

DESPERADOS



Tous les joueurs qui ont tiré sur le shérif peuvent tirer 3 cartes dans la première phase de leur tour et utiliser les cartes "raté" comme bière.

DOUGH BADMAN



Tous les joueurs sauf le shérif, peuvent défausser 2 cartes de leur main pour gagner un point de vie au début de leur tour.

DEAD SHERIFF'S GHOST



Les joueurs tués reviennent en jeu. Au début de leur tour, les joueurs morts piochent 1 carte, puis peuvent se déplacer autour de toute la table, d'un joueur à l'autre. Ensuite, ils doivent jouer leur carte sur un joueur autre que le shérif.

HORSE THIEF



L'effet des cartes bleues est annulé durant ce tour pour tous les joueurs qui en possèdent face visible devant eux.

DEVIL'S PACT



Le premier joueur qui perd son dernier point de vie ne meurt pas. Il reste dans le jeu avec 3 points de vie, conserve cette carte en face de lui et joue normalement, sauf qu'il ne peut pas utiliser les cartes lui augmentant des points de vie.

GRAVE DIGGER



Le premier joueur qui perd son dernier point de vie, dégaine : si le signe de la carte est noir (pique ou trèfle), le joueur n'est pas mort mais devient Grave Digger (3 pts de vie). Son but est de tuer tous les autres joueurs. S'il est rouge, le joueur meurt.

WILD SHOT



Chaque joueur montre la première carte qu'il tire. Si c'est un pique, sa valeur sera utilisée pour déterminer quel joueur perd un point de vie. La valeur indique la quantité de «étapes» (J, Q, et K valent 10 et un 11 A).

WILD RIDE



Avant de commencer son tour, chaque joueur dégaine : si c'est un as, Wild Ride est annulé et Wild Ride continue pour tous les autres joueurs. Sinon, il perd son tour et le prochain joueur joue normalement.

PRISON FOR LIFE



Le shérif peut jouer la prison à vie comme une prison sur n'importe quel joueur. Le joueur qui l'a obtenu reste en prison jusqu'à ce qu'il tire un cœur.