

HANDLEIDING



LASERGAME TARGETS

Met onze lasergame targets kan je nog **meer spelmogelijkheden** toevoegen aan onze lasershooting.

We leggen kort uit hoe zo'n target net werkt...

Het target kan via de schakelaar onderaan geactiveerd worden. Na het inschakelen gaat het target **elke 30 seconden 1 seconde branden**.

Op deze manier wordt hij makkelijker vindbaar in het donker.

Net zoals onze laserguns zijn de targets voorzien van een ontvanger. Deze is **vanuit alle hoeken aanschietbaar**.

Als het target **geraakt** is blijft hij **even knipperen in de teamkleur** waardoor hij geraakt is. Terwijl hij knippert, kan het target door niemand geraakt worden. Nadat het target **5 keer geraakt is door dezelfde teamkleur**, blijft het knipperen in de teamkleur van het team dat de target **veroverd** heeft totdat hij uit wordt gezet. Dat team kon dus succesvol het target uitschakelen of veroveren.



EXTRA SPELSUGGESTIES

TEAM DEFENDER

De spelers van **team 1** zijn de **aanvallers**, de spelers van **team 2** de **verdedigers**. De target mag het verdedigend team ergens plaatsen. De **aanvallers** moeten het **target veroveren**. Het aanvallende team moet op zoek gaan naar de verstopte targets binnen het speelgebied en hierop schieten. Wanneer het **target is veroverd** mogen de **aanvallers de target oppakken** en moeten zij deze **naar het startpunt van hun team** brengen. Wanneer dit gelukt is, hebben de aanvallers gewonnen. Als de **aanvaller tijdens het terugbrengen** van de target **geraakt** wordt, moet diegene de **target laten liggen**, en de **verdedigers** mogen deze **weer terugbrengen** naar de plek waar de target vandaan kwam. Zodra de target weer terug is, mag deze ook gereset worden door hem uit en aan te zetten.

SEARCH & DESTROY

De targets dienen in dit spel als **bommen**. Er zijn **1 of 2 bommen** (targets) aanwezig op het spelveld. **Beide teams weten de locatie van de bommen**. Je hebt maar **1 leven** dus wees **voorzichtig** dat je die niet verspilt. De **aanvallers** moeten proberen de bommen onschadelijk te maken door de **targets te veroveren**. Dit kan gedaan worden door de **target 5 keer te raken**. **Lukt dit niet binnen de gestelde tijd, dan winnen de verdedigers**. De verdedigers verdedigen de bommen door de aanvallers uit te schakelen. Als beide targets veroverd zijn, winnen de aanvallers. Elke keer als een speler uitgeschakeld is, moet hij wachten tot de volgende ronde.

CAPTURE THE FLAG

TIP: Binnen onze spelsuggestie: **Capture The Flag**, te vinden tussen de algemene spelsuggesties, kan je **de vlag** ook perfect **vervangen door een lasergame target**. Veel spelplezier!