## C4

－Star Challenge－
の資料 $(1 / 3)$


Last Revised January 1， 2018 H30－1－1 版

H14－2－1 の改訂で3部作にしました。良く使われるコールを1冊目に，コンセプトを 2 冊目 に，使われる頻度の少ないコールとコンセプトを 3 冊目に分けました。

説明については，できるだけオリジナルの定義を分かりやすい言葉で記述しました。コール の名前との関連や，コールのアイデアを知ることが重要と思らからです。ただし，コールは生 きているものですから，覚えやすさのために定義が変わっているときは，そちらを述べてあ ります。
— サンプルにつき省略—

第1版：H8（1996）－3－23，
第 2 版：H14（2002）－2－1
第3版：H18（2006）－3－11，
第4版：H25（2013）－3－1，
第5版：H30（2018）－1－1

## 目 次

| 1. 1/4 Cross | 1 | 13. (Any Tagging Call) ers Motion. | 7 |
| :---: | :---: | :---: | :---: |
| 3/4 Cross | 1 | 14. (Any Tagging Call) the Class | 7 |
| 2. 1/4 the Alter | 1 | 15. (Anything) and $1 / 4$ More | 8 |
| $3 / 4$ the Alter | 1 | 16. Arky Calls | 8 |
| 1/4 the Alter and Circulate | 2 | 17. Bail Out | 8 |
| $3 / 4$ the Alter and Circulate | 2 | 18. Barge Thru | 9 |
| IJK 1/4 the Alter | 2 | Square the Barge | 9 |
| IJK 1/4 the Alter and Circulate | 2 | Barge the Action | 9 |
| 3. IJKL $1 / 4$ the Deucey | 3 | 19. Barrel of Fun | 9 |
| IJKL Relay the Top | 3 | 20. Beau Tie • | 10 |
| 4. About | 3 | Belle Tie | 10 |
| Swing About | 3 | (Anyone) Tie | 10 |
| 5. (Anyone) Advance to a Column | 3 | Cross Beau Tie | 10 |
| 6. Alter the Diamond |  | Cross Belle Tie | 11 |
| 7. (direction) Anchor | 4 | (Anyone) Cross Tie | 11 |
| 8. (Any Scoot Back Call) Down the |  | 21. Beep Beep | 11 |
| Line | 4 | 22. Bias Trade Circulate | 12 |
| (Any Tagging Call) Down the Line | 5 |  |  |
| (Anything) Down the Line | 5 | 23. Bits and Pieces | 12 |
| (Any Tagsing Call 3 /4 and Trade | 5 | 24. (Anyone) Break the Alamo | 13 |
| , |  | 25. Bridge the Gap | 13 |
| 10. (Any Tagging Call) and Dodge | 5 |  |  |
| 11. (Any Tagging Call) and Spin - | 6 | 26. Bring Us Together | 14 |
| (Any Tagring Call) ers Dream / |  | 27. Buckle and (Anything) | 15 |
| Nightmare . . . . . . . . | 6 | 28. By Golly | 15 |
| Dream | 7 | 29. (Anyone) Bypass | 15 |
| Nightmare | 7 | 30. Cast an Anchor | 15 |

Swing an Anchor ..... 16
An Anchor16
An Anchor, but (Anything) ..... 16
31. Cast a Net ..... 16
32. Centers Out ..... 17
33. Chain the Glade ..... 17
34. Change O ..... 18
Reverse Change O ..... 18
35. Change the Apex ..... 18
36. Cheerio ..... 19
37. Chip Off ..... 19
38. Circle the Tag ..... 1939. Circle to a Two Faced Line •
40. Clean Sweep41. Clear Out
(Anything) Clear Out .20
42. Clear the Centers ..... 20
43. Cloverflo ..... 21
Cloverleaf Turn ..... 21
44. Clover the Horn ..... 22
45. Collapse ..... 22
46. Connect the Diamond ..... 22
47. Continue to Exchange the Dia- monds/Boxes Another 1/n . ..... 22
48. Continue to Invert Another $1 / \mathrm{n}$ ..... 23
49. Contour the Line ..... 23
50. Convert the Triangl ..... 23
51. Cooperate ..... 24
(Anything) Cooperate ..... 24
52. Coordinate to a Diamond ..... 24
Coordinate to an Interlocked Di- amond ..... 25
Coordinate to an Hourglass ..... 25
Reactivate to a Diamond ..... 25
Reactivate to an Interlocked Di-amond25
Reactivate to an Hourglass ..... 26
53. Counteract ..... 26
54. Counterpoint ..... 26
Cross Counterpoint ..... 27
55. Countershake ..... 27
56. Cover Up ..... 28(Anything) Cover Up
57. Create a Column28
58. Create a Diamond ..... 29
59. Criss Cross the Diamond ..... 29
60. Cross and Divide ..... 29
61. Cross Breed Thru ..... 30
62. Cross Cloverleaf ..... 30
63. Cross Drop ..... 30
64. Cross Follow Thru ..... 30
65. Cross (Anyone) Hop ..... 31
66. Cross Horseshoe Turn ..... 31
67. Cross Linear Cycle ..... 31
68. Cross Sashay ..... 31


Reverse Flip/Cut the (formation) 46
Reverse Flip/Cut the Triangle • 46
Reverse Flip/Cut the 3x1 Triangle 46
Reverse Flip/Cut the Z . . . . 47
Reverse Flip/Cut the Trapezoid 47
Reverse Flip/Cut the Hourglass 47
105. Follow and Cross . . . . . . . . 48

Follow and Criss Cross . . . . 48
106. Follow the Yellow Brick Road • 48
(Any Tagging Call) the Yellow Brick Road . . . . . . . . . . . 49

Follow the Yellow Bricking (Any-
thing) . . . . . . . . . . . . 49
(Any Tagging Call) the Yellow Bricking (Anything)
Pass and Roll the Yellow Brick Road

Pass and Roll the Yellow Bricking (Anything)
107. Follow to a Diamond variations

Follow to an Interlocked Diamond 50
Follow to an Hourglass . . . . . 50
Cross Follow to a Diamond . . . 50
Criss Cross Follow to a Diamond 50
108. Go First Class • . . . . . . . . . 51
109. Gravitate
110. Hammerlane ..... 51
111. Hang a Right ..... 52
Hang a Left ..... 52
112. Hang Loose ..... 52
113. Headliners/Sideliners ..... 52
114. Hinge By . ..... 53
115. Hinge the Top ..... 53
(Anything) the Top ..... 53
(Anything) the Hinge ..... 53
116. Hit the Wall ..... 54
117. Hot Foot Spin ..... 54
118. Inneractives ..... 54
Outeractives ..... 54
119. In Roll to a Wave ..... 54
Out Roll to a Wave ..... 55
Zoom Roll to a Wave ..... 55
Interlocked In Roll to a Wave ..... 55 ..... 55
Magic In Roll to a Wave ..... 55
Magic Interlocked In Roll to aWave55
120. In Style ..... 56
121. Interlocked Extend ..... 56
Interlocked Scoot Chain Thru ..... 56
122. Invert the Tag ..... 56
123. Jam Thru ..... 57
124. Kick By ..... 57
125. Kick the Habit ..... 58
126. Lead the Class ..... 58
127. Lead the Way ..... 58
128. Leapfrog ..... 58


