



LASERGAME ARENA INSTRUCTIES

! ⚠️ BELANGRIJKE VEILIGHEIDSREGELS

Lees deze regels aandachtig door voordat u de arena opbouwt en in gebruik neemt. Veiligheid staat voorop!

- **VRIJE STROOMGROEP:** De blower van de arena MOET op een vrije, aparte stroomgroep worden aangesloten om overbelasting en stroomuitval te voorkomen.
- **NOODGEVAL / STROOMUITVAL:** Valt de stroom uit of begint de arena leeg te lopen? **IEDEREEN MOET ONMIDDELIJK DE ARENA VERLATEN!** Help kinderen direct naar de uitgang.
- **KLEDINGVOORSCHRIFTEN:** Schoenen zijn strikt verboden in de arena. Laat deelnemers hun bril afzetten of zorg dat deze stevig vastzit met een sportkoordje. Geen scherpe voorwerpen in de zakken.
- **GEDRAG:** Niet tegen de wanden springen, niet in de netten klimmen en niet stoeien of duwen. De arena is een doolhof, geen springkussen.

1. OPBOUWEN VAN DE TOXIC ARENA (12M)

STAP 1: VOORBEREIDING

Kies een schone, vlakke ondergrond (vrij van scherpe stenen, takken of glas). Leg bij voorkeur eerst een grondzeil neer. Rol de arena volledig uit in de richting waarin de ingang moet komen.

STAP 2: BLOWER AANSLUITEN

Sluit de blaasslurf strak en recht aan op de blower. Zet de slurf stevig vast met de bijgeleverde spanband. Zorg dat alle ritsen (die bedoeld zijn voor het leeglopen) goed gesloten zijn.

STAP 3: OPBLAZEN & VERANKEREN

Steek de stekker van de blower in de vrije stroomgroep en zet deze aan. De arena blaast zich in enkele minuten volledig op. **Veranker de arena direct!** Gebruik buiten de grondharingen aan alle ankerpunten. Gebruik bij binnengebruik voldoende zware zandzakken.

2. AFBOUWEN VAN DE ARENA

- **Controleren:** Loop een laatste ronde door de arena. Zorg dat er niemand meer binnen is en dat er geen spullen (of geweren/vesten) zijn achtergebleven.
- **Leeglopen:** Zet de blower uit en trek de stekker uit het stopcontact. Rits alle luchttuitlaten open. Laat de arena 10 tot 15 minuten volledig leeglopen.



APPARATUUR INSTRUCTIES

3. LIGHT BATTLE GEWEREN & VESTEN KOPPELEN

U heeft de beschikking over 12 geweren en 12 vesten. Om het spel goed te laten werken, moeten de apparaten per speler gekoppeld worden en in teams verdeeld worden. Volg deze stappen voor iedere speler:

- **Aanzetten:** Schuif de aan/uit-knop van zowel het geweer als het vest op de stand 'ON'. Bij het inschakelen hoort u een geluidseffect.
- **Team Kiezen:** Druk op de team-knop op het geweer om een teamkleur te selecteren (Blauw, Rood, Groen of Wit). Het lampje op het geweer verandert mee.
- **Koppelen:** Richt het geweer op het *eigen* vest en haal de trekker over. Het vest neemt nu direct de teamkleur van het geweer over. **Let op:** Spelers met dezelfde teamkleur kunnen elkaar nu niet meer raken!
- **Herladen:** Als de munitie op is (te horen aan het 'klik'-geluid), druk dan op de herlaadknop aan de onderkant van het magazijn van het geweer.
- **Levens & Raken:** De levensbalk op het geweer en het vest toont het aantal levens. Wordt een speler geraakt? Dan knippert het vest en trilt het geweer. Zijn alle levens op? Dan kan de speler tijdelijk niet meer schieten totdat het geweer en vest opnieuw aan- en uitgezet worden door de spelleider.

4. ACTIVE TARGETS (DOELEN) GEBRUIKEN

Met de meegeleverde Active Targets kunt u extra spelelementen toevoegen, zoals *Capture the Flag* of *Base Defender*.

PLAATSING & SPELREGELS TARGETS

Zet de Active Targets aan via de schakelaar aan de achterkant. Plaats of hang ze verspreid door de arena op strategische punten (bijvoorbeeld in de dode hoeken van het doolhof of in de basis van de teams).

Schiet met het geweer op de target om deze te 'veroveren'. De target zal nu gaan knipperen in de kleur van uw team. De tegenstander kan hierna ook op de target schieten om hem weer af te pakken. Het team dat aan het eind van de ronde de meeste targets in zijn eigen kleur heeft staan, wint bonuspunten of wint het spