GURU Joga

GUIA GRÁTIS EM PDF

Dinheiro e cofres do GTA 6

Códigos de cofre, métodos de grana e bugs, com o caminho de cada um.



30 dicas com passo a passo

Atualizado em 27/11/2026 · gurujoga.com

Guia de fã, sem ligação com a Rockstar Games. GTA é marca da Take-Two Interactive.

Dinheiro e cofres do GTA 6

Códigos de cofre, métodos de grana e bugs, com o caminho de cada um. Cada dica tem o link para a página com prints e o pino no mapa.

Outros códigos não confirmados (Belville, Key Lento, Mount Kalaga, orchard)

Ambrosia/Belville, Leonida Keys, Mount Kalaga, Kelly County · Cap. livre · Variada (carro único, cofres, mistério)

62412, 092319, 69185 e 360782, todos relatados por poucas fontes.

1. Belville: 62412
2. Key Lento: 092319 (6 dígitos)
3. Mount Kalaga: 69185
4. Father Scrumpy's: 360782

Atenção: Todos 'unconfirmed' no vicecitydb; o 360782 foi relatado por um único jogador.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/codigo-nao-confirmados/

Cheat de US$ 250.000 (só depois de zerar a história)

Celular (qualquer lugar) · US$ 250.000

Segundo o Dexerto, abrir o celular (D-pad cima), segurar L1/LB + R1/RB e digitar a sequência dá US$ 250.000. Só libera depois de terminar a história.

1. Termine a história principal.
2. Abra o celular com D-pad cima.
3. Segure L1/LB e aperte R1/RB.
4. Digite a sequência: cima, direita, baixo, esquerda, cima, esquerda, baixo, direita.

Atenção: Divergência forte: Red Bull, CheatCC e GTABoom dizem que não há cheats confirmados e que listas são códigos do GTA 5; o RankedBoost diz que usar impede de salvar depois. Trate como não verificado até testar.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-cheat-250k-pos-historia/

Alegado glitch de US$ 100 mil (vídeo, não verificado)

Desconhecido · Alegado US$ 100.000

Vídeo promete 'unlimited money glitch' de US$ 100.000 no PS5 e Xbox. Guias como Games.gg dizem que nenhum glitch está verificado e alertam para sobrescrever saves.

1. Assista ao vídeo e tente numa conta/save de teste, nunca no principal.

Atenção: Games.gg e RankedBoost dizem que não há glitch confirmado. O glitch do celeiro vermelho (Beebom) já está no painel.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-glitch-100k-video-nao-verificado/

Bug do pó, versão rápida: sem salvar e carregar

Galpão no condado (mesmo do bug do celeiro) · Cap. 2 · quase US$ 40 mil por van

Mesmo bug do galpão com a van de 10 vagas, mas o pó reaparece só de dirigir uns 15 segundos para longe. Menos de 2 minutos por van cheia, quase US$ 40 mil por venda.

1. Vá ao galpão do bug do pó e entre pela lateral.
2. Pegue todas as bolsas espalhadas e guarde na van branca à esquerda (porta traseira, 10 vagas).
3. Dirija uns 15 segundos para longe. Ir até a cerca que aparece no vídeo já basta.
4. Dê meia-volta: o pó reapareceu. Pegue de novo e repita até as 10 vagas encherem.
5. Venda no Depósito do Brian.

Atenção: Complementa o card 'Bug do pó no celeiro'. Lá o respawn era trocar de personagem ou se afastar uns 800 m; aqui bastam 15 s de carro.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/bug-po-versao-rapida/

Posto de pesquisa de caranguejos (CLEAVES, 0072, 0212)

Grassrivers, sudoeste dos pântanos de Pelican Valley · Cap. livre · Mais de $1.000 e a Crabshack VF5

PC, cofre com mais de $1.000 e doca com a Crabshack VF5.

