

38. Lasso

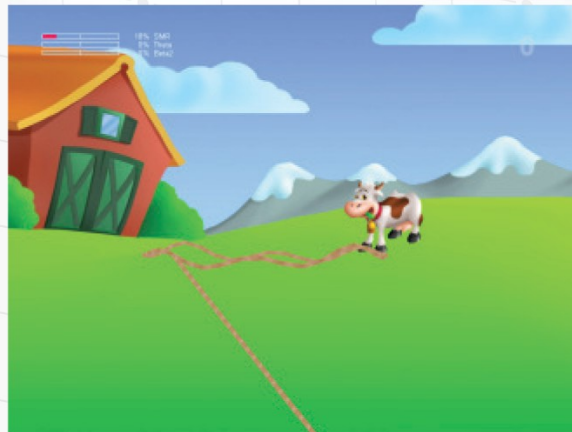
Zadaniem trenowanego za pomocą tej planszy jest spowodowanie, aby krowa była jak najbliżej (rytm promowany), lasso wirowało wysoko (rytm hamowany), a sznur był napięty i wirował szybko.

Wynik dobry



- krowa jak najbliżej
- lasso tworzy równą pętlę
- lasso wiruje szybko i jest wysoko

Wynik zły



- krowa jest daleko
- lasso nie tworzy równej pętli
- lasso nie wiruje i jest nisko

Uwaga!!!

Przy uzyskaniu bardzo dobrych wyników treningu, kiedy wszystkie wskaźniki będą powyżej 80% wartości oraz po zdobyciu czterech kolejnych punktów, następuje złapanie krowy na lasso i słychać "muczenie". Jeśli parametry utrzymują się na tak wysokim poziomie, to co czwarty zdobyty punkt jest nagradzany "muczeniem" i złapaniem krowy na lasso.

