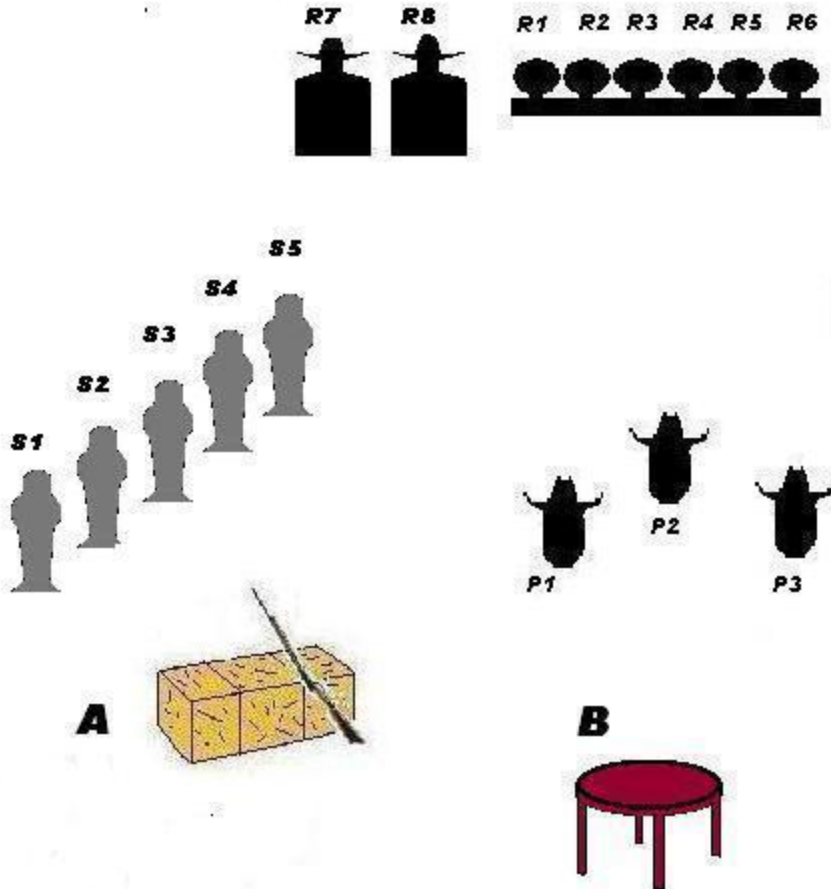


STAGE 1: AGGUATO ALLA BANCA

Sei arrivato, con la banda, alla banca ma vi accorgete che è una trappola: nel tentativo di rifugiarvi nell'edificio tu fai la tua parte

GUNS & AMMO

- Rifle - 10
- Pistola 1911 - 15
- '97 Shotgun- 5 +



Start: in A , posizione cowboy port arm col fucile carico con 10 colpi in mano, pistola in fondina, chiusa con caricatore con 5 colpi inserito e cane abbattuto su camera vuota e almeno altri 2 caricatori con 5 colpi sulla persona, lo shotgun in A chiuso con cane abbattuto su camera vuota e 5 colpi nel serbatoio.

Quando pronti dire la frase “ *Ci stavano aspettando* ” e aspettare il beep.

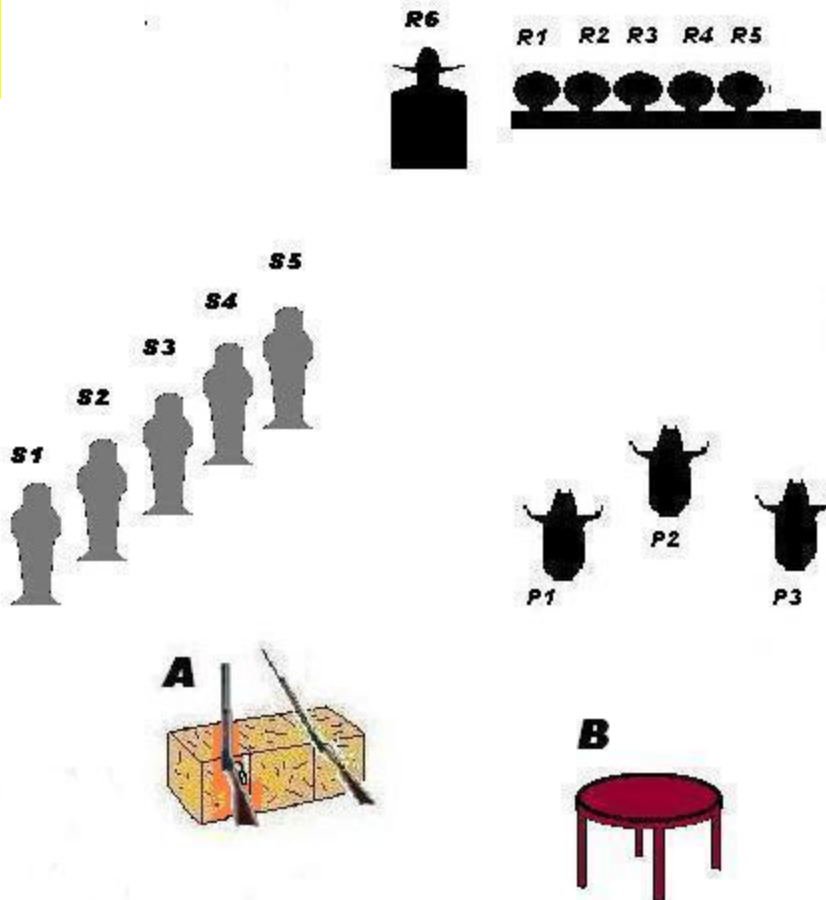
Al beep: col fucile ingaggiare i piattini R1-R6 partendo da qualsiasi direzione (i piattini non abbattuti vengono conteggiati come miss), quindi sparare due colpi ciascuno a R7 e R8 . Posare il fucile aperto e scarico sulla balla di paglia, prendere il '97 e ingaggiare i bersagli S1-S5 in ordine libero (devono essere abbattuti tutti); spostarsi in B e con la 1911 ingaggiare P1-P3 con due nevada sweep partendo una volta da destra e una volta da sinistra. Con il terzo caricatore ingaggia 3 volte P2 e con 1 colpo P1 e P3

