

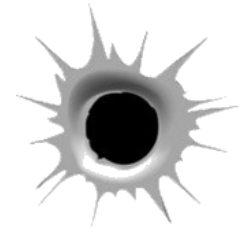


**UITLEGKAART SPEL 1
FREE FOR ALL**

LASERGAMEVELUWE

FREE FOR ALL

INDIVIDUEEL SPEL



BENODIGDHEDEN

- Geweren en/of pistolen

DOEL VAN HET SPEL

Welke speler wordt het minste geraakt door de andere spelers?
De speler die in leven blijft wint!

TIJDSDUUR

Aan dit spel wordt een bepaalde tijd verbonden. Aangeraden wordt om korte potjes te spelen van maximaal 15 minuten. Hierdoor zal de spanningsboog des te hoger zijn. Zorg voor een eindsignaal wanneer de 15 minuten voorbij zijn.

WAPENS INSTELLEN

Iedere speler krijgt dezelfde teamkleur. Je kunt nu alle medespelers raken.

VERLOOP VAN HET SPEL

Iedere speler krijgt een geweer in een dezelfde teamkleur (deze kleur is te herkennen aan de lampjes op het geweer die oplichten en aan de kleur van het geweer). Iedere speler begint het spel met 3 of 4 lichtgevende levensbalken (afhankelijk van de keuze tussen de pistolen of geweren). De levensbalken bevinden zich aan de zijkant van het geweer. Wanneer een speler tijdens het spel 3x wordt geraakt door de tegenstander, gaat er van het geweer één levensbalk uit.

Wanneer alle levensbalken van het geweer op zijn, kan de speler niet meer schieten en gaan de balken op het geweer knippen.

VARIATIE

De speler moet nu terug naar de centrale basis (spelleider) waar de speler weer 'levend' kan worden gemaakt door het geweer met het speciale activeringsgeweer opnieuw te activeren. De speler beschikt vervolgens weer over volledige levens. Op de scorekaart van de speler wordt aangekruist dat de speler een keer uitgeschakeld is geweest. Bij welk team en welke speler is dit aan het einde van het spel het minste voorgekomen?

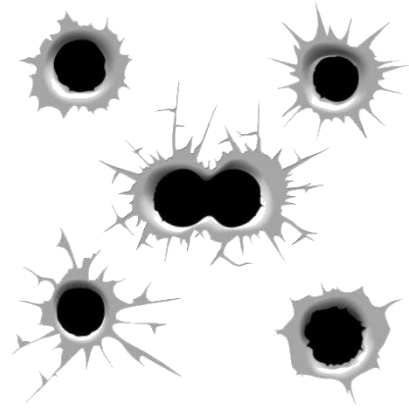


**UITLEGKAART SPEL 2
TEAM DEATHMATCH**

LASERGAMEVELUWE

2. TEAM DEATHMATCH

SPELEN IN TEAMS



BENODIGDHEDEN

- Geweren en/of pistolen

DOEL VAN HET SPEL

Welk team blijft het langst in leven?

TIJDSDUUR

Aan dit spel wordt een bepaalde tijd verbonden. Aangeraden wordt om korte potjes te spelen van maximaal 15 minuten. Hierdoor zal de spanningsboog des te hoger zijn. Zorg voor een eindsignaal wanneer de 15 minuten voorbij zijn.

WAPENS INSTELLEN

Iedere speler krijgt een geweer in een bepaalde teamkleur (deze kleur is te herkennen aan de lampjes op het geweer die oplichten en aan de kleur van het geweer). Je kunt nu alleen spelers raken met een andere teamkleur.

VERLOOP VAN HET SPEL

Iedere speler begint het spel met 3 of 4 lichtgevende levensbalken (afhankelijk van de keuze tussen de pistolen of geweren). De levensbalken bevinden zich aan de zijkant van het geweer. Wanneer een speler tijdens het spel 3 keer wordt geraakt door de tegenstander, gaat er van het geweer één levensbalk uit.

Wanneer alle levensbalken van het geweer op zijn, gaan de levensbalken knippen. De speler kan nu niet meer schieten en is uitgeschakeld. Het team waarvan uiteindelijk nog mensen in leven zijn wint tijdens dit spel.

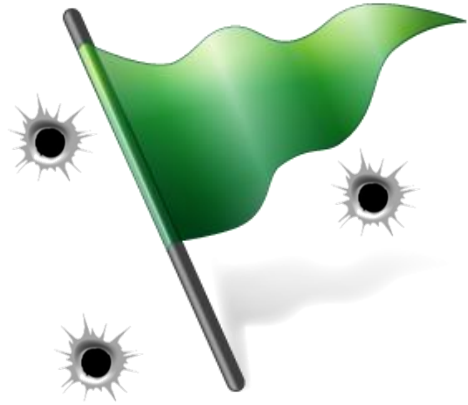


**UITLEGKAART SPEL 3
CAPTURE THE FLAG**

LASERGAMEVELUWE

3. CAPTURE THE FLAG

PROBEER DE VIJANDELIJKE BASIS TE VEROVEREN!



BENODIGDHEDEN

- Geweren en/of pistolen
- 2 of meer lasergame targets

DOEL VAN HET SPEL

Welk team vindt de lichtgevende basis van de tegenpartij het snelste door deze te veroveren?

TIJDSDUUR

Aan dit spel wordt een bepaalde tijd verbonden. Aangeraden wordt om korte potjes te spelen van maximaal 15 minuten. Hierdoor zal de spanningsboog des te hoger zijn. Zorg voor een eindsignaal wanneer de 15 minuten voorbij zijn.

WAPENS INSTELLEN

Iedere speler krijgt een geweer in een bepaalde teamkleur (deze kleur is te herkennen aan de lampjes op het geweer die oplichten en aan de kleur van het geweer). Je kunt nu alleen spelers raken met een andere teamkleur.

VERLOOP VAN HET SPEL

Tijdens het spel moeten beide teams op zoek gaan naar de lichtgevende vlag (lichtgevende target) van het andere team zonder uitgeschakeld te worden.

Na het instellen van de basis blijft deze branden in dezelfde kleur als het team waar deze bij hoort. Er kan niet op de eigen basis geschoten worden. Het instellen gebeurt door de lichtgevende basis aan te zetten en er met een geweer van de betreffende teamkleur 1x op te schieten. De basis is vervolgens ingesteld in de kleur waar deze bij hoort.

Wanneer een speler van een team de basis van de tegenpartij heeft gevonden kan de speler op de basis schieten. In totaal heeft de basis 12 levens verdeeld over 4 levensbalken. Wanneer de levens op zijn gaat de basis snel achter elkaar knippen en is deze door het andere team veroverd wat er voor zorgt dat dit team heeft gewonnen.