

BANG

Előkészületek:

A játékot 3-8 játékos játszhatja. A szerepeket véletlenszerűen kell kiosztani a játékosok számának megfelelően:

Játékosok	Seriff	Helyettes	Bandita	Renegát
3	0	1	1	1
4	1	0	2	1
5	1	1	2	1
6	1	1	3	1
7	1	2	3	1
8	1	2	3	2

A szerepek kiosztása után a seriff felfedi kilétét, a többiek titokban tartják szerepüket.

Ezután mindenki véletlenszerűen húz vagy választ magának egy személyiség kártyát, amit a többieknek megmutat, felolvassa speciális tulajdonságát, majd képpel felfelé maga elé helyez. Minden személyiséglap jobb oldalán látható néhány töltény, ennyi életereje van az adott játékosnak. A seriff a megadottnál eggyel több életerővel kezd a játékot. (Vagyis ha 3 töltény van a kártyáján, akkor 4 a maximális életereje, ha pedig 4 töltény látszik, akkor 5.) Ezután mindenki kap egy személyiséglapot arccal lefelé fordítva, ezen jelölheti az aktuális életerejét. (Minden személyiséglap hátulján 5 töltény látható. Úgy kell letakarni a töltényeket, hogy mindig annyi látszódjon belőlük, amennyi a játékos aktuális életereje.) Ezután a játék kezdetén mindenki annyi lapot húz a húzópakliból, amennyi a maximális életereje és megkezdődik az első forduló. A játékot a seriff kezdi és a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek sorra.

Fegyverek:

A játék kezdetén minden játékos egy Colt 45-ös pisztollyal rendelkezik. Ezt a fegyvert nem reprezentálja kártyalap. Hatótávolsága 1-es, ilyen távolságra lehet vele löni. Ha egy játékos letesz maga elé az asztalra egy fegyvert, akkor úgy kell rá tekinteni, mintha az a fegyver lenne a kezében. Ha egy játékos elveszíti a fegyver lapját az asztalról, akkor úgy kell rá tekinteni, mintha megint a Colt 45-ös lenne a kezében. Egy játékos előtt csak egy fegyver lap lehet az asztalon.

Célok:

Seriff: Akkor nyer, ha minden bandita és a renegát is meghalt.

Helyettesek: Segítik a seriffet, céljaik azonosak a seriffével.

Banditák: Meg kell ölniük a seriffet, de semmi nem tiltja, hogy egymással is végezzenek, és megkapják érte a jutalmat.

Renegát: Végeznie kell mindenivel. Csak akkor nyer, ha utolsónak a seriffet intézi el.

Speciális szabályok 3 játékos esetén:

Minden szerepkártyát arccal felfelé kell forgatni (tehát mindenki tudja, ki a helyettes, ki a bandita és ki a renegát). A helyettesnek meg kell ölnie a renegátot. A renegátnak meg kell ölnie a banditát. A banditának meg kell ölnie a helyettest.

A játékot a helyettes kezdi és minden a megszokott módon megy. Egy játékos akkor nyer, ha megöli a célpontját. Ha egy játékos úgy esik ki, hogy nem az a játékos a gyilkosa, akinek a célpontja volt (pl.: a renegát öli meg a helyettest), vagy nincs gyilkosa (dinamit), akkor a maradék két játékos folytatja a játékot és az nyer, aki életben marad.. Bárki, aki megöl egy másik játékos, azonnal húz három lapot a húzópakliból.

Speciális szabályok 8 játékos esetén:

A két renegát nem dolgozik össze, mindkettőjüknek az a feladata, hogy ő maradjon életben utoljára és a seriffet ölje meg utoljára. Ha már csak a két renegát van életben, akkor a banditák nyertek, mert a seriff halott (függetlenül attól, hogy a banditák is halottak).