8

## Star Challenge - C

150. Pitch . . . . . . . . . . . . . 73

Left Pitch . . . . . . . . . . . . 74
151. Plus . . . . . . . . . . . . . . 74
152. Press for Time . . . . . . . . . . 74
153. Presto . . . . . . . . . . . . . . 74
154. Push Off . . . . . . . . . . . . . 75
155. Push Open the Gate . . . . . 75
156. Quick Change . . . . . . . . . . 75
157. Quick Wrap . . . . . . . . . . . 76
158. Reciprocate . . . . . . . . . . 76
159. Recount . . . . . . . . . . . . 76
160. Relay the Diamond . . . . . . . 77

Cross Replace the Column . . 78
164. Retain Your Lane . . . . . . . . 78
165. Reverse the Diamond . . . . . . 78
166. Ride the Tide . . . . . . . . . . 79
167. Right and Left By, By By, By By By . . . . . . . . . . . . . 79
168. Right and Left Roll . . . . . . . 79

Left and Right Roll . . . . . . . 80
169. Right On • . . . . . . . . . . . 80

Left On . . . . . . . . . . . . . 80
170. Right Roll the . . . . . . . . . . 80

Left Roll the . . . . . . . . . . . 80
171. Ripsaw . . . . . . . . . . . . . 81
172. Rip the Line . . . . . . . . . . . 81
173. Roll 'em . . . . . . . . . . . . . 81
174. Rolling Ripple . . . . . . . . . . 81
175. Roll Out the Barrel . . . . . . . 82
176. Roll Out to a Column . . . . . 82
177. Roll the Wave . . . . . . . . . . 82
178. Rotary Circulate . . . . . . . 82
179. Round Off . . . . . . . . . . . . 83

Round and Cross . . . . . . . . 83
Round and Spread . . . . . . . 83
Round Cross and Spread . . . 83
3
182. Run By
183. (Anyone) Run the Top . . . . . 84
(Anyone) Cross Run the Top • 85
184. (Anyone) Run the Wheel . . . . 85
185. Run Wild . . . . . . . . . . . . 85

Run Wild 3/4 . . . . . . . . . 85
Run Wild 1/4 . . . . . . . . . . 86
Grand Run Wild . . . . . . . . 86
186. Sashay Thru • . . . . . . . . . 86
187. Scamper . . . . . . . . . . . . . 87
188. Scoot Apart . . . . . . . . . . . 87

Cross Scoot Apart

| January 1, 2018 |  |  | 9 |
| :---: | :---: | :---: | :---: |
| Criss Cross Scoot Apart | 87 | 210. Snap the Tag | 94 |
| 189. Scoot Chain Thru the Diamond | 87 | 211. Soft Touch | 95 |
| 190. Set Back | 87 | Soft (Anything) | 95 |
| 191. Sets in Motion Plus 1 | 88 | 212. Spin a Wheel | 96 |
| Sets in Motion Plus 2 | 88 | 213. Spin Back | 96 |
| 192. Settle Back | 88 | Fan Back | 96 |
| 193. Shadow (formation) (Anything) | 89 | 214. Spin Chain and Circulate In | 96 |
| 194. Shadow the Column | 89 | 1/n Chain and Circulate In | 96 |
| Criss Cross Shadow the Column | 89 | Fan Chain and Circulate In | 97 |
| 195. Shadow to a Diamond | 89 | 215. Spin Chain and Circulate the |  |
| Criss Cross Shadow to a Diamond |  | 216. Spin Chain the Star | 98 |
| 196. Ship Ahoy | 90 | Swing Chain the Star | 98 |
| 197. Short and Sweet . . . . . . | 9 | 217. Spin Tag the Deucey | 98 |
| 198. Shortcut | 90 | Fan Tag the Deucey . |  |
| 199. Short Cycle | 91 | Fan Tag the Deucey | 98 |
| 200. Shove Off . . . . . . . . . |  | 218. Splash | 99 |
| 201. Shuffle the Deck | 91 | 219. Split Cast | 99 |
| Shuffle and Wheel | 91 | 220. Split the Difference | 99 |
| Single Shuffle | 92 | the Difference | 100 |
| 202. Shuttle | 92 | Split Trade the Difference | 100 |
| 203. Siamese Breakdown | 92 | 221. Square Out | 100 |
| 204. Single Hinge and Trade • | 93 | 222. Square the Bases Plus 2 | 100 |
| 205. Single Scoot and Trade • | 93 | 223. Square Turn Thru | 100 |
| 206. Slimdown | 93 | 224. Stack the Wheel . | 101 |
| 207. Snake . . . . . . . . . . . | 93 | 225. Star to a Wave | 101 |
| 208. Snap Crackle and Pop . . . . | 93 | 226. Step Lively | 101 |
| 209. Snap the Diamond | 94 | 227. Steps at a Time Variations | 102 |

10

## Star Challenge - <br> - 4

Criss Cross N (N=1,2,3,4) Steps
at a Time . . . . . . . . . . . 102
228. Straight Away . . . . . . . . . . 102

Cross Straight Away . . . . . 103
Straight Away, but (Anything) • 103
229. Straightfire . . . . . . . . . . 103
230. Strike Out . . . . . . . . . . . . 103
231. Stroll and Cycle . . . . . . . . . 103

Stroll (Anything) . . . . . . . . 104
232. Stroll Down the Lane . . . . . . 104

2/3 Stroll Down the Lane . . . 104
233. Swing to a Column . . . . . . . 104
234. (Anyone) Swivel . . . . . . . . . 105


Switcheroo . . . . . . . . . . . . 106
(Any Tagging Call) Eroo . . . . 106
237. Tag the Star . . . . . . . . . . . 107
238. Tag to a Diamond . . . . . . . . 107
(Any Tagging Call) to a Diamond 108
(Any Tagging Call) to an Inter-
locked Diamond
108
(Any Tagging Call) to an Hour-
glass . . . . . . . . . . . . . 109
(Any Tagging Call) to a Z . . 109
239. Tap the (Anyone) . . . . . . . . 109
240. Teacup Like a Daisy . . . . . 109
241. the Action . . . . . . . . . . . 110

Barge the Action . . . . . . . . 110
242. the Boat . . . . . . . . . . . . . 110
243. Tickle . . . . . . . . . . . . . . 111
244. Touch and Go . . . . . . . . . . 111
245. Touch of Class . . . . . . . . . . 112
246. Touch Tone . . . . . . . . . . . 112
247. Trade Your Neighbor . . . . . . 112

Cross Trade Your Neighbor . . 112
248. Trail and Peel . . . . . . . . . . 112
249. Trail calls . . . . . . . . . . . . 113
250. Transaction . . . . . . . . . 113

Trans Cross Chain Reaction . . 113
Transactivate ......... 113
Trans Cross Reactivate . . . . 114
Trans Nuclear Reaction . . . . . 114
Trans Cross Nuclear Reaction . 114
Trans (Anything) . . . . . . . . 114
251. Trim the Web . . . . . . . . . . 114
252. Triple Cast . . . . . . . . . . . 114
253. Triple Turn . . . . . . . . . . . 115

Single Triple Turn • . . . . . . 115
254. Trixie . . . . . . . . . . . . . 115

Trixie Spin • . . . . . . . . . . 115
255. Tunnel . . . . . . . . . . . . . . 116

Tunnel Thru . . . . . . . . . . . 116
256. Turn and Left Thru . . . . . . . 116

257．Turn and Q ．．．．．．．．． 117
258．Turn and Weave ．．．．．．．．． 117
259．Turn Away ．．．．．．．．．．． 117
260．Turn By ．．．．．．．．．．．．． 118
261．Turn On ．．．．．．．．．．．．． 118
262．Turnover ．．．．．．．．．．．．． 118
263．Turntable ．．．．．．．．．．． 119
264．Veer and Turn • ．．．．．．．． 119
265．Vertical Turn and Deal ．．．．． 119
266．Walk Out to a Column ．．．．． 119
Magic Walk Out to a Column 120

