



Bang! Osoba, do której strzelasz odnosi jedną ranę



Przeciwnik odrzuca wylosowaną przez Ciebie kartę z ręki lub zmuszasz go do odrzucenia wybranej przez Ciebie karty ze stołu



Jeśli zostało określone, że operacja dotyczy dowolnego gracza, wyciągasz kartę z jego ręki albo zabierasz mu kartę ze stołu. W przeciwnym razie ciągniesz kartę ze stosu. Kartę dodajesz do swojej ręki



Pudło! Zagrywasz poza kolejnością, w odpowiedzi na strzał. Strzał nie trafia w Ciebie.



Pierwsza operacja na karcie dotyczy jednego wybranego gracza (dowolnego)



Operacja dotyczy wszystkich przeciwników, bez względu na dystans



Piwko! Odzyskujesz jeden punkt życia. Możesz zagrać poza kolejnością, ale tylko w przypadku gdy chodzi o Twoje życie (czyli gdy otrzymałeś ranę śmiertelną)



Operacja dotyczy jednego gracza będącego w Twoim zasięgu



Inni gracze widzą ciebie w odległości o jeden większej niż to wynika z miejsc przy stole. Ty widzisz ich normalnie



Operacja dotyczy dowolnego gracza w odległości 1



Ty widzisz innych graczy w odległości o jeden mniejszej niż to wynika z miejsc przy stole. Oni widzą Cię normalnie.

Fass Beczka. Jeśli oddano do Ciebie strzał, możesz pociągnąć kartę ze stosu. Jeśli wyciągniesz ♣, strzał jest niecelny

Dynamit Gracz, który zagra tę kartę, kładzie ją przed sobą. Karta będzie tam leżała pełną kolejkę. Przed swoim następnym ruchem (zanim pociągnie dwie karty ze stosu), gracz musi pociągnąć kartę. Jeśli wylosuje kartę między 2♠ a 9♠, dynamit eksploduje mu w rękach (karta jest odrzucana). Gracz odnosi trzy rany. W przeciwnym wypadku, gracz przekazuje dynamit przeciwnikowi po swojej lewej stronie. Przeciwnik będzie musiał również pociągnąć kartę. Dynamit krąży w grze tak długo, aż nie nastąpi eksplozja lub nie zostanie odrzucony przy użyciu kart Cat Balou lub Panik! Jeśli w grze jest karta Dynamit i karta Gefangnis (Więzienie), najpierw sprawdź efekt dynamitu. Jeśli gracz zginie od eksplozji, jego śmierć nie jest uważana za spowodowaną przez innego gracza.

Duell Pojedynek. Zagrywając tę kartę, graczy wyzywa jednego z przeciwników, patrząc mu prosto w oczy. Przeciwnik może w odpowiedzi odrzucić kartę Bang!. Jeżeli to zrobi, gracz inicjujący pojedynek też może odrzucić kartę Bang!. Pojedynek trwa dopóki jeden z graczy nie zrezygnuje z odrzucenia karty Bang!. Ten gracz otrzymuje jedną ranę. Nie wolno zagrywać kart Fehlschuss (Pudło) w trakcie pojedynku, ani korzystać z beczki. Rana odniesiona w pojedynku nie jest uważana za ranę od karty Bang!.

Indianer! Indianie! Każdy gracz, oprócz gracza zagrywającego kartę może odrzucić kartę Bang!. Gracz, który nie odrzuci karty Bang! odnosi jedną ranę. Nie można zagrać karty Fehlschuss (Pudło) ani korzystać z beczki.

General Store Odkryj tyle kart ze stosu, ile jest jeszcze graczy w grze. Poczynając od Ciebie, wszyscy wybierają jedną z kart i biorą ją do ręki.

