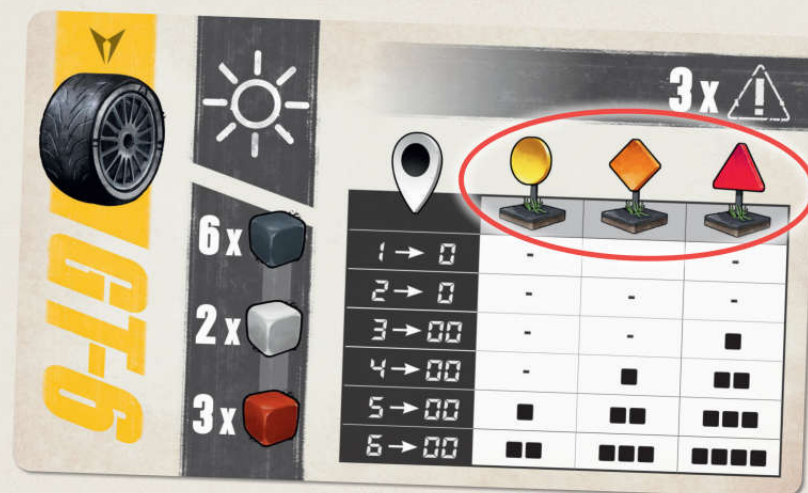


- **Marcha 00:** o carro derrapa para fora da pista! O carro é colocado ao lado da pista, o mais perto possível do espaço no qual aconteceu a Perda de Controle. Se esse espaço for no centro da pista, o jogador pode escolher de que lado saiu da pista. O jogador coloca seu Marcador de Marcha "00" ao lado do carro. Em seu próximo turno, o jogador pode colocar o carro de volta na pista, virado para o lado errado (veja acima) e colocar o Marcador de Marcha "0", mas não pode realizar mais nenhuma ação. O carro pode ser virado e jogado normalmente no próximo turno.

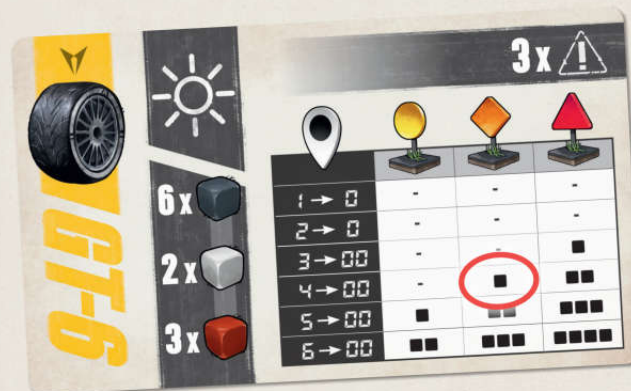


Se um jogador tentar levar o carro de volta para a pista e outro carro estiver ocupando o espaço, ele não pode voltar para a pista naquele turno! Vire o Marcador de Marcha "00" e perca mais um turno.

As três outras colunas indicam o Nível de Perigo da peça na qual aconteceu a Perda de Controle. Cada peça tem painéis coloridos nas extremidades da pista que indicam seu Nível de Perigo.



A velocidade do carro e o Nível de Perigo da peça vão indicar se o veículo sofre dano ou não. Para cada quadrado preto no espaço correspondente, o jogador deve comprar uma Ficha de Dano da sacola.



**Exemplo:** Léo Perde o Controle em 4ª Marcha e em uma peça com Nível de Perigo laranja. Portanto, ele deve comprar uma Ficha de Dano e pular seu próximo turno. O carro dele é colocado ao lado da pista, onde a Perda de Controle aconteceu, junto com o Marcador de Marcha "00", e ele compra uma Ficha de Dano.









## O JOGADOR PODE ENTÃO...

1. Colocar o Marcador de Marcha 0 ou 00 (dependendo da opção escolhida) ao lado do espaço onde seu carro terminou o movimento.
2. Colocar o carro em uma das três pistas da peça de Pit Stop (que não precisa ser adjacente ao local no qual o carro terminou seu movimento), como listado abaixo:

## FAIXAS DO PIT STOP

- **Troca de Pneus** : essa faixa permite ao jogador trocar seus Pneus, trocando seu Painel por outro da mesma cor e categoria, mas com um tipo de Pneu diferente.



Coloque o Marcador de Marcha 0 ao lado da pista se escolher essa ação. O jogador pode colocar seu carro de volta na pista no começo do seu próximo turno e se mover normalmente.