267．Walk the Clover

275．Zip the Top ..... 124
276．Zoom Roll Circulate ..... 124

Wheel and Cross Thru ．．．．． 121
270．Wheel to a Diamond 121

Wheel to an Interlocked Diamond 122
Wheel to an Hourglass ．．．．． 122
1／4 Wheel to a Diamond • ．． 122
3／4 Wheel to a Diamond • ．．． 122
271．Who＇s on First ．．．．．．．．． 123
272．Wipe Out ．．．．．．．．．．． 123
273．With Finesse ．．．．．．．．． 123
274．You All

## 1． $1 / 4$ Cross

1）右手で Arm Turn 1／4をして，2）Centers Cross Run をします。

## 3／4 Cross

1）右手で Arm Turn 3／4をして，2）Centers Cross Run をします。
1／4 Cross：
－1 •（2）
3／4 Cross：
（4） $3 \cdot$（1）$\sqrt{2}$
（4）（4）（3） 3
（4）$\sqrt{3}$
（1．（2） $\rightarrow$
4•（3）
（4）（4）（3） 3
（4）（3）
（4） $3^{\circ}$
（1）（1）（2）${ }^{2}$
（1）$\sqrt{2}$
（4） $3^{\bullet}$
（1）（1）（2） 2
（1） $2^{\bullet} \rightarrow \sqrt{1} \cdot(2)$
（1）•（2）
4．（3）
$1 / 4$ Cross は Do $2 / 3$ of $1 / 4$ Mix と同じで， $3 / 4$ Cross は Do $2 / 3$ of $3 / 4$ Mix と同じです。
Left 1／4 Cross，Left 3／4 Cross，Grand 1／4 Cross，Grand 3／4 Cross，Grand Left 1／4 Cross， Grand Left 3／4 Cross，Any Hand 1／4 Cross，Any Hand 3／4 Cross の応用があります。

## 2． $1 / 4$ the Alter

Alter the Waveの Arm Turn，Cast，Star の全てを1／4にしたものです。すなわち，1）Arm Turn $1 / 4,2$ ）centers Arm Turn $1 / 4$ ，ends U Turn Back，3）Counter Rotate the Diamond 1／4，4）Flip the Diamond となります。

4• 3 す。

## 4• 3



（1）．（2）．

－1 $\sqrt{2}$
［1．$\frac{\sqrt{2}}{(1) \cdot(2)}$
$\rightarrow$ $\qquad$ $\rightarrow$（1）

## 3／4 the Alter

Alter the Wave の Arm Turn，Cast，Star の全てを3／4にしたものです。すなわち，1）Arm Turn 3／4，2）centers Arm Turn 3／4，ends U Turn Back，3）Counter Rotate the Diamond $3 / 4,4)$ Flip the Diamond となります。


## 1／4 the Alter and Circulate

1／4 the Alter と Alter and Circulate の組み合わせです。


## 3／4 the Alter and Circulate

3／4 the Alter と Alter and Circulate の組み合わせです。


132 1／4 the Alter：


## IJK 1／4 the Alter and Circulate

IJK $1 / 4$ the Alter と Alter and Circulate の組み合わせです。
311 1／4 the Alter and Circulate：


## 3．IJKL $1 / 4$ the Deucey

$1 / 4$ the Deucey の 4 つの $1 / 4$ の fraction を，指示されたもので行います。 1 は $1 / 4,2$ は $1 / 2$ ， 3 は $3 / 4$ を意味します。


## IJKL Relay the Top

Relay the Topの 4 つの fractionを，指示されたもので行います。 1 は $1 / 4,2$ は $1 / 2,3$ は $3 / 4$ を意味します。


このコールのオリジナルのコールは Swing About です。Swing About の最後のパートを行 います。つまり，wave からの Explode と同じですが，Explode は Explode the Wave の始め のパート，About は Swing About の最後のパートとなっています。

## Swing About

Swing，Slip，and Explode です．Swing About の方が，Slip，Slide，Slither よりはるかに古い コールで，右または左の wave から Any hand Swing Thru をして，Explode をすることがも との考えです。Swing Thru ですから，向かい合ったカップルからも行います。
（1）（1）（3） 3
（1） 3 （3）
（1）．$\sqrt{1}$

## 5．（Anyone）Advance to a Column

8 chain thru formation から，指示された人が Walk，指示されなかった人が Dodge をし Circulate，Center 4 Trade，Circulate をします。Center で Trade をしている間，外側の人は ちょつと待つ必要があります。

Boys Advance to a Column：


Finish Advance to a Column では，Walk and Dodge の後から行います。
Walk and Dodge をして1－2番目になった人は，tandem で Circulate をゆっくり行うことが良いかと思います。Circulateを1つして手をとってしまうと，そこで待っている必要があり動きが止まってしまいます。

## 6．Alter the Diamond

1）Counter Rotate the Diamond $1 / 2,2$ ）Flip the Diamond，3）Centers Cast Off 3／4，Ends U Turn Back（Fan Back）をします。


Anchor は，錨（いかり）という意味で，指示された方向へ，その方に近い人を軸に，指示され ただけ Cast Off を行います。
Right Anchor 1／2：
Right Anchor 3／4：
（4）（4）${ }^{3}$（3）
$\rightarrow$
（4） 4 （3） 3
（4）（4）（3）（3）
$\rightarrow$
（1••（4）2b •（3）
（1） 1. （2） 2
（1）（1） 12
（1）T（ ）［ （1）． 4 （2）， 3

## 8．（Any Scoot Back Call）Down the Line

Any Scoot Back Call Down the Line は Andy Latto が 2009年に作ったコールです。
Ends は，Scoot Back の仲間のコールの最後に Extend してくる centers を，Chain Down the Line のように Courtesy Turn します。
Scoot Down the Line：
（4）（4）（3）${ }^{3}$
（1）（1）（2）（2）
4 8
（1）${ }^{1}$ 啇
（4） 3 3
$\rightarrow$（1）$\dot{1}$ 亩（2）

## （Any Tagging Call）Down the Line

Ends は，Tag Back の仲間のコールの最後に Extend してくる centers を，Chain Down the Line のように Courtesy Turn します。
Tag Chain Thru Down the Line：
4． 3 ．
（4）．（3）

$\rightarrow$
3 4． $\rightarrow \quad$
（1）［1
（1）（2）
（1）（4） 2
（4）（3）
（4）${ }^{\text {困（3）}}$（1）
［1］$\sqrt{2}$

## （Anything）Down the Line

Triple Play の仲間のコール（Transfer，Open Up など）の最後の Extend のところで，Courtesy Turnをします。
Triple Play Down the Line：
4•（4） $3 \cdot$（3）

$\rightarrow$（4） | 4. |  |  |
| :---: | :---: | :---: |
|  | $(1)$ |  |
| 1 | 0 |  |
| $\vdots$ | 3 | 2 |



9．（Any Tagging Call）3／4 and Trade


Any Tagging Call を1／2 tag の位置まで行い，Extend をして，center の wave の人は Trade the Wave を，ends は Partner Trade をします。


