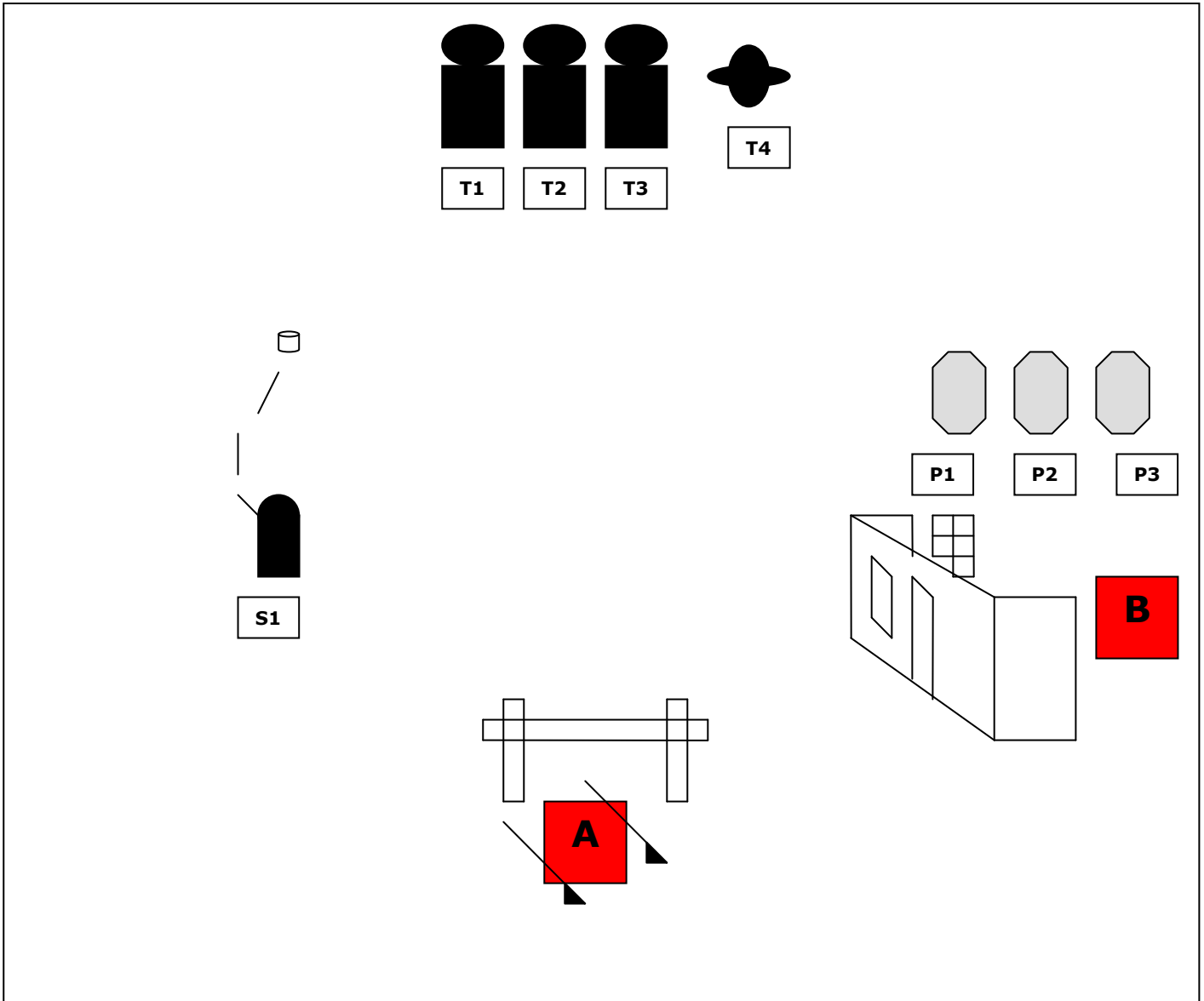


STAGE 1

"SFIDA FINALE"

Siete riusciti a catturare Nevada Rino, il capo della banda che terrorizza il territorio. I suoi tirapiedi vi danno la caccia per il paese. Sulla via principale il primo scontro e, quando riuscite e tornare nel vostro ufficio, trovate che anche li vi stanno aspettando.



Munizioni: 10 per revolver + 10 per rifle + 2 per shotgun.

