



ONCE UPON A TIME

Un salto indietro nel tempo,
a Gualdo Tadino il briefing
di una gara di 10 anni fa

www.owss.eu

1° STAGE

GUNFIGHT IN GUALDO TOWN

Sei di ronda e vai verso il corral dove ultimamente hanno rubato dei puledri. Appena entri nell'ufficio dello stalliere ti fanno segno di alcuni colpi d'arma da fuoco.

ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVERACTION O PUMP ACTION)	10
SHOTGUN (SIDE BY SIDE OR PUMP)	4 +
2 REVOLVER	10

INIZIO

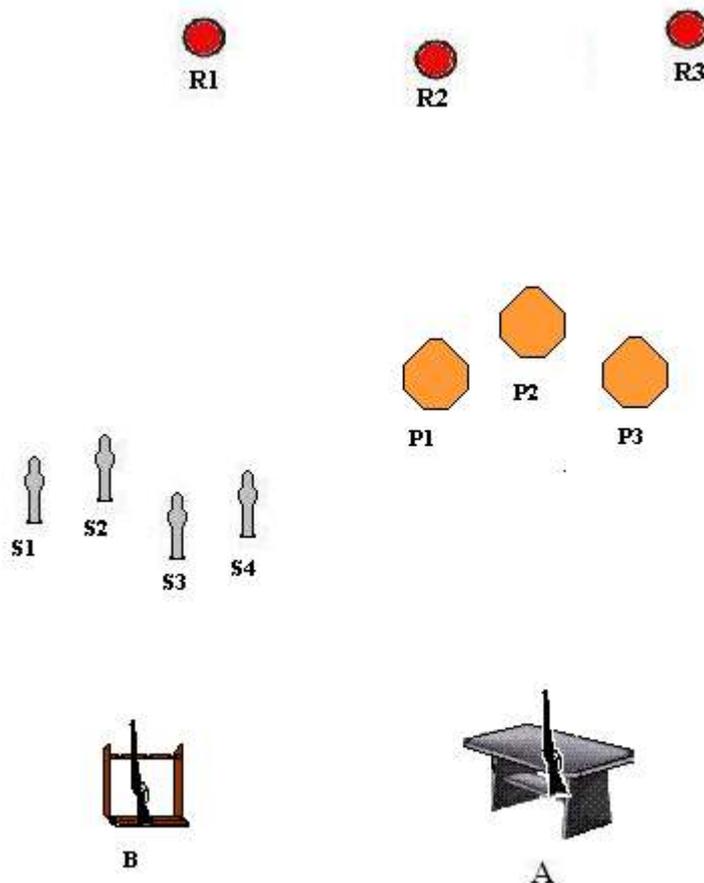
Il tiratore inizia dietro il tavolo in A. Imbraccia, in modalità "cowboy port-arm", un rifle caricato con 10 colpi.

2 revolver caricati con 5 colpi, cane abbattuto su camera vuota, nelle rispettive fondine. Uno shogun, aperto e scarico è posizionato nel rest in B.

Quando pronti dire : "Maledetti ladri di cavalli....." e aspettare il beep.

AL BEEP:

Con il rifle ingaggia, con un "Double taps Nevada sweep" i bersagli R1-R3. Con il primo revolver ingaggia con sequenza "Arkansas Shuffle" i bersagli P1-P3 (P1-P1,P2, P3-P3) partendo da sinistra. Rinfodera e con il secondo revolver ripeti la sequenza partendo da destra. Spostati in **B** e con lo shotgun abbatti S1-S4 in ordine libero.



2° STAGE

ADIOS AMIGO !

Hai ritrovato il cadavere dell'amico Bill, che seguiva le tracce degli indiani ribelli, fuggiti dalla riserva. Mentre gli stai dando sepoltura arrivano degli indiani scalmanati che vogliono il tuo scalpo.

ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVERACTION O PUMP ACTION)	10
SHOTGUN (SIDE BY SIDE OR PUMP)	4 +
2 REVOLVER	10

INIZIO

In A in posizione eretta, con il badile sostenuto con entrambe le mani.