## 10．（Any Tagging Call）and Dodge

（Any Tagging Call）Back to a Wave（C1）の Scoot Back を，Scoot and Dodge にしたもので す．すなわち，Any Tagging Call を $1 / 2$ まで行い，Scoot and Dodge をします。

Tag and Dodge

| Dodge． |  | 1．（1） |  | （4） $4{ }^{\circ}$ |
| :---: | :---: | :---: | :---: | :---: |
| （1）（1）（4） 4 |  | （4）$\sqrt{4}$ |  | （1）（1） |
| （2）（2）（3） 3 | $\rightarrow$ | 2．（2） | $\rightarrow$ | （3） $3 \cdot$ |
|  |  | （3） 3 |  | （2）（2） |

## 11．（Any Tagging Call）and Spin

Any Tagging Call を $1 / 2$ tag の位置まで行い，Extend をして，center の wave の人は Arm Turn $3 / 4$ を，ends は指示された方を向くか，指示されたコールを行います。

Tag and Spin Right：


Chase and Spin：

| $\dot{4}$ | （4） | $\dot{3}$ | $(3)$ |
| :---: | :---: | :---: | :---: |
| （1） | 1 | $(2)$ | 2 |



（1）（2）
4• $3 \cdot$
－1 2
（4） 3

## 12．（Any Tagging Call）ers Dream／Nightmare

Any Tagging Call を1／2 tag の位置まで行い，Extend をして，Dream または Nightmare を行います。

## Dream

外側の人は1／4Right をし，Circulate をします。Wave の人は，Swing，Slip，Slide Thru をし ます。

## Nightmare

Dream と同じですが，外側の人は $1 / 4$ Left をし，Circulate をします。Nightmare は，悪夢と いう意味です。

Dream：


Nightmare：

$$
\begin{aligned}
& \text { (4) (4) (1) } \rightarrow \text { (1) [3) (4) }{ }^{2} \\
& \text { (3) (2) } 2 \boldsymbol{2 b} \rightarrow \text { 4. (2) } 1
\end{aligned}
$$

－ 3

Dream と Nightmare の関係は，Delight と Dilemma の関係に似ています。

## 13．（Any Tagging Call）ers Motion


（Any Tagging Call）を1／2の位置まで行い，Extend Twiceをし，tandemの 2 人で Peel Left and Right（Sets in Motion 0 ）Centers の最後の動を）をします
Taggers Motion：
4• $3 \cdot$
（1）（2）

（1）${ }^{2}$
（4）${ }^{(3)}$

## 14．（Any Tagging Call）the Class

Bill Ackerman が 2003 年頃に作ったコールです。
（Any Tagging Call）を $1 / 2$ の位置まで行い，Lead the Class をします。
Cross Flip the Class：
4． 3 •
（4）．（3）．
$\rightarrow$ i（1）$\dot{1}_{2}^{(2)}$
$\rightarrow \quad 3 \cdot 4 \cdot \cdot(1) \cdot(4)$
（1）．（2）
（4） 4. （3） 3
（2）（3）$\sqrt{2} \cdot \sqrt{1}$
（1）$\sqrt{2}$

## 15．（Anything）and $1 / 4$ More

（1）カップルでの動きを $1 / 4$ 余計に行います。
Right and Left Thru and 1／4 More：
4．（2）
2b（4）
（2）． 4

Right and Left Thru Turn 1／4 More という言い方もあります。
Hinge and Trade and $1 / 4$ More：

$$
\begin{aligned}
& \text { (4••(3) }
\end{aligned}
$$

（1）． 2
（2）Roll を行います。
Partner Trade and 1／4 More：


## 16．Arky Calls

男性女性のそれぞれに別々に定義されたコールについて，beau が男性のパートを，belle が女性のパートを行います。したがって，beau が男性，belle が女性でも問題ありません。

Arky Star Thru は，10／1995 のリストの改訂でA2 から落ちました。
Ayky Star Thru：
Ayky Double Star Thru：
（4）（4）（3） 3 1．•（1）（2）$\sqrt{2}$
（4）（4）（3） 3
（1）$\dot{1}$［ $\dot{2}$（2）
（i）（1）（2）$\dot{2} \rightarrow$（4）（4）（3）$\sqrt{3}$
（1）（1）（2）$\dot{2}$ （4）4． 3 （3）

## 17．Bail Out

Ben Rubright が 1996年頃に作ったコールです。
Ends は，1）1／2 Circulate，2）Single Hingeを，centers は，1）Short and Sweet，2）Counter Rotate をします。


## Magic Walk Out to a Column

Centers で中を向いている人が column の 3 番目から前進すると考え，magic column を作る ようにまず前へ進み次にもう1つの columnへ動きます。他の人は，普通の column を作る 4 人が magic column を作るように動きます。すなわち，single wheel をする人はそのまま前進し普通の位置へ行きます。 Ends で中を向いているところから始める人は Circulate の後 Cross Fold をしもう1つの columnへ行きます


## 267．Walk the Clover

もし必要なら Extend をして，3／4 tag formation となり，Ends は Cloverleaf をし，centers は Single Hinge－Walk and Dodge をします
（4）（4）（3） 3
（1）（1）（2）？${ }^{2}$
自（3）
（1）（4）（2）
$\rightarrow$ 1．（2）
$\rightarrow$（4•（4） $1 \cdot$（3）

Walk the Cross Clover
Walk the Clover の Cloverleaf を Cross Clover にします。
（4）（4）（3）${ }^{3}$
（4）（3）
（1）（1）（2）${ }^{2}$
$\rightarrow$ i


## （Anything）the Clover

Walk the Clover の Walk and Dodge の代わりに Anything のコールを行います． Recycle the Clover：
（4）（3）
（4）



## 268．Walk the Plank

Column から，1）Circulate をし，2）centers は Walk and Dodge，ends は leads が Run をし ます。
1．（1） $4 \cdot$（4）
（2） $1 \cdot$（1） $4 \cdot$
$\rightarrow \quad 2 \cdot \cdot(3)$ 1！•（4）
－2）$\sqrt{2} \cdot \sqrt{3} \sqrt{3}$－2（3）$\sqrt{3}$ •（4）（2）$\sqrt{3}$（1）$\sqrt{4}$
the Plank
Centers は Walk and Dodge，ends は leadsが Run をします。すなわち，Walk the Plank の 2つ目のパートを行います。

## 269．Wheel Fan and Cross Thru

Wheel Fan and Cross Thru は，11／1991 の C2 のリスト改訂のときに C2 から落ちました。
Fan Thruと Fan and Cross Thru との関係と同じように，Wheel Fan Thru をして $1 / 2$ Sashay をします。
（3） 3
－（3） $3 \cdot$
－1（1）．
（1）（1）
（1）（1）．
（3） $3^{\circ}$

Wheel Fan and Cross Thru のときに，昔は＂Biggie＂と言いましたが，現在は言わないよう です。

## Wheel and Cross Thru

Wheel Thru をして， $1 / 2$ Sashay をします．現在ほとんど踊られていません．

## 270．Wheel to a Diamond

1）Leads は Wheel Around をし，2）Left Cast $1 / 4$（Wheel Around の $1 / 2$ ）－Centers Hinge をします。

$$
\begin{aligned}
& \text { (4) (4) }{ }^{3} \text { (3) } \\
& \text { (1) (1. (2) ? } \\
& \rightarrow \\
& \text { (4) (4) (3) } 3 \\
& \rightarrow \\
& \text { [4. } 3^{\circ} \\
& \text { (1) (1) }{ }^{2} \text { (2) } \\
& \rightarrow
\end{aligned}
$$