Partenza: cowboy in A, con 2 revolvers in fondina carichi con 5 colpi ciascuno, shotgun scarico imbracciato COWBOY PORTARM, rifle carico con 10 colpi.

Quando pronto dirà: "è ora di finirla".

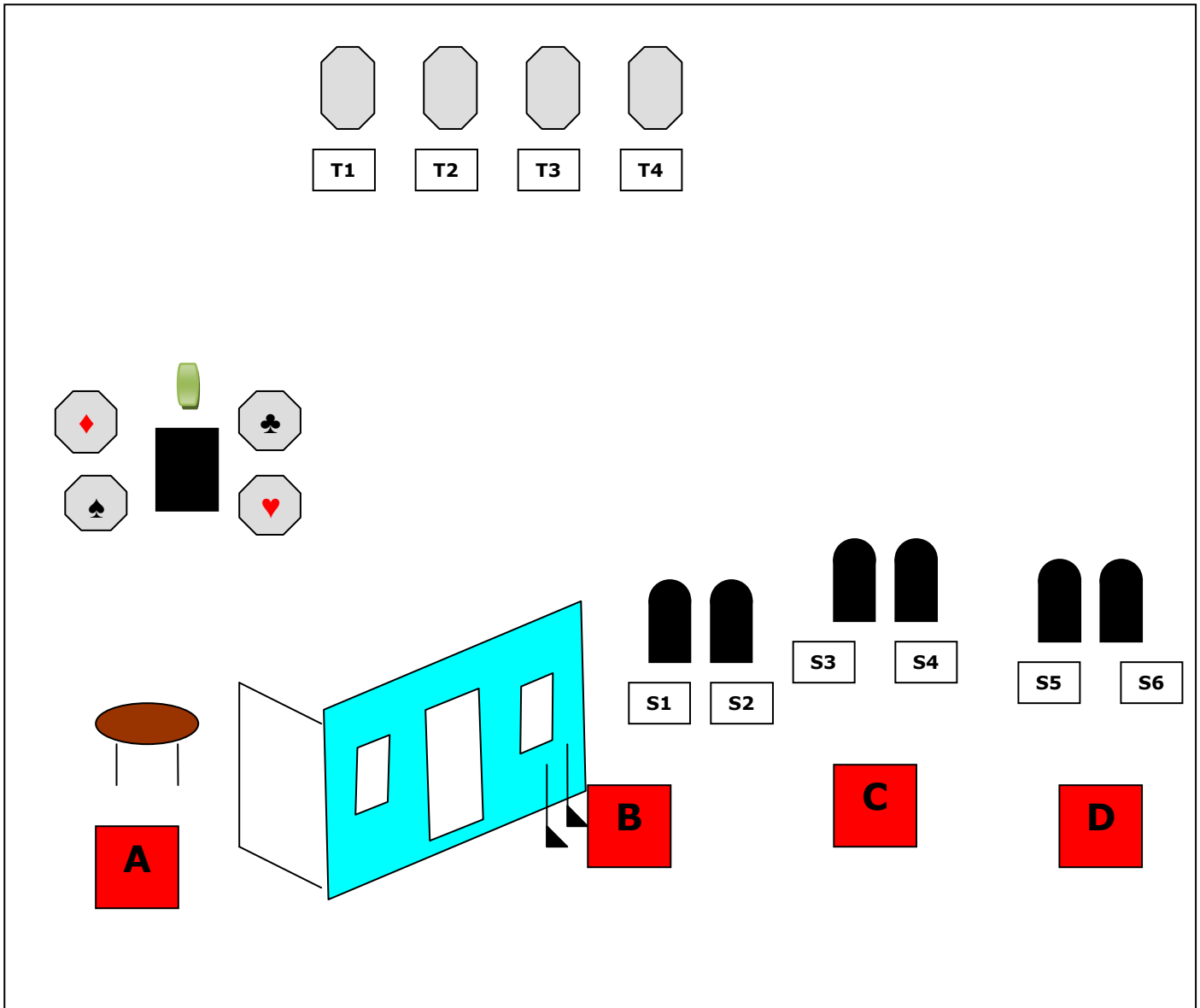
Dopo il bip, con lo shotgun, ingaggerà S1 ed il flyer che sarà proiettato. Posato lo shotgun, scarico ed aperto sul rest in A, con il rifle, **sempre in A**, ingaggerà T1-T3 con un triple tap, partendo da sinistra; col decimo colpo dovrà colpire T4. Posato il rifle, scarico ed aperto, entrerà nella prigione e **da B**, con i revolvers, ingaggerà P1 - P3 con un double tap nevada sweep.

