

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 dodatkich i karnych, w ten sposób otrzymuje wynik gry.