1. PC do prédio principal: CLEAVES
2. Cofre: 0072 (pista 'double success', o dobro de 0036), pouco mais de $1.000 e o código da doca
3. Prédio no fim da doca: 0212, com a SMG Crabshack VF5

Atenção: Marcados como não confirmados. Uma busca disse que alguns guias erram usando 0072 na porta da doca; use 0212.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/codigo-crab-outpost/

Mergulho do tesouro com o Kenton

Key Lento · Cap. cap. 1+ · ~US$ 1.400 o 1º naufrágio

Barco e scanner emprestados para achar naufrágios.

1. Ache o Kenton no mapa.
2. Mergulhe onde o scanner apitar e entregue. Ele paga horas (do jogo) depois.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/kenton-mergulho/

Operação ilegal: Exotic Animals Front

Key Lento · Cap. cap. 1 · ~US$ 1.000 a 2.000

Cofre sem código + drogas para vender na Three Sheets Liquor.

1. Ícone Exotic Animals Front no mapa (loja Three Sheets Liquor).
2. Vá pela lateral direita até os fundos.
3. Passe pelo buraco no muro.
4. Derrube os 3 capangas e arrombe o cofre.
5. Venda as drogas ao Brian ou Donnie (cap. 1) ou ao Dunk (cap. 2).

Atenção: Também vale nas operações Fishing Shacks e Manatee Hotel.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/exotic-animals-front/

Método de US$ 13 mil no começo (armazém e caixa de correio do Jason)

Key Lento (início do jogo) · Cap. 1 · Cerca de US$ 13.000 (alegado)

Vários YouTubers citam cerca de US$ 13.000 saqueando um armazém no início, mais dinheiro livre na caixa de correio do Jason, sem luta.

1. Vá ao armazém indicado nos vídeos e pegue dinheiro, tijolos de cocaína e arma.
2. Venda a cocaína ao fence adequado.
3. Cheque a caixa de correio da casa do Jason.

Atenção: Valores auto-relatados pelos criadores; não verifiquei em jogo. Os vídeos variam entre US$ 12.520 e US$ 13.000.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-metodo-13k-armazem/

Tabela de fences: quem paga melhor por cada tipo de loot

Key Lento, Port Gellhorn, Vice City · Melhor preço por tipo de loot

Brian e Donnie (Key Lento) pagam as piores taxas; Dunk (Port Gellhorn) e Tyrone (La Perle) lidam com narcóticos; o Yasmani (Little Cuba) é o melhor para joias e notas marcadas, de US$ 10.000 a US$ 25.000 por joalheria.

1. Narcóticos: Tyrone (La Perle, desbloqueia em Here, Kitty Kitty no Cap. 3).
2. Joias e notas marcadas: Yasmani (Boobie Time, Cap. 3).
3. Primeiros loots: Brian (Lab Fees) ou Donnie (Clean Up After Donnie) no Cap. 1, mas com taxa baixa.
4. Venda de dentro do carro: ponha a bolsa no porta-malas e use o comando de venda no Partner Menu.

Atenção: O KeenGamer lista o Dunk como bom para narcóticos e joias na tabela, mas o texto diz que ele paga pouco.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-fences-melhor-comprador/

Cofre do hangar do Sundown Private Airfield (3718)

Leonard County · Cap. cap. 4 · Conteúdo do cofre e o rifle KZ-59

Cofre do estoque do Pilot Pete na missão Passing the Torch.

1. Entre na sala dos fundos
2. Pegue o KZ-59 da mesa
3. Abra o cofre com 3718

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/codigo-sundown-hangar/

Como assaltar lojas de conveniência sempre com sucesso

Leonida · Até alguns milhares por loja

Quase qualquer loja pode ser assaltada, mas costuma render no máximo alguns milhares. Os cofres internos podem exigir combinação achada por pistas.

1. Entre na loja, pegue o dinheiro e quebre cofres para loot maior.
2. Procure pistas ambientais ou NPCs para a combinação.
3. Deposite o dinheiro no caixa eletrônico antes de qualquer missão arriscada, pois dinheiro no bolso se perde ao ser preso ou morrer.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-lojas-conveniencia-sem-erro/

Contagem do mapa: 35 Smash 'n' Grab e 57 cofres

Leonida · Dinheiro e itens por cofre

A Gtabase lista 35 Smash 'n' Grab (joalherias e penhores) e 57 cofres; no 100% bastam 34 de 35 Smash e 8 vaults grandes. Cada cofre mostra segurança e conteúdo no mapa do jogo.

