

Technische fiche Laserbattle:

1. MINIMUMVAARDIGHEDEN VAN DE MONITOR:

1.1. ALGEMEEN:

- 1.1.1. De opleiding 'Monitor Laserbattle' gevolgd hebben

1.2. SPECIFIEK:

- 1.2.1. Kennis van de technische fiche
- 1.2.2. Gebruik van de wapens kennen (Zie bijlage 1)
- 1.2.3. Gebruik van de master controller kennen (Zie bijlage 2)
- 1.2.4. De verschillende missies kennen en toepassen (Zie bijlage 3)

1.3. WAT MEENEMEN VOOR EEN BATTLE:

- 1.3.1. Elke deelnemer 1 wapen
- 1.3.2. 4 Reservewapens (2 per team)
- 1.3.3. 2 Medic boxen
- 1.3.4. 3 Domination boxen
- 1.3.5. 1 Master controller
- 1.3.6. 2 vlaggen (Blauw + Rood)
- 1.3.7. 3 Legerjassen

1.4. AANTAL DEELNEMERS PER MONITOR: maximum 50 deelnemers

2. DEELNEMERS:

2.1. DEELNEMERSVOORWAARDEN:

- 2.1.1. Zorg dragen voor het materiaal
- 2.1.2. 7 jaar of ouder zijn

2.2. GEWENSTE UITRUSTING:

- 2.2.1. Stevige schoenen
- 2.2.2. Sportieve kledij
- 2.2.3. Elke deelnemer 1 propere hoofdband

3. LOCATIE:

- 3.1. De uitleg van de wapens wordt gegeven door een monitor aan de tribune. Na de uitleg nemen alle deelnemers een wapen en een propere band. Nadien trekt de monitor samen met de groep naar het speelterrein in het bos. De monitor gaat naar de gebruikelijke heuvel om daar de verschillende missies uit te leggen en te starten.
- 3.2. Op het einde van de sessie, gaat de monitor met de volledige groep terug naar de tribune. De monitor begeleidt de groep nog tot het plein van The 7 Summits en hij/ zij vult nog de evaluatie in met de verantwoordelijke van de groep.

4. DOELSTELLINGEN:

4.1. VEILIGHEIDSDOELSTELLINGEN

- 4.1.1. Zorg voor een **veilige en propere omgeving**. Als je rondloopt in het bos en je ziet iets ongewoon qua veiligheid of netheid, ruim het op het moment zelf op of zorg dat de veiligheid wel gegarandeerd kan worden.
- 4.1.2. Geef als monitor duidelijk mee dat het **ten strengste verboden is om op de containers en andere constructies te kruipen**. Die zijn daar niet voor gemaakt. Er is plaats genoeg in het bos om je te verschuilen.
- 4.1.3. Geef als monitor duidelijk mee dat het **ten strengste verboden is om het Laserbattle-bos te verlaten**. De deelnemers mogen niet zelfstandig terugkeren en mogen niet naar andere activiteiten gaan (Hoge Tarzans + Teambuilders).

4.2. EDUCATIEVE DOELSTELLINGEN

- 4.2.1. De monitor vraagt de deelnemers om **respect** te hebben **voor het materiaal**. Geef als monitor duidelijk mee aan de groep dat de wapens NIET gemaakt zijn om mee te gooien, ook niet wanneer ze gefrustreerd zijn omdat de wapens 'niet werken' of omdat ze verloren zijn bij een missie.
- 4.2.2. **Fysiek contact = verboden**.

4.3. TECHNISCHE DOELSTELLINGEN

- 4.3.1. Geef duidelijk mee aan de groep dat de monitor op het startpunt blijft zitten. Indien iemand zijn/ haar wapen niet meer 100% functioneert, zal die naar de monitor van dienst moeten gaan voor een oplossing of een reservewapen. Op die manier kan iedereen meespelen en blijven ze enthousiast en gemotiveerd.
- 4.3.2. Leg voor het begin en op het einde van de eerste battle, de display uit. Hierop kunnen de mensen heel wat informatie aflezen (Voor het begin van de eerste missie, zullen ze weinig kunnen aflezen van hun eigen display aangezien ze nog niet geschoten hebben. Daarom is het belangrijk om na de eerste battle, de display samen te overlopen.)
 - 4.3.2.1. H = Hits (Hoeveel keer je iemand raakt)
 - 4.3.2.2. K = Kills (Hoeveel keer je iemand definitief doodschiet)
 - 4.3.2.3. S = Spawns (Hoeveel keer je zelf tot leven bent moeten komen)
 - 4.3.2.4. A = Accuracy (Hoeveel van je geschoten kogels effectief raak zijn, afgebeeld met een percentage)
 - 4.3.2.5. In de linkerbovenhoek zien ze hun aantal levens. (5/5) Dit vertel je ook tijdens de uitleg aan de tribune.
 - 4.3.2.6. In de rechterbovenhoek zien ze hun aantal kogels. (50/50) Dit vertel je ook tijdens de uitleg aan de tribune.
 - 4.3.2.7. Tijdens een missie kunnen de deelnemers zelf zien hoelang de missie nog zal duren. Dit kunnen ze zien op hun display rechts onderaan.