A játék menete:

1. Laphúzás: A játékos a húzópakli tetejéről húz két lapot. (Ezt bizonyos hatások módosíthatják).

2. Kijátszás: Alapesetben egy játékos csak a saját kijátszás fázisában használhat lapot (játszhat ki kezéből vagy használhatja egy asztalon lévő lap képességét). Ebben a fázisban nem kötelező cselekedni. Maximum egy BANG! kártyát lehet kijátszani (kivéve Willy the Kid és a Volcanic fegyver). Az alábbi lapok BANG! hatásúak, de nem BANG! lapok, tehát mellettük még ki lehet rakni egy BANG! kártyát az adott körben: Buffalo rifle (Bivalyölő puská), Derringer, Gatling, Howitzer, Pepperbox, Punch (Ökölcsep), Springfield.

Semelyik játékos előtt nem lehet az asztalon két azonos lap (hordó, azonos nevű ló, két fegyver, stb).

3. Lapdobás: A játékosnak legfeljebb annyi lap maradhat a kezében, amennyi az aktuális életereje, a többi a dobott lapokat tartalmazó pakli tetejére kell tennie arccal felfelé.

Jutalmazás/Büntetés:

Ha a seriff megöl egy helyettest, akkor az összes lapját el kell dobni (azokat is, amik az asztalon vannak).

Aki megöl egy bűnözőt, az húzhat három lapot a húzópakliból.

Aki Dinamit (Dynamite) által leli halálát, annak nincs gyilkosa.

Lőtávolság:

Egy játékostól egy másik játékos annyi távolságra van, ahányan ülnek közöttük + 1 (mindig a rövidebb út számít). Ezt egyes hatások módosíthatják. (Vagyis a mellette ülő játékos lőtávolsága 1, a kettővel mellette ülő 2, stb.)

Játékos kiejtése:

Amikor egy játékos életereje nullára csökken, akkor kiesik a játékból. Ez megakadályozható, ha az adott játékos soron kívül kijátszik kezéből egy Sört (Beer). (Vagyis ez egy olyan eset, amikor a játékos a saját körén kívül játszhat ki lapot és visszagyógyíthat egy életerő pontot.)

Amikor egy játékos kiesik a játékból, akkor meg kell mutatnia a szerepkártyáját és minden kézben tartott és asztalon lévő lapját a dobott lapok közé kell tennie.

Személyiséglapok:

Apache Kid (3 életerő): Nem érvényesülnek rá a káró lapok, kivéve Párbaj (Duel) alatt. (Vagyis párbaj káró lappal nem kezdeményezhető ellene, de ha már Párbaj van, akkor érvényesülnek rá a káró lapok.)

Bart Cassidy (4 életerő): Mindig, amikor elveszít egy életerőt, azonnal húz egy lapot a húzópakliból.

Belle Star (4 életerő): A saját körében a többi játékos asztalon lévő kék és zöld keretes lapjai nem érvényesülnek.

Bill Noface (4 életerő): A saját Laphúzás fázisában (1. fázis) mindig húz egy lapot és még annyit, amennyivel kevesebb az aktuális életereje a maximálisnál.

Black Jack (4 életerő): A saját Laphúzás fázisában (1. fázis) a második felhúzott lapot mindig meg kell mutatnia. Ha a lap kór vagy káró, akkor húzhat még egy lapot arccal lefelé.

Calamity Janet (4 életerő): Használhat BANG! kártyát Misset!-ként és fordítva. Ettől még egy fordulóban egyszer lóhet (kivéve, ha más kártya ezt nem módosítja).

Chuck Wengam (4 életerő): A saját körében dönthet úgy, hogy veszít egy életerőt és húz a húzópakliból két lapot. Ezt a képességet többször is használhatja egymás után, de nem lehet öngyilkos (nem csökkentheti az életerejét 1 alá).

Doc Holiday (4 életerő): A saját körében egyetlen egyszer két lap eldobásáért rá lehet egy játékosra lőtávolságon belül. Apache Kid ellen a két lapból maximum az egyik lehet káró. Ezen kívül még kijátszhat egy BANG! lapot a körében.