- **Reparos**: essa faixa permite ao jogador remover Fichas de Dano do seu Painel. O jogador tira todas as Fichas de Dano do seu Painel e as coloca de volta no saco de Fichas de Dano, misturando bem.



Coloque o Marcador de Marcha 00 ao lado da pista se essa opção for escolhida. Durante seu próximo turno, o jogador pode apenas trocar o Marcador de Marcha 00 por um Marcador de Marcha 0 e colocar seu carro de volta na pista. Ele pode jogar normalmente no turno depois desse.

- **Reparos e Troca de Pneus**: essa faixa permite ao jogador trocar seus pneus e fazer reparos. O jogador tira todas as Fichas de Dano do seu Painel e as coloca de volta no saco de Fichas de Dano, misturando bem. Em seguida, ele pode trocar seu Painel por outro da mesma cor e categoria, mas com um tipo de Pneu diferente.



Coloque o Marcador de Marcha "00" ao lado da pista se essa opção for escolhida. Durante seu próximo turno, o jogador pode apenas trocar a ficha 00 por uma ficha 0 e colocar seu carro de volta na pista.

Se um jogador tentar levar o carro de volta para a pista e outro carro estiver ocupando o espaço, ele não pode voltar para a pista naquele turno! Vire o Marcador de Marcha 00 e perca mais um turno.

**Observação:** como *Perder o Controle* encerra seu turno, você não pode fazer um Pit Stop imediatamente depois de *Perder o Controle*.



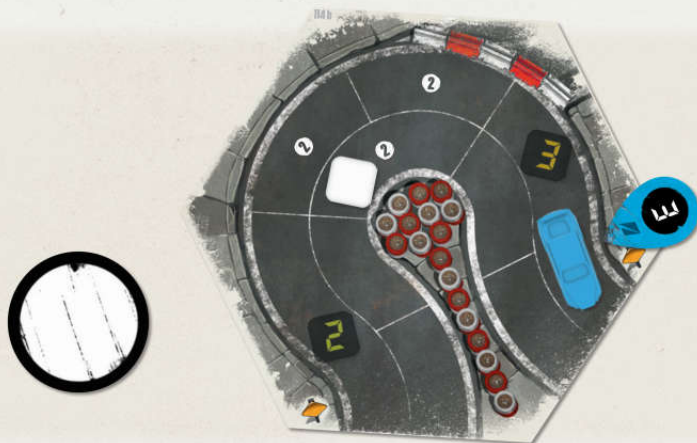


## Fim do Turno

### O TURNO DE UM JOGADOR TERMINA QUANDO...

- Ele termina sua ação de movimento.
- Ele é bloqueado.
- Ele Perde o Controle.

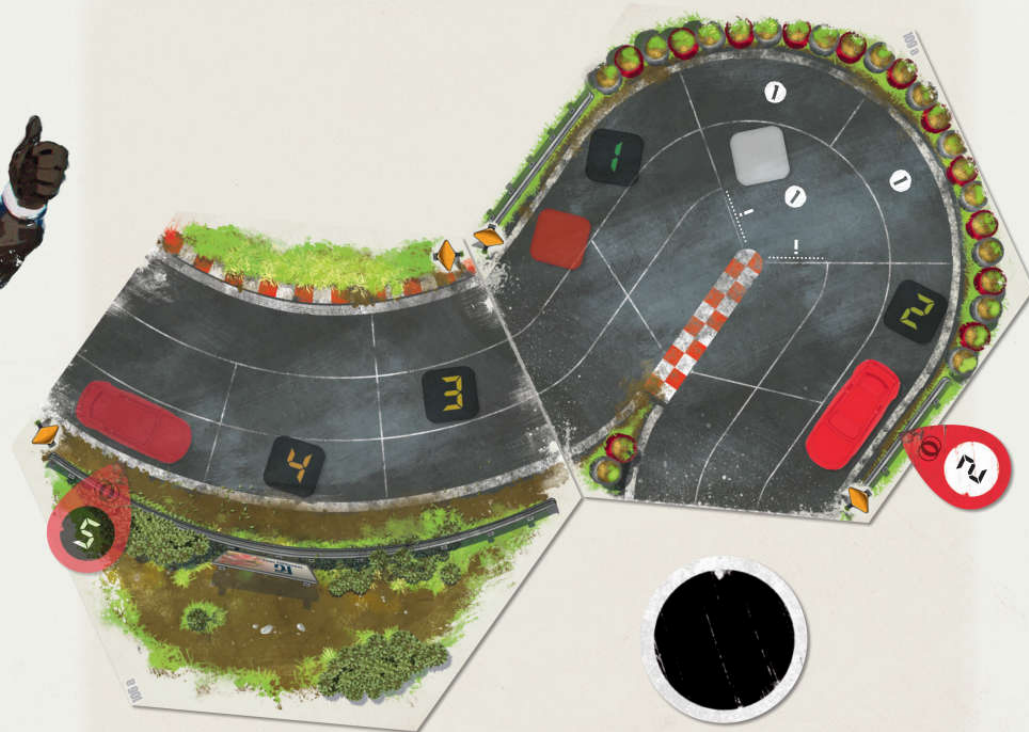
Seja qual for a causa, o jogador coloca um Marcador de Marcha mostrando sua velocidade final e a cor da próxima rodada ao lado do seu carro.