4.4. MILIEUZORG

- 4.4.1. De deelnemers hebben **respect voor de natuur**.
- 4.4.2. In het bos is het **verboden om te roken**.
- 4.4.3. Het **terrein** moet **proper achterblijven**.
- 4.4.4. Ga voor de activiteit met de groep naar de toiletten. Het is niet de bedoeling dat iedereen in het bos plast.

5. NOODPROCEDURES:

5.1. Eerste hulp bij kleine kwetsuren wordt toegediend door de monitor zelf. Als monitor blijf je altijd bij de groep en zorg je dat het slachtoffer bij een ernstige verwonding geholpen wordt door een collega.

5.1.1. Telefoonnummer Maxime: 0473 39 45 30

Praktische fiche Laserbattle

1. VOORBEREIDING LASERBATTLE: Groep is nog niet toegekomen

- 1.1. KLAARLEGGEN VAN HET MATERIAAL = Zorg ervoor dat er steeds voldoende wapens klaarleggen voor elk team. Alle oneven wapens zijn 'Rood' en alle even wapens zijn 'Blauw'.
 - 1.1.1. Om de wapens op te starten, moet je die handmatig aanzetten met een sleutel.
 - 1.1.2. Controleer op de display dat het wapen voldoende batterij heeft namelijk 7.4 volt. Indien het wapen minder dan 7.4V heeft, laad die zo snel mogelijk op of leg die in de oplaadbak indien alle opladers in gebruik zijn.
 - 1.1.3. Leg alle wapens die je gaat gebruiken buiten per team klaar.
 - 1.1.4. Zet de bak met propere hoofdbanden buiten op de grond.
 - 1.1.5. Verzamel al het reservemateriaal (4 extra wapens, 2 per team) in de zak + 3 legerjassen en 2 vlaggen (Rood + Blauw).
 - 1.1.6. Zet 2 'Medic boxen' en 3 'Domination boxen' buiten.
 - 1.1.7. Zet de 'Radio Repeater' buiten klaar.

ALS JE HET LASERBATTLE-KOT VERLAAT, DOE DIE ALTIJD OP SLOT! HET LASERBATTLE MATERIAAL KOST VEEL GELD! HET LASERBATTLE-KOT IS ENKEL VOOR BEVOEGD PERSONEEL, DEELNEMERS EN ANDER ONBEVOEGDEN HOREN HIER NIET TE ZIJN!

2. ONTVANGST VAN DE GROEP + UITLEG VAN DE WAPENS:

- 2.1. Ontvang de groep aan het onthaal. Stem goed af met de verantwoordelijke of het doorgegeven aantal op de boeking ook effectief klopt. Als ze toch met meer zijn dan aangegeven, haal extra wapens uit het rek en vul achteraf het juiste aantal in bij het evaluatieformulier!
- 2.2. Verwelkom de groep op een enthousiaste manier bij The Outsider. Laat hen eerst naar het toilet gaan. Tijdens de activiteit is dit zeer moeilijk tot niet haalbaar. (Plassen in het Laserbattle-bos tijdens de activiteit is niet toegestaan!) Als de groep terug compleet is, geef je mee dat persoonlijke spullen zoals telefoons, portefeuilles en andere zaken hun eigen verantwoordelijkheid zijn. Er zijn lockers aanwezig (naast het Laserbattle-kot) waar ze hun spullen in kunnen achterlaten. Persoonlijke spullen kunnen ook binnen bewaard worden maar in een grote bak en enkel door de monitor daar geplaatst. Dit om te vermijden dat het kot vol staat met onbevoegden. **De enige die in het Laserbattle-kot komt, is de monitor van dienst. De deelnemers en andere onbevoegden komen hier NIET binnen.**
- 2.3. Na de volledige verwelcoming aan het onthaal, neem je ze mee naar het Laserbattle-kot en laat je ze plaats nemen op de voorziene tribune.
- 2.4. Geef nu de volledige uitleg van de wapens. (Zie bijlage 1)

3. BRIEFING LASERBATTLE BOS:

- 3.1. Na de uitleg van de wapens, neem je de groep mee naar het Laserbattle-bos. Daar legt de monitor de verschillende missies uit en geeft die kort mee wat de belangrijke regels zijn voor het terrein.