El Gringo (3 életerő): Mindig, amikor egy játékos megsebzí, akkor elhúzhat annak a játékosnak a kezéből egy lapot véletlenszerűen (sebzéspontonként egy lapot, de Párbaj (Duel) esetén minden lapot csak a Párbaj után húzhat el). Ha a másik játékosnak nincs a kezében lap, akkor nem tud tőle húzni. Ha Dinamit (Dynamite) sebzí, akkor senkitől sem húz.

Elena Fuente (3 életerő): Bármely kezében lévő kártyát használhatja Elvétre! (Missed!) kártyaként.

Greg Digger (4 életerő): Mindig azonnal visszanyer két életerőt, amikor egy másik játékos kiesik a játékból. Ezzel nem nőhet az életereje a maximális fölé.

Herb Hunter (4 életerő): Mindig azonnal húz két plusz lapot a húzópakliból, amikor egy másik játékos kiesik a játékból. (Vagyis ha megöl egy banditát, akkor öt lapot húz.)

Jesse Jones (4 életerő): A saját Laphúzás fázisában (1. fázis) mindig eldöntheti, hogy az első lapot a húzópakliból vagy egy másik játékos kezéből húzza. A második lapot mindig a húzópakliból húzza.

José Delgado (4 életerő): A saját körében eldobhat kezéből egy kék keretes lapot, és ezért húzhat két lapot a húzópakliból. Ezt a képességét többször is használhatja egymás után.

Jourdonnaix (4 életerő): Úgy kell rá tekinteni, mintha lenne egy Hordó (Barrel) kártya előtte, vagyis minden ellene kijátszott BANG!-ellen felcsaphatja a húzópakli legfelső lapját és ha az Kór, akkor elkerülte a lövést. Ettől még lerakhatja maga elé a Hordó (Barrel) lapot, amivel kétszer próbálhatja elkerülni a lövést.

Kit Karlson (4 életerő): A saját Laphúzás fázisában (1. fázis) mindig három lapból kell kiválasztania, melyik kettőt tartja meg, a harmadikat pedig vissza kell raknia a húzópakli tetejére arccal lefelé.

Lucky Duke (4 életerő): Mindig, amikor fel kell csapnia egy lapot valamelyik kártya hatása miatt (Dynamite, Barrel, Jail), akkor két lapot csaphat fel és a számára kedvezőbbet választhatja.

Molly Stark (4 életerő): Minden BANG!, Misset! és Beer (Sör) kártya után, amit nem a saját körében játszik ki, húz egy lapot a húzópakliból. Párbajban (Duel) kirakott BANG! lapokért csak a párbaj után húzza fel a megfelelő számú lapot.

Pat Brennan (4 életerő): Saját Laphúzás fázisában (1. fázis) vagy két lapot húz a húzópakliból, vagy egy másik játékos asztalon lévő kék vagy zöld keretes lapját veszi a kezébe (egyetlen lapot).

Paul Regret (3 életerő): Minden játékos eggyel nagyobb távolságra lévőnek látja őt.

Pedro Ramirez (4 életerő): A Laphúzás fázisában (1. fázis) az első lapot a dobott lapok pakli tetejéről húzhatja a húzópakli helyett. A második lapot mindenképpen a húzópakliból húzza.

Pixie Pete (3 életerő): A saját Laphúzás fázisában (1. fázis) négy lapot húz kettő helyett.

Rose Doolan (4 életerő): Minden játékost eggyel kisebb távolságra lévőnek lát.

Sean Mallory (3 életerő): A saját Lapdobás fázisában (3. fázis) nem kell lapot dobni, bármennyi lap lehet a kezében.

Sid Ketchum (4 életerő): Bármikor (a saját 2. fázisán kívül is) eldobhat két lapot, hogy visszanyerjen egy életerőt. Ezzel nem növelheti életerejét a maximum fölé.

Slab the Killer (4 életerő): A BANG! lapjainak semlegesítéséhez két Misset! lapot kell eldobni. A Hordó (Barrel) csak az egyik Misset! lapot váltja ki ellene.

Suzu Lafayette (4 életerő): Azonnal húznia kell egy lapot a húzópakliból, amikor elfogy a kezéből az utolsó lap.

