

## Overtid

I bytte mot kortet har eieren rett til å bygge to linjer i samme omgang. Den forkortede byggetiden koster ett lokomotiv i overtidbetaling.

Kortet kan brukes i hvilken omgang som helst, også den siste.

Overtidskortet kan kombineres med kortet "Allmen linje".

## Allmen linje

Kortet gir eieren rett til å benytte en av sine omganger til å bygge en forbindelse i en farge som ikke er i bruk.

Kortet betaler for strekningen og eieren får ingen poeng for å bygge den.

Alle spillere kan benytte den allmenne linjen som om den var bygd i deres egen farge.

## Hemmelig tunnel

Kortet spares til spillets slutt.

Eieren har da rett til å velge en ubenyttet forbindelse mellom to steder og forklare at han har en hemmelig tunnel på strekningen.

Tunnelen knytter sammen to steder, men gir ingen poeng i jakten på den lengste strekningen.

## Jackpot

I bytte mot kortet kan eieren ta opp de fem oppvendte togkortene.

Man kan ikke velge å plukke andre kort og har ikke rett til å utføre andre trekk under samme omgang.

## Veto

I bytte mot kortet har eieren rett til å tilfeldig stoppe byggingen av en strekning. Spilleren som rammes må ta tilbake sine kort og vogner og mister sin omgang.

Kortet kan ikke benyttes i spillets sisterunde.

Spares kortet, får eieren fire ekstra poeng.

## Carte blanche

Kortet spares til spillets slutt.

Eieren kan da med kortet kjøpe seg fri fra en av sine kontrakter og dermed slippe poengreduksjon for en mislykket kontrakt.

## Mixtrix

I bytte mot kortet har eieren rett til å kjøpe en strekning med vognkort i blandede farger.

Kortene behøver ikke ha ulike farger for å godkjennes som betaling.

To vognkort regnes som et lokomotiv, hvis en fergelinje skal bygges.

## Veksling

I bytte mot kortet har eieren rett til å kjøpe kort fra bunken eller de oppvendte kortene. Vekslingskursen er en til en.

For hvert nytt kort som kjøpes flyttes spillebrikken ett steg tilbake.

Etter utført veksling har spilleren rett til å utføre andre trekk i den samme omgangen.

## Russisk rulett

Kortet spares til spillets slutt. Om eieren ikke ender på første plass, gir kortet en siste sjangse til å vinne.

Man velger et tall: To, tre, fire eller fem. Deretter plukker man opp det antall kontraktskort man har angitt. Se på kortene og kast et. Deretter beholder man de poengene og den poengreduksjonen som kortene avgir.