WAT MAG NIET?	WAT MOET?
- Fysiek contact - Gooien met wapens - In bomen klimmen (onveilig) - Op de containers lopen - Sensoren afdekken (valsspelen) - Buiten het terrein gaan, niet bij de 'Teambuilders' en de 'Hoge Tarzans'	- Binnen het terrein blijven - 'Medic box' laten staan in de bunker - Terugkeren naar bunker als je dood bent geschoten - Na elke missie neem je de 'Medic box' mee uit de bunker en geef je die aan de monitor

4. WAT TE DOEN MET EEN KAPOT WAPEN:

- 4.1. Scan de QR-code ter plekke tijdens de activiteit. Dan kom je uit bij een Google Forms document. Als het niet lukt om de QR-code te scannen, kan je ook altijd de volgende link op google ingeven. De QR-code plakt op de Ref gun en in het Laserbattle-kot zelf. Dan kan je tijdens de opkuis ook nog steeds aan het formulier.



(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScF58OoY2iFYt8X258vTH3Ptmch9Z4L_VBjF8N_M3Ifea1Fwx/viewform)

- 4.2. Vul de vragenlijst correct in. Op die manier weet de persoon die herstellingen uitvoert wat aan de hand is met het wapen.
- 4.3. Wanneer je de QR-code gescand hebt en de vragenlijst ingevuld hebt, steek dan het wapen in het rek met de 'kapotte wapens'.

5. EINDE ACTIVITEIT + OPRUIMEN WAPENS:

- 5.1. Zorg dat het Laserbattle-bos proper is wanneer je die verlaat. Ga samen met de volledige groep terug naar het Laserbattle-kot.
- 5.2. Zorg ervoor dat de wapens van Team Blauw en Team Rood duidelijk apart liggen. Dit zal jou opkuis veel aangenamer en vlotter laten verlopen.
- 5.3. Laat iedereen zijn eigen hoofdband van het wapen halen en in de zak van de vuile banden gooien. Zorg dat er geen vuile/ bezwete hoofdbanden bij de propere komen!
- 5.4. Neem het evaluatiefiche en laat die door de iemand van de groep invullen.
- 5.5. De monitor neemt de groep mee richting het onthaal. Neem afscheid van de groep en nodig ze uit om nog iets te drinken in 'Den Dronk' of 'Lakehouse' indien deze open zijn.
- 5.6. Ga terug naar het Laserbattle-kot en start de opkuis van de activiteit. **ZORG DAT DE OPKUIS GOED GEDAAN IS! OP DIE MANIER LIGT ALLES OPNIEUW OP DE JUISTE PLAATS EN LIGT AL HET MATERIAAL NETJES VOOR DE VOLGENDE MONITOR.**
- 5.6.1. Laad eerst en vooral de 'Master controller' en de 'Medic boxen' op!
- 5.6.2. Check de hoeveelheid volt. Heeft het wapen 7.4V of meer? Dan mag het terug in het rek. Heeft het wapen minder dan 7.4V? Dan moet je deze opladen!
- 5.6.3. Zorg ervoor dat de gebruikte hoofdbanden niet volhangen met aarde, modder of andere zaken. Hierdoor gaat de wasmachine sneller kapot en dat is natuurlijk niet

de bedoeling. Zorg dat de alle vuiligheid aan de banden weg is! (Dit kan je ook nog zelf aan de deelnemers vragen, het is tenslotte hun eigen zweet 😊.)

5.6.4. Indien er geen voldoende propere hoofdbanden aanwezig zijn voor de volgende sessie Laserbattle, kom naar Maxime met de vuile banden om te vragen of je ze mag wassen. Of vraag aan Charis om de banden zelf in de wasmachine mag steken.

5.6.5. **SLUIT HET LASERBATTLE-KOT!**

Bijlage 1: Uitleg wapens

Benodigdheden voor de uitleg:

- 1 'Medic box'
- 1 wapen van Team Rood
- 1 wapen van Team Blauw
- 1 hoofdband

Start uitleg + belangrijkste zaken die je zeker moet vermelden voor de groep:

