

Sprytne posunięcia

Pola na brzegach planszy są oznakowane małymi obrazkami. Na co dziesiątym polu jest orzeł lub kwiat wrysowany w okrąg.

Gdy twoja tura kończy się na polu z orłem, pobierasz kartę biletową i możesz ją zatrzymać lub odrzucić.

Gdy skończysz turę na polu z kwiatkiem, możesz pozbyć się karty biletowej, którą masz w swoim posiadaniu.

Dzikie karty

Rozbieżność pomiędzy zasobem a zapotrzebowaniem na pewnego typu transport daje możliwość spekulacji.

Wyciągnij kartę wagonową ze stosu. Karty tego koloru liczą się podczas gry jako karty lokomotywy. Linie kolorowe są budowane za pomocą dowolnej mieszaniny kart.

W przypadku wylosowania karty lokomotywy wyciągnij nową kartę.

Dobre czasy

Dwa miasta miały znaczący wzrost gospodarczy i wykorzystaly cały transport jaki był dostępny.

Pod koniec gry odwróć kartę biletową ze stosu kart zużytych.

Każde połączenie do miast na karcie jest nagradzane czterema punktami.

Gracz przechodzący przez obydwa miasta jest nagradzany szesnastoma punktami.

Kwarantanna

Miasto jest zarażone chorobą i odizolowane aby powstrzymać rozprzestrzenianie się choroby.

Wyciągnij kartę biletową i połóż pionek na polu z oznaczeniem miasta początkowego z biletu. Żaden szlak nie może być zbudowany do tego miasta w trakcie gry.

Nieukończone szlaki do miasta są karane poprzez zmniejszenie liczby punktów.

Ryzykowny krok

Przedsiębiorstwo kolejowe zdobyło zainteresowanie banku i jest uważane za obiecującą branżę do inwestycji.

Wszyscy gracze rzucają dwa razy kostką przed rozpoczęciem gry i są nagradzani dodatkową ilością kart pociągowych. Jest to tyle kart, ile oczek wskaże kostka.

Podatek

Nowe zasady podatkowe zmieniają zasadniczo koszty budowania kolei:

$$1 \times \text{lokomotywa} = 2$$

$$2 \times \text{lokomotywa} = 3$$

$$3 \times \text{lokomotywa} = 4$$

$$4 \times \text{lokomotywa} = 6$$

$$5 \times \text{lokomotywa} = 8$$

Jest tu sześć zielonych kart z dodatkowymi zasadami.

Zasady powinny być traktowane jako dodatek do gry. Jeżeli uważasz, że urozmaica grę, powinieneś ich użyć. Jeżeli wydają ci się niepotrzebne nie używaj ich.

Jeżeli nie wiesz którą kartę wybrać, wymieszaj i losuj. Możesz dodatkowo rzucić kostką, aby zdecydować kto pierwszy ma prawo wyboru.

Milej zabawy!

$$1 \times \text{lokomotywa} = 1$$

$$2 \times \text{lokomotywa} = 2$$

$$3 \times \text{lokomotywa} = 4$$

$$4 \times \text{lokomotywa} = 7$$

$$5 \times \text{lokomotywa} = 10$$