






























Technologie			
Booster	x4	3  wagon (au lieu de 4) = 1  locomotive.	 
Boiler Lagging	x4	+ 1 point / chaque nouvelle route (terrestre, ferry ou <i>Southampton New-York</i>).	 
Steam Turbine	x4	+ 2 point / chaque nouveau ferry (pas <i>Southampton New-York</i>).	 
Double Heading	x4	Au décompte, + 2 points / chaque destination réussie.	   
Right of Way	x1	Prendre 1 route déjà prise. Poser ses wagons contre ceux déjà posés. Effet immédiat, puis reposer à portée. <i>Si route double à 2 joueurs, voie au choix.</i>	   
Technologie avancée			
Thermocompressor	x1	Prendre 2 routes au lieu d'une. Effet immédiat, puis reposer à portée.	
Water Tenders	x2	Piocher 3  wagon au lieu de 2.	 
Risky Contracts	x1	Au décompte, ± 20 points si le + de destinations réussies. À acheter avant épuisement de la pioche wagon.	 
Equalising Beam	x1	Au décompte, ± 15 points si le chemin continu le + long. À acheter avant épuisement de la pioche wagon.	 
Diesel Power	x1	Payer chaque route 1  wagon de moins. Coût min = 1  . Sans effet sur les locomotives (ferry ou <i>Southampton New-York</i>).	  

Wagons	Points
1	+1
2	+2
3	+4
4	+7
5	+10
6	+15
7	+18