STAGE 2: FUGA PER LA SALVEZZA

Non è possibile rimanere intrappolati lì dentro e così tentate una sortita:

GUNS & AMMO

- Rifle - 10
- Pistola 1911 - 15
- '97 Shotgun- 5 +



- Start: in B , pistola in fondina, con caricatore con 5 colpi inserito azione chiusa , cane abbattuto su camera vuota e almeno altri due caricatori con 5 colpi sulla persona, lo shotgun in A chiuso con cane abbattuto su camera vuota e 5 colpi nel serbatoio il fucile in A con 10 colpi nel serbatoio, azione chiusa e cane abbattuto su camera vuota
- Quando pronti dire la frase “ *Togliamoci da questa trappola* ” e aspettare il beep.
- Al beep: con la 1911 ingaggiare P1-P3 con un continuous sweep, no double tap, partendo da sx usando i 3 caricatori. Posare la 1911 aperta e scarica sul tavolo. Spostarsi in A e col fucile ingaggiare R1- R6 alternando un colpo a un piattello e uno alla piastra R6. Posare il fucile aperto e scarico sulla balla di paglia, prendere il '97 e ingaggiare i bersagli S1-S5 partendo da S3 verso l'esterno (Es: S3-S2-S4-S5-S1)

STAGE 3 : GUN DANCE

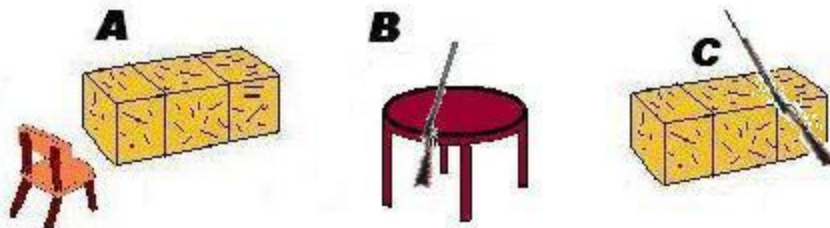
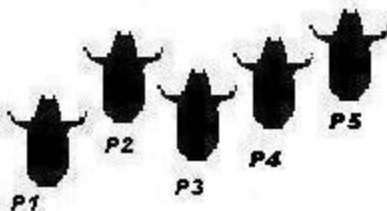
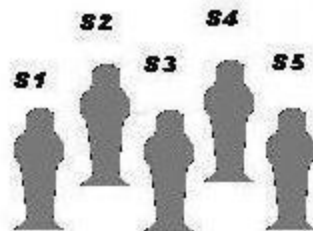
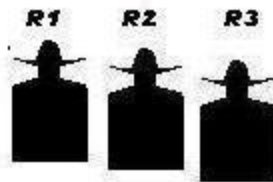
Stai cercando di rilassarti un attimo ma la condizione di ricercato non te lo permette

•GUNS & AMMO

•Pistola 1911 15

•Rifle 10

•'97 Shotgun 5+



Start : seduti rilassati in A con un bicchiere pieno in mano, pistola in fondina caricatore con 5 colpi inserito, azione chiusa e cane abbattuto su camera vuota e almeno altri 2 caricatori con 5 colpi sulla persona , fucile in B caricato con 10 colpi , azione chiusa e cane abbattuto su camera vuota, il '97 in C caricato con 5 colpi, azione chiusa e cane abbattuto su camera vuota.

