

Övertid

I utbyte mot kortet har ägaren rätt att bygga två linjer under samma speltur. Den kortade byggtiden kostar honom ett lokkort i övertidsersättning.

Kortet kan spelas i vilken speltur som helst, inklusive den sista.

Övertidskortet kan kombineras med "Allmän linje"-kortet.

Allmän linje

Kortet ger ägaren rätt att använda en av sina spelturer till att bygga en förbindelse i en färg som inte är upptagen av någon spelare.

Kortet betalar för sträckan och ägaren erhåller inga poäng för att bygga den.

Alla spelare kan betrakta den allmänna linjen som om den vore byggd i deras egen färg.

Hemlig tunnel

Kortet sparas till spelets slut.

Ägaren har då rätt att välja en oanvänd förbindelse mellan två städer och förklara att han har en hemlig tunnel på sträckan.

Tunneln förbinder två städer, men räknas som noll i längd i jakten på längsta sträckan.

Jackpot

I utbyte mot kortet kan ägaren ta upp de fem uppvända tågkorten.

Han kan inte välja att plocka kort från högen och har inte rätt att utföra några andra sysslor under samma speltur.

Veto

I utbyte mot kortet har ägaren rätt att tillfälligt stoppa byggandet av en sträcka.

Den straffade spelaren måste ta tillbaka sina vagnar och kort och förlorar sin speltur.

Kortet kan inte spelas i sista rundan.

Om kortet sparas till spelets slut, erhåller ägaren fyra extra poäng.

Carte blanche

Kortet sparas till spelets slut.

Ägaren kan då med kortet köpa sig fri från ett av sina kontrakt och därmed slippa poängavdrag för ett misslyckande.

Mixtrix

I utbyte mot kortet har ägaren rätt att köpa en linje med vagnkort i blandade färger. Korten måste inte ha olika färger för att godkännas som betalning.

Två vagnkort räknas som ett lokkort i det fall en färjelinje ska byggas.

Växling

I utbyte mot kortet får ägaren rätt att köpa kort från högen eller från de uppvända korten, med växlingskurs ett till ett. Lok kostar inte mer än vagnar.

För varje nytt kort som köps, flyttas hans spelpjäsa ett steg bakåt.

Efter avslutad växling har spelaren rätt att utföra andra sysslor under samma speltur.

Rysk roulette

Kortet sparas till spelets slut. Om ägaren inte slutar på första plats ger kortet honom en sista chans att vinna.

Spelaren väljer en siffra: Två, tre, fyra eller fem. Han plockar därefter det antal kontraktkort han angivit, ser på dem och slänger ett. Därefter erhåller han de poäng och poängavdrag som korten anger.