- ✓ Hoe moet je schieten? **Trek aan de trigger.**
- ✓ Hoeveel kogels heb je? Elk wapen heeft **standaard 50 kogels** in één magazijn. Tijdens het spel kan je **zoveel herladen als je zelf wilt**, door op de **rode knop te drukken**. (TOON DIT VOOR! Schiet zelf je magazijn leeg en druk op de rode knop.)
 - Kan je direct schieten als ik 1 keer op de rode knop druk? Neen, je moet een **aantal seconden wachten voordat je opnieuw 50 kogels hebt**. Kom dus niet onmiddellijk naar de monitor omdat je denkt dat je wapen kapot is. Tijdens het herladen kan je jezelf verschuilen voor de tegenstander of strategischer positioneren. (TOON DIT VOOR!)
- ✓ Waarvoor dient de zwarte knop? **Door eenmaal op de zwarte knop te drukken kan je veranderen van schot.** Iedereen zal in het begin schieten als een 'automatic weapon' maar je kan dit veranderen naar een 'single weapon'. Tijdens het spel mag je zelf kiezen met welk wapen je gaat schieten en kan je ook meerdere keren gaan veranderen. (TOON DIT VOOR!)
- ✓ Op wat moet ik schieten om mijn tegenstanders te raken? Er zijn **3 sensoren die ervoor zorgen dat je geraakt kan worden**. Ten eerste is er een sensor aanwezig **op het wapen zelf**. De overige twee sensoren zijn die **'bollen' aan de draad**.
- ✓ Hoe weet ik dat ik geraakt ben? Hiervoor neem je het vijandige wapen en leg je die voor je neer op de grond om te laten horen wat er gebeurt wanneer je geraakt wordt. (TOON DIT VOOR EN VRAAG OM STIL TE ZIJN ZODAT IEDEREEN DE VERSCHILLENDE GELUIDEN HOORT!)
 - **Eerste schot raak** → Je eigen wapen zegt **'Hit'** en het wapen van de tegenstander maakt geluid (Pieuw-achtig geluid).
 - **Tweede schot raak** → Idem
 - **Derde schot raak** → Je eigen wapen zegt **'Wound'** en het wapen van de tegenstander maakt geluid (Uuuuuh-achtig geluid).
 - **Vierde schot raak** → Idem
 - **Vijfde en laatste schot raak** → Je eigen wapen zegt **'Kill'** en het wapen van de tegenstander maakt geluid (Gil).
 - **Zesde schot** → Je eigen wapen zegt **'Dead already'**, schiet op iemand anders. Momenteel kan mijn tegenstander NIETS doen want die is dood. Het wapen zegt constant **'You're dead'** totdat je nieuwe levens hebt ontvangen.

- ✓ Wat moet je doen als je dood bent? Wanneer je bent doodgeschoten door een tegenstander moet je helemaal terug naar je eigen bunker om nieuwe levens te krijgen. Dit doe je met gebruik van de **'Medic box'**.
 - **Hou je wapen dichtbij de 'Medic box' en druk op de knop** van de 'Medic box'.
 - Wanneer je dit gedaan hebt, hoor je **'respawned'** en heb je terug een nieuw leven en nieuwe kogels om te gaan strijden!

De 'Medic box' blijft altijd in de bunker aanwezig! Hiermee ga je niet gaan rondlopen in het terrein! (TOON DIT VOOR!)

- ✓ Waar moet die kabel? Je neemt een propere hoofdband uit de bak en gaat die bevestigen aan de kabel. Steek de kabel eerst door de elastiek, trek die volledig door naar de tweede elastiek. Nu kan je het kliksysteem bevestigen aan de velcro-streep op de band. Toon dit goed voor anders moet je het zelf gaan doen bij alle deelnemers. Zorg ervoor dat de kabel op je rug aanwezig is door de hoofdband goed te draaien. (TOON DIT VOOR!)
- ✓ Hoe moet ik het wapen vasthouden? Zorg ervoor dat je handen niet voor de Lasers zitten. Hou het wapen goed vast en toon voor hoe ze die moeten vasthouden met 2 handen. Toon ook voor hoe ze niet moeten lopen anders gaan ze niemand raken. (Met hun hand voor de lichtbak waar de kogels 'uitkomen')
- ✓ Tot waar loopt het Laserbattle-bos? Het is eerst en vooral verboden om het LB-bos te verlaten zonder begeleiding van een leerkracht of een Outsider monitor. Het bos loopt tot aan de andere activiteiten (Teambuilders en Hoge Tarzans), beide zijn duidelijk afgebakend en het is absoluut verboden om de andere activiteiten te betreden!

