

## Dodatkowy ruch

Ta karta daje jej właścicielowi prawo do zbudowania dwóch tras w trakcie jednej tury. Szybsze budowanie szlaku kosztuje go dodatkową opłatę w postaci karty lokomotywy.

Karta może być użyta podczas każdej z tur, wliczając tą z finałowej rundy. Karta dodatkowego ruchu może być użyta wraz z kartą linii publicznej.

Po wykorzystaniu karta traci ważność.

## Linia Publiczna

Ta karta daje właścicielowi prawo wykorzystania jednej tury do wybudowania szlaku w kolorze nie używanym przez żadnego gracza. Karta linii publicznej jest zapłatą za szlak i gracz nie jest nagradzany punktami za jego budowę.

Wszyscy gracze mogą traktować szlak jakby to był ich własny szlak.

Po wykorzystaniu karta traci ważność.

## Niewidoczna Linia

Karta jest wykorzystywana przy końcu gry. Jej właściciel może zażądać ustanowienia nieużywanej trasy, jako niewidocznej linii, w zamian za cztery punkty karne.

Niewidoczna Linia łączy dwa miasta, ale odległość między nimi liczy się jako zerowa w wyścigu do najdłuższej trasy.

## Kumulacja

Ta karta daje jej właścicielowi prawo do zebrania wszystkich pięciu odwróconych kart pociągu w jednej turze.

Gracz nie ma wówczas możliwości pobierania kart ze stosu i nie może robić nic innego w tej samej turze.

Po wykorzystaniu karta traci ważność.

## Veto

Karta daje prawo jej właścicielowi wstrzymać tymczasowo budowę traktu.

Ukarany gracz musi cofnąć swoje karty i wagony oraz traci kolejkę.

Karta nie może zostać użyta w rundzie finałowej.

W razie przetrzymania karty do końca, daje ona właścicielowi cztery dodatkowe punkty.

Po wykorzystaniu karta traci ważność.

## Swoboda działania

Karta jest używana przy końcu gry.

Jej właściciel może wówczas użyć jej do wybawienia się od konieczności zakończenia traktu jedną kartą biletową i przez to zapobiega utracie punktów z tej karty.

## Rozdanie mieszane

Ta karta daje jej właścicielowi prawo zakupu połączenia między miastami i zapłaty kartą wagonową w różnych kolorach.

Karty nie muszą być różnokolorowe.

Dwie karty wagonowe liczą się jako karta lokomotywy w przypadku, gdy zbudowane jest połączenie promowe.

Po wykorzystaniu karta traci ważność.

## Wymiana

Ta karta daje jej właścicielowi prawo do zakupu kart ze stosu lub z grupy pięciu otwartych kart.

Kupuje je za swoje karty w stosunku jedna karta za jedną.

Za każdą nowo zakupioną kartę jego pionek jest cofany o jedno pole.

Gracz może kontynuować pozostałe ruchy po zakończeniu wymiany.

Po wykorzystaniu karta traci ważność.

## Rosyjska ruletka

Karta jest używana przy końcu gry.

Jeśli właściciel nie zakończy jako zwycięzca, karta daje mu ostatnią możliwość wygrania.

Wybiera wówczas numer: dwa, trzy, cztery lub pięć.

Następnie bierze liczbę kart biletowych które mu pozostały i odrzuca jedną z nich.

Podsumowuje ilość punktów dodatnich i karnych, w ten sposób otrzymuje wynik gry.