

GARA DI Jack Larson STAGE N°1

ARMI	MUNIZIONI
Rifle(lever action o pump action)	10
Shotgun(side by side or pump)	4+
Due revolver	10

SEQUENZA: Revolvers - rifle - shotgun

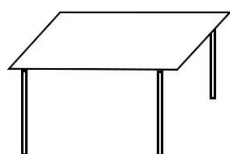
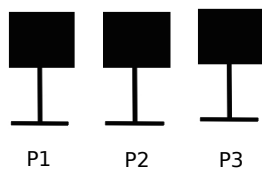
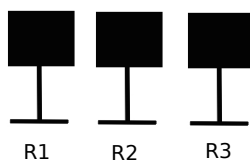
INIZIO:

Il cowboy è vicino al fuoco che beve il caffè quando vede arrivare i pellerossa, due revolver carichi con cane abbattuto su camera vuota in fondina, rifle con cane abbattuto su camera vuota in B shotgun scarico e aperto e scarico in B.

Quando pronti dire: Vi fermo io!!!...e aspettare il beep

AL BEEP :

Il cowboy butta la tazza va in A ed ingaggia P1, P2 e P3 con un Kansas City sweep partendo da sinistra (1-1-2-2-3-3-2-2-1-1), va in B e con il rifle ingaggia R1, R2 ed R3 con la stessa sequenza, prende lo shotgun e ingaggia S1, S2, S3, S4 any order



A



B

CARICO

SCARICO

GARA DI Jack Larson STAGE N°2

ARMI	MUNIZIONI
Rifle(lever action o pump action)	10
Shotgun(side by side or pump)	4+
Due revolver	10

SEQUENZA: Revolvers - rifle - shotgun

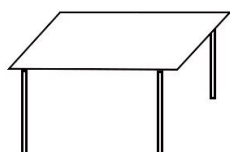
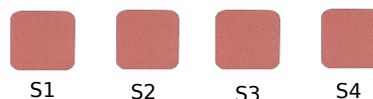
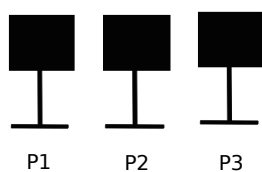
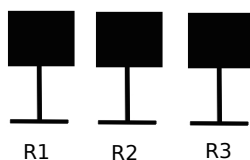
INIZIO:

Il cowboy è vicino al fuoco con un cucchiaino in mano che sta cucinando i fagioli quando vede arrivare la banda di Al, due revolver carichi con cane abbattuto su camera vuota nelle fondine, rifle carico con cane abbattuto su camera vuota in B, shotgun scarico e aperto in B.

Quando pronti dire: i cavalli non si toccano!!!...e aspettare il beep

AL BEEP :

I cowboy mette il cucchiaino nella pentola (non deve cadere altrimenti procedura) va in A e ingaggia P1, P2 e P3 con due Sawbones Sweep, il primo da sinistra (1-2-2-3) ed il secondo da destra (3-2-2-1), infodera va in B prende il rifle e ingaggia R1, R2 ed R3 con la stessa sequenza, prende lo shotgun e ingaggia prima S1, S4 poi S2, S3.



A



B



CARICO

SCARICO

GARA DI Jack Larson STAGE N°3

ARMI	MUNIZIONI
Rifle(lever action o pump action)	10+1
Shotgun(side by side or pump)	4+
Due revolver	10

SEQUENZA: rifle -- revolver - shotgun

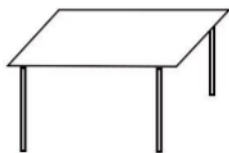
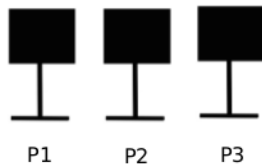
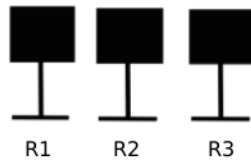
INIZIO:

Il cowboy è di guardia vicino al fuoco con il rifle in mano (Cowboy port arm) quando vede la banda di AI che ha preso prigioniero il Grinta, due revolver carichi con cane abbattuto su camera vuota nelle fondine, rifle carico con cane abbattuto su camera vuota a cowboy port arm, shotgun scarico e aperto in B.