Bijlage 2: Uitleg master controller

INFRARED COMMANDS	RADIO COMMANDS	COMMON SETTINGS	MONITOR	CONTROL
1. Main menu 2. Spawn 3. New mission 4. Reload 5. Pause 6. Resume 7. Shoot 8. Stealth shot 9. Kill 10. Jam target 11. Mystery weapon 12. Interrogate	1. Main menu 2. Briefing 3. Clear stats 4. End mission 5. Find 6. Pause 7. Refresh scores 8. Resume 9. Set timer 10. Start zone 11. Start 12. Stop safe zone 13. Switch box team 14. Un find	1. Main menu 2. Set team 3. Select team 4. Reset 5. Set emulations 6. Set difficulty 7. Set health 8. Set armor 9. Set battle 10. Set volume 11. Set reloads 12. Set character 13. Hit rate	1. Main menu 2. Ammunition box 3. Armor box 4. Battle Royale 5. Bomb site 6. Claymore mine 7. Combination box 8. Controller-simple 9. Controller-full 10. Detonator 11. Dirty mine 12. Domination box 13. Flag box 14. Gamer 15. Grenade 16. Medic box 17. Mission box 18. Money box 19. Mystery armor 20. Mystery box 21. Mystery template 22. Perk box 23. Radio repeater 24. Rush box 25. Simple target 26. Treasure box 27. Vault 28. Weapon box	1. Main menu 2. Ammunition box 3. Armor box 4. Battle Royale 5. Bomb site 6. Claymore mine 7. Combination box 8. Controller-simple 9. Controller-full 10. Detonator 11. Dirty mine 12. Domination box 13. Flag box 14. Gamer 15. Grenade 16. Medic box 17. Mission box 18. Money box 19. Mystery armor 20. Mystery box 21. Mystery template 22. Perk box 23. Radio repeater 24. Rush box 25. Simple target 26. Treasure box 27. Vault 28. Weapon box

PHRASES	TESTING	RARE SETTINGS	GAME ADJUSTMENTS
1. Main menu 2. Results 3. In game 4. Post game	1. Main menu 2. Sensor test (IR) 3. Radio test (IR)	1. Main menu 2. Advanced weapon 3. All devices 4. Basic weapon 5. Fantasy / Horror 6. Military 7. Royale LIVE	1. Main menu 2. Armor 3. Dam. Adj % 4. Difficulty 5. Emulation 6. Hit rate

In de instellingen van de Master controller zit er een heleboel. Wij gebruiken (momenteel) slechts de basis waardoor het af en toe wat zoeken is voor de juiste instellingen. Degene die wij het meest gebruiken is 'End mission' / 'Set timer' / 'Start' / 'Set team' / 'Set health' / 'Set reloads'.

1. **SET TIMER** = RADIO COMMANDS → SET TIMER
2. **START** = RADIO COMMANDS → START
3. **END** = RADIO COMMANDS → ENDS
4. **SET TEAM** = COMMON SETTINGS → SET TEAM
5. **SET HEALTH** = COMMON SETTINGS → SET HEALTH
6. **SET RELOADS** = COMMON SETTINGS → SET RELOADS

Bijlage 3: Alle missies

Spel 1: Startspel

Hoe speel je het spel?

Duur: 20 minuten

Doel: Het eerste spel dat je best met je groep kan spelen is om de deelnemers kennis te laten maken met het uitgebreide terrein en de werking van de wapens. Na de uitleg van de monitor zijn er steeds nog kinderen of volwassenen die niet 100% mee zijn met de volledige uitleg. Dankzij dit startspel, geef je die mensen ook een kans om alles rustig te laten bezinken en hun weg in het bos te vinden.

Spelverloop: Het blauwe team begeeft zich naar de rechter of de linkerkant van het terrein en het rode team begeeft zich naar de ander kant. Beide teams nemen hun eigen 'Medic box' mee en laten die staan in de bunker. De bedoeling is om de tegenstander zoveel mogelijk uit te schakelen.

Op het einde van het spel, nemen beide teams hun 'Medic box' terug mee naar de monitor. Die kan op de 'Medic box' aflezen hoeveel mensen zich hebben moeten respawnen om terug tot leven te komen tijdens het spel. Het team met het laagste aantal respawns wint het spel.

TO DO MONITOR:	INSTRUCTIES:
• Geef de juiste 'Medic box' mee aan het juiste team.	• De 'Medic box' blijft altijd in de bunker • Verboden om met de 'Medic box' rond te lopen! • Verboden om op constructies of bunkers te klimmen, ergens in of onderkruipen mag wel

Spel 2: Domination box

Hoe speel je het spel?

Duur: 20 minuten

Doel: Verover de verstopte 'Domination box' met jouw team en hou die zo lang mogelijk in bezit.

Spelverloop: Beide teams starten in hun persoonlijke 'base camp' en moeten om ter eerst de gele 'Domination box' vinden en veroveren.

