

GP PILOTOONS

Pin pole
A vida mais Doce!
www.pinpole.com.br

FUROU PNEU
VOLTE 6 CASAS

CHUVA
NÃO JOGUE
UMA RODADA

LARGADA
CHEGADA

ALTRAPASSAGEN!
AVANCE 4 CASAS

ACIONE O KERS
JOGUE O DADO
NOVAMENTE

ACELERE FUNDO!
AVANCE 6 CASAS

MARCADOR DE VOLTAS

JOGADOR 1	1	2	3	4	5
JOGADOR 2	1	2	3	4	5
JOGADOR 3	1	2	3	4	5
JOGADOR 4	1	2	3	4	5

SAFETY CAR
AVANCE APENAS
1 CASA NAS DUAS
PRÓXIMAS JOGADAS

GROSJEAN TE PEGOU!!!
FIQUE UMA RODADA
SEM JOGAR

PILOTOONS
COMPRE AGORA!

COMO JOGAR

1 - Imprima em papel com gramatura superior a 120g*

2 - Recorte e cole o dado nos locais indicados (Figura 1)

3 - Recorte e dobre as peças nos locais indicados conforme Figura 2

*Caso não tenha papel com gramatura superior a 120g, imprima em papel sulfite e cole numa cartolina.

REGRAS

Numero máximo de jogadores = 4

1 - Escolha sua peça.

2 - Cada jogador joga o dado. O jogador que tiver o menor número posiciona a peça na casa logo após a "largada". E assim, sucessivamente.

3 - Cada jogador joga o dado e anda as casas correspondentes ao número, cumprindo as ordens, caso pare em uma casa com instruções.

4 - Vence aquele que completar primeiro 5 voltas pelo circuito.

FIGURA 1

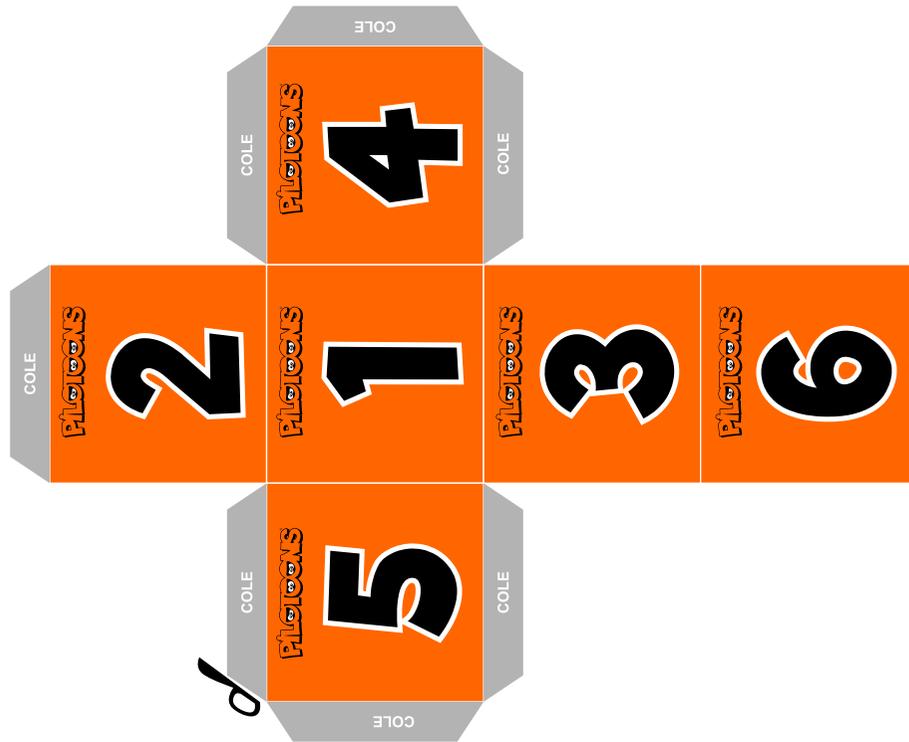
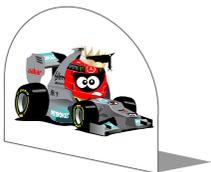


FIGURA 2

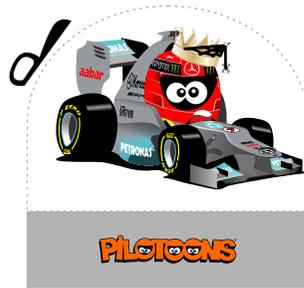
PARTE DE TRÁS



PARTE DA FRENTE



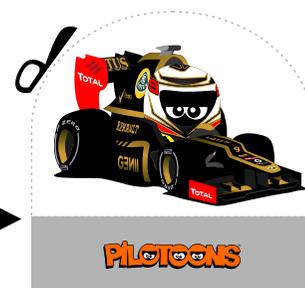
DOBRE →



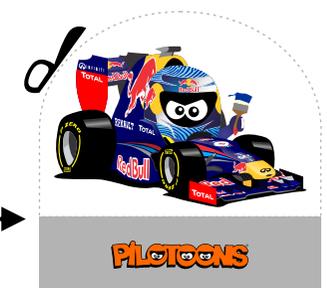
DOBRE →



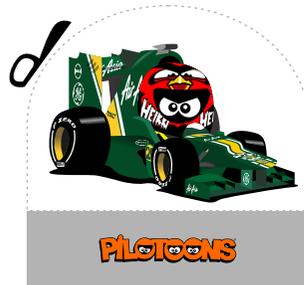
DOBRE →



DOBRE →



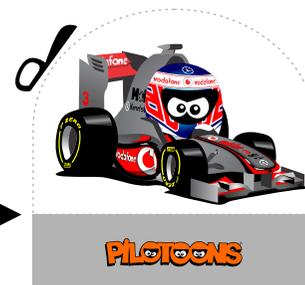
DOBRE →



DOBRE →



DOBRE →



DOBRE →