## Wheel to an Interlocked Diamond

Wheel to a Diamond と Wheel to an Interlocked Diamond との関係は，Switch to a Diamond と Switch to an Interlocked Diamond との関係と同じです。すなわち，Wheel to a Diamond をしますが interlocked diamond を作るように，very centers で終わる人は Slither をする位置へ行きます。

## Wheel to an Hourglass

Wheel to a Diamond と Wheel to an Hourglass との関係は，Switch to a Diamond と Switch to an Hourglass との関係と同じです。すなわち，Wheel to a Diamond をしますが hourglass を作るように，very centers で終わる人は Snake をする位置へ行きます。


Wheel to a Diamond と $1 / 4$ Wheel to a Diamond の関係は．Wheel the Ocean と $1 / 4$ Wheel the Ocean との関係と同じです。すなわち， $1 / 4$ Wheel the Ocean の始めのように $1 / 4$ 回り， Wheel to a Diamond の後半を行います。

## 3／4 Wheel to a Diamond

Wheel to a Diamond と $3 / 4$ Wheel to a Diamond の関係は，Wheel the Ocean と $3 / 4$ Wheel the Ocean との関係と同じです。すなわち， $3 / 4$ Wheel the Ocean の始めのように $3 / 4$ 回り， Wheel to a Diamond の後半を行います。

1／4 Wheel to a Diamond：

## 3／4 Wheel to a Diamond：

| －4）（3） |  |  | 4• 3b |  |  |  |
| :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: | :---: |
| －4－3 |  |  | （4）（3） |  |  |  |
| 1． $2^{\circ}$ |  | （1）（4）（2） | （1）（2） |  |  | 3） |
| （1）．（2） |  | －1－2 | （1） 2 |  | －1 | －2 |

1／4 Wheel to an Interlocked Diamond，1／4 Wheel to an Hourglass，3／4 Wheel to an Inter－ locked Diamond，3／4 Wheel to an Hourglass の応用があります．
1／4 Wheel to an Interlocked Diamond：
3／4 Wheel to an Hourglass：
（4）（3）

| 4• 3b |  | $4 \cdot$ | 3 |
| :---: | :---: | :---: | :---: |
| （4）（3） |  | ${ }^{1}$ | （4． |
| （1）（2） |  |  | －2） |
| （1） 2 |  | ， 1 | －2 |

## 271．Who＇s on First

Squared set から，指示されたカップルが前進し opposite の間へ入り U Turn Back をします。他の人は 1 ポジションづついなくなったカップルの方へずれて，squared set を作り直します。 Who＇s on First，couple number one go：


Centers は Scoot Back して Spread します，その間に ends は Run の自分のパート（Flip）を して，Trade をします。
（4）（4）（3） 3
$\rightarrow$（3） $3 . \dot{4}$（4）

| $\dot{4}$ | （4） | （3） | 3 |
| :--- | :--- | :--- | :--- | :--- | :--- | :--- | :--- |
| 1 | $(3)$ | 3 | （4） |

（1）（1）（2） 2
（2） 2 （1）
（1）（1）（2） 2
［ 2 （1）

## 273．With Finesse

With Finesse は，ウィズフィネスのように発音します。 Ends は Cast Off $3 / 4$－Spread をし ます。 2 番目の人は Peel Off－Counter Rotate をし tidal line の端から 2 番目となります 3 番目の人は $1 / 2$ Circulate－Single Hinge－Spread をし tidal line の端から 3 番目となり ます。 2 番目の人は 2 番目に， 3 番目の人は 3 番目になります。

$$
\begin{array}{llll}
\hline 4 \cdot & \text { (4) } & \text { 3b } & (3) \\
\text { (1) } & \text { 1 } & \text { (2) } & \sqrt{2}
\end{array}
$$

$$
\begin{array}{llllllll}
4 & 3 & \text { (2) } & \text { (1) } & \text { (3) } & \text { (4) } & \text { 1] } & 2
\end{array}
$$

＂Centers は Reset 1／4（Peel and Nothing）をしてends が Spread した間に Counter Rotate する＂と覚えると良いと思います。3 か所別々に覚えなければならなかったものが 2 か所覚 えれば良いことになるからです。
（4．（4） $3 \cdot{ }^{3}$（3）
（1）（1）（2）d $\rightarrow$（4）（1）${ }_{(4)}^{(4)}$
（3）${ }^{2} \rightarrow$
4）（3）（2）（1）（3）（4）（1）（2） ［1．

Rewind with finesseでは，tidal wave から＂each side の centers は Counter Rotate，Step and Fold をして center で終わり，each side の ends は近づいて Cast Off $3 / 4$ をする＂となりこ ちらも覚え易くなります。 Rewind Concept のところに絵を描いてあります。

## 274．You All

Centers は Single Hinge を，ends は U Turn Back をします。
（1）（1）（3） 3
$\rightarrow$
（1）（1）${ }^{(3)}{ }^{3}$

## 275．Zip the Top

4 人の setup から，Centers は Shazam をし，ends は Counter Rotateをします。 パート分け では，1）Counter Rotate，2）Centers U Turn Back です。

（1） 3
（1）（3）
（1）（i）（3）
－1
［3．
（1）．

この Peel the Zip the Topの例は，Peel the Top の Fan the Topを Zip the Top にしたもの です。

## 276．Zoom Roll Circulate

Lead ends は Zoom を，他の人は In Roll Circulate のように隣の場所を埋めます。
（4）（4）（3） 3
（4）（3）${ }^{3}$ ？
（1）（1）（2）${ }^{2}$
（4）（1）（2）

Zoom Roll Circulate は，Circulate の仲間のコールですので，C2 の Anything Concept の対象となり，Zoom Roll Clear Out，Zoom Roll Couple Up，Zoom Roll Cover Up，Zoom Roll Motivate，Zoom Roll Percolate，Zoom Roll Perk Up があります。

また In Roll to a Wave と，この Zoom Roll Circulate の組み合わせのコールに，Zoom Roll to $a$ Wave があります．In Roll to a Wave のところにありますので，そちらを見てみてくだ さい。

## 277．Zoom n

指示された人が，指示された数の人の回りをZoom します。
\＃1 Zoom 2：

$$
\begin{aligned}
& \text { (4. (4. }{ }^{3} \cdot(3) \\
& \text { (4. (3. (4) }{ }^{3} \cdot \\
& \text { (1) } \sqrt{1} \text { (2) } 2 \\
& \text { (1) (2) (1) } 2
\end{aligned}
$$

この例で，＂\＃1（ナンバーワン）＂は，column の1番目の人を指します。


## 索引

（Any Scoot Back Call）Down the Line $\cdots 4$ （Any Tagging Call）3／4 and Trade $\cdot \cdots . . . . .5$ （Any Tagging Call）and Dodge．．．．．．．．．．．．．． 5 （Any Tagging Call）and Spin…．．．．．．．．．．．．．．． 6 （Any Tagging Call）Back．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 106
（Any Tagging Call）Chain Thru …．．．．． 106 （Any Tagging Call）Down the Line．．．．．．．．． 5 （Any Tagging Call）Eroo ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 106
（Any Tagging Call）ers Dream／Nightmare 6
（Any Tagging Call）ers Flow ．．．．．．．．．．．．．．．． 60
（Any Tagging Call）ers Motion．．．．．．．．．．．．．．． 7
（Any Tagging Call）the Class ．．．．．．．．．．．．．．．．．． 7
（Any Tagging Call）the Yellow Brick Road 49
（Any Tagging Call）the Yellow Bricking（Any－ thing）
（Any Tagging Call）to a Diamondi06， 108 （Any Tagging Call）to a Z．
（Asy lagging Call）to an Hourglass ．．．10，
（Any Tagging Call）to an Interlocked Dia
mond（．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 108
（Any Tagging Call）Your Leader …．．．．． 106
（Any Tagging Call）Your Neighbor．．．．． 106
（Anyone）Advance to a Column ．．．．．．．．．．．．．． 3
（Anyone）Break the Alamo…．．．．．．．．．．．．．．． 13
（Anyone）Bypass ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 15
（Anyone）Cross Run the Top．．．．．．．．．．．．．．．． 85
（Anyone）Cross Tie ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 11
（Anyone）Finish the Stack．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 44
（Anyone）Pinwheel ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 72
（Anyone）Run the Top ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 84
（Anyone）Run the Wheel．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 85
（Anyone）Swivel ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 105