Hoe doen ze dat? In het midden van de 'Domination box' vind je een sensor. Het is de bedoeling dat je op deze sensor schiet om de box in bezit te nemen. Wanneer een speler uit team blauw op deze sensor schiet, zal de 'Domination box' blauw beginnen pinken. Wanneer een speler uit het rode team op deze sensor schiet, zal de box rood beginnen pinken.



Tijdens dit spel kan je nog steeds tegenstanders uitschakelen. Op die manier kan je als eerste bij de 'Domination box' geraken en de box eerder in bezit nemen.

Op het einde van dit spel, haal je als monitor de (meerdere) 'Domination boxen' en kijk je naar de uitslag. Bij dit spel maakt het niet uit hoeveel keer de deelnemers zijn overleden in het spel, ze kunnen zoveel als nodig tot leven komen. Je kijkt enkel naar de aantal minuten, zeg dit ook tijdens de uitleg van dit spel. Hierdoor beseffen de deelnemers dat ze veel zotter mogen doen en dan blijven ze lopen in plaats van voorzichtig te zijn.

TO DO MONITOR:	INSTRUCTIES:
• Verstop de (meerdere) Domination boxen op het terrein • Druk op de groene knop in het midden om de box op te starten voor het spel begint (BELANGRIJK)	• De 'Medic box' blijft altijd in de bunker • Verboden om de Domination box op te nemen, zelf opnieuw te verstoppen, ... • Genoeg afstand nemen van de Domination box wanneer die in jouw bezit is. Ga 3 grote stappen achteruit, vanaf daar mag je gaan liggen, zitten, ...

Spel 3: Protect the president

Duur: 20 minuten

Doel: Uw eigen president beschermen en de president van de tegenstander uitschakelen.

Spelverloop: Elk team kiest één persoon uit die voor dat team de president is. De president moet constant beschermd worden door de bodyguards. De bodyguards zijn alle andere teamgenoten, zij krijgen net zoals de president slechts 1 volwaardig leven maar kunnen 10 keer geraakt worden (5 keer meer dan normaal). De president krijgt ook maar 1 volwaardig leven maar hij/zij kan 25 keer in totaal geraakt worden.

Elk team krijgt zijn eigen vlag mee, team blauw krijgt de blauwe vlag en team rood krijgt de rode vlag. Beide teams leggen die in het midden van de bunker. De president is de enige uit het team die de vlag mag vastnemen en terugbrengen naar de eigen bunker. NIEMAND anders mag die vastnemen. Als de president de tegenstander zijn vlag heeft kunnen bemachtigen, moet die de vlag naar zijn/haar eigen bunker brengen. Pas als de tegenstander zijn vlag in jouw bunker terechtkomt, ben je gewonnen.

Beide teams spelen dit spel zonder 'Medic box'. De boxen staan uitgeschakeld langs de kant bij de monitor. Als een bodyguard geen levens (You're dead!) meer heeft, komt die naar het verzamelpunt bij de monitor. Op die manier loop je als dode niet in de weg voor de laserstralen van de tegenstanders die voor de andere bodyguards of voor de president bestemd zijn. Het spel is pas gedaan als één van de presidenten overleden is. Op het einde kan het dus gebeuren dat enkel de twee presidenten overblijven of dat er bij een team nog veel bodyguards in leven zijn terwijl de president al overleden is.

Het kan zijn dat de presidenten heel erg snel gedood worden en dat de missie sneller gedaan is dan voorzien. Als dit gebeurt, kan je de missie herhalen met andere presidenten uit het team die denken dat zij wel de vlag kunnen veroveren.

TO DO MONITOR:	INSTRUCTIES:
• Geef de bodyguards 10 hits. • Geef de president 25 hits. • Zorg na het spel dat iedereen terug maar 5 hits heeft om het volgende spel te spelen. • Zorg dat de 'Medic boxen' uitgeschakeld bij de monitor staan. MASTER CONTROLLER: COMMON SETTINGS → SET HEALTH	• Elk team moet 1 president hebben. • Enkel de president mag de vlag vastnemen en verplaatsen. VERBODEN OP DE BUNKERS EN ANDERE CONSTRUCTIES TE LOPEN / KLIMMEN.

Spel 3 – variant: Protect the president

Duur: 20 minuten

Doel: Afhankelijk van in welk team dat je zit. Het team van de president moet verdedigen. Het team met aanvallers moet de president gaan vermoorden.