Se o jogador não Perder o Controle, ele coloca um Marcador de Marcha igual ao valor do último Dado de Marcha (preto) que ele rolou nesse turno.

Se o jogador só tiver usado Dados de Velocidade (brancos) nesse turno ou não tiver se movido porque estava bloqueado, ele mantém o mesmo Marcador de Marcha, virando-o para a cor da próxima rodada.

Se o jogador tiver Perdido o Controle nesse turno, ele coloca um Marcador de Marcha 0 ou 00, dependendo dos resultados da Perda de Controle.



**Exemplo:** Paulo começa seu turno na 5ª Marcha em uma rodada preta. Depois de se mover com sucesso, termina o turno na 2ª Marcha. Ele coloca seu 2º Marcador de Marcha com o lado branco para cima, indicando que já jogou seu turno.

Quando todos os jogadores tiverem realizado seus turnos da rodada (todos os Marcadores de Marcha estão mostrando uma cor diferente da do Marcador de Rodada), o Marcador de rodada é virado. Uma nova rodada começa com os jogadores determinando a nova ordem de jogo e a corrida continua!

## Fim da Partida

Uma partida de *Rallyman: GT* é composta de uma ou mais voltas no circuito escolhido.

O primeiro jogador a cruzar a linha durante seu turno é o vencedor!

Vocês podem continuar a corrida para que os outros corredores concorram pelo 2º, 3º, 4º lugares e assim por diante.

**PARABÉNS PELA VITÓRIA!**



# REGRAS AVANÇADAS

Quando estiverem familiarizados com as regras de Rallyman: GT, vocês podem tentar essas regras adicionais!

## Preparando a Corrida

Vocês podem decidir começar a corrida nas condições de clima que preferirem: **Ensolarado** ou **Chuva**.

Nesse caso, vocês também podem deixar os Pilotos escolherem com quais Pneus querem começar.

Tenham certeza de que todos os jogadores tenham seus Painéis virados para o lado do clima correto no começo da corrida!

## Largada Rápida

Com a Largada Rápida, você pode ir direto para a 2ª Marcha em vez da 1ª Marcha quando começar do 0.

Quando um jogador começa seu turno na Marcha 0, ele pode ir direto para seus Dados de 2ª Marcha, ignorando as regras padrão e pulando a 1ª Marcha.

Quando o jogador resolver seu movimento, seja rolando um dado de cada vez ou Pisando Fundo, confira o resultado do Dado de 2ª Marcha: se for um ⚠️, o turno do jogador termina imediatamente. Ele avança um espaço e termina seu turno em 2ª Marcha. Ele não Perde o Controle.

Se o jogador estava Pisando Fundo e fosse Perder o Controle além desse efeito, a Perda de Controle é ignorada.

**Observação:** você pode fazer uma "Largada Rápida" na linha de largada ou quando voltar de uma Perda de Controle.

Você pode garantir o Dado de 2ª Marcha com Fichas de Foco.



## Etapa de Qualificação

Para se prepararem para uma corrida particularmente importante, vocês podem decidir jogar uma rodada de qualificação em vez de sortear a ordem inicial.

Cada jogador completa uma volta na pista usando as Regras Solo abaixo. O jogador com o melhor tempo de volta começa na Pole Position. O jogador com o segundo melhor tempo começa na segunda posição, e assim por diante.

*Se os jogadores tiverem suas próprias cópias de Rallyman: GT, eles podem fazer suas voltas de qualificação antes da corrida, poupando algum tempo para o evento principal!*

## MODO SOLO

No Modo Solo, há apenas você na pista. Leve suas habilidades de pilotagem e sua sorte ao limite para conseguir a melhor pontuação possível!

## Preparação

Siga as etapas de preparação normais como descritas no começo deste livro. Você vai precisar de uma folha de pontuação para marcar o seu tempo. Você pode fazer uma cópia da folha de pontuação na página 23 ou baixá-la em nosso site: [www.galapagosjogos.com.br](http://www.galapagosjogos.com.br).

