PREPARAÇÃO

Coloque os marcadores de pontos no TABULEIRO CENTRAL e ao lado:
A pilha fechada de CARTAS DE TREM (110 / 12 / 14) e deixe 5 abertas.
A pilha fechada de CARTAS DE BILHETES (40) de rota curta separada das rotas Longas (6 azuis).

Cada jogador recebe os 45 vagões, 3 Estações, 1 carta BILHETE de rota LONGA + 3 cartas BILHETE de rota curta (devendo ficar com pelo menos 2 das 4), 4 cartas de Trem. As rotas longas restantes dão guardadas.

Rotas Duplas são usadas apenas em partidas com 4 OU 5 jogadores.

JOGANDO

Na sua vez o jogador pode executar apenas 1 das **Ações**:
* Comprar 2 cartas de Trem abertas OU fechadas
* Comprar 1 carta de Locomotiva (coringa) aberta
* Comprar 3 cartas de Bilhete fechadas, analisar e ficar com pelo menos 1 (pode descartar até 2)
* Colocar 1 Estação numa rota ocupada por vagão adversário. Gaste: 1 carta pela 1ª, 2 pela 2ª e 3 pela 3ª
* Controlar 1 Rota entre 2 cidades adjacentes no mapa: descarte a qtd de cartas (iguais) igual ao tamanho da rota

Rotas Especiais:
Balsas:
São de cor Cinza e ligam 2 cidades adjacentes através de um corpo d'água. É fácil identificá-las pelo(s) ícone(s) de Locomotiva em pelo menos 1 dos últimos espaços da rota.
Para controlar 1 Rota de Balsa, jogue 1 carta de Locomotiva p/ cada símbolo de Locomotiva, além do conjunto normal de cartas de cor igual p/ os espaços restantes da Rota.
Túneis:
Possuem marcas e contornos distintos ao redor de cada 1 de seus espaços.
Você nunca poderá ter certeza do tamanho da rota que tentará controlar.
1° Baixe o n° de cartas exigido na rota.
2° Revele as 3 cartas do topo da pilha de compra de Vagões. P/ cada carta revelada cuja cor seja igual à das cartas jogadas p/ controlar o Túnel, jogue 1 carta adicional da mesma cor (ou Locomotiva) de sua mão.
Caso não tenha as cartas adicionais (ou não deseje jogá-las), pegue de volta as cartas jogadas e encerra seu turno.
Por fim, descarte as 3 cartas reveladas.
Lembre-se que as Locomotivas são curingas multicoloridos. Portanto, toda carta de Locomotiva revelada contará como correspondente à cor das cartas. Assim, você terá de jogar uma carta adicional.

Pontuando

* Controlar uma Rota entre duas cidades adjacentes no mapa (pontos de acordo com a qtd. de vagões colocados)

Final do jogo

Quando um dos jogadores chegar a 2 ou menos vagões no fim do seu turno, cada jogador, incluindo esse jogador tem direito a 1 turno final. O jogo acaba no fim desse turno e os jogadores calculam então a sua pontuação final assim:
* Rota cumprida no BILHETE ADICIONA essa pontuação
* Rota NÃO cumprida no BILHETE DIMINUI essa pontuação
* MAIOR rota contínua ADICIONA bônus de 10 pontos (no empate todos recebem 10)
* Estação não usada concede 4 pontos cada

VENCEDOR: Mais pontos. Ordem de desempate → 1° Bilhetes. 2° Estações não usadas. 3° Carta de Maior Rota contínua.