DIE DALTONS / Los Daltons

Cuando *Los Daltons* entran en juego, cada jugador que tenga alguna carta (azul) frente a él, elige una de ellas y la descarta.

DIE PREDIGT / El Sermón

Cada jugador durante su turno no pondrá usar cartas BANG!

DIE REVEREND / El Reverendo

Los jugadores no podrán usar cartas de Cerveza durante toda la ronda.

DER AETZ / El Doctor

Cuando *El Doctor* entra en juego, el/los jugador/es que permanezcan en juego con el menor número de vida recupera/n 1 punto de vida.

DER ZUG / Llegada del Tren

Cada jugador roba una carta extra al final de la fase 1 de su turno.

DURST / Sed

Cada jugador roba solamente una carta, la segunda no, durante la fase 1 de su turno.

GEISTERSTADT / Ciudad Fantasma

Durante su turno, los jugadores eliminados del juego regresan al juego como fantasmas. Roban 3 cartas en vez de 1, y no podrán morir. Al final de su turno, de nuevo son eliminados.

GOLDRAUSCH / Fiebre del Oro

El juego procede en sentido contrario al sentido del reloj, durante la ronda, siempre comenzando por el Sheriff. Todos los efectos de las cartas se aplican en sentido del reloj.

SCHIESSEREI / Tiroteo

Cada jugador puede jugar durante su turno una segunda carta de BANG!

SEGNUNG / Bendecido

El palo de todas las cartas es Corazones durante toda la ronda.

SUFF / Resaca

Todos los personajes pierden sus habilidades especiales durante toda la ronda.

VERDAMMUNG / Maldición

El palo de todas las cartas es Espadas durante toda la ronda.

ZWOLF UHR MITTAGS / Solo ante el peligro (traducción que tomó en España la película High Noon)

Cada jugador pierde 1 vida al comienzo de su turno.