（Anything）and $1 / 4$ More．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 8
（Anything）Clear Out $\qquad$
（Anything）Concept ． $\qquad$
（Anything）Cooperate ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 24
（Anything）Cover Up． $\qquad$
$\qquad$
（Anything）Down the Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 5
（Anything）the Clover ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 121
（Anything）the Hinge ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53
（Anything）the Lock．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53
（Anything）the Top ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53
（direction）Anchor ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 4
1／4 Cross．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
1／4 Mix ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
1／4 More－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 8
1／4 the Alter ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1

1／4 the Deucey．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 3
1／4 Wheel to a Diamond．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 122
1／4 Wheel to an Hourglass．．．．．．．．．．．．．．．．． 123
1／4 Wheel to an Interlocked Diamond 123
1／n Chain and Circulate In ．．．．．．．．．．．．．．．．．． 96 $2 / 3$ Stroll Down the Lane $\cdots \cdots . . . . . . . . . . . . . . ~ 104$


3／4 Wheel to a Diamond．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 122
3／4 Wheel to an Hourglass ．．．．．．．．．．．．．．．．． 123 3／4 Wheel to an Interlocked Diamond 123

About．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 3
Action …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．9， 110
Advance to a Column．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 3
Alter the Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 4
An Anchor－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 16
An Anchor，but（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．． 16
Anchor ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 4
and Dodge．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 5
and Spin ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 6
and Trade．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 5
Any Hand 1／4 Cross．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
Any Hand 3／4 Cross．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
Any Scoot Back Call ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 4
Any Tagging Call $\cdots 5,6,49,60,106,108$ ， 109

Anything $\cdot 8,15,16,20,21,24,28,43,45$ ， 49，53，67－69，89，95，103， 121
Arky Calls ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 8
Arky Star Thru ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 8
Bail Out－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 8
Barge the Action．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．9， 110
Barge Thru…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．9， 110
Barrel of Fun．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 9
Beau Tie ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 10
Beep Beep ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 11


Bits and Pieces．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 12
Boat ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 110
Break the Alamo ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 13
Bridge the Gap．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 13
Bring Us Together ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 14
Buckle and（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 15
but（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．16， 103
By ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 79
By By
By
By By By
By Go
Bypass．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 15
Cast a Net．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 16
Cast an Anchor ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 15
Centers Cut Out．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 34
Centers go as you are and all Turntable119
Centers Out．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 17
Centers work Single File and all，Bring Us Together：．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 14
Chain Down the Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 4,5
Chain Reaction…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．666－68， 114
Chain the Glade ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 17
Change Lanes．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 97
Change O ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 18
Change the Apex．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 18
Cheerio．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 19
Chip Off ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 19
Circle the Tag ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 19
Circle to a Two Faced Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 19
Class ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 7

Clean Sweep …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 20
Clear Out ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 20
Clear the Centers ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 20
clockwise ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 56
Clover ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 121
Clover the Horn．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．22， 84

Cloverleaf Turn．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．21， 66
Cloverleaf Turns（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．． 69
Cloverleaf Turns Cross Nuclear Reaction69
Cloverleaf Turns Cross Reaction …．．．．．．． 69
Cloverleaf Turns Cross Reactivate ．．．．．．．． 69
Cloverleaf Turns Nuclear Reaction …．．．． 69
Cloverleaf Turns Reaction …．．．．．．．．．．68， 114
Cloverleaf Turns Reactivate．．．．．．．．．．．．．．．．．． 68
Collapse．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 22
Connect the Diamond …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 22
Continue to Cross Invert Another 1／4 $\cdot 23$ Continue to Exchange the Diamonds／Boxes
Another 1／n．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 22

Continue to Invert Another $1 / 4 \cdots \cdots \cdots \cdots 23$
Continue to Invert Another $1 / \mathrm{n}$ …．．．．．．． 23
Contour the Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 23

Coordinate to a Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 24
Coordinate to an Hourglass ．．．．．．．．．．．．．．．．．． 25
Coordinate to an Interlocked Diamond－ 25
Counteract ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 26
Counterpoint …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 26
Countershake－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 27
Cover Up．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 28
Crackle ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93
Create a Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 28
Create a Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 29
Criss Cross Double Your Pleasure ．．．．．．．． 41
Criss Cross Follow to a Diamond．．．．．．．．．． 50
Criss Cross Mini Pleasure．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 64
Criss Cross N（ $\mathrm{N}=1,2,3,4$ ）Steps at a Time 102
Criss Cross Scoot Apart ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 87
Criss Cross Shadow the Column…．．．．．．． 89
Criss Cross Shadow to a Diamond．．．．．．．． 90

| Criss Cross the Diamond．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 29 | Cut．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 45 |
| :---: | :---: |
| Cross ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1 | Cut Across ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 34 |
| Cross（Anyone）Hop ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 31 | Cut In／Out ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 34 |
| Cross and Divide ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 29 | Cycle and（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 35 |
|  | Cykick．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．35， 58 |
| Cross Belle Tie－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 11 |  |
| Cross Breed Thru ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 30 | Derby ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 39 |
| Cross Chain Reaction ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 114 | Detract（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 36 |
| Cross Clear the Centers．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 21 | Detract 1，2，3＊．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 35 |
| Cross Cloverleaf．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 30 | Deuces Wild ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 36 |
| Cross Collapse $\cdot$ ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 22 | Diamond Inlet ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 36 |
| Cross Counterpoint ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 27 | Diamond Outlet ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 36 |
| Cross Double Down ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 40 | Diamond Recycle．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 37 |
| Cross Double Your Pleasure ．．．．．．．．．．．．．．． 41 | Diamond Rotate Calls ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 37 |
| Cross Drop ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 30 | Difference ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 100 |
| Cross Fall into a Column．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 43 | Divi Up ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．38， 92 |
| Cross Follow Thru ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 30 | Divide ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 38 |
| Cross Follow to a Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．． 50 | Dixie Chain ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 38 |
| Cross Hop．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 31 | Dixie Daisy．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 38 |
| Cross Horseshoe Turn．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 31 | Dixie Derby ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 39 |
| Cross Linear Cycle | Dixie Diamond Family ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 39 |
| Cross Make a Pass．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 62 | Dixie Hourglass ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 39 |
| Cross Mini Pleasure．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 64 | Dixie Interlocked Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．．． 39 |
| Cross Nuclear Reaction ．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 114 | Dixie Spin ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 40 |
| Cross Pair the Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 70 | Dixie Tag ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 40 |
| Cross Reactivate．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 114 | Dodge．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 5 |
| Cross Replace the Column ．．．．．．．．．．．．．．．． 78 | Double Down－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 40 |
| Cross Run Away．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 84 | Double Play．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 40 |
| Cross Run the Top ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 85 | Double the Wave ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 41 |
| Cross Sashay ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 31 | Double Your Pleasure．．．．．．．．．．．．．41，64， 77 |
| Cross Scoot Apart ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 87 | Down the Line．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．4， 5 |
| Cross Straight Away ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 103 | Dream ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．6， 7 |
| Cross Swivel ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 106 |  |
| Cross the Top．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 31 | Easy Does It．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．42， 65 |
| Cross to a Diamond．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 32 | Ends Cut In ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 34 |
| Cross to a Wave／Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 32 | Ends go as you are and all Gravitate $\cdots 51$ |
| Cross to an Hourglass．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 32 | Ends go as you are and Bring Us Together |
| Cross to an Interlocked Diamond ．．．．．．．． 32 | 14 |
| Cross Trade Your Neighbor ．．．．．．．．．．．．．． 112 | Erase ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 42 |
| Crosstown Roll ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 33 | Explosion ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 42 |
| Curl Apart ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 33 |  |
| Curl Thru＊．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 33 | Fall into a Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 43 |
| Curve ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 33 | Fan and Cross Thru ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 44 |