Tequila Joe (4 életerő): Minden alkalommal, amikor kijátszik egy Sör (Beer) lapot, két életerőt gyógyul egy helyett, de továbbra is csak egy életerőt gyógyul a Szalontól (Saloon), a Tequilától és a Tábori kulacstól (Canteen).

Vera Cluster (3 életerő): A saját köre kezdetén a Laphúzás fázis (1. fázis) előtt mindig választania kell egy asztalon lévő személyiséget, akinek a képességét használhatja a következő körének a kezdetéig.

Vulture Sam (4 életerő): Mindig, amikor egy játékos kiesik a játékból, elveszi a kieső játékos kezében tartott és asztalon lévő lapjait.

Willy the Kid (4 életerő): A saját Kijátszás fázisában (2. fázis) bármennyi BANG! lapot kijátszhat.

Barna keretes lapok

(Kézből kell őket kijátszani és rögtön a dobott lapok közé kerülnek, hatásuk egyszer érvényesül.)

BANG!: Rálövés egy játékosra. Missed! lappal vagy Hordóva (Barrel) semlegesíthető, különben a célpont sebződik egyet. A célpontnak lőtávolságon belül kell lennie. Egy körben csak egy BANG! lapot lehet kijátszani (kivéve Willy the Kid és a Volcanic fegyver).

Beer (Sör): A játékos kap egy életerőt. Ha a játékos meghal, abban a pillanatban kijátszhatja kezéből ezt a lapot és felgyógyíthatja magát 1 életerőre, de ez a szabály nem alkalmazható, ha már csak ketten vannak játékban.

Brawl (Verekedés): Egy lap eldobásáért a lapot kijátszó játékos eldobhat egy-egy lapot a többi játékostól, vagy a kezükből véletlenszerűen, vagy az asztalra letett lapjaik közül.

Cat Balou: A lapot kijátszó játékos eldobhat egy lapot egy tetszőleges másik játékostól, vagy a kezéből véletlenszerűen, vagy az asztalra letett lapjai közül.

Dodge (Elkerülés): Ha a játékosra BANG! lap vagy BANG! hatás érvényesül, akkor ezzel a lappal semlegesítheti a lövést magára nézve. Bármikor kijátszható, ha a játékosra rálöttek, utána a játékos húz egy lapot a húzópakliból.

Duel (Párbaj): A lapot kijátszó játékos kihív egy másik játékos (itt nem számít a távolság), majd felváltva kithetnek BANG! lapokat. A párbajnak vége szakad, ha az egyik játékos nem rak ki BANG! lapot, ekkor veszít egy életerőt. Semelyik elkerülő lap nem érvényesül a párbaj alatt és a párbaj nem minősül BANG! lap kijátszásának.

Gatling: A kijátszón kívül mindenkire ráló egy BANG!-et. Nem minősül BANG! lapnak.

General Store (Áruház): Kijátszásakor fel kell csapni annyi lapot a húzópakliból, ahány játékos még életben van. Minden játékos választ egy lapot ezek közül, amit kézbe vesz. Mindig az a játékos választhat először, aki a lapot kijátszotta, a többiek az óramutató járásának megfelelően követik.

Indians! (Indiánok!): A lapot kijátszó játékos kivételével minden játékosnak dobnia kell egy BANG!-et vagy sebződik egy életerőt. Semelyik elkerülő lapnak nincs hatása az indiánokra.

Missed! (Elvélve!): Ha a játékosra BANG! lap vagy BANG! hatás érvényesül, akkor ezzel a lappal semlegesítheti a lövést magára nézve. Bármikor kijátszható, ha a játékosra rálöttek.

Panic! (Pánik!): A lapot kijátszó játékos elhúzhat egy lapot egy legfeljebb 1 lőtávolságra lévő játékostól, vagy a kezéből véletlenszerűen, vagy az asztalra letett lapjai közül.

Punch (Ököcsapás): BANG! 1 távolságra, de itt a távolságot nem módosíthatják a fegyverek és lovak (de a személyiséglapok igen). Nem minősül BANG! lapnak.