Quando pronti dire “ *Anche oggi si balla!*” e aspettare il “beep”.

Al beep: appoggiare il bicchiere sulla palla di paglia senza rovesciarlo, alzarsi in piedi e con la 1911 ingaggiare P1-P5 con 3 sweep; posare la 1911 aperta e scarica sulla palla di paglia; spostarsi in B e col fucile ingaggiare R1-R3 con un double tap Nevada sweep partendo da qualsiasi direzione; posare il fucile aperto e scarico sul tavolo e spostarsi in C, con il '97 ingaggiare i bersagli S1-S5 partendo da quelli davanti fino al loro totale abbattimento(Es: S1-S3-S5-S2-S4)

STAGE 4 : UNDER SIEGE.

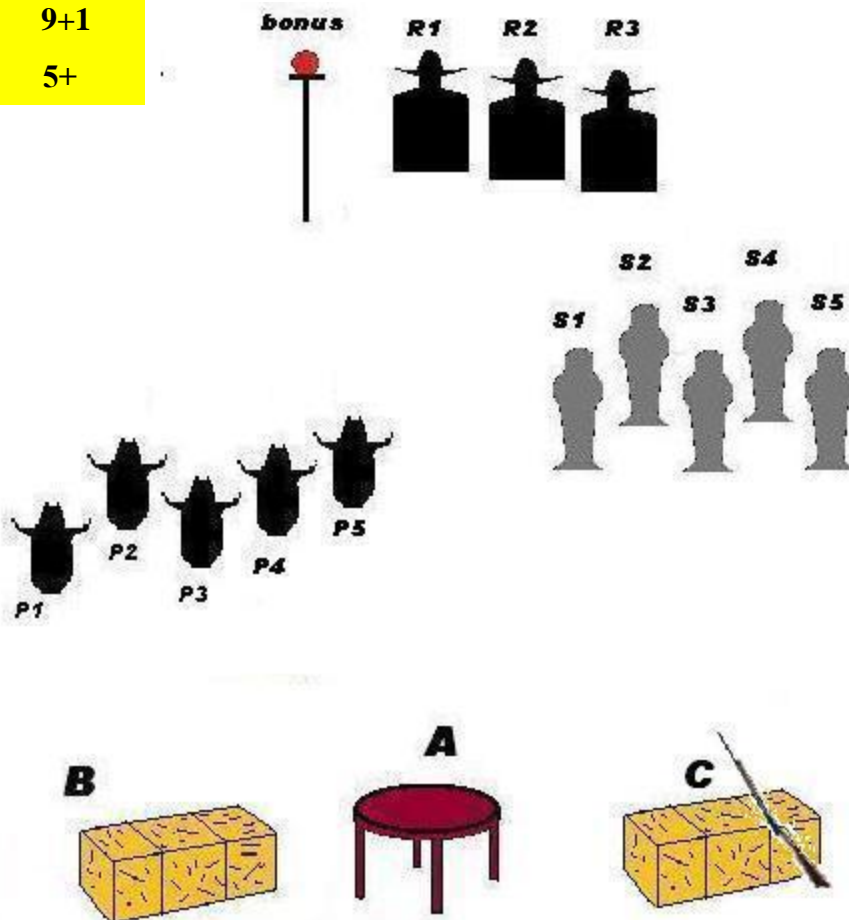
Questa volta vi hanno circondato e l'unica speranza è aprirsi un varco a suon di piombo.

•GUNS & AMMO

•Pistola 1911 10

•Rifle 9+1

•'97 Shotgun 5+



Start :in A col fucile caricato con 9 colpi, azione chiusa e cane abbattuto su camera vuota, in cowboy port arm e con almeno un altro colpo sulla persona, 1911 in fondina senza caricatore, azione chiusa , cane abbattuto su camera vuota e almeno 2 caricatori con 5 colpi ciascuno sulla persona; shotgun '97 in C con 5 colpi in serbatoio, azione chiusa e cane abbattuto su camera vuota.

Quando pronti dire *“Non ci avrete tanto facilmente”* e aspettare il beep.

Al Beep: col fucile ingaggiare R1-R3 con un triple tap, caricare il decimo colpo e ingaggiare il piattello bonus che se abbattuto darà uno sconto di 5 secondi e se mancato non comporta penalità ma deve essere ingaggiato; appoggiare il fucile aperto e scarico sul tavolo e spostarsi in C da dove con il '97 abbattere S1-S5 in ordine libero; appoggiare il '97 aperto e scarico sulla balla di paglia e spostarsi in B; estrarre la 1911 inserire il primo caricatore e ingaggiare P1-P5 con un colpo ciascuno partendo da sinistra; cambiare caricatore e ripetere la string partendo da destra .