Quando pronti dire: l'hanno preso!!!...e aspettare il beep

AL BEEP :

I cowboy ingaggia R1, e R3 con una sequenza 1-1-3-3-1-1-1-3-3-3 poi ricarica un colpo e spara a R2 (il Grinta: così impara a farsi prendere). Va in A appoggia il rifle e con i revolver ingaggia P1-P3 con la stessa sequenza del Rifle (senza il colpo aggiuntivo al Grinta). Rinfodera, va in B, prende lo shotgun e ingaggia prima S2, S3 poi S4, S1.



A



B

CARICO

SCARICO

GARA DI Jack Larson STAGE N°4

ARMI	MUNIZIONI
Rifle(lever action o pump action)	10
Shotgun(side by side or pump)	4+
Due revolver	10

SEQUENZA: shotgun -- rifle -- revolver

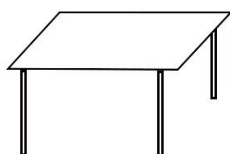
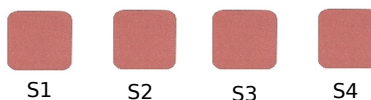
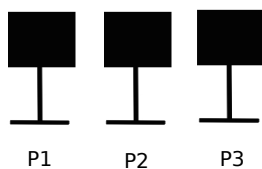
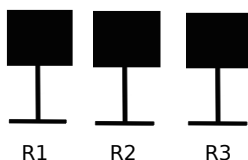
INIZIO:

Il cowboy è di guardia vicino al fuoco e scruta nella notte (una mano alla falda del cappello) quando vede Al sgattaiolare con la sua banda di rinnegati. Due revolver carichi con cane abbattuto su camera vuota nelle fondine, rifle carico con cane abbattuto su camera vuota e shotgun scarico e aperto in B.

Quando pronti dire: l'hanno preso!!!...e aspettare il beep

AL BEEP :

Il cowboy spegne il fuoco con la tazza di brodaglia. Va in B e con lo shotgun dà la sveglia ai compari abbattendo prima S1, S3 poi S2, S4. Posa lo shotgun sul tavolo e con il rifle ingaggia R1, R2 e R3 con una sequenza 1-2-3-3-3-1-2-3-3. Posa il rifle e va in A dove con i revolver ingaggia P1-P2 e P3 con la stessa sequenza del Rifle.



A



B

CARICO

SCARICO

GARA DI Jack Larson STAGE N°5

ARMI	MUNIZIONI
Rifle(lever action o pump action)	5
Shotgun(side by side or pump)	2+
Due revolver	10

SEQUENZA: revolver -- rifle – shotgun

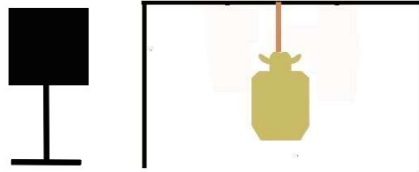
INIZIO:

Il cowboy è in A in atteggiamento di sfida (Texas surrender) verso lo sceriffo venduto che ha fatto condannare l'amico ingiustamente. Due revolver carichi con cane abbattuto su camera vuota nelle fondine, rifle carico con cane abbattuto su camera vuota e shotgun scarico ed aperto in B.

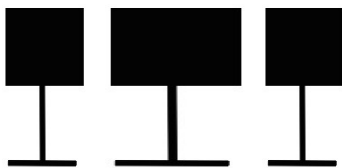
Quando pronti dire: Questa volta tocca a te!!!....e aspettare il beep

AL BEEP :

Il cowboy ingaggia P1, P2, P3 con due Arkansas Shuffle 1-1-2-3-3. Si sposta in B da dove con il rifle taglia la corda dell'impiccato (piattello identificato che deve cadere). Gli eventuali restanti colpi li scarica su R1. Posa il rifle sul tavolo e con lo shotgun abbatte S1 che lancerà il flier che se colpito da un bonus di 5s, se mancato non genera miss, obbligo di ingaggio.



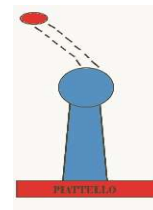
R1



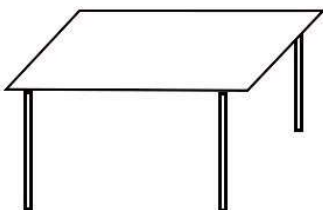
P1

P2

P3



S1



CARICO

SCARICO