Bonus: piattello **se colpito 5 secondi** (no penalità).

STAGE 2

"LA TRAPPOLA"

Al saloon vi accorgete che gli uomini di Cody Wolf vi hanno teso una trappola, bisogna reagire velocemente.



Munizioni: 10 per revolver + 10 per rifle + 6 per shotgun.

Partenza: cowboy seduto al tavolo in A con 2 **revolvers** sul tavolo carichi con 5 colpi ciascuno e quattro carte coperte, **rifle** carico con 10 colpi e **shotgun** scarico ed aperto in B.

Quando pronto dirà: "siete falsi come le vostre carte".

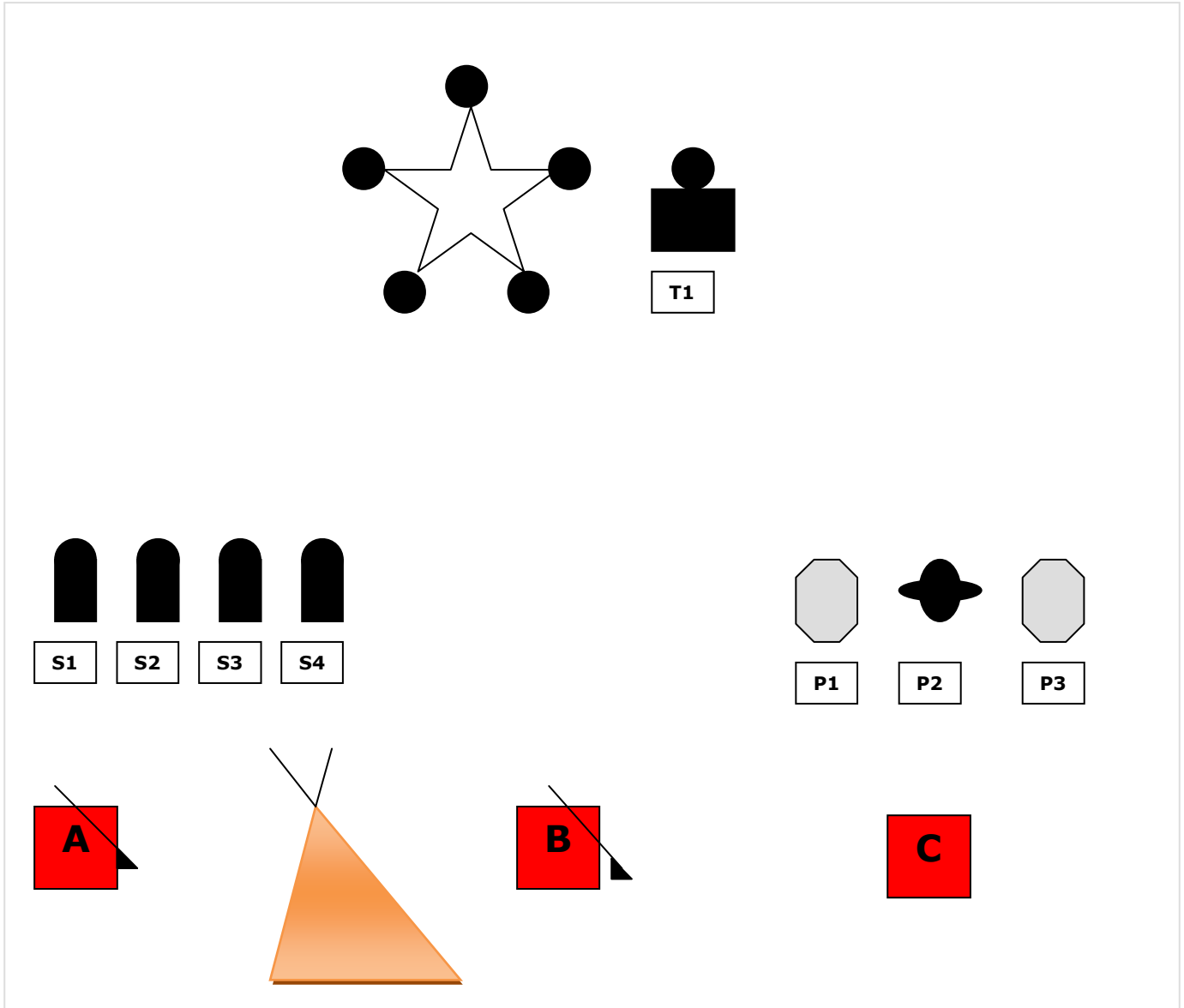
Dopo il bip, girata la carta, da seduti, preso il primo revolver dal tavolo, ingaggerà con due colpi il seme uscito e con un colpo gli alti semi, posato il primo revolver prenderà il secondo e con quattro colpi ingaggerà il bersaglio centrale e con l'ultimo la bottiglia. Lasciati i revolver sul tavolo, uscirà dal saloon e **da B**, con il rifle, ingaggerà T1-T4 con un continuous sweep partendo da sinistra (no double tap). Posato il rifle, scarico ed aperto, **sempre in B**, ingaggerà con lo shotgun S1 e S2. Spostatosi **in C** ingaggerà S3 e S4. Infine, passato **in D**, ingaggerà S5 e S6.