1. Abra o mapa e passe o cursor no marcador para ver a estimativa.
2. Faça Smash 'n' Grab em joalherias e penhores marcados.
3. Quebre cofres com a combinação que achar por pistas.

Atenção: Contagens podem mudar; páginas dos últimos dias.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-35-smash-57-cofres-contagem/

Roubar joalherias, casas de penhor e lojas

Leonida (marcadores na aba Robberies) · Cap. cap. 2 a 3 (meio do jogo) · $10.000 a $20.000 por joalheria (Beebom); lojas pequenas, poucos milhares

Smash 'n' grabs marcados no mapa; joalherias rendem mais.

1. Escolha a joalheria no mapa
2. Entre pelas áreas menos vigiadas (usando snap gun e key cloner nos capítulos do meio)
3. Pegue o loot e converta no fence; deposite o dinheiro no caixa

Atenção: GTABase não dá valores; Beebom dá a faixa de $10-20 mil.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/dinheiro-joalherias/

Brian's Lockup (7700) e loja do ácido (0420), missão Lab Fees

Leonida Keys, Key Lento · Cap. cap. 1 · Acesso ao Lockup

Códigos da missão Lab Fees do cap. 1 em Key Lento.

1. Loja: porta dos fundos, keypad 0420 (o balconista dá; está num bloco de notas)
2. Brian's Lockup: código 7700 para guardar o ácido
3. Esse Lockup também serve para vender loot do glitch do celeiro

Atenção: Confirmados no vicecitydb e no Beebom.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/codigo-brian-lockup/

Trailer queimado perto de Cottonmouth Lake (44017)

Leonida Keys, ilhota de areia ao sul de Cottonmouth Lake · Cap. livre · Cartão Los Santos Pounders

Cofre no trailer com cartão Los Santos Pounders.

1. Vá ao trailer
2. Ache o código 44017 entre os cartões-postais da parede
3. Abra o cofre

Atenção: Não confirmado. Uma busca diz que o cofre fica sob o micro-ondas.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/codigo-cottonmouth-trailer/

Illegal Operations (esconderijos de gangues)

Leonida inteira (Port Gellhorn, Vice City, Grassrivers, etc.) · Cap. livre · Dinheiro de cofres, drogas, relógios de luxo e variantes de armas únicas

39 operações ilegais pelo mapa para saquear, listadas em Robberies no mapa.

1. Abra Robberies no mapa e escolha uma operação
2. Elimine os guardas e pegue os itens-chave (cofres, drogas, itens únicos)
3. Leve as drogas a um fence para virar dinheiro
4. Deposite o dinheiro no caixa para não perder se for preso ou morto

Atenção: PowerPyx lista 39 (Kingfishers 3, Kolts 5, M7 2, La Polilla Negra 2, Final Chapter 4, San4San 5, PTT Youngin$ 2 mais uma da Ultimate Edition, Guardia Brothers 3, outros 13). Uma busca falou em 40, divergência de contagem. A página não traz regiões nem códigos.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/illegal-ops-visao-geral/

Bug do pó no celeiro vermelho

Leste de Hamlet (South Vice-Dale County) · Cap. cap. 2+ · ~US$ 40 mil por van cheia

Encha uma van de 10 espaços com pó, afaste-se, volte e ele reaparece. ~US$ 40 mil na 1ª viagem.

1. Pegue uma van de entrega (10 espaços) e registre na Pay 'n' Spray ou no Moses.
2. Vá ao celeiro vermelho a leste de Hamlet.
3. O celeiro visto da estrada.
4. Estacione de ré na porta.
5. Lá fora: o pó na traseira da van dos ursinhos.
6. Lá dentro: a segunda van também tem pó.
7. No escritório: o pó da mesa e o cofre, que abre sem código.
8. Guarde tudo na sua van.
9. O bug: troque para o Jason e volte para a Lucia (ou afaste-se ~800 m). O pó reaparece. Repita até lotar.
10. Venda para o Tyrone ou o Dunk.

