

# STAGE 1

FIUMICINO (RM) - 26 APRILE 2026

## BAIA 1

5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 6+ SHOTGUN

### PARTENZA

Pronti in postazione con 2 Revolver posti sul piano d'appoggio, caricati con 5 colpi, cane abbattuto su camera vuota, volata in direzione del parapalle. Sullo stesso tavolo un Rifle caricato con 10 colpi e uno Shotgun aperto e scarico.

**Mi hanno trovato al saloon con quattro banditi ricercati.  
Quando pronti dire: «Ci rivediamo all'inferno!» e attendere il beep**

### AL BEEP

Con i due Revolver **colpire in ordine libero P1 - P3** con i 10 colpi e almeno due colpi a sagoma. Lasciare sul tavolo i Revolver scarichi e con il Rifle **colpire con 10 colpi R1**. Se colpito **R2** genera una miss anche se il colpo arriva poi su **R1**. Lasciare sul tavolo il Rifle aperto e scarico e con lo shotgun abbattere **S1 - S4 in ordine libero**.



# STAGE 2

FIUMICINO (RM) - 26 APRILE 2026

## BAIA 1

5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 4+ SHOTGUN

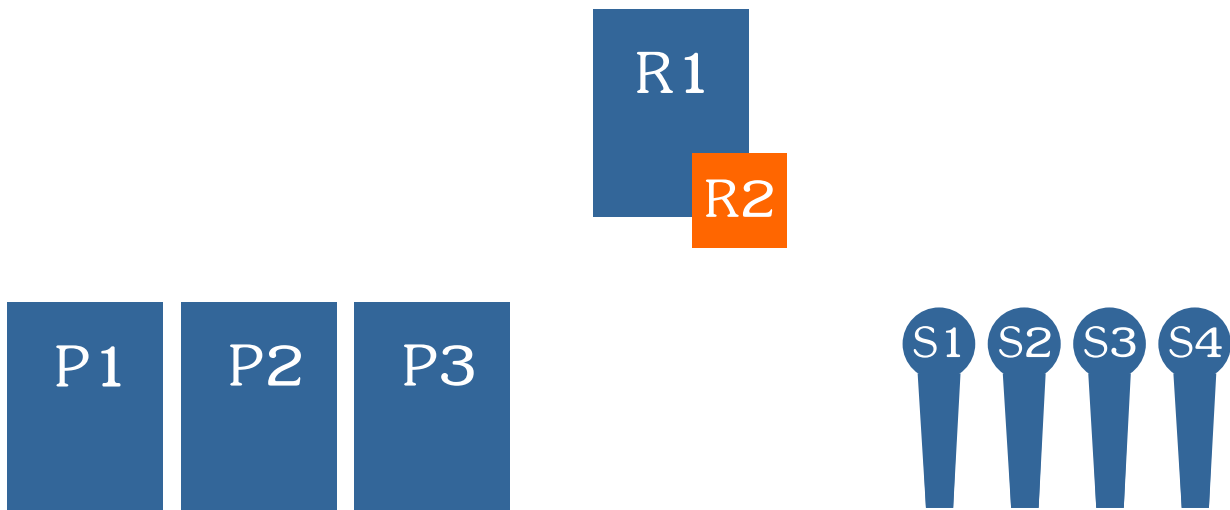
### PARTENZA

Pronti in postazione con 2 Revolver posti sul piano d'appoggio, caricati con 5 colpi, cane abbattuto su camera vuota, volata in direzione del parapalle. Sullo stesso tavolo un Rifle caricato con 10 colpi e uno Shotgun aperto e scarico.

**Stiamo rapinando una banca e aprire la cassaforte.  
Quando pronti dire: «Attenti la botto!» e attendere il beep**

### AL BEEP

Con i revolver colpire **P1 con 2 colpi, P2 con 4 colpi e P3 con 4 colpi**. Lasciare sul tavolo i Revolver scarichi e con il Rifle **colpire con 10 colpi R1**. Se colpito **R2** genera una miss anche se il colpo arriva poi su **R1**. Lasciare sul tavolo il Rifle aperto e scarico e con lo shotgun abbattere **S1 - S4 in ordine libero**.



