

Túnel de la Carpintería



Esta carta permite a un jugador utilizar el túnel de la Carpintería para todas sus fichas según las normas marcadas en las instrucciones.

Planos



Esta carta vale por una carta de equipo de robo de "Planos", pudiendo canjearse por ella o utilizarse como tal.

Túnel del Parque



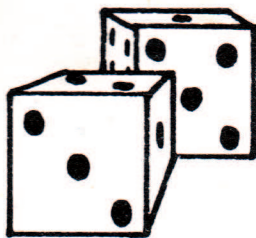
Esta carta permite a un jugador utilizar el túnel del Parque para todas sus fichas según las normas marcadas en las instrucciones.

Ida Rápida



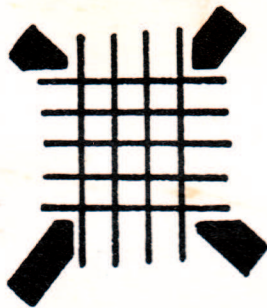
Esta carta permite llevar a un ladrón que no esté en las celdas ni dentro de un banco al Pub de Old Jewry.

Repetición



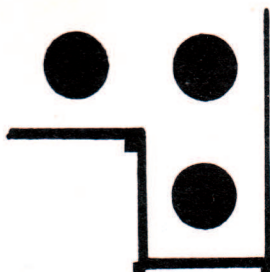
Esta carta te permite anular una tirada completa de los dados y tirar de nuevo con las normas generales establecidas.

Salida de celdas



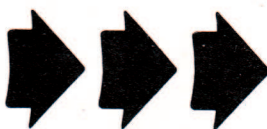
Esta carta permite la salida de celdas de la comisaría o de las celdas de la cárcel a una ficha que se coloca en cualquiera de las casillas que bordean al edificio de Scotland Yard.

Falsa alarma



Esta carta permite enviar a dos policías a Scotland Yard.

Ida Rápida



Esta carta permite llevar a un ladrón que no esté en las celdas ni dentro de un banco al anticuario de Moor-garte.

Suerte



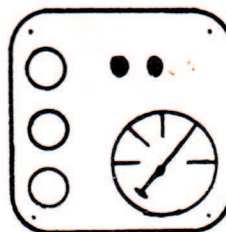
Esta carta permite el asalto a cualquier banco que no sea el de Inglaterra sin tener que entregar ninguna carta del equipo de robo.

Explosivos



Esta carta vale por una carta de equipo de robo de "Explosivos", pudiendo canjearse por ella o utilizarse como tal.

Antialarma



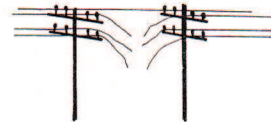
Esta carta vale por una carta de equipo de robo de "Antialarma", pudiendo canjearse por ella o utilizarse como tal.

Ida Rápida



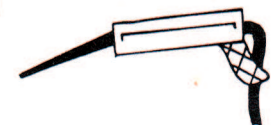
Esta carta permite llevar a un ladrón que no esté en las celdas ni dentro de un banco al Electricista de Bartholomew La.

Sabotaje



El jugador que hace de policía devuelve al fondo del mazo dos cartas de Scotland Yard, que elige el jugador que utiliza esta carta sin conocer cuáles son. El policía puede coger una nueva carta de Scotland Yard.

Soplete



Esta carta vale por una carta de equipo de robo de "Soplete", pudiendo canjearse por ella, o utilizarse como tal.

Antirredada



Esta carta permite a un jugador salvar dos de sus fichas de los efectos de una "redada". Estas fichas permanecen en la misma casilla en que se encontraban.

Ida Rápida



Esta carta permite llevar a un ladrón que no esté en las celdas ni dentro de un banco a la Juguetería de Cannon St.