IL MATTARELLO

"Usa immediatamente l'oggetto all'inizio del tuo turno quando sei in una casella accanto ad un altro giocatore e vuoi rompere i seguenti oggetti che potrebbe avere: il pendente di cristallo, la bomba puzzolente, o una tazza di caffè forte."

Quando giochi questa carta l'altro giocatore deve scartare uno degli oggetti suddetti se ne ha uno. Usala una volta a turno, e dopo l'uso, il tuo turno finisce.

Tieni la carta per usi futuri

IL TAQQUINO DELL'ISPETTORE GREY

"Dai il taqquino all' Ispettore Grey quando inizi un turno accanto a lui. Egli deve passarti un utile indizio e lasciarti passare."

Inizia il tuo turno accanto all'Ispettore Grey. Puoi ora continuare il tuo turno, passando oltre l'Ispettore, e prendendo una carta indizio, se ne rimangono.

Scarta questa carta dopo l'uso.

KIT IMPRONTE DELL'ISPETTORE GREY

"Dai il kit impronte all' Ispettore Grey quando inizi un turno accanto a lui. Egli deve passarti un utile indizio e lasciarti passare."

Inizia il tuo turno accanto all'Ispettore Grey. Puoi ora continuare il tuo turno, passando oltre l'Ispettore, e prendendo una carta indizio, se ne rimangono.

Scarta questa carta dopo l'uso.

UN PENDENTE DI CRISTALLO IPNOTICO

"Usa questo oggetto quando sei in una casella accanto ad un altro giocatore e vuoi fargli una ipotesi del delitto."

Invece di fare la normale ipotesi a quel giocatore, ne puoi fare due. Il tuo turno finisce.

Scarta questa carta dopo l'uso.

UN FISCHIETTO PER CANI

"Usa questo oggetto in qualunque momento durante il tuo turno per scacciare, o chiamare, il cane nero."

Per scacciare il cane nero annuncia che stai suonando il fischietto e rimuovi il cane dal gioco. Continua il tuo turno.

o

Per chiamare il cane nero annuncia che stai suonando il fischietto e posiziona il cane in qualunque casella libera in qualsiasi stanza. Continua il tuo turno.

Scarta questa carta dopo l'uso.

LA VECCHIA SALSICCIA

"Dai al cane nero la vecchia salsiccia ed egli scatterà per andare a mangiarla."

Se sei nella stessa stanza del cane nero annuncia che gli stai dando la vecchia salsiccia, e rimuovi il cane nero dal gioco. Continua il tuo turno.

Scarta questa carta dopo l'uso.

L'OSSO DEL CANE NERO

"Dai al cane nero il suo osso ed egli scatterà per andare a seppellirlo."

Se sei nella stessa stanza del cane nero annuncia che gli stai dando il suo osso, e rimuovi il cane nero dal gioco. Continua il tuo turno.

Scarta questa carta dopo l'uso.

LA MAZZA

"Usa immediatamente l'oggetto all'inizio del tuo turno quando sei in una casella accanto ad un altro giocatore e vuoi rompere i seguenti oggetti che potrebbe avere: il pendente di cristallo, la bomba puzzolente, o una tazza di caffè forte."

Quando giochi questa carta l'altro giocatore deve scartare uno degli oggetti suddetti se ne ha uno. Usala una volta a turno, e dopo l'uso, il tuo turno finisce.

Tieni la carta per usi futuri

IL MARTELLO

"Usa immediatamente l'oggetto all'inizio del tuo turno quando sei in una casella accanto ad un altro giocatore e vuoi rompere i seguenti oggetti che potrebbe avere: il pendente di cristallo, la bomba puzzolente, o una tazza di caffè forte."

Quando giochi questa carta l'altro giocatore deve scartare uno degli oggetti suddetti se ne ha uno. Usala una volta a turno, e dopo l'uso, il tuo turno finisce.

Tieni la carta per usi futuri