

O Homem de Preto

PREPARAÇÃO:

O HOMEM DE PRETO É USADO APENAS NAS PARTIDAS PARA 2 JOGADORES. ESCOLHA UM DISCO COLORIDO E UMA MINIATURA PARA REPRESENTAR O HOMEM DE PRETO. COLOQUE O HOMEM DE PRETO EM UMA ESTAÇÃO FERROVIÁRIA DURANTE A PREPARAÇÃO. COLOQUE O CUBO DE PONTUAÇÃO DA MESMA COR À ESQUERDA DO ESPAÇO 1 DA TRILHA DE LP, JUNTO COM O CUBO DE PONTUAÇÃO DOS JOGADORES. EMBARALHE O BARALHO DO HOMEM DE PRETO E COLOQUE-O PRÓXIMO AO TABULEIRO. PARA TODOS OS EFEITOS, O HOMEM DE PRETO É CONSIDERADO UM JOGADOR.

JOGABILIDADE: DEPOIS QUE OS DOIS JOGADORES TIVEREM REALIZADO SEUS TURNOS, SAQUE E RESOLVA 1 CARTA DO BARALHO DO HOMEM DE PRETO. O HOMEM DE PRETO NÃO PODE RECEBER PONTOS DE JUSTIÇA, DE PROCURADO OU FERIMENTOS. JOGADORES NO MESMO ESPAÇO QUE O HOMEM DE PRETO PODEM DUELAR COM ELE OU ROUBÁ-LO. DEPOIS QUE UM JOGADOR ESCOLHER SUA CARTA DE POKER EM UMA LUTA CONTRA O HOMEM DE PRETO, REVELE 3 CARTAS DO TOPO DO BARALHO DE LUTA E RESOLVA A DE MAIOR VALOR.

continua do outro lado

DIMINUA O VALOR DA CARTA DE POKER JOGADA PELO OUTRO JOGADOR EM 1. APÓS A LUTA, DEVOLVA TODAS AS CARTAS DE LUTA REVELADAS PARA O FUNDO DO BARALHO, EM ORDEM ALEATÓRIA. O HOMEM DE PRETO VENCE TODOS OS EMPATES. TRATE OS RESULTADOS DE QUALQUER LUTA COM O HOMEM DE PRETO COMO SE ELE FOSSE OUTRO JOGADOR. O HOMEM DE PRETO TEM UMA QUANTIDADE ILIMITADA DE DINHEIRO E PEPITAS DE OURO. SE UM JOGADOR ROUBA COM SUCESSO O HOMEM DE PRETO, ELE GANHA 1 PONTO DE PROCURADO E ESCOLHE GANHAR DO SUPRIMENTO \$60 OU 2 PEPITAS DE OURO.

FINAL DA PARTIDA: SE O HOMEM DE PRETO ALCANÇAR A QUANTIDADE NECESSÁRIA DE LP PARA DISPARAR O FINAL DA PARTIDA, TERMINE A RODADA ATUAL E CADA JOGADOR FARÁ MAIS UM TURNO, INCLUINDO O HOMEM DE PRETO. SE O HOMEM DE PRETO TIVER MAIS LP NO FINAL DA PARTIDA, ELE VENCE. SE HOVER UM EMPATE NO FINAL DA PARTIDA COM O HOMEM DE PRETO, ELE VENCE.