Bonus: bottiglia **se colpite 5 secondi** (no penalità).

STAGE 3

"COMANCHES Y COMANCEROS"

I comancheros del Moro vi hanno rubato i cavalli. Andate al campo dei Comanches dove si nascondono e vi riprendete il maulto.



Munizioni: 10 per revolver + 10 per rifle + 4 per shotgun.

Partenza: cowboy in **A** con 2 **revolvers** in fondina carichi con 5 colpi ciascuno, **shotgun** imbracciato in posizione "cowboy portarm" scarico ed aperto e **rifle** caricato con 10 colpi in **B**.

Quando pronto dirà: "sono venuto a riprendermi i cavalli".

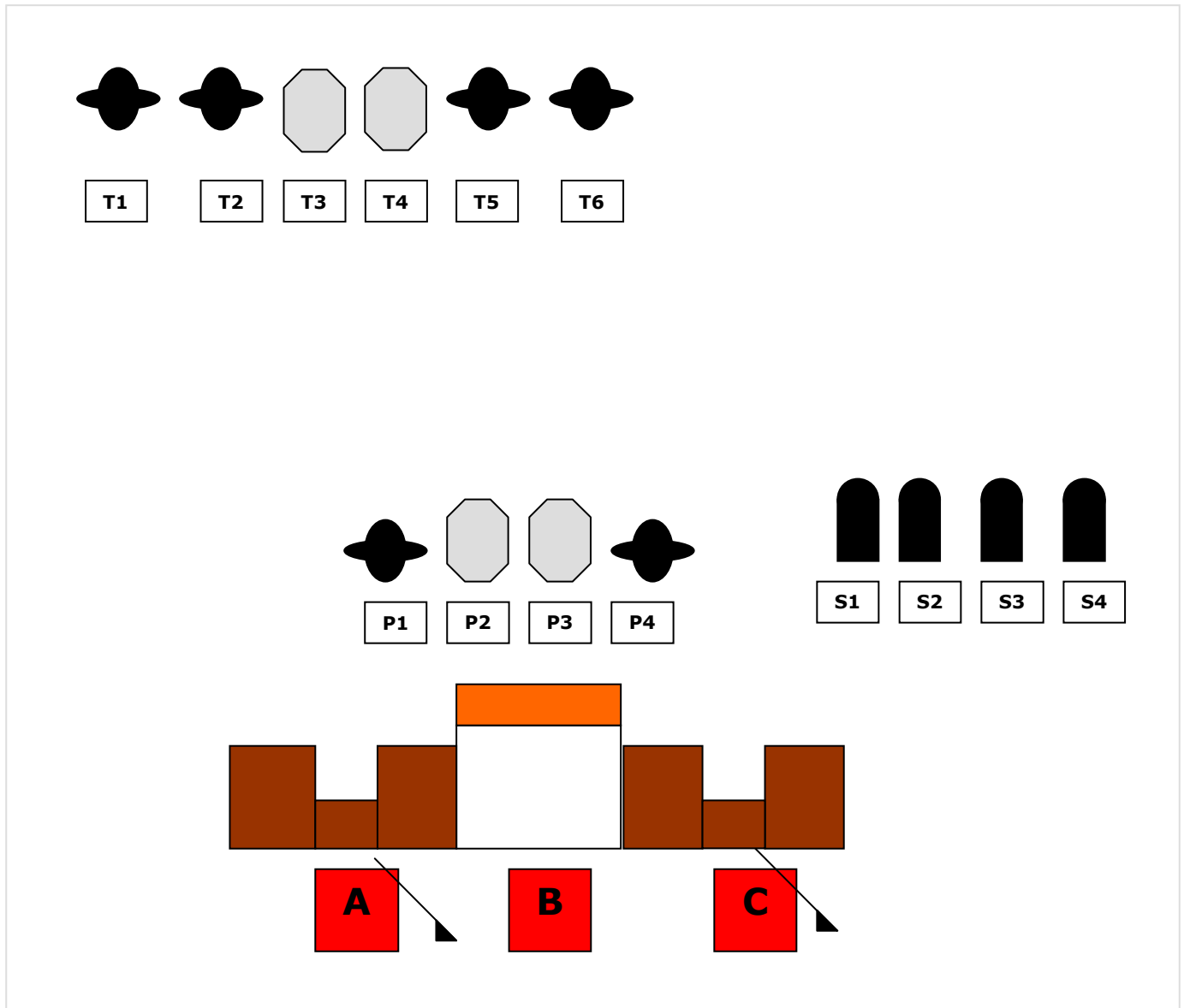
Dopo il bip, con lo shotgun ingaggerà i bersagli S1 e S4 any order. Posato lo shotgun, scarico ed aperto, il tiratore passerà in **B** da dove, con il rifle dovrà abbattere i piatti della "stella del texas" e solo dopo, con i restanti colpi, ingaggerà T1. Posato il rifle, scarico ed aperto, **passa in C** e col primo revolver ingaggerà P1 - P3 con un Arkansas Shuffle (2-1-2), partendo da sinistra. Rinfoderato il revolver, col secondo ingaggerà P1 - P3 con un Arkansas Shuffle (2-1-2), partendo da destra.

