

Ayrton Senna se dedicou à velocidade com garra e paixão, superando limites, quebrando recordes e, de certo modo, reinventando a arte de pilotar.

Sua primeira prova oficial foi aos 13 anos, em julho de 1974. Perfeccionista, sempre compenetrado, Senna entra para a Toleman em 1984. Estreou no GP do Brasil no autódromo de Jacarepaguá, Rio de Janeiro. Largou em 16º lugar e abandonou na oitava volta. Mesmo com a estréia nada animadora e um carro pouco competitivo, terminou o ano em 9º lugar na classificação geral, ao lado de Nigel Mansell, com 13 pontos.

Em 1985, Ayrton Senna alçou mais um vôo ao estrear na tradicional Lotus negra e dourada. Foi na Lotus que começou a surgir um novo e arrebatador estilo na Fórmula 1: o estilo Senna futuro rei da pole e das chuvas. No dia 21 de abril de 1985, dia de Tiradentes e do descobrimento do Brasil, Senna descobriu o caminho da vitória, vencendo o GP de Portugal.

Em 1987, mesmo com as portas abertas em todas as grandes equipes, manteve-se fiel à Lotus. Apesar do baixo rendimento do carro, Ayrton iniciou a série histórica de vitórias no badalado circuito de rua de Monte Carlo. Senna foi o único piloto brasileiro que venceu em Mônaco e bateu o recorde de Graham Hill, o Mister Mônaco, que já tinha vencido cinco vezes. Foram seis vitórias (cinco delas consecutivas, de 1989 a 1993). Nas ruas de Monte Carlo, Senna era tratado como príncipe. A pista estreita de Mônaco foi o palco principal dos shows de Senna.

A McLaren conseguiu convencê-lo a mudar de endereço. Em 1988, aos 28 anos, ele passou a "domar" a máquina McLaren.

Ayrton Senna pilotou o McLaren com paixão.

Piloto e carro pareciam uma coisa só. Nas pistas secas eram os favoritos. Nas molhadas, imbatíveis

Senna entrou na galeria dos melhores pilotos de todos os tempos e, em 1993, ano do tri, realizou seu grande sonho: venceu, pela primeira vez, o GP do Brasil, em Interlagos.

Ao perceber que a McLaren deixara de ser um carro de ponta, pela saída da Honda da F1, em 1994 transferiu-se para a Williams, equipe onde tinha feito seu primeiro teste na F1, onze anos antes.

Ao longo de sua carreira na F1, foram:

- 161 GP's disputados
- 41 vitórias
- 3 títulos mundiais (88, 90 e 91)
- 65 pole positions
- 614 pontos



GAME OFFICE
Caixa Postal n. 66.062
CEP 05315-970 - S. Paulo - SP



Gostaríamos muito de saber sua opinião sobre este jogo. Se você quiser, e puder, escreva para o endereço acima. Não deixe de colocar remetente e, por favor, informe sua idade.

REGRA

JOGO

AYRTON SENNA

THE KING OF MONACO

Ler com atenção os textos da tampa e do fundo da caixa, para se ambientar ao clima do jogo.

Objetivo

Vencer a corrida, após um número pré-combinado de voltas.

Conhecendo os componentes

Tabuleiro - representa parte do Principado de Mônaco.



Os carros só podem andar na área cinza da pista. Cada quadrado, inteiro ou não, é uma parte da pista.

Carros - são feitos em metal e usados um para cada jogador.

Dados especiais - cores e valores diferentes



branco - baixa velocidade (1,2,3)

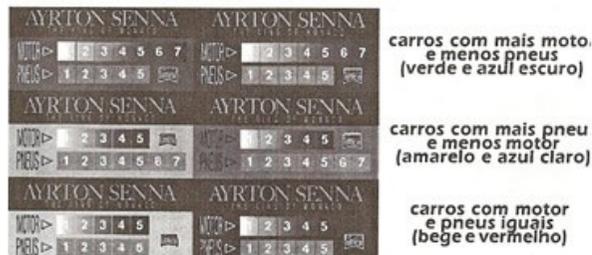


amarelo - média velocidade (3,4,5)



vermelho - alta velocidade (5,6,7)

Painéis - mostram motor e pneus de cada carro. Motor e pneus representam capacidades adicionais de aceleração e frenagem do carro. Existem 3 tipos de carros:



carros com mais moto e menos pneus (verde e azul escuro)

carros com mais pneu (amarelo e azul claro)

carros com motor e pneus iguais (bege e vermelho)

Marcadores em borracha (em forma de capacetes) - serão usados como "ponteiros" dos painéis.

Preparação

Deixar o tabuleiro entre os jogadores.

Cada jogador escolhe um carro, recebe seu painel e 2 marcadores. O carro fica no box da respectiva cor, o painel fica ao lado do jogador e os marcadores sobre o painel, na marca >. Os 3 dados ficam sobre o tabuleiro. Os componentes que não forem utilizados, saem do jogo.