Atenção: A Rockstar pode corrigir. Variante: salvar e carregar o save manual.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/bug-po-celeiro/

Cofres das operações Kolt em Port Gellhorn

Port Gellhorn · Cap. livre · Dinheiro do cofre

Brooks Boatworks 6823, Kingpin Bowling 0300, La Cascara Motel 6969.

1. Invada a operação
2. No Brooks Boatworks, ache o mapa no andar de cima que revela os códigos
3. Digite 6823 (Brooks), 0300 (Kingpin Bowling) e 6969 (La Cascara Motel)

Atenção: Todas marcadas como não confirmadas; podem ser aleatórias por save. Alguns guias usam bomba adesiva.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/illegal-ops-kolts-cofres/

Não junte dinheiro no capítulo 1 + regras do Moses

Port Gellhorn · Cap. 1 · evita perder dinheiro

Segundo o PowerPyx, o dinheiro do capítulo 1 é perdido no fim do capítulo. Use o cap. 1 para treinar e comece a farmar no cap. 2 com o Moses.

1. Capítulo 1: avance a história, treine mira, fuga e celular. Não acumule dinheiro.
2. Capítulo 2: o Moses compra carro roubado por mais de US$ 1 mil, mas só carro velho e discreto, sem rastreador.
3. Escaneie o carro com o WAiNK antes, para não levar carro com rastreador.
4. Roube na avenida principal de Port Gellhorn, longe da garagem dele (perto ele não aceita).
5. Espere uns 2 minutos entre uma venda e outra e dirija com calma: carro amassado vale menos.

Atenção: A legenda lista o caminho até os 200 mil: receptadores, Ambrosia, Bret, joalherias do Yasmani, 18 carros do Randy, avião do Pete e cofres de banco. O detalhe está no canal do criador.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/rota-dinheiro-capitulos/

Vender carro roubado ao Moses

Port Gellhorn · Cap. cap. 2+ (depois de «Girls' Trip») · ~US$ 1.000+ por carro

~US$ 1.000 por carro comum, sem limite por dia.

1. A garagem do Moses fica em Port Gellhorn.
2. Roube carros comuns e velhos a algumas ruas dali. Veja no app WAiNK se tem rastreador (esses ele não compra).
3. Leve sem bater e escolha a opção de pagamento.

Atenção: No cap. 1, use a Pay 'n' Spray (tem limite por dia).

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/moses-vender-carros/

Roubar e vender carros (Moses e Randy)

Port Gellhorn (Moses); fences pelo mapa · Cap. cap. 2+ · Cerca de $1.000 ou pouco mais por carro comum (Beebom); $1.000 a $3.000 em outra fonte; dano reduz o preço

Escaneie com o app WAiNK, roube sem rastreador e venda a fences.

1. Escaneie o carro com o app WAiNK para ver valor e segurança
2. Roube um carro parado; o Moses só aceita carros sem rastreador
3. Remova o rastreador num fence e venda, ou registre como seu num Pay 'n' Spray
4. No cap. 3, venda carros melhores ao Randy

Atenção: Uma busca citou AlcastHQ dizendo 'mais de $10.000 por carro', que nenhuma outra fonte apoia.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/dinheiro-vender-carros/

Quanto cada rastreador paga: Moses, Pay 'n' Spray e Randy

Port Gellhorn e Balsero · Cap. 3 · US$ 1.000 a US$ 35.000 por carro

Sem rastreador vai para o Moses (US$ 1.000 a 3.000), com rastreador padrão para o Pay 'n' Spray (US$ 2.500 a 4.000+, limite de 3 carros por dia) e com avançado para o Randy (lista de desejos US$ 30.000 a 35.000).