．．．． 45
ut Across ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 34
Cut In／Out ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 34
Cykick．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．35， 5
Derby …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 39
Detract（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 36
Detract 1，2， 3 … $\ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots .35$
Deuces Wild－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 36


Diamond Rotate Calls..........................$~ 37$
．．．．．．．．．．．．． 100
ivi

Dixie Chain ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 38
Dixie Derby ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 39
Dixie Diamond Family.......................$~ 39$
Dixie Interlocked Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 39
Dixie Spin ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 40
Dodge－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 5
Double Down…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 40
Double Play．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 40

Double Your Pleasure $\cdots \cdots \cdots \cdots \cdots . . . . .41,64,77$
Down the Line．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．4， 5

65， 76
Easy Does It．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．42， 65
Ends Cut In …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 34 Ends go as you are and Bring Us Together 14

Explosion ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 42

Fall into a Column

Fan Back ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 96
Fan Chain and Circulate In …．．．．．．．．．．．．． 97
Fan Tag the Deucey …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 98
Fan the Gate ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 43
Fan the Gating（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．． 43
Fan Thru ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 44
Far ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 65
Finish a Long Trip ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 61
Finish Advance to a Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．． 4
Finish Mark Time ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 63
Finish Single Mark Time ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 63
Finish the Stack ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 44
First（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 45
First Choice．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 44
Flare the Star．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 45
Flip ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 45
Flip／Cut the（formation）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 45
Follow and Criss Cross ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 48
Follow and Cross ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 48
Follow the Yellow Brick Road…．．．．．．．．．．． 48
Follow the Yellow Bricking（Anything）• 49
Follow to a Diamond variations．．．．．．．．．．．． 50
Follow to an Hourglass
Follow to an Interlocked Diamond
Fractional Chain and Circulate In ．．．．．．．． 96
Go First Class ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．51，58， 112
Grand 1／4 Cross．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
Grand 3／4 Cross．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
Grand Erase ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 42
Grand Left 1／4 Cross …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
Grand Left 3／4 Cross ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
Grand Run Wild ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 86
Grand the Difference ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 100
Gravitate．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 51
Hammerlane ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．51， 104
Hang a Left ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 52
Hang a Right．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 52
Hang Loose ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 52
Headliners ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 52
Headliners／Sideliners ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 52
Hinge．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53
Hinge and Trade．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93

Hinge By ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．18， 53
Hinge the Lock the Hinge．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 54
Hinge the Top …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53
Hit the Wall ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 54
Hop …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 31


Hot Foot Spin…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 54
Hourglass Inlet ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 37
Hourglass Outlet ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 37
IJK 1／4 the Alter $\cdot \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots$
IJK 1／4 the Alter and Circulate．．．．．．．．．．．．． 2
IJKL 1／4 the Deucey．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 3
IJKL Relay the Top ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 3
n Roll to a Wave ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 54
In Style ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 56
nneractives ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 5
Interlocked Collapse ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 22
Interlocked Extend ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 56
Interlocked In Roll to a Wave …．．．．．．．．．．．． 55
Interlocked Out Roll to a Wave ．．．．．．．．．．．． 56
Interlocked Scoot Chain Thru ．．．．．．．．．．．．．．． 56
nterlocked Zoom Roll to a Wave ．．．．．．．．． 56
Invert the Tag ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 56
Jam Thru ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．57， 79
Kick By ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．57， 84
Kick the Habit ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．35， 58
Lead the Class．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．51，58， 112
Lead the Way …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 58
Leapfrog ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 58
Left 1／4 Cross ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
Left 3／4 Cross ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 1
Left and Right Roll ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 80
Left and Right Thru…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 59
Left On ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 80
Left Pitch．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 74
Left Roll the．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 80
Line to Line．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 59
Linear Action variations ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 59
Linear Flow ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 59
Linear Flow Criss Cross It．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 60

Linear Flow Cross It．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 60 Lines Divide ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．29，29，82， 83 Load the Boat ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 110 Lock the Hinge ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53 Long Trip ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 61

Magic In Roll to a Wave．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 55 Magic Interlocked In Roll to a Wave … 55 Magic Interlocked Out Roll to a Wave．• 56 Magic Interlocked Zoom Roll to a Wave56 Magic Out Roll to a Wave．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 56 Magic Walk Out to a Column ．．．．．．．．．．．． 120 Magic Zoom Roll to a Wave ．．．．．．．．．．．．．．．．． 56 Make a Pass ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 61 Mark Time $\ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .62, ~ 74 ~$ Mesh ．． 63
 Mix the Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 64 Motion …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 7
Move Along ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．71， 75

## Near

Near／Far
Nice and Easy
Nice and Easy Does It ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 65
Nicely
Nightmare ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．6， 7
Nip and Tuck ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 66
Nuclear Reaction …．．．．．．．．．．．．．．．．66－69， 114
Open Up the Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 66
Open Ups（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 67
Open Ups Cross Nuclear Reaction…．．．． 66
Open Ups Cross Reaction．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 66
Open Ups Cross Reactivate ．．．．．．．．．．．．．．．．．． 66
Open Ups Nuclear Reaction ．．．．．．．．．．．．．．．．． 66
Open Ups Reaction ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．66， 114
Open Ups Reactivate．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 66
Opt for a（formation）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 69
Out Roll to a Wave ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 55
Outeractives ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 54
Outpost．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 69
Pair the Line 70， 81
Pass and Roll the Yellow Brick Road $\cdots 49$

Pass and Roll the Yellow Bricking（Any－ thing）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 50 Pass and Roll Your Neighbor．．．．．．．．．．49， 50 Pass the Top ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 71
Peel and nothing ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 77
Peel and Trail the Deal ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 72

Pinwheel．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 72
Pitch ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 73

Plus．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 74
Plus 1．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 74
Plus 2．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 74
Pop ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93
Press for Time．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 74
Presto．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 74
Push Off．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 75
Push Open the Gate $\sim$ ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 75