A definição da ordem de largada é feita com os 3 dados. Cada jogador lança os dados. A posição ficará com quem obtiver a maior soma. Os carros são posicionados nas marcas de largada, conforme o sorteio (maior soma, mais na frente). Empates são resolvidos com novos lançamentos de dados entre os envolvidos.

Como jogar

É preciso, antes, combinar o número de voltas. Sugerimos 1, no máximo 2, para a primeira partida.

Cada partida é composta por rodadas, onde todos os jogadores têm sua vez de jogar. Em cada rodada, a ordem de jogar é definida pela posição dos carros ao final da rodada anterior: quem terminou a rodada anterior em primeiro lugar, joga a rodada seguinte em primeiro lugar, quem terminou em segundo, joga em segundo e, assim, sucessivamente. Quando lado a lado, estará na frente o carro que estiver do lado interno da pista.

Cada parte da pista corresponde a 1 ponto dos dados. Os carros só andam em linha reta, ou

para a frente, ou em diagonal (direita e esquerda). Não podem sair da pista ou bater (bater significa passar ou parar em parte da pista já ocupada por outro carro).

Na sua vez de jogar, para mover seu carro, o jogador pode escolher quantos e quais dados quer lançar. **Após a escolha, todos os dados lançados precisam ser usados.** Esta escolha define o tamanho da distância que o carro irá percorrer, por exemplo: pode ser muito longa (a soma dos 3 dados), longa (o dado vermelho ou a soma dos dados amarelo e branco), média (o dado amarelo), curta (o dado branco), etc...

Cada dado lançado dá direito, **se o jogador quiser**, a mudar a direção do carro em 45 graus. A mudança poderá ser feita antes ou no final do movimento de cada dado, mas nunca no meio. Não podem ser combinadas 2 mudanças simultâneas de direção, sem que haja movimentação do carro entre elas ($45 + 45 = 90$ graus).

As opções são inúmeras. Por exemplo:

a) o jogador lança apenas o dado amarelo e sorteia 3 - o carro deverá andar 3 partes - para a frente ou numa diagonal, mudando ou não de direção no início ou no fim do movimento;

b) o jogador lança os 3 dados e sorteia 1, 4 e 7 - o carro deverá andar 12 partes, podendo ser:

- 12 em uma mesma direção, ou
- 11 (7 + 4) na mesma direção e 1 em outra, ou
- 8 (7 + 1) na mesma direção e 4 em outra, ou
- 7 em uma direção e 5 (4 + 1) em outra, ou
- 7 em uma direção, 4 em outra e 1 novamente em outra.

Se o carro bater em outro, ambos estarão fora da corrida.

Se, o carro terminar o movimento fora da pista, significa que ele derrapou. Quando isto acontecer, o carro fica uma rodada sem se movimentar, voltando à pista na rodada seguinte, pela mesma parte que saiu e na mesma direção.

Quando terminar sua movimentação, o jogador passa a vez para o próximo. E, assim, sucessivamente. O jogo prossegue desta maneira, até que alguém ultrapasse a linha de chegada da última volta.

motor e pneus

Ao movimentar seu carro, o jogador pode fazer

uso dos recursos que dispõe: motor (aceleração) e pneus (frenagem).

- **motor**: ao concluir o movimento de um dado qualquer, se o jogador quiser avançar ainda mais partes com seu carro, sem alterar o sentido, ele pode fazê-lo. Para cada parte que avançar, o marcador avança uma casa no seu painel (isto significa que houve uma aceleração adicional, que está aquecendo o motor)

- **pneu**: de forma inversa, se o jogador quiser interromper o movimento de um dado qualquer, ele poderá fazê-lo - para cada ponto não usado do dado jogado, o marcador avança uma casa no seu painel (isto significa que houve uma frenagem adicional, que está desgastando os pneus)

O limite de aceleração ou frenagem é definido pelo próprio painel (varia de 5 a 7). Os recursos podem ser consumidos um a cada rodada, ou até todos numa única vez. A quantidade de vezes que os recursos podem ser acionados por rodada é dada pelo número de dados usados: 1 dado = 1 recurso, 2 dados = 2 recursos (iguais ou diferentes), etc...

Para repor os recursos gastos, no caso de partidas com mais que uma volta, o carro tem que ir o seu box respectivo para manutenção. Ao chegar na frente do box, pelo acesso específico, o jogador interrompe a jogada e "estaciona" seu carro. Os marcadores no painel voltam às posições originais. Na rodada seguinte, posiciona seu carro no acesso, na parte paralela ao box e retoma a corrida a partir deste ponto, voltando à pista.

Estes recursos são importantes para "ajustes finos" na movimentação, ajudando a equilibrar os azares dos dados.

Vácuo

Esta situação, tão comum numa corrida, também é simulada no jogo: se um carro, numa mesma rodada, mover-se 12 ou mais partes, em 1 ou mais sentidos e houver um outro carro imediatamente atrás dele no momento do início da movimentação, este outro carro avança uma parte, no sentido que estiver.

Vencedor

Será aquele que, em primeiro lugar, cruzar a linha de chegada.