1. Escaneie o carro com o app WAiNK (D-pad cima e R1/RB).
2. Sem rastreador: roube longe da garagem do Moses e entregue sem danos.
3. Padrão: limpe o nível de procurado antes de vender no Pay 'n' Spray.
4. Avançado: mantenha velocidade alta e evite trânsito parado, entregue ao Randy.

Atenção: Um guia diz que o Moses paga mais de US$ 10.000 por carro, mas só uma fonte cita isso. O Timesaver fala em US$ 1.000 a 3.000. Já existem sistema-trackers e dinheiro-vender-carros; este junta os valores.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-venda-por-rastreador-tabela/

Ilha do pântano: cofre 0072 + barracão 0212 (até US$ 30 mil + SMG lendária)

Pântano (Grassrivers) · US$ 10 a 30 mil + SMG lendária

Complexo de casas numa ilha do pântano, só de barco. Senha do PC, cofre e barracão dão uma bolsa de 10 a 30 mil e a submetralhadora lendária VF5 Crabshack com mira holográfica.

1. Pegue um barco e vá até a ilha do pântano com um pequeno complexo de casas (o destino aparece no mapa do vídeo).
2. Vá atrás da casa principal e ligue a energia.
3. Os computadores acendem e pedem senha. No fundo do quarto, examine a parede: a senha é CLEAVES.
4. Digite a senha no PC: aparece o código do cofre, 0072. Cuidado com o caranguejo gigante.
5. No cofre tem um pouco de dinheiro e um bilhete com outro código: 0212.
6. O 0212 abre o barracão na beira da água: pegue a bolsa de dinheiro e a submetralhadora lendária.
7. Leve a bolsa ao Depósito do Brian (porta 7700) e venda.

Atenção: O criador diz que somando com o armazém de 20 mil do vídeo anterior dá quase 50 mil no começo do jogo.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/ilha-pantano-cofre-0072/

Glitch do celeiro vermelho (cocaína e dinheiro que respawnam)

South Vice-Dale County, norte de Key Lento, a leste de Hamlet · Cap. livre · Cerca de $8.640 por rodada de 2 sacos (Game Rant); $11.280 na primeira rodada (Beebom); 'cerca de $8.000 a cada 5 minutos'

Pegue sacos de cocaína e dinheiro no celeiro, salve e recarregue para o loot voltar.

1. Entre no celeiro e vá ao escritório dos fundos; pegue a cocaína da mesa e do cofre e encha o stash bag
2. Pegue o saco de dinheiro na van aberta no centro; complete com cocaína das vans
3. Guarde os dois sacos no porta-malas do carro
4. Faça um save manual e recarregue (você nasce na casa do Jason com o carro e os sacos)
5. Volte ao celeiro: o loot deve ter reaparecido; repita
6. Com 4 sacos, venda no Brian's Lockup (sudoeste de Key Lento, código 7700); o Brian deposita o dinheiro depois de alguns dias in-game, retirado na caixa de correio do esconderijo

Atenção: Fontes divergem em valores ($8.000 a cada 5 min, $10.000 a cada 10 min em busca, $11.280 na 1ª rodada). Respawn às vezes demora (espere dias in-game). Pagamento do Brian é atrasado. Guarde o dinheiro no cofre ou BuckMe, senão perde ao morrer ou ser preso. Uma busca diz que dinheiro do fim do cap. 1 é perdido; não confirmei. Não vi nenhum patch citado, mas pode vir. As URLs de imagem do Beebom foram listadas pela página sem o sufixo de tamanho.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/bug-barn-vermelho/

Entrega na garagem: o fence busca o loot e cobra taxa

Vice City · Cap. 3 · Evita viagem; taxa extra

Depois dos jobs de Payday Loan do Yasmani no Capítulo 3, você pode deixar mercadorias na garagem e um fence pega, por uma taxa extra. Também dá para vender direto do porta-malas pelo Partner Menu.