Penalità: Saranno considerate miss i piatti non abbattuti alla fine del 10° colpo; se sono abbattuti tutti i piatti della stella, i colpi non piazzati su T1 saranno considerati miss.

STAGE 4

"FORT BLISS"

Gli indiani del grande capo Alchimista stanno per attaccare e tutto il paese si è rifugiato nel forte. Anche voi contribuite alla difesa e, durante il vostro turno di guardia, arrivano in massa.



Munizioni: 10 per revolver + 10 per rifle + 4 per shotgun.

Partenza: cowboy in **A** con 2 revolver in fondina carichi con 5 colpi ciascuno, rifle imbracciato in posizione "cowboy portarm" carico con 10 colpi e shotgun scarico ed aperto in **C**.

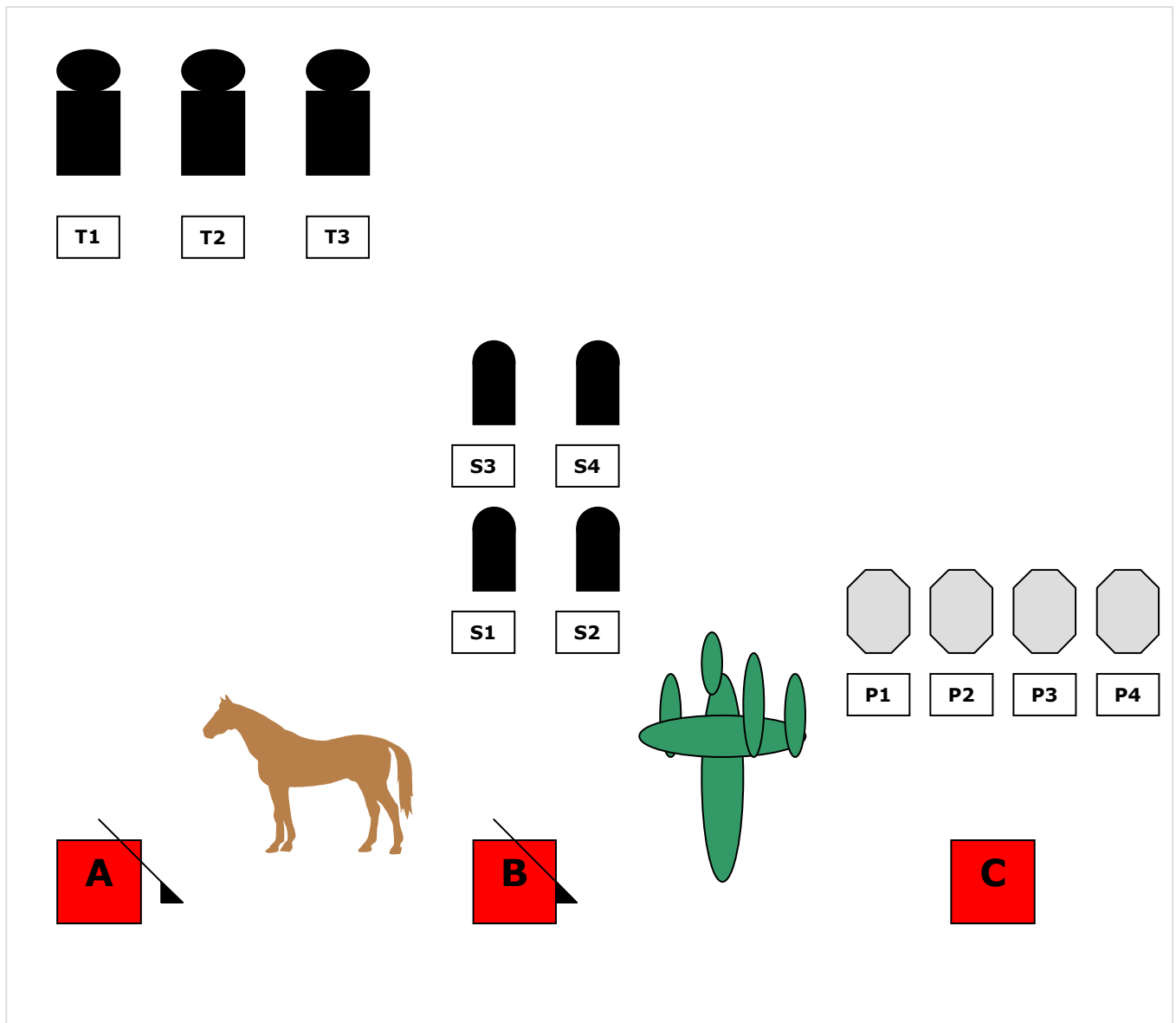
Quando pronto dirà: "mamma quanti indiani!".

Dopo il bip, con il rifle ingaggerà con un colpo T1 e T2, con tre colpi T3 e T4 e con un colpo T5 e T6. Posato il rifle, scarico ed aperto, passa in **B**, ingaggerà con il primo revolver P1 con 2 colpi e P2 con 3 colpi, con il secondo revolver ingaggerà P3 con 3 colpi e P4 con 2 colpi Rinfoderato il secondo revolver, passerà in **C**, dove, con lo shotgun, ingaggerà S1-S4 any order.

STAGE 5

"L'ASSALTO"

Avete acquistato in paese le provviste per il vostro ranch ma i desperados di Roy Colton vi hanno tenuto d'occhio ed adesso cercano di fare spesa a vostro danno. Mentre Big Pete è corso a chiedere aiuto, vi preparate alla difesa.



Munizioni: 10 per revolver + 10 per rifle + 4 per shotgun.

Partenza: rifle carico con 10 colpi in A, il cowboy avrà entrambe le mani sulle redini con 2 revolver in fondina carichi con 5 colpi ciascuno, e shotgun scarico ed aperto in B.

Quando pronto dirà: "questa spesa vi costerà cara".

Dopo il bip, lasciate le redini, con il rifle, ingaggerà T1-T3 con un John Wayne sweep T1,T2,T3, T3, T2, T1,T1,T2, T3, T3. Posato il rifle, scarico ed aperto, passa in B e con lo shotgun ingaggerà S1-S4 any order. Posato lo shotgun, scarico ed aperto, passato in C, con i revolver ingaggerà P1 - P4 con la seguente sequenza (P1,-P2 P2-P3 P3P3-P4 P4 P4 P4).