









	<p>Bang!</p> <p>Le joueur tire sur un autre joueur à portée de tir. Si celui-ci ne peut esquiver, il perd un point de vie. On ne peut jouer qu'une seule carte Bang par tour.</p>
	<p>Bière</p> <p>Le joueur gagne un point de vie (sans dépasser son capital de départ). Il peut aussi jouer cette carte hors de son tour de jeu s'il subit une blessure mortelle.</p>
	<p>Braquage!</p> <p>Le joueur vole une carte à un joueur situé à une distance de 1. Il pioche soit au hasard dans la main, soit parmi les cartes posées sur la table.</p>
	<p>Convoi</p> <p>Le joueur pioche deux cartes.</p>
	<p>Coup de foudre</p> <p>Le joueur défausse une carte à un joueur de son choix. Il pioche soit au hasard dans la main, soit parmi les cartes posées sur la table.</p>
	<p>Diligence</p> <p>Le joueur pioche trois cartes.</p>
	<p>Duel</p> <p>Le joueur regarde un autre joueur dans les yeux. Celui-ci doit jouer une carte Bang, à laquelle le joueur peut répondre par une autre carte Bang, et ainsi de suite. Le joueur qui ne peut plus jouer de carte Bang perd le duel et un point de vie.</p>
	<p>Gatling</p> <p>Le joueur tire simultanément sur tous les autres joueurs, qui ont le droit d'esquiver.</p>
	<p>Indiens!</p> <p>Tous les autres joueurs doivent défausser une carte Bang ou perdre un point de vie.</p>
	<p>Magasin</p> <p>Le joueur pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs. En commençant par le joueur et en faisant le tour de la table, chacun choisit une des cartes et l'intègre dans sa main.</p>
	<p>Raté!</p> <p>Le joueur esquive un tir.</p>
	<p>Saloon</p> <p>Tous les joueurs boivent une bière et gagnent ainsi un point de vie (sans dépasser leur capital de départ)</p>

	<p>Appaloosa</p> <p>Le joueur voit les autres joueurs à une distance diminuée de 1.</p>
	<p>Carabine</p> <p>Cette arme a une portée de tir de 4.</p>
	<p>Dynamite</p> <p>Le joueur pose la carte devant lui le temps d'un tour de table. Lorsque son tour revient, le joueur défausse la première carte de la pioche. Si elle est entre le 2 et le 9 de pique, la dynamite explose et le joueur perd 3 points de vie. Si pas, le joueur passe la dynamite au joueur suivant.</p>
	<p>Mustang</p> <p>Le joueur est vu par les autres joueurs à une distance augmentée de 1.</p>
	<p>Planque</p> <p>Lorsqu'on lui tire dessus, le joueur peut défausser la première carte de la pioche. Si c'est un cœur, le joueur esquive le tir.</p>
	<p>Prison</p> <p>Le joueur pose la carte devant un autre joueur. Lorsque le tour de l'autre joueur vient, il défausse la première carte de la pioche. Si c'est un cœur, il s'évade et joue son tour normalement. Si pas, il doit passer son tour. La carte prison est défaussée dans tous les cas.</p>
	<p>Remington</p> <p>Cette arme a une portée de tir de 3.</p>
	<p>Schofield</p> <p>Cette arme a une portée de tir de 2.</p>
	<p>Volcanic</p> <p>Cette arme permet de jouer autant de cartes Bang que le joueur désire à une distance de 1.</p>
	<p>Winchester</p> <p>Cette arme a une portée de tir de 5.</p>