

# Lasergame-spelen

## Spel 1

Spelers: minimaal 4  
Aantal teams: 2  
Tijd: 10 à 15 minuten

Probeer samen met je team om de tegenstanders zo snel mogelijk uit te schakelen.

## Spel 2

Spelers: 2- 4  
Tijd: 10 minuten

Ieder voor zich, met elk een andere kleur en andere strategie. Probeer als laatste over te blijven.

## Spel 3

Spelers: minimaal 4  
Aantal teams: 2  
Tijd: 10 à 20 minuten  
Accessoires: Target

De spelers van team 1 zijn de aanvallers, de spelers van team 2 de verdedigers. Het verdedigend team mag de target ergens in het speelveld plaatsen. De aanvallers moeten op zoek gaan naar de verstopte target en erop schieten. Wanneer het target is veroverd, mogen de aanvallers het oppakken en naar het startpunt van hun team brengen. Als de aanvaller die de target terugbrengt geraakt wordt, moet hij/zij de target laten liggen. De verdedigers mogen het dan terugbrengen naar de oorspronkelijke plek en het daar resetten door het uit en aan te zetten.

Het spel is afgelopen wanneer het target door de aanvallers is teruggebracht naar hun startpunt of de afgesproken tijdslimiet voor het spel verstreken is. Hierna kan je de rollen omdraaien.

## Spel 4

Spelers: minimaal 4  
Aantal teams: 2  
Tijd: 10 à 20 minuten  
Accessoires: 2 targets

Elk team krijgt een target. Voordat het spel begint plaatsen beide teams hun target zichtbaar in het speelveld. De plek waar ze de target plaatsen, wordt het startpunt van hun team. Beide teams proberen het target van de tegenstander te veroveren door het 5 keer te raken (het target neemt dan de kleur van het andere team over) en het dan naar hun eigen target te brengen. Het team dat daar als eerste in slaagt, wint.

### Regels:

- Wanneer het target op de grond ligt, mogen beide teams het oppakken.
- Als het target kan terugkeren naar zijn startpunt, mag het team het target resetten door het aan en uit te zetten. Het andere team moet nu opnieuw het target veroveren.

## Spel 5

Spelers: minimaal 6  
Aantal teams: 2  
Tijd: 10 à 20 minuten  
Accessoires: 2 targets

De targets dienen in dit spel als bommen. Er zijn 2 targets aanwezig op het speelveld. Beide teams kennen de locaties ervan. De spelers verdelen zich in 2 teams: aanvallers en verdedigers. Elke speler heeft 1 leven. De aanvallers moeten proberen de bommen onschadelijk te maken door de targets te veroveren (ze 5 keer raken). De verdedigers verdedigen de bommen door de aanvallers uit te schakelen.

Als beide targets veroverd zijn binnen de vooraf bepaalde tijd winnen de aanvallers. Lukt dit niet, dan winnen de verdedigers.

## Spel 6

Spelers: minimaal 3

Aantal teams: 2

Tijd: 10 à 20 minuten

Accessoires: VIP-masker

Eén speler (de kapitein) heeft een lasergeweer en een VIP-masker. (Je activeert dit masker op dezelfde manier als een geweer.) De rest van de spelers (de aanvallers) proberen de kapitein uit te schakelen. De kapitein heeft meer levens dan de aanvallers en moet proberen hen uit te schakelen. Hij probeert zo lang mogelijk in leven te blijven. Dit spel kan je spelen met een tijdslimiet, tot alle aanvallers zijn uitgeschakeld of tot de kapitein geen levens meer heeft.

## Spel 7

Spelers: minimaal 4

Aantal teams: 2

Tijd: 10 à 20 minuten

Dit spel begint met 1 of meer 'besmette' speler(s). De andere spelers vormen één team. Wanneer je geraakt wordt door een besmette speler, word je zelf deel van dit team.

Wanneer iemand is uitgeschakeld door een besmette speler moet hij/zij zich melden bij de spelleider. Die zorgt ervoor dat het geweer wordt veranderd van kleur.

Zijn na een vooraf bepaalde tijd alle spelers 'besmet', dan wint dit team. Blijven er in het andere team nog spelers over, dan winnen zij.

## Spel 8

Spelers: minimaal 6

Aantal teams: 2

Tijd: 10 à 20 minuten

Accessoires: VIP-masker

Voor dit spel heb je een VIP-masker nodig. De spelleider beslist welk team een VIP gaat verdedigen. Een speler van dit team draagt het VIP-masker en heeft geen wapen. De rest van het team moet ervoor zorgen dat de VIP veilig van punt a naar b raakt, zonder dat hij/zij uitgeschakeld wordt. De aanvallers proberen de VIP uit te schakelen.

Als de levens op het VIP-masker op zijn voor de VIP punt b raakt, winnen de aanvallers. Zo niet is het andere team de winnaar.