

Start to lasergame

Hoe verloopt het spel?

Probeer elkaar uit te schakelen door elkaar met de infraroodstralen uit de geweren te raken. Wanneer je geraakt wordt, wordt dit geregistreerd door je vest, dat verbonden is met je geweer. Heb je geen levens meer, dan lig je uit het spel. De persoon die of het team dat als laatste overblijft, heeft gewonnen.

Spelvarianties vind je bij de downloads.

Hoe starten?

1. Leg alle geweren op de grond en zet ze aan.
2. Pak een geweer met voldoende levensbalken, en kijk welke kleur het is (rood - groen - blauw - wit).
3. Richt op een geweer met een andere kleur, druk op de knop 'activation' en hou hem ingedrukt. (**Opgelet:** niet schieten). Ga alle geweren van een andere kleur dan het geweer in je handen langs om ze te activeren. Het geweer is geactiveerd wanneer alle vier de levensbalken rood gekleurd zijn.
4. Pak een geweer met een andere kleur en herhaal stap 3 om te geweren van de vierde kleur de activeren.

Bijvoorbeeld: je hebt met een geweer 'wit' alle rode, groene en blauwe geweren geactiveerd. Pak dan een rood, groen of blauw geweer om de witte geweren te activeren.

5. Alle geweren zijn nu 'klaar voor gebruik' en de de teamkleuren kunnen aangepast worden als dat nodig of wenselijk is.



Andere functies van het geweer

- Als de munitie van je geweer op is, kan je op de herlaadknop drukken.
- Als alle levensbalken van je geweer uit zijn, ben je uitgeschakeld.
- Als je nog maar 1 leven hebt, geeft het geweer een waarschuwingsgeluid. Houd de teamkleur-knop 3 seconden ingedrukt om een extra levensbalk te activeren. Je kan maximaal 3 levensbalken toevoegen.

Anti-valsspeelfunctie

Om valsspelen te voorkomen is het niet mogelijk het geweer te resetten door het aan en uit te schakelen. Een geweer zonder levens is enkel opnieuw van levens te voorzien door een ander geweer met een andere teamkleur. Er is dus altijd een tweede geweer nodig om een ander geweer te activeren. Het is ook niet mogelijk om een andere teamkleur te kiezen nadat het geweer eenmaal geraakt is.