### Em sua folha de pontuação, anote:

- O nome da pista
- Sua escolha de Pneus
- Seu nome
- O clima
- A categoria do seu carro
- A data

## VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA COMEÇAR!

## Regras

O Modo Solo segue exatamente as mesmas regras que uma partida normal de Rallyman: GT, com duas exceções:

- Você não pode fazer Pit Stops
- Quaisquer Fichas de Clima compradas do Saco de Dano contam como uma Bandeira Verde.

**Observação:** normalmente, o clima é fixo nas voltas Solo. Se quiser, você pode incluir mudanças meteorológicas aleatórias na sua volta. Se fizer isso, ignore a regra acima.



## O Turno

Seu turno começa exatamente como em uma partida normal de Rallyman: GT. Você escolhe seus dados, rola-os e move seu carro.

Porém, no final do seu turno, depois de colocar seu Marcador de Marcha ao lado do seu carro, registre seu turno na folha de pontuação. A cada turno, marque a caixa correspondente à sua velocidade final (aquela indicada no seu Marcador de Marcha).

**Observação:** se estiver jogando com mudanças climáticas aleatórias, você pode escrever um E (Ensolarado) ou C (Chuva) em vez de um X em cada caixa, para indicar as condições naquele turno.

Cada turno vai adicionar tempo à sua pontuação. Quanto maior a Marcha em que terminar seu turno, menos tempo será adicionado.

Depende de você decidir quando forçar uma velocidade maior e quando demorar mais alguns segundos em um turno para ir com tudo no próximo!

## Fim da Partida

No final da partida, some os tempos totais de cada linha. Isso é igual ao número de vezes que você terminou um turno em uma Marcha específica multiplicado pelos segundos que isso representa. Quando tiver feito isso para todas as Marchas e somá-las, você tem seu Tempo de "Pista".

|            |  |   |                                       |                                  |                              |
|------------|--|---|---------------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| MÔNACO     | <input checked="" type="checkbox"/> ☀                  | <input type="checkbox"/> ☁                |                                       |                                  |                              |
| JCB        | <input checked="" type="checkbox"/> GT6                | <input type="checkbox"/> GT6 BOP          | <input type="checkbox"/> GT5          | <input type="checkbox"/> GT5 BOP | <input type="checkbox"/> GT4 |
| 09/08/2018 | <input checked="" type="checkbox"/> Pneus para Asfalto | <input type="checkbox"/> Pneus para Chuva | <input type="checkbox"/> Pneus Macios |                                  |                              |

|    | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | T7 | T8 | T9 | T10 | T11 | T12 |          |      |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----------|------|
| 6  | X  |    |    |    |    |    | X  | X  |    |     |     |     | x 0:10 = | 0:30 |
| 5  |    |    | X  | X  | X  | X  |    |    |    |     |     |     | x 0:15 = | 1:00 |
| 4  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     | x 0:20 = | :    |
| 3  |    | X  |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     | x 0:30 = | 0:30 |
| 2  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     | x 0:40 = | :    |
| 1  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     | x 0:50 = | :    |
| 0  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     | x 1:00 = | :    |
| 00 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     | x 2:00 = | :    |

|                    |                   |      |
|--------------------|-------------------|------|
| <b>RALLYMAN GT</b> | Tempo de Pista =  | 2:00 |
| MODO SOLO          | Segundos Ganhos = | :23  |
|                    | Tempo Final =     | 1:37 |

No exemplo acima, Carlos terminou em 6ª Marcha três vezes (no 1º, 7º e 8º turnos), o que soma um total de  $10 \times 3 = 30$  segundos ao seu tempo total.

## Ganhando Segundos

No final de uma volta Solo, você reduz seu tempo para cada Ficha de Foco que tiver. Assim, você decide se é melhor usar as Fichas de Foco para garantir dados ou para reduzir seu tempo geral.

Conte suas Fichas de Foco no final da volta. Cada ficha representa 1 segundo.

## Tempo Final

Para obter seu tempo final, subtraia os segundos ganhos com suas Fichas de Foco do seu tempo de pista. Esse é o tempo final da sua volta.

Anote seu tempo final no último espaço da sua folha de pontuação. Agora tudo que você tem que fazer é tentar melhorá-lo...

Há desafios solo acontecendo online todos os meses, nos quais os pilotos podem competir entre si pelo melhor tempo em uma pista específica. Não esqueça de visitar o site [holygrail.games](http://holygrail.games) ou outros grandes fóruns de jogos de tabuleiro para ver quais desafios estão à sua espera!