Spelverloop: 1 team zal beschikken over een president, team rood of blauw. Die president krijgt in 1 leven, 25 hits. De andere teamgenoten van dat team krijgen 10 hits. De bedoeling van dit team is om hun eigen president te gaan verdedigen en tot het einde van het spel in leven houden. Het andere team zijn de aanvallers en de bedoeling is dat zij de president van de tegenstander uitschakelen. Ook zij krijgen maar 10 hits en moeten ervoor zorgen dat de president zo snel mogelijk uitgeschakeld wordt. Dit spel wordt zonder 'Medic box' gespeeld. Eenmaal een deelnemer dood is, het spel voorbij. Hier is tactiek en techniek belangrijk om het spel te winnen.

TO DO MONITOR:	INSTRUCTIES:
• Geef de bodyguards 10 hits • Geef de president 25 hits • Zorg na het spel dat iedereen terug maar 5 hits heeft om het volgende spel te spelen. Zorg dat de 'Medic boxen' uitgeschakeld bij de monitor staan. MASTER CONTROLLER: COMMON SETTINGS → SET HEALTH	• Er moet 1 team enkel bestaan uit aanvallers en het andere team uit enkel verdedigers. • Als de president het spel kan overleven, wint zijn team. • Als de president binnen de 20 minuten wordt neergeschoten, winnen de aanvallers. VERBODEN OP DE BUNKERS EN ANDERE CONSTRUCTIES TE LOPEN / KLIMMEN.

Spel 4: Base Flags

Hoe speel je het spel?

Duur: 20 minuten

Doel: Verdedig de vlag die in jouw bezit zit en probeer tegelijkertijd de vlag van de tegenstander te veroveren.

Spelverloop: Aan het begin van dit spel geef je elk team de juiste vlag. Het team krijgt de vlag van het andere team. De bedoeling van dit spel is om je eigen vlag te gaan veroveren en naar je eigen bunker te brengen. Het spel is pas afgelopen wanneer één team beide vlaggen in bezit heeft in de bunker of wanneer de maximumtijd van 20 minuten voorbij is.

Wat gebeurt er als er iemand de vlag bemachtigd heeft en naar de bunker aan het lopen is maar ondertussen doodgeschoten wordt? Dan moet die persoon de vlag ter plekke laten vallen. Op dat moment kan een teamgenoot de vlag oprapen en verder lopen naar de bunker of een tegenstander kan de vlag opnemen en terugbrengen naar de eigen bunker.

Dit spel wordt gespeeld zonder 'Medic box'. Hierdoor heeft iedereen maar 1 volwaardig leven (5 hits) en moet je ongezien en op een sluwe manier de vlag bemachtigen.

TO DO MONITOR:	INSTRUCTIES:
• Geef de blauwe vlag aan team rood • Geef de rode vlag aan team blauw • Zorg dat beide 'Medic boxen' bij jou staan, UITGESCHAKELD!	/

Spel 5: Konvooi

Duur: 20 minuten

Doel: Team konvooi moet naar de overkant geraken zonder te sterven. De anderen moeten ze proberen tegenhouden door hun neer te schieten voordat ze de overkant bereiken.

Groepsverdeling: Er zijn telkens twee aparte groepen. Het konvooi en de rebellen. Er zijn telkens 3 mensen die het konvooi gaan vormen. (Vraag voor vrijwilligers!)

Spelverloop: De mensen die het konvooi vertegenwoordigen moeten het volledige Laserbattle-terrein oversteken zonder uitgeschakeld te worden en de vlag naar hun eigen bunker brengen. Het konvooi neemt plaats in de bunker (bij de Tarzans) en moet in de bunker aan de andere kant van het terrein (Kant van het moeras) zien te komen, de vlag afnemen en terugbrengen. De rebellen (de meerderheid van de groep) moeten in hun eigen bunker blijven totdat het spel begonnen is. Zij krijgen een vlag mee en moeten die beschermen voor de 3 mensen uit het konvooi.

Het konvooi krijgt 15 hits om de overkant te bereiken. De rebellen krijgen maar 5 hits. Op die manier krijgt het konvooi ook de mogelijkheid om de rebellen te raken en aan de overkant te geraken. De rebellen starten dus in hun eigen bunker en wachten totdat het startschot wordt gegeven, op die manier krijgen de 3 mensen uit het konvooi de tijd om hun snel te verplaatsen en verstoppen. Het is onmogelijk voor beide partijen om terug tot leven te komen. De 'Medic box' staat uitgeschakeld langs de kant bij de monitor.

Wie wint dit spel?

Als 1 persoon van het konvooi de vlag kan overheersen en terugbrengen naar hun eigen bunker, wint het konvooi. Als de rebellen erin slagen om het hele team van het konvooi uit te schakelen, winnen de rebellen.