# STAGE 3

FIUMICINO (RM) - 26 APRILE 2026

## BAIA 2

5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 4+ SHOTGUN

### PARTENZA

Pronti in postazione con 2 Revolver nelle fondine caricati con 5 colpi, cane abbattuto su camera vuota. Sullo stesso tavolo un Rifle caricato con 10 colpi e uno Shotgun aperto e scarico.

**Lo sceriffo ci ha trovati.**

**Quando pronti dire: « Maledetto Marshall!» e attendere il beep**

### AL BEEP

Con lo Shotgun abbattere **S1 - S4 in ordine libero**. Lasciare sul tavolo lo Shotgun aperto e scarico e con i revolver **colpire in ordine libero R1 - R5** con almeno un colpo a sagoma. Riporre i Revolver nelle fondine, prendere il **Rifle** e colpire **in ordine libero R1-R5** con almeno due colpi a sagoma.



# STAGE 4

FIUMICINO (RM) - 26 APRILE 2026

## BAIA 2

5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 2+ SHOTGUN

### PARTENZA

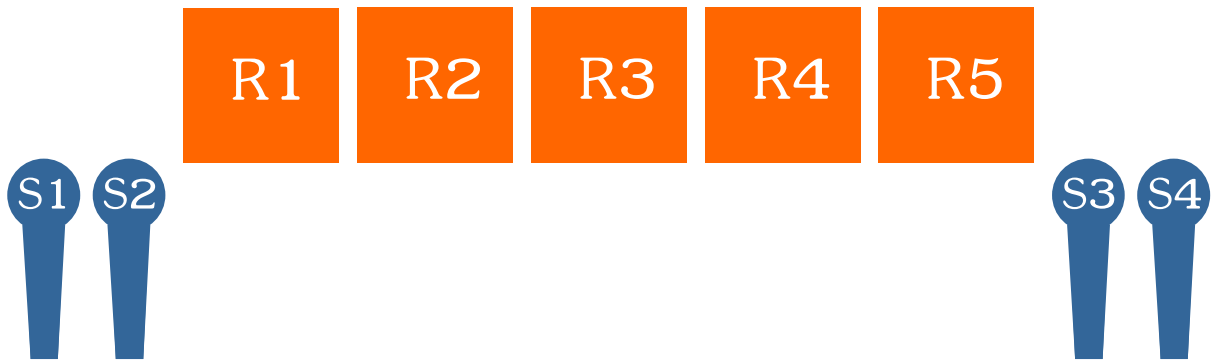
Pronti in postazione con 2 Revolver nelle fondine caricate con 5 colpi, cane abbattuto su camera vuota. Sullo stesso tavolo un Rifle caricato con 10 colpi e uno Shotgun aperto e scarico.

**Al tavolo di gioco barano tutti.**

**Quando pronti dire: « Adesso mi girano le pelotas!» e attendere il beep**

### AL BEEP

Con i revolver **colpire in ordine libero R1 - R5** con almeno 2 colpi a sagoma. Riporre nelle fondine i revolver, prendere il **Rifle** e colpire **R1 - R5** con almeno un colpo a sagoma in ordine libero. Lasciare sul tavolo il **Rifle** aperto e scarico e con lo Shotgun abbattere **S1 - S4** in **ordine libero**.



# STAGE 5

FIUMICINO (RM) - 26 APRILE 2026

## BAIA 3

10 RIFLE - 4+ SHOTGUN - 5+5 REVOLVER

### PARTENZA

Pronti in postazione con 2 Revolver nelle fondine caricati con 5 colpi, cane abbattuto su camera vuota. Sullo stesso tavolo un Rifle caricato con 9 colpi e uno Shotgun aperto e scarico.

**Mi hanno rubato il cavallo e scappano via.**

**Quando pronti dire: « Ve ne farò pentire!» e attendere il beep**

### AL BEEP

Con i revolver colpire **in ordine libero P1 e P2** con almeno tre colpi a sagoma. Riporre i revolver nelle fondine e con il Rifle colpire con 9 colpi **R1** e, una volta scarico, rifornirlo con la decima cartuccia e colpire **R2**. Lasciare il Rifle aperto e scarico sul tavolo e con lo Shotgun abbattere **S1 - S4 in ordine libero**.

