

Spelvormen

Met onze Laserguns is het mogelijk om een groot aantal verschillende spelvormen te spelen. Hieronder een aantal ideeën, waaruit je een keuze kan maken. Je kunt ook creatief zelf je eigen spel verzinnen.

1. Scherpschutter

Ideale manier om kennis te maken met de Laserguns. Plaats een target en probeer deze te raken. Als je hem raakt ga je iets verder weg staan. Kijk maar eens of je een goede scherpschutter bent. Spelers kunnen ook oefenen door op elkaar te gaan richten en te zien of ze elkaar kunnen raken.

Als je dit onder de knie hebt, kan je verschillende oefenspellen met de targets doen:

- A. Afvalrace: je stelt teams samen van maximaal vier personen en kiest je eigen kleur op de Lasergun. Nu schiet je om en om op de target. Als je deze raakt, ga je door de volgende ronde. Degene die overblijft valt af. Net zo lang totdat er één winnaar overblijft.
- B. Snelvuur: je maakt teams van maximaal vier personen en kiest je eigen kleur op de Lasergun. Er wordt één target geplaatst en op een van tevoren afgesproken teken, begin je te schieten op het target. Deze licht op in de kleur van de schutter die het target raakt.

2. Voltreffer

In dit spel is het de bedoeling om zo vaak mogelijk een spelers van de tegenpartij uit te schakelen zonder dat je zelf geraakt wordt. Op het moment dat een zijn levens op zijn, gaat hij naar de wedstrijdleiding waar zijn gun ge-reset zal worden, waarna de spelers weer deel kan gaan nemen aan de strijd. De wedstrijdleiding houdt bij hoeveel spelers per partij zijn ge-reset. Na een van tevoren afgesproken tijd stopt het spel en krijgen de partijen te horen wie van hen het minst aantal keren is uitgeschakeld en de slag dus heeft gewonnen.

3. Deathmatch

Twee teams strijden tegen elkaar. Als een speler geen levens meer heeft, dan verlaat hij het spel. Het spel is voorbij als van één team alle spelers zijn uitgeschakeld. Het andere team is dan automatisch de winnaar. Geef van tevoren ook aan hoe lang het spel maximaal gaat duren. Het team dat op dat moment de meeste spelers in leven heeft, is de winnaar. Kan eventueel ook met drie of vier teams tegelijk worden gespeeld.

4. Capture the flag

Twee teams verstoppen op een van tevoren aangegeven stuk eigen gebied hun eigen vlag. Hiervoor kunnen theedoeken gebruikt worden. De vlag dient zo verstopt te zijn dat deze voor de tegenpartij nog goed zichtbaar en binnen handbereik is.

Het doel van het spel is om de vlag van de tegenpartij te vinden en mee te nemen naar de eigen basis. Het team dat dit als eerste lukt, is winnaar van deze ronde.

In plaats van een vlag kan ook een target gebruikt worden. Voordeel hiervan is dat een goede schutter het target ook vanaf een afstand kan raken. Het team dat de target van de tegenstander heeft geraakt, is de winnaar.

Tijdens het spel schieten de spelers op elkaar en kunnen dus worden uitgeschakeld. Een uitgeschakelde speler meldt zich bij de wedstrijdleiding om zijn Lasergun te resetten, waarna hij/zij weer met het spel kan meedoen.

Dit spel kan worden vereenvoudigd door de vlaggen/targets in het zicht op een bekende vaste locatie te plaatsen. Op deze manier hoeft de vlag niet eerst te worden gezocht.

Kan eventueel ook met drie of vier teams tegelijk worden gespeeld.

5. Targetspeel

Is een variant op 'Capture the flag'. Ieder team verstopt meerdere targets in zijn gebied. Vervolgens krijgen de teams een bepaalde tijd (10 á 15 minuten) om de targets van de tegenpartij te raken. Het team dat aan het eind van het spel de meeste targets heeft weten te raken heeft gewonnen.

Een uitgeschakelde speler meldt zich bij de wedstrijdleiding om zijn Lasergun te resetten, waarna hij/zij weer met het spel kan meedoen.

Kan eventueel ook met drie of vier teams tegelijk worden gespeeld.

6. Jagen op de Koning

Ieder team kiest uit zijn eigen spelers één Koning. Deze dient voor de tegenstander herkenbaar te zijn en op zijn lichaam één of meerdere targets te hebben bevestigd. Het doel is om de Koning van de tegenpartij uit te schakelen door zijn target te raken en tegelijkertijd je eigen Koning te beschermen. Zodra een Koning is geraakt, is zijn team uitgeschakeld. Een uitgeschakelde speler meldt zich bij de wedstrijdleiding om zijn Lasergun te resetten, waarna hij/zij weer met het spel kan meedoen. Kan eventueel ook met drie of vier teams tegelijk worden gespeeld.

7. VIP-escort

Er worden twee teams gemaakt, waarvan één de verdedigende partij is en de andere de aanvallende. De verdedigende partij kiest uit zijn spelers één VIP (very important person) welke herkenbaar wordt gemaakt voor de tegenpartij en voorzien van een target. De VIP moet door zijn team naar een vooraf afgesproken eindbestemming worden gebracht. Als dit lukt zonder dat de VIP wordt geraakt, zijn de verdedigers de winnaar. Wordt de VIP onderweg wel geraakt, is hij af en heeft de aanvallende partij gewonnen. Tijdens het spel schieten de spelers op elkaar en kunnen dus worden uitgeschakeld. Een uitgeschakelde speler meldt zich bij de wedstrijdleiding om zijn Lasergun te resetten, waarna hij/zij weer met het spel kan meedoen.