TO DO MONITOR:	INSTRUCTIES:
• Geef het konvooi 15 hits. • Geef de rebellen 5 hits. • Stel de juiste teams in, want tijdens deze missie gaat team Blauw en Rood door elkaar mixen. • Zorg na het spel dat iedereen terug maar 5 hits heeft om het volgende spel te spelen. MASTER CONTROLLER: COMMON SETTINGS → SET HEALTH COMMON SETTINGS → SET TEAM 1. Konvooi = Team Rood 2. Rebellen = Team Blauw	• Wanneer een rebel doodgeschoten is, komt die naar de monitor. Dan weet die hoeveel deelnemers er nog in leven zijn. • Wanneer iemand uit het konvooi doodgeschoten is, komt die naar de monitor. Dan weet die hoeveel deelnemers er nog in leven zijn. VERBODEN OP DE BUNKERS EN ANDERE CONSTRUCTIES TE LOPEN / KLIMMEN.

Spel 6: King of the tank

Duur: 15 minuten of totdat de tank overgenomen is door het andere team.

Doel: Als verdedigend team moet je de tank verdedigen. Als aanvallend team moet je de tank proberen veroveren.

Spelverloop: Het verdedigende team gaat zich positioneren rond de tank in het midden van het terrein. Zij krijgen als opdracht om de tank zo lang mogelijk en liefst het hele spel in handen houden. De opdracht van het aanvallende team is om de tank te gaan proberen veroveren. Op de tank staat er een vlag met de juiste kleur van de verdediger. De andere vlag van het aanvallende team, ligt ernaast.

Wanneer het aanvallende team de tank veroverd heeft, moeten ze met die vlag zwaaien om duidelijk te maken dat de tank veroverd is. De verdedigers krijgen geen 'Medic box'. Ze krijgen wel meer 'hits' omdat ze dan niet moeten weglopen van hun bunker of snel doodgaan. De verdedigers krijgen tijdens het spel 25 'hits', meer dan de aanvallers want die moeten tactischer spelen. De verdedigers kunnen zich moeilijker gaan verstoppen.

De aanvallers krijgen ook geen 'Medic box' waardoor ze maar 1 volwaardig leven hebben. Zij krijgen in totaal 20 'hits' waardoor ze langer kunnen aanvallen maar nog steeds op hun hoede moeten zijn voor de verdedigers.

TO DO MONITOR:	INSTRUCTIES:
• Neem de 'Medic box' van de aanvallers en verdedigers bij jou en schakel die uit. • Geef de aanvallers 20 'hits'. • Geef de verdedigers 25 'hits'. MASTER CONTROLLER: COMMON SETTINGS → SET HEALTH	• Wanneer een verdediger of een aanvaller overleden is, komt die bij de monitor. Hierdoor weet de monitor hoeveel deelnemers er nog in leven zijn. VERBODEN OP DE BUNKERS EN ANDERE CONSTRUCTIES TE LOPEN / KLIMMEN.

Spel 7: Team Deathmatch

Hoe speel je het spel?

Duur: 20 minuten

Doel: Zolang mogelijk in leven blijven en tegenstanders uitschakelen.

Spelverloop: Beide teams gaan naar de aangewezen bunker en nemen voor dit spel geen 'Medic box' mee naar hun startplaats. De boxen blijven bij de monitor staan, als monitor zet je de twee boxen uit, zodat de deelnemers toevallig geen extra levens krijgen als ze de 'Medic box' passeren.

De deelnemers hebben 1 volwaardig leven. Zoals gewoonlijk moeten ze dus 5 maal geraakt worden door een tegenstander voordat ze definitief dood zijn. Wanneer er iemand dood is gegaan tijdens het spel, komt die naar de monitor toe.

(Op die manier heb je als monitor een duidelijk overzicht hoeveel personen er al gesneuveld zijn en hoeveel er nog actief deelnemen aan het spel. Dit is ook het ideale moment om de wapens al te beginnen controleren voor de batterij. Hierdoor kan je makkelijk meegeven aan de deelnemers waar ze zo dadelijk hun wapen moeten leggen.)

(P.S.: Een wapen heeft voldoende batterij bij 7.4V. Alles daaronder, moet je opladen!)

Het spel is afgelopen wanneer één team volledig uitgeschakeld is of wanneer de tijdspanne van het spel verlopen is. Wanneer de tijdspanne van het spel verlopen is, kijk je naar het aantal deelnemers die reeds gesneuveld waren per team. Het team met de minste gesneuvelden is uiteraard de winnaar van dit spel.

TO DO MONITOR:	INSTRUCTIES:
• Zorg dat beide 'Medic boxen' bij jou staan, UITGESCHAKELD!	/