Rag time: Egy lap eldobásáért a lapot kijátszó játékos elhúzhat egy lapot egy tetszőleges másik játékostól, vagy a kezéből véletlenszerűen, vagy az asztalra letett lapjai közül.

Saloon (Szalon): Mindenki kap egy életerőt, akinek még nincs az életeréje a maximumon. Ha a játékos meghal, abban a pillanatban kijátszhatja a kezéből egy gyógyító lapot és felgyógyíthatja magát 1 életerőre, de ez a szabály nem alkalmazható, ha már csak ketten vannak játékban.

Springfield: Egy lap eldobásáért BANG! egy tetszőleges játékosra. Nem minősül BANG! lapnak.

Stagecoach (Postakocsi): A játékos két lapot húz a húzópakliból.

Tequila: Egy lap eldobásáért egy tetszőleges játékos gyógyul egy életerőt. Ha a játékos meghal, abban a pillanatban kijátszhatja kezéből ezt a lapot és felgyógyíthatja magát 1 életerőre, de ez a szabály nem alkalmazható, ha már csak ketten vannak játékban.

Wells Fargo: A játékos húz három lapot a húzópakliból.

Whisky: Egy lap eldobásáért a játékos gyógyul két életerőt. Ha a játékos meghal, abban a pillanatban kijátszhatja kezéből ezt a lapot és gyógyíthatja magát 2 életerővel, de ez a szabály nem alkalmazható, ha már csak ketten vannak játékban.

Kék keretes lapok

(Kézből kell őket kijátszani, a játékosnak saját maga elé kell tennie őket, hatásuk addig él, amíg az asztalon vannak. Egy játékos előtt csak egy fegyver, egy hordó és dinamit lap lehet. Egy játékosnak csak egy azonos nevű lova lehet, de lehet több különböző nevű, de azonos képességű lóva.)

Appaloosa: A játékos a többi játékosnál eggyel kisebb lőtávolságra látja. (Ló)

Barrel (Hordó): Amikor a játékosra BANG! lap vagy BANG! hatás érvényesül, azonnal felcsap egy lapot. Ha az kör, akkor nem találták el, egyébként más lappal kell védekeznie. Egy játékosnak egy Hordó lapja lehet.

Dynamite (Dinamit): Aki kijátsza, az maga elé helyezi. Mindig, amikor a dinamitot birtokló játékosnak köre kezdődik (azaz a Laphúzás fázis előtt), fel kell csapni a húzópakli legfelső lapját. Ha a lap pikk 2, 3, ... 9, akkor a dinamit felrobban és a játékos veszít 3 életerőt (a lapot dobni kell). Egyébként a dinamit átterül a következő játékoshoz, akinél nincs dinamit. A dinamit addig marad az asztalon, amíg fel nem robban, vagy amíg el nem dobhatják (Panic! vagy Cat Balou). Ha van az asztalon Börtön (Jail) is a dinamit mellett, akkor az előbb asztalra kerül érvényesül először. A dinamit által megölt játékosnak nincs gyilkosa.

Hideout (Búvóhely): A játékos a többi játékosnál eggyel nagyobb lőtávolságra látja.

Jail (Börtön): Bármely játékos elé kithető. Az adott játékosnak saját köre kezdetén fel kell csapnia egy lapot. Ha a felcsapott lap kör, akkor kiszabadul a börtönből, máskülönben ki kell hagyni az 1. és a 2. fázist. Ezután a börtön lapot mindenképpen dobni kell. Amíg a játékos be van börtönözve, addig lehetnek rá és használhat Missed! és Beer (Sör) lapokat, de Hordót (Barrel) nem. Seriff nem börtönözhető be és ez a lap is eldobható Cat Balou-val vagy Pánik!-kal.