Reactivate to an Interlocked Diamond． 25
Reciprocate ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 76
Recount．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 76
Reflected Gravitate ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 51
Reflected Linear Action ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 59
Relay the Diamond…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 77
Relay the Shadow to a Diamond ．．．．．．．．．． 90
Relay the Top．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 3
Relay Your Pleasure $\cdot \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots . . . . . . . . .42,64,77$
Remember the Alamo…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 77
Replace the Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 77
Retain Your Lane ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 78
Reverse Change O．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 18
Reverse Cut．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．46， 47
Reverse Flip ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．46， 47
Reverse Flip／Cut the（formation）．．．．．．．．． 46
Reverse Flip／Cut the 3x1 Triangle $\cdots \cdots . . .46$
Reverse Flip／Cut the Hourglass ．．．．．．．．．．． 47

Reverse Flip／Cut the Trapezoid ．．．．．．．．．．． 47
Reverse Flip／Cut the Triangle．．．．．．．．．．．．． 46
Reverse Flip／Cut the Z ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 47
Reverse the Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 78

Ride the Tide ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．57， 79
Right and Left By，By By，By By By ．．． 79
Right and Left Roll …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 79
Right On ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 80
Right Roll the ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 80
Rip the Line $\cdot \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots . . . . . . . . . . . . . . . . . . .71,81$
Ripsaw ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．71， 81
Roll＇em．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 81
Roll Out the Barrel ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 82
Roll Out to a Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 82
Roll the Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 82
Roll the Wave．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 82
Rolling Ripple ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 81
Rotary Circulate．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．66， 82
Rotary Circulates（Anything）．．．．．．．．．．．．．．． 68
Rotary Circulates Cross Nuclear Reaction

## 68

Rotary Circulates Cross Reaction…… 68
Rotary Circulates Cross Reactivate …．． 68
Rotary Circulates Nuclear Reaction …． 68
Rotary Circulates Reaction …．．．．．．．68， 114
Rotary Circulates Reactivate．．．．．．．．．．．．．．．． 68
Round and Cross．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 83
Round and Spread…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 83
Round Cross and Spread…．．．．．．．．．．．．．．．．．． 83
Round Off ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 83
Round the Horn …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．22， 83
Run Away ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 84
Run By ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．57， 84

Run the Wheel ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 85
Run Wild …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 85
Run Wild 1／4…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 86
Run Wild 3／4…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 85
Sashay Thru $\cdot$ ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 86
Scamper ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 87
Scoot Apart．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 87

Scoot Chain Thru the Diamond …．．．．．．． 87 Set Back．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．87， 88 Sets in Motion Plus 1．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 88 Sets in Motion Plus 2 ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 88 Settle Back ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．87， 88 Shadow（formation）（Anything）．．．．．．．．．．． 89 Shadow Box ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 89 Shadow Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 89
Shadow Diamond …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 89
Shadow Line．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 89
Shadow the Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 89
Shadow to a Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 89
Ship Ahoy ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 90
Short and Sweet ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 90
Short Cycle ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 91
Short Trip ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 61
Shortcut ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 90
Shove Off．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．19，90， 91
Shuffle and Wheel …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 91
Shuffle the Deck ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 91


Single Bring US Together：$\cdot \cdots \cdots \cdots . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . ~$
27
Single Hinge and Trade ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93
Single Mark Time．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 63
Single Mix the Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 64
Single Scoot and Trade．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93
Single Shuffle ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 92
Single Triple Turn …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 115
Slimdown．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93
Snake ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93
Snap ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93
Snap Crackle and Pop ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 93
Snap the Diamond…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 94
Snap the Tag．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 94
Soft（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 95
Soft Touch．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 95
Spin．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 6
Spin a Wheel－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 96
Spin Back．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 96
Spin Chain and Circulate In…．．．．．．．96， 97

Spin Chain and Circulate the Gears … 97 Spin Chain the Star．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 98 Spin Tag the Deucey …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 98 Splash ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 99
Split Cast ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 99
Split the Difference．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 99
Split Trade the Difference．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 100
Split Turn and Q．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 117
Split Turn and Q to a Wave ．．．．．．．．．．．．．．． 117
Square Out．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 100
Square the Barge．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 9
Square the Bases Plus 2 ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 100
Square Turn Thru …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 100
Stack the Wheel ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 101
Star to a Wave ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 101
Step Lively …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 101
Steps at a Time Variations ．．．．．．．．．．．．．．．．． 102
Straight Away ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 102
Straight Away，but（Anything）．．．．．．．．．．． 103
Straightfire ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 103

Stroll and Cycle
Stroll and Cycle …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 104
Stroll Down the Lane ．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 104
Swing About－


Swing Chain the Star …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 98
Swing to a Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 104
Switcheroo．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 106
Swivel．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 105
Tag Circulate …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 106
Tag the Star …．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 107
Tag to a Diamond ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 107
Taggeroo ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 106
Tap the（Anyone）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 109
Teacup Like a Daisy ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 109
the Action ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．9， 110
the Boat ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 110
the Difference ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 100
the Hinge．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53
the Plank ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 121
the Top ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53
Tickle ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 111
Tie ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 10
to a Diamond $\cdot 24,25,32,50,89,107,108$ ， 121
to a Z ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 109
to an Hourglass ．．．．．．．．．．25，32，50，109， 122 to an Interlocked Diamond•24，25，32，50， 108， 122
Top．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 53
Touch and Go．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 111
Touch of Class．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．51，58， 112
Touch Tone ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 112
Trade．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 5
Trade Counter Rotate ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 12
Trade Your Neighbor．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 112
Trail and nothing ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 78
Trail and Peel－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 112
Trail and Peel the Deal ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 72
Trail calls ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 113
Trail Chain Thru…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 113
Trail the Bobbin ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 113
Trail the Deal ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 72
Trail the Top ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 113
Trans（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 114
Trans Cross Chain Reaction ．．．．．．．．．．．．．．． 113
Trans Cross Nuclear Reaction ．．．．．．．．．．．． 114
Trans Cross Reactivate．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 114
Trans Nuclear Reaction ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 114
Transaction ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．66， 113
Transactivate．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 113
Transfer the Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 66
Trim the Web．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 114
Triple Cast ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 114
Triple Play ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 66
Triple Play Down the Line ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 5
Triple Plays（Anything）．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 67
Triple Plays Cross Nuclear Reaction… 67
Triple Plays Cross Reaction．．．．．．．．．．．．．．．．．． 67
Triple Plays Cross Reactivate ．．．．．．．．．．．．．．． 67
Triple Plays Nuclear Reaction ．．．．．．．．．．．．．． 67
Triple Plays Reaction ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．67， 114
Triple Plays Reactivate．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 67

Triple Turn．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 115
Trixie ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 115
Trixie Spin ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 115
Tunnel－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 116

Turn and Left Thru…．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 116
Turn and Q．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 117
Turn and Q to a Wave ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 117
Turn and Weave ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 117
Turn Away ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 117
Turn By ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 118
Turn On ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 118
Turnover．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 118
Turntable ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 119
Veer and Turn ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 119
Vertical Turn and Deal．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 119
Walk Out to a Column ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 119
Walk the Clover ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 120
Walk the Cross Clover ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 120
Walk the Plank ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 121
Wheel and Cross Thru ．．．．．．
Wheel Fan and Cross Thru
Wheel Fan Thru．．．．
Wheel to a Diamond
．．．．．．．．．．．．．．．． 122
Wheel to an Interlocked Diamond …．． 122
Who＇s on First ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 123
Wipe Out ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 123
With Finesse ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 123
You All－．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 124
Zip the Top ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 124
Zoom n．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 125
Zoom Roll Circulate ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 124
Zoom Roll to a Wave．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．55， 125
Zoom the Deucey ．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．． 36

