



# Hell or High water

**Musique** " Hell or High Water " George Canyon  
**Chorégraphe** Yvonne Anderson  
**Description** Danse en lignes, 48 comptes, 2 murs  
**Niveau** Intermédiaire / Avancé

Séquences: 48, 48, tag ( comptes 9-24 ), 48, 48, tag ( comptes 9-15, pause 1 temps ), 48, 48, 32

## **Cross Rock, Recover, Side Shuffle, Cross, step $\frac{1}{2}$ Turn, Shuffle forward**

1 - 2 croiser PD devant PG avec PdC, revenir sur PG  
3 & 4 pas chassé D à D  
5 - 6 croiser PG devant PD, poser PD à D du PG avec  $\frac{1}{2}$  tour à G  
7 & 8 pas chassé G en avant

## **Heel-Hook-Heel-Flick, Stomp, Heels Out-In, Coaster Step, Step $\frac{1}{2}$ Pivot**

1 & 2 & talon D devant, croiser talon D devant jambe G,  
talon D devant, balancer talon D à D  
3 & 4 taper PD devant PG, écarter les talons, ramener les talons  
5 & 6 pas D en arrière, PG à côté du PD, pas D devant  
7 - 8 pas G devant,  $\frac{1}{2}$  tour à D ( PdC sur PD )

## **Cross rock, Recover, Side Shuffle, Vaudeville Twice**

1 - 2 croiser PG devant PD avec PdC, revenir sur PD  
3 & 4 pas chassé G à G  
5 & 6 croiser PD devant PG, PG en arrière, talon D en diag avant D  
& 7 PD à côté PG, croiser PG devant PD  
& 8 PD en arrière, talon G en diag avant G

## **Ball-Step $\frac{1}{2}$ Pivot, Shuffle forward, Step Spin, Shuffle forward**

& 1 - 2 PG à côté PD, pas D devant,  $\frac{1}{2}$  tour à G ( PdC sur PG )  
3 & 4 pas chassé D en avant  
5 - 6 pas G devant, tour complet à D en levant le genou D  
7 & 8 pas chassé D en avant

## **Heel-Hook-Heel-Flick, Stomp, Heels Out-In, Coaster Step, Step $\frac{1}{4}$ Pivot**

1 & 2 & talon G devant, croiser talon G devant jambe D,  
talon G devant, balancer talon G à G  
3 & 4 taper PG devant PD, écarter les talons, ramener les talons  
5 & 6 pas G en arrière, PD à côté du PG, pas G devant  
7 - 8 pas D devant,  $\frac{1}{4}$  tour à G ( PdC sur PG )

## **Cross Shuffle, Shuffle $\frac{1}{4}$ , Step $\frac{1}{2}$ , Kick Ball Step**

- 1 & 2 croiser PD devant PG, PG à G, croiser PD devant PG
- 3 & 4 pas chassé G  $\frac{1}{4}$  de tour à G et en avant
- 5 - 6 pas D devant,  $\frac{1}{2}$  tour à G
- 7 & 8 lancer jambe D en avant, PD à côté PG, pas G en avant

## **Tags**

### **Tag 1**

Après le 2<sup>ème</sup> mur, face à 12h, rajouter les comptes 9 - 24, vous êtes en face du mur du fond.

### **Tag 2**

Après le 4<sup>ème</sup> mur, face à 6h, rajouter les comptes 9 - 15 et 1 temps de pause, vous êtes en face du mur du fond.