



**Sherlock Holmes: zieht 1 bis 3 Felder weit UND setzt DANN seine besondere Stärke ein.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
NACH SEINEM ZUG schaut sich Sherlock Holmes die oberste Alibikarte an und legt sie verdeckt vor sich ab.

**John H. Watson: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Watson hat eine Taschenlampe, die auf seiner Figurenscheibe abgebildet ist. Mit dieser Taschenlampe erleuchtet er alle Personen, die in gerader Linie vor der Lampe stehen!! (Zu beachten: Watson selber wird von seiner Taschenlampe nicht erleuchtet.) Wer Watson zieht, bestimmt die Orientierung der Figur und damit den Bereich, der vom Lichtschein seiner Taschenlampe getroffen wird.

**John Smith: zieht 1 bis 3 Felder weit UND setzt seine besondere Stärke ein.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Zieht ein Plättchen „Gaslaterne“ von einem beleuchteten Feld auf das Feld einer erloschenen Gaslaterne.  
Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.

**Inspektor Lestrade: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Versetzt eine Polizeisperre. Auf diese Weise öffnet ihr einen Ausgang, verschließt aber einen anderen!! Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



**Miss Stealthy: zieht 1 bis 4 Felder weit BEI gleichzeitig möglichem Einsatz ihrer besonderen Eigenschaft.**

**Besondere Stärke (OPTIONAL):**  
Während ihres Zuges kann Miss Stealthy jedes beliebige Spielfeld (Gebäude, Platz, Gaslaterne) überqueren, muss aber ihren Zug auf einem Straßenfeld beenden.

**Sergeant Goodley: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine Trillerpfeife.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Sergeant Goodley ruft die Anderen mit seiner Trillerpfeife zu Hilfe! Ihr habt deshalb 3 Felder zusätzlich zur Verfügung, die ihr auf eine oder mehrere Figuren verteilen könnt, damit sie sich auf Sergeant Goodley zubewegen kann/können.  
Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.

**Sir William Gull: zieht 1 bis 3 Felder weit ODER setzt seine besondere Stärke ein.**

**Besondere Stärke (OPTIONAL):**  
An Stelle eines normalen Zuges könnt ihr William Gull mit irgend einer Figur das Feld tauschen lassen.

**Jeremy Bert: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Journalisten lieben es, ihre Nase überall hineinzustecken... Jeremy Bert öffnet einen Kanaldeckel und verschließt einen anderen (versetzt ein Plättchen „Geschlossener Kanaldeckel“ auf ein anderes Kanaldeckel-Feld).  
Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



**Sherlock Holmes: zieht 1 bis 3 Felder weit UND setzt DANN seine besondere Stärke ein.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
NACH SEINEM ZUG schaut sich Sherlock Holmes die oberste Alibikarte an und legt sie verdeckt vor sich ab.

**John H. Watson: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Watson hat eine Taschenlampe, die auf seiner Figurenscheibe abgebildet ist. Mit dieser Taschenlampe erleuchtet er alle Personen, die in gerader Linie vor der Lampe stehen!! (Zu beachten: Watson selber wird von seiner Taschenlampe nicht erleuchtet.) Wer Watson zieht, bestimmt die Orientierung der Figur und damit den Bereich, der vom Lichtschein seiner Taschenlampe getroffen wird.

**John Smith: zieht 1 bis 3 Felder weit UND setzt seine besondere Stärke ein.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Zieht ein Plättchen „Gaslaterne“ von einem beleuchteten Feld auf das Feld einer erloschenen Gaslaterne.  
Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.

**Inspektor Lestrade: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Versetzt eine Polizeisperre. Auf diese Weise öffnet ihr einen Ausgang, verschließt aber einen anderen!! Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.



**Miss Stealthy: zieht 1 bis 4 Felder weit BEI gleichzeitig möglichem Einsatz ihrer besonderen Eigenschaft.**

**Besondere Stärke (OPTIONAL):**  
Während ihres Zuges kann Miss Stealthy jedes beliebige Spielfeld (Gebäude, Platz, Gaslaterne) überqueren, muss aber ihren Zug auf einem Straßenfeld beenden.

**Sergeant Goodley: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine Trillerpfeife.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Sergeant Goodley ruft die Anderen mit seiner Trillerpfeife zu Hilfe! Ihr habt deshalb 3 Felder zusätzlich zur Verfügung, die ihr auf eine oder mehrere Figuren verteilen könnt, damit sie sich auf Sergeant Goodley zubewegen kann/können.  
Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.

**Sir William Gull: zieht 1 bis 3 Felder weit ODER setzt seine besondere Stärke ein.**

**Besondere Stärke (OPTIONAL):**  
An Stelle eines normalen Zuges könnt ihr William Gull mit irgend einer Figur das Feld tauschen lassen.

**Jeremy Bert: zieht 1 bis 3 Felder weit UND benutzt seine besondere Stärke.**

**Besondere Stärke (VERPLICHTEND):**  
Journalisten lieben es, ihre Nase überall hineinzustecken... Jeremy Bert öffnet einen Kanaldeckel und verschließt einen anderen (versetzt ein Plättchen „Geschlossener Kanaldeckel“ auf ein anderes Kanaldeckel-Feld).  
Diese Fähigkeit kann vor oder nach einem Zug eingesetzt werden.