Mustang: A játékos a többi játékosnál eggyel nagyobb lőtávolságra látja. (Ló)

Remington: A játékos 3 lőtávolságra lehet. (Fegyver)

Rev. carabine (Ismétlő karabély): A játékos 4 lőtávolságra lehet. (Fegyver)

Schofield: A játékos 2 lőtávolságra lehet. (Fegyver)

Silver: A játékos a többi játékosnál eggyel kisebb lőtávolságra látja. (Ló)

Volcanic: Tulajdonosa 1 távolságra tetszőleges BANG! lapot kijátszhat a saját fordulójában. A célpontoknak nem kötelező azonosnak lenniük, de lőtávolságon belül kell lenniük. (Fegyver)

Winchester: A játékos 5 lőtávolságra lehet. (Fegyver)

Zöld keretes lapok

(Kézből kell őket kijátszani. Kijátszásuk után az asztalra kerülnek, de a következő játékos körének kezdetéig nem használhatóak. Egyszeri hatásúak, vagyis a barna keretes kártyákhoz hasonlóan használatuk után dobni kell őket. Nem kötelező azonnal használni őket, vagyis „betárazhatók”, de a kék keretes kártyákhoz hasonlóan ellophatók vagy eldobhatók. Ha egy játékos ellop egy zöld keretes lapot egy másik játékostól, akkor azt a saját körében kötelezően le kell raknia az asztalra.)

Bible (Biblia): Ha a játékosra BANG! lap vagy BANG! hatás érvényesül, akkor ezzel a lappal semlegesítheti a lövést magára nézve, utána húz egy lapot a húzópakliból.

Buffalo rifle (Bivalyölő puska): BANG! egy tetszőleges másik játékosra. Nem minősül BANG! lapnak.

Canteen (Kulacs): A játékos egy életerőt gyógyul. Ha a játékos meghal, abban a pillanatban kijátszhatja a kezéből egy gyógyító lapot és felgyógyíthatja magát 1 életerőre, de ez a szabály nem alkalmazható, ha már csak ketten vannak játékban.

Can can (Kánkán): A lapot kijátszó játékos eldobhat egy lapot egy tetszőleges másik játékostól, vagy a kezéből véletlenszerűen, vagy az asztalra letett lapjai közül.

Conestoga: A lapot kijátszó játékos elhúzhat egy lapot egy másik játékostól, vagy a kezéből véletlenszerűen, vagy az asztalra letett lapjai közül.

Derringer: BANG! 1 lőtávolságra, majd a játékos húz egy lapot a húzópakliból. Nem minősül BANG! lapnak.

Howitzer: A kijátszón kívül mindenkire ráló egy BANG!-et. Nem minősül BANG! lapnak.

Iron plate (Vaslemezt): Ha a játékosra BANG! lap vagy BANG! hatás érvényesül, akkor ezzel a lappal semlegesítheti a lövést magára nézve. Bármikor kijátszható, ha a játékosra rálöttek.

Knife (Kés): BANG! 1 távolságra, de itt a távolságot nem módosíthatják a fegyverek és lovak (de a személyiséglapok igen). Nem minősül BANG! lapnak.

Pepperbox: BANG! egy lőtávolságon belüli játékosra. Nem minősül BANG! lapnak.

Pony express (Póni expressz): A játékos három lapot húz a húzópakliból.

Sombrero: Ha a játékosra BANG! lap vagy BANG! hatás érvényesül, akkor ezzel a lappal semlegesítheti a lövést magára nézve. Bármikor kijátszható, ha a játékosra rálöttek.

Ten Gallon Hat (10 gallonos kalap): Ha a játékosra BANG! lap vagy BANG! hatás érvényesül, akkor ezzel a lappal semlegesítheti a lövést magára nézve. Bármikor kijátszható, amikor a játékosra rálöttek.

A Fistful of Cards (Egy maréknyi kártya)

A Seriff vegye ki a Fistful of cards lapot, a maradékot pedig keverje meg, majd fordítsa arccal lefelé! A Fistful of Cards lapot tegye legalulra és a paklit helyezze elérhető közelségbe (nem szabad belekeverni a húzópakliba)! Ezután a második fordulótól kezdve a Seriffnek minden köre kezdetén fel kell csapnia a legfelső lapot ebből a pakliból és hangosan fel kell olvasnia azt. A felcsapott lap a seriff következő köréig van játékban és addig minden játékosra érvényesül a hatása. Ha egy lapra az van írva, hogy a játékos köre elején érvényesül, akkor még azelőtt érvényesül, hogy bármilyen más hatás bekövetkezne. A Fistful of Cards lap hatása a játék végéig érvényben marad, ezután már nem kell visszakeverni a korábban felcsapott lapokat.

