

Heures sup

Cette carte accorde à son possesseur le droit de construire deux routes dans un même tour. Ce gain lui coûtera une carte locomotive.

La carte heures sup peut être jouée dans n'importe quel tour, le dernier inclus. Elle peut être combinée avec la carte ligne publique.

Valable une fois.

Ligne publique

Cette carte accorde à son possesseur le droit d'user un de ses tours pour construire une route d'une couleur non utilisée par les joueurs.

La carte payera pour la route et le joueur ne recevra aucun point pour la construire.

Chaque joueur pourra considérer la route comme la sienne.

Valable une fois.

Tunnel secret

Cette carte sera gardée jusqu'à la fin du jeu, à laquelle son possesseur pourra revendiquer une route hors d'usage en disant qu'il a un tunnel secret. Cela lui coûtera quatre points.

Ce tunnel secret lui connectera deux villes, mais comptera pour zéro en identifiant le chemin continu le plus long.

Gros lot

Cette carte accorde à son possesseur le droit d'user son tour pour ramasser les cinq cartes wagons ou locomotives visibles.

Il ne pourra rien faire d'autre dans son tour.

Valable une fois.

Veto

Cette carte accorde à son possesseur le droit d'empêcher temporairement la construction d'une route.

Le joueur puni devra reprendre ses cartes et ses wagons et il perdra son tour.

Cette carte ne peut pas être jouée dans le dernier tour. Si gardée jusqu'à la fin du jeu, cette carte vaut quatre points.

Valable une fois.

Carte blanche

Cette carte sera gardée jusqu'à la fin du jeu, à laquelle son possesseur pourra se dispenser d'une carte destination non réalisée. Cela lui épargnera l'amende y liée.

Marché mixte

Cette carte accorde à son possesseur le droit de payer une route en cartes wagons de couleurs arbitraires.

En cas d'une route maritime, deux cartes wagons compteront pour une carte locomotive.

Valable une fois.

Échange

Cette carte accorde à son possesseur le droit d'acheter des cartes du talon ou des cinq cartes visibles.

Pour chaque carte (wagon ou locomotive) prise, il payera une carte et un point. Après l'échange, le joueur pourra exécuter d'autres tâches dans son tour.

Valable une fois.

Roulette russe

Cette carte sera gardée jusqu'à la fin du jeu. En cas que son possesseur ne soit pas en première position, il aura une dernière occasion de gagner.

Il choisira un nombre: 2, 3, 4 ou 5. Il recevra ce nombre de cartes destinations, les regardera et se défaussera d'une d'entre elles. Puis il recevra les points et les amendes stipulés par les cartes.