1. Complete os jobs de Payday Loan do Yasmani.
2. Deixe o loot na garagem.
3. Ou ponha a bolsa no porta-malas e use o comando de venda no Partner Menu.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-garagem-drop-off-fence/

Laptop do Boobie (MuffinsQueen15) e garagem Del Rio (92665)

Vice City (Bayside; La Perle) · Cap. cap. 3 · Garagem com o Growler da Vanessa (armazenamento de carros)

Senha do laptop no apartamento do Boobie e código da garagem que guarda o Growler da Vanessa.

1. Pegue as pistas: nome do cachorro na placa da cozinha, cachorro coroado no bloco do quarto e número no verso
2. Senha do laptop: MuffinsQueen15
3. Leia as mensagens de 'Unknown' para liberar o keypad da garagem Del Rio (92665)
4. Saia do apartamento antes da missão Ocean Beach do cap. 4

Atenção: A senha do laptop é confirmada; o código 92665 é não confirmado. Guias antigos erraram como 'MuffinsKing15'.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/codigo-boobie-laptop/

Cofres das joalherias do Yasmani

Vice City (Downtown e outros bairros) · Cap. cap. 3 · Itens da missão

Casa de Empeño 1680, Richardson Jewelry 6815, Donovan Banks & Co. 0104.

1. Casa de Empeño: 1680, cofre com corrente de crânio de búfalo
2. Richardson Jewelry: 6815, anel de diamante
3. Donovan Banks & Co.: 0104 (digite o zero inicial), colar de ametista

Atenção: Todos os três marcados como confirmados no vicecitydb.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/codigo-yasmani-joalherias/

Notas marcadas: Dye Pack Jammer, cofres grandes e Yasmani

Vice City (Little Cuba) · Cap. 4 · Até US$ 205.000 por cofre grande; troféu Dime on the Dollar (US$ 250.000 lavados)

Para lavar notas marcadas você precisa do Dye Pack Jammer (missão Credit Check). O caminho mais rápido é assaltar cofres grandes depois de That's Where The Money Is, que paga até US$ 205.000, e lavar com o Yasmani em Little Cuba.

1. Capítulo 3: faça Credit Check e pegue o Dye Pack Jammer (libera 7 Payday Loans e 14 bancos pequenos).
2. Faça os dois Payday Loan jobs do Yasmani para liberar garagem de entrega e dicas de carro-forte.
3. Capítulo 4: complete a missão opcional That's Where The Money Is para abrir 8 cofres grandes.
4. Siga carros-fortes até o cofre ou pague US$ 10.000 ao Yasmani pela dica de rota.
5. Lave as notas pelo Yasmani em Little Cuba ou deixe na garagem para coleta.

Atenção: Já existe dinheiro-cofres-banco; aqui estão os valores e a ordem de desbloqueio. O KeenGamer é inconsistente sobre o Dunk (baixo preço vs melhor comprador de narcóticos e joias).

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-notas-marcadas-yasmani-cofres-205k/

Top 10 carros mais valiosos para roubar e vender

Vice City (Ocean Drive e hotéis) · Cap. 3 · Até US$ 17.160 por carro

Valores medidos pela Gtabase: Pegassi Infernus '96 (US$ 17.160), Pfister Comet '88 (17.050), Grotti Cheetah '95 (16.775), Coquette '64 (12.320) e Mammoth Patriot (10.835, rastreador militar).

1. Procure carros Pfister, Grotti, Enus e Ocelot no trânsito de Vice City e nos hotéis da Ocean Drive.
2. Escaneie com o WAiNK para ver o rastreador.
3. Entregue ao Randy (avançado) ou ao fence adequado.

Atenção: Valores variam com a condição do carro; spawn exato não é dado.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/g-carros-mais-caros-para-vender/

Assalto a bancos e cofres

não especificada · Cap. cap. 4 · 'Enorme quantia' de uma vez (sem valor)

O maior pagamento do jogo, desbloqueado tarde.

1. Siga os carros-fortes durante a janela curta de transporte
2. Prepare rota de fuga e reforço (esperar 4 estrelas)
3. Leve o dinheiro ao caixa

Atenção: Sem valores nem local exato nas fontes.

Ver com prints e mapa: gurujoga.com/dica/dinheiro-cofres-banco/