A Fistful of Cards (Egy maréknyi kártya): A köröd elején annyi életerőt veszítesz, ahány lap van éppen a kezdedben.

Abandoned Mine (Elhagyott bánya): A Laphúzás fázisodban (1. fázis) a dobott lapok legfelső lapjait kell felhúznod, ha ez lehetséges. Ekkor a körödben minden lapot, amit dobnod kellene, arccal lefelé a húzó pakli tetejére kell visszatenned. (A saját körödben csak a te lapjaid kerülnek a húzópakliba és csak akkor, ha a dobott lapok közül tudtál húzni.)

Ambush (Lesben állás): Az alap lőtávolság minden bármely két játékos között 1. Ezt módosíthatják más lapok.

Blood Brothers (Vértestvérek): A saját köröd legelején feláldozhatod egy életerőt (csak akkor, ha legalább két életerőd van!), hogy adj egy másik játékosnak egy életerőt.

Dead Man (Hulla): Ha te voltál az első játékos, aki kiesett, akkor visszatérsz a játékba, amikor rád kerül a sor. Kapsz két életerőt és két lapot, és addig maradsz játékban, amíg újra ki nem esel.

Hard Liquor (Méregerős szesz): Dönthetsz úgy, hogy kihagyod a köröd 1. fázisát (Laphúzás fázis), ekkor gyógyulsz egy életerőt.

Lasso (Lasszó): Az asztalon lévő kék- és zöld keretes lapok képességei nem érvényesülnek.

Law of the West (A Vadnyugat törvénye): A Laphúzás fázisban (1. fázis) meg kell mutatnod a második lapot, amit felhúztál. Ha lehetséges, akkor azt a lapot kötelező kijátszanod a körödben.

Peyote (Meszkalin kaktusz): Ahelyett, hogy lapot húznál a Laphúzás fázisodban (1. fázis), meg kell tippelned a húzópakli legfelső lapjának a színét (piros/fekete). Ezután felcsapod a lapot, és ha eltaláltad, akkor megtartod, majd újra meg kell tippelned a következő lap színét, egészen addig, amíg rosszul tippelsz (ekkor a felcsapott lapot dobni kell). Ezután a 2. fázissal folytatódik a köröd.

Ranch (Farm): A 2. fázisod (Kijátszás fázis) végén egyetlen alkalommal eldobhatsz a kezedből tetszőleges számú lapot, ekkor ugyanannyit húzhatsz a húzópakliból.

Ricochet (Gellert kapott golyó): Kijátszhatsz egy BANG! lapot bármely másik játékos megnevezett lapja ellen. Ha a játékos nem játszik ki egy Missed! lapot, akkor a megnevezett lapját dobni kell. Addig játszhat ki BANG! lapot más lapok ellen, amíg van BANG! kártya a kezdedben.

Russian Roulette (Orosz rulett): Amikor az Orosz rulett játékba kerül, akkor a Seriffel kezdve minden játékosnak el kell dobni egy Missed! lapot egészen addig, amíg valaki képtelen erre. Az a játékos, aki nem tud dobni, veszít két életerőt, ekkor ez a lap hatását veszti.

Sniper (Mesterlövész): A saját körödben eldobhatsz két BANG! lapot, ami egy BANG! hatásnak számít, és célozhatsz vele egy lőtávolságon belüli játékosra, aki csak két Missed! lappal térhet ki előle.

The Judge (A bíró): Az egész fordulóban nem játszhat ki lapot magad elé vagy másik játékos elé.

Vendetta (Vérbosszú): A köröd végén csapd fel a húzópakli legfelső lapját! Ha a felcsapott lap kőr, akkor új köröd kezdődik, de a végén már nem kell emiatt a lap miatt újra felcsapnod lapot.