Gefangnis Więzienie. Kartę należy zagrać na dowolnego gracza. Ten gracz trafia do więzienia. Więzień musi przed swoim ruchem pociągnąć kartę ze stosu. Jeśli wyciągnie ♥, ucieka z więzienia i normalnie kontynuuje swój ruch. W przeciwnym wypadku opuszcza fazy 1 i 2 swojego ruchu. Jedynie odrzuca nadmiarowe karty z ręki i odrzuca też kartę więzienia. Będąc w więzieniu gracz pozostaje celem kart Bang! i może zagrywać karty Fehlschuss (Pudło!) i Bier (Piwko) poza kolejnością. Karta Gefangnis nie może być zagrana na szeryfa.

Volcanic Gracz mający tę kartę w grze może zagrać dowolną liczbę kart Bang! w swojej rundzie. Te karty mogą być wymierzone w ten sam lub w inne cele, jednak zasięg strzału jest ograniczony do dystansu 1.

Bart Cassidy: zawsze gdy Bart odnosi ranę, natychmiast ciągnie kartę ze stosu.

Black Jack: w fazie pierwszej swojego ruchu musi pokazać drugą wyciągniętą kartę. Jeśli to ♥ lub ♦, ciągnie kolejną kartę.

Calamity Janet: Janet może używać kart Bang! jako Fehlschuss (Pudło!) i odwrotnie. Jeżeli zagra Fehlschuss jako Bang!, nie może zagrać w tej samej rundzie kolejnej karty Bang! (chyba że ma Volcanic).

El Gringo: zawsze gdy inny gracz zada mu ranę, El Gringo ciągnie z ręki tego gracza losową kartę (jedna karta za każdą ranę). Jeżeli przeciwnikowi zabraknie kart - trudno. (Rany zadane dynamitem nie są uważane za zadane przez innego gracza)

Jesse Jones: w fazie pierwszej swojego ruchu może pierwszą kartę pociągnąć ze stosu lub z ręki dowolnego gracza. Drugą kartę ciągnie ze stosu.

Jourdonnais: gra jakby zawsze miał przed sobą beczkę. Jeżeli zagra prawdziwą kartę z beczką, dostaje dwie szanse na uniknięcie trafienia.

Kit Carlson: W fazie pierwszej swojego ruchu ogląda trzy górne karty ze stosu. Wybiera z nich dwie dla siebie, trzecią odkłada na szczyt stosu.

Lucky Duke: Zawsze gdy ma wykonać ciągnięcie ze stosu (np. przy dynamicie), odkrywa dwie karty. Wybiera z nich tę, którą rzeczywiście wyciągnął. Odrzuca po losowaniu obie karty.

Paul Regret: gra jakby zawsze miał przed sobą kartę Mustang. Rzeczywisty Mustang zagrany przez niego powiększa efekt fikcyjnego.

Pedro Ramirez: W fazie pierwszej swojego ruchu może pociągnąć wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych zamiast pierwszej z dobieranych kart.

Rose Doolan: gra jakby zawsze miała w grze kartę Appaloosa. Rzeczywiście zagrana Appaloosa powiększa efekt fikcyjnej.

Sid Ketchum: w dowolnej chwili może odrzucić 2 karty z ręki żeby odzyskać punkt życia. Jeżeli chce i ma taką możliwość, może użyć tej zdolności wiele razy z rzędu (ale liczba punktów życia nie może przekroczyć początkowej wartości)

Slab the Killer: gracze próbujący zneutralizować zagrane przez niego karty Bang! muszą zagrać dwie karty Fehlschuss (Pudło!). Pomyślnie aktywowana karta Fass (Beczka) może odpowiadać jednej z tych kart.

Suzy Lafayette: natychmiast gdy pozbędzie się wszystkich kart z ręki, ciągnie kartę ze stosu.

Vulture Sam: gdy dowolny gracz jest eliminowany z gry, Sam przejmuje karty z jego ręki i stołu.

Willy the Kid: Może zagrać dowolną liczbę kart Bang! w swojej rundzie.