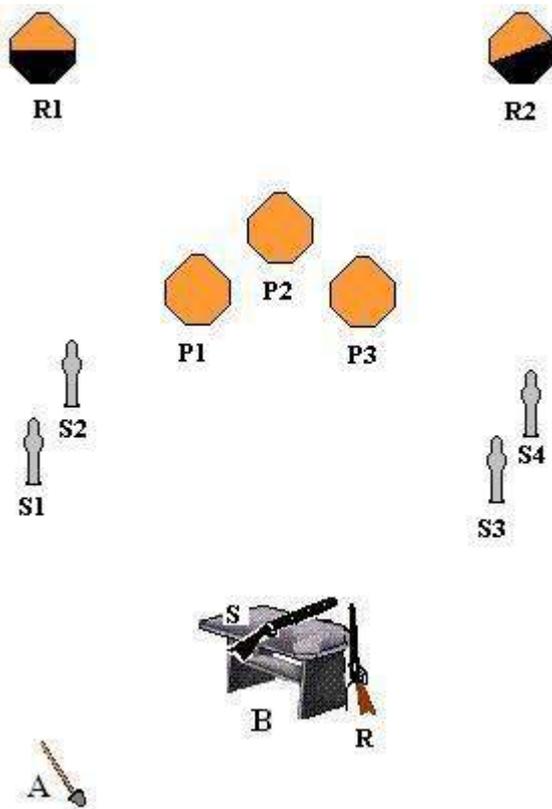
2 Revolver caricati con 5 colpi ciascuno, in fondina e con cane abbattuto su camera vuota.

Rifle caricato con 10 colpi, appoggiato sul tavolo in B. Shotgun sul tavolo vuoto ed aperto.

Quando pronti dire : "Non avrete il mio scalpo" e aspettare il beep.

AL BEEP

Mollare il badile e spostarsi in B, prendere il Rifle e colpire 5 volte il bersaglio R1 di sinistra e 5 volte il bersaglio R2 di destra. Con il primo revolver ingaggiare P1-P3 con un "Nevada Sweep" partendo da sinistra. Con il secondo revolver ripetere lo sweep partendo da destra. Prendere lo shotgun ed abbattere S1-S4 alternativamente prima i bersagli di sinistra e poi di destra.



3° STAGE

THE GAMBLER SHOOTIST!

Stai giocando una partita a poker con Alameda Slim, che bara vistosamente e, quando glielo fai notare, ti vuole far fuori, spalleggiato dagli uomini della sua banda.

ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVERACTION O PUMP ACTION)	9+1
SHOTGUN (SIDE BY SIDE OR PUMP)	4 +
2 REVOLVER	10

INIZIO

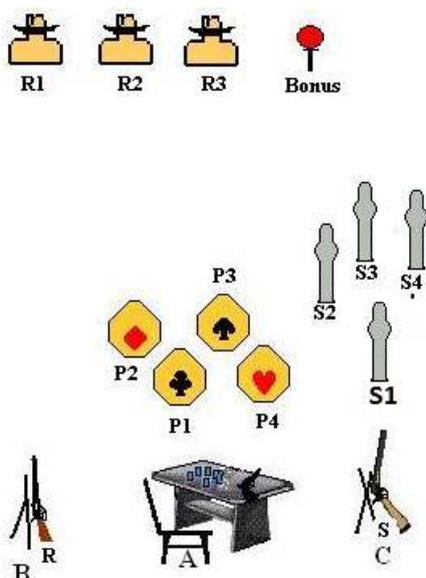
Seduto in **A**. 2 Revolver, uno in fondina e uno appoggiato sul tavolo, caricati con 5 colpi ciascuno, cane abbattuto sulla camera vuota. Sul tavolo delle carte da poker coperte.

Rifle caricato con 9 colpi, sul rest in **B**. Shotgun, aperto e scarico, sul rest in **C**.

Quando pronti dire : "Sei un gran baro Alameda!!!" e aspettare il beep.

AL BEEP

Gira una carta, dichiarala a voce alta e forte, alzati e con il revolver sul tavolo ingaggia con due colpi il bersaglio riportante il seme della carta girata e con un colpo gli altri tre bersagli. Rinfodera e spostati in **B**. Con il rifle ingaggia con un triple taps sweep i bersagli R1- R3. Con il 10 colpo, che puoi ricaricare quando vuoi, ingaggia il bersaglio bonus. Se colpito da diritto a 10 secondi di bonus, se mancato non comporta nessuna penalità, ma deve essere ingaggiato obbligatoriamente. Lascia il rifle sul rest aperto e scarico. Ritorna in **A** e con il secondo revolver, con un Nevada Sweep, colpisci tre bersagli escludendo quello riportante la carta girata all'inizio. Rinfodera e spostati in **C**. Con lo shotgun abbatti i bersagli S1-S4 in ordine libero.



