

EL DORADO



Lors de la phase 1, le joueur tire la 1^{ère} carte de la main du joueur à sa gauche. La deuxième carte est tirée de la pioche. Ensuite, il remet au joueur à sa droite une carte de son choix. Ainsi, le joueur garde une seule carte tirée.

SIOUX CHIEF



Quand un joueur joue "Indiens", au lieu que tous les joueurs jouent la carte "BANG!", ce joueur prend une carte au hasard dans les mains de tous les autres joueurs. Elles sont posées sur la table et elles sont distribuées comme un "magasin".

CAVALRY



Après avoir joué, le shérif tire 2 autres cartes de la pioche et les place face cachée devant lui. Le shérif peut ou pas jouer ces cartes durant le tour d'un autre joueur après la phase de pioche de ce joueur.

DARING CHALLENGE



Quand un joueur est la cible d'une carte BANG!, il doit "dégainer" pour se défendre. Si la valeur de la carte est inférieure à la valeur de la carte BANG!, le joueur perd une vie. Si la valeur est supérieure ou égale à la valeur de la carte BANG!, le joueur évite l'attaque.

GOLDEN NUGGET



Tous les joueurs tirent 3 cartes pendant la phase 1 et la limite de cartes dans la main ne compte plus.

SWEET LOU



Toutes les cartes qui sont des cœurs peuvent être jouées comme une bière, tant que le joueur possède deux vies ou moins.

HOLD UP



Chaque joueur montre la première carte qu'il tire. Si c'est un trèfle, il doit défausser toutes ses cartes en main ou celles qui sont en face de lui qui sont aussi des trèfles.

WET AMMO



Tous les joueurs ne voient qu'à la distance de 1. Pour attaquer un autre joueur, ils doivent jouer 2 cartes BANG!.

OLD SCOUT



Tous les joueurs qui n'ont pas d'arme bleue ou verte en face d'eux voient les autres joueurs à une distance réduite de 2.