# MODO SOLO

## FOLHA DE PONTUAÇÃO

Você pode fazer uma cópia da folha de pontuação nesta página ou baixá-la em nosso site: [www.galapagosjogos.com.br](http://www.galapagosjogos.com.br)



|  |       |   |   |                                       |                                  |                              |
|--|-------|---|---|---------------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
|  | ..... | <input type="checkbox"/> ☀                  | <input type="checkbox"/> ☁                |                                       |                                  |                              |
|  | ..... | <input type="checkbox"/> GT6                | <input type="checkbox"/> GT6 BOP          | <input type="checkbox"/> GT5          | <input type="checkbox"/> GT5 BOP | <input type="checkbox"/> GT4 |
|  | ..... | <input type="checkbox"/> Pneus para Asfalto | <input type="checkbox"/> Pneus para Chuva | <input type="checkbox"/> Pneus Macios |                                  |                              |

|    | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | T7 | T8 | T9 | T10 | T11 | T12 |  |          |   |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|--|----------|---|
| 01 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:10 = | : |
| 02 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:15 = | : |
| 03 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:20 = | : |
| 04 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:30 = | : |
| 05 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:40 = | : |
| 06 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:50 = | : |
| 07 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 1:00 = | : |
| 08 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 2:00 = | : |



MODO SOLO

|                   |   |
|-------------------|---|
| Tempo de Pista =  | : |
| Segundos Ganhos = | : |
| Tempo Final =     | : |

|  |       |   |   |                                       |                                  |                              |
|--|-------|---|---|---------------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
|  | ..... | <input type="checkbox"/> ☀                  | <input type="checkbox"/> ☁                |                                       |                                  |                              |
|  | ..... | <input type="checkbox"/> GT6                | <input type="checkbox"/> GT6 BOP          | <input type="checkbox"/> GT5          | <input type="checkbox"/> GT5 BOP | <input type="checkbox"/> GT4 |
|  | ..... | <input type="checkbox"/> Pneus para Asfalto | <input type="checkbox"/> Pneus para Chuva | <input type="checkbox"/> Pneus Macios |                                  |                              |

|    | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | T7 | T8 | T9 | T10 | T11 | T12 |  |          |   |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|--|----------|---|
| 01 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:10 = | : |
| 02 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:15 = | : |
| 03 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:20 = | : |
| 04 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:30 = | : |
| 05 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:40 = | : |
| 06 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 0:50 = | : |
| 07 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 1:00 = | : |
| 08 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |  | x 2:00 = | : |



MODO SOLO

|                   |   |
|-------------------|---|
| Tempo de Pista =  | : |
| Segundos Ganhos = | : |
| Tempo Final =     | : |





# PRONTO PARA JOGAR

## PISTA 1



- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 1 x 103b
- 1 x 104b
- 2 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 109b
- 1 x 110b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 114b
- 1 x 115b

## PISTA 2

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 1 x 103a
- 2 x 104a
- 2 x 105a
- 1 x 106a
- 2 x 111a
- 2 x 112a
- 2 x 115a
- 1 x 116a
- 1 x 117a





## PISTA 3

- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 1 x 103b
- 1 x 104b
- 1 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 109b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 114b
- 2 x 115b
- 2 x 116b



## PISTA 4

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 2 x 103a
- 1 x 105a
- 2 x 106a
- 1 x 110a
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113a
- 2 x 115a
- 2 x 117a
- 1 x 118a





## PISTA 5



- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 1 x 103a
- 1 x 104a
- 1 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 106b
- 1 x 107b
- 1 x 108b
- 1 x 109b
- 1 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 113b
- 1 x 117b
- 1 x 118b
- 1 x 119b
- 1 x 120b

## PISTA 6

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 2 x 103a
- 2 x 104a
- 1 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 109a
- 1 x 111a
- 1 x 112a
- 1 x 113a
- 1 x 116a
- 1 x 117a
- 1 x 118a





## PISTA 7

- 1 x 101a
- 1 x 102b
- 2 x 103b
- 1 x 104b
- 1 x 105b
- 2 x 106b
- 1 x 107b
- 1 x 108b
- 1 x 109b
- 2 x 111b
- 1 x 112b
- 1 x 113b
- 1 x 114b
- 1 x 116b
- 1 x 117b



## PISTA 8

- 1 x 101a
- 1 x 102a
- 3 x 103a
- 3 x 104a
- 2 x 105a
- 1 x 106a
- 1 x 107a
- 1 x 110a
- 1 x 111a
- 1 x 113a
- 1 x 114a
- 1 x 117a
- 1 x 118a