4° STAGE

COW ROBBERY

Siete al campo, e un gruppo di “desperados” vi intima di arrendervi perché vuole rubare la mandria. Avete vicino a voi i vostri fidati fucili e decidete di vendere cara la pelle!.

ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVERACTION O PUMP ACTION)	10
SHOTGUN (SIDE BY SIDE OR PUMP)	4 +
2 REVOLVER	10

INIZIO

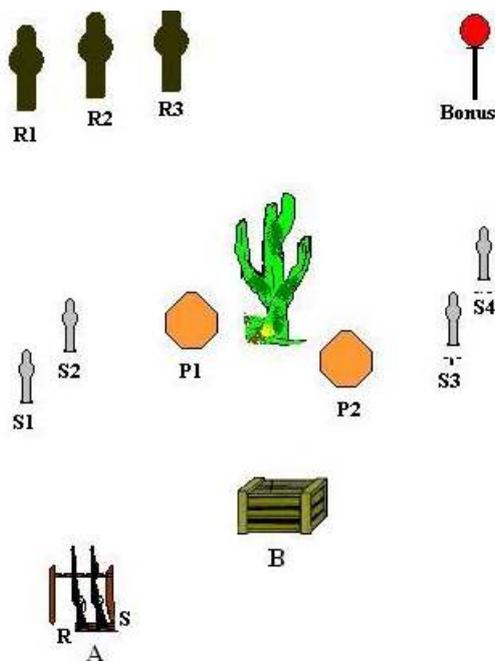
In A in posizione “surrender” (mani incrociate sopra il cappello). 2 revolver caricati con 5 colpi ciascuno, cane abbattuto sulla camera vuota, nelle fondine.

Shotgun, aperto e scarico, appoggiato sul rest. Rifle caricato con 9 colpi, cane abbattuto su camera vuota, sempre appoggiato al rest.

Quando pronti dire :”Porterete via solo un sacco di piombo!!!” e aspettare il beep.

AL BEEP

Prendi il rifle e ingaggia R1- R3 con un “triple tap sweep” da sinistra verso destra. Quando vuoi ricarica il 10° colpo e ingaggia il bersaglio Bonus. Se preso da diritto a 10 secondi di bonus, se mancato non comporta nessuna penalità, ma deve essere obbligatoriamente ingaggiato. Lascia il rifle aperto e scarico sul rest, prendi lo shogun e ingaggia S1 – S2 e con lo shogun aperto e scarico spostati in B da dove ingaggia S3 – S4. Lascia lo shogun aperto e scarico sul tavolo e con I revolver ingaggia I bersagli P1 e P2 colpendoli 5 volte ciascuno.



5° STAGE

THE RIOT - IL LINCIAGGIO

Stai fronteggiando una folla inferocita che vuole linciare Kit Willer. Come sceriffo non hai mai permesso nessun linciaggio, e lo fai capire subito.

ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVERACTION O PUMP ACTION)	10
SHOTGUN (SIDE BY SIDE OR PUMP)	4 +
2 REVOLVER	10

INIZIO

In piedi in A con lo shogun sostenuto con entrambe le mani in posizione “Cowboy port-arm”.

2 Revolver carichi con 5 colpi ciascuno, cane abbattuto sulla camera vuota, in fondina.

Rifle caricato con 10 colpi, appoggiato sul rest in B.

Quando pronti dire : “Nessuno impiccherà’ Kit!!!” e aspettare il beep.

AL BEEP

Con lo shogun ingaggia S1- S4 in ordine libero. Appoggia lo Shotgun aperto e scarico sulla cassa in A. Spostati in B e con il Rifle, con un “Double taps Nevada Sweep” ingaggia i bersagli R1- R3 da sinistra verso destra . Appoggia il Rifle sul rest, e spostati in C. Con i revolver ingaggia con due Nevada Sweep (uno per revolver) P1- P3 partendo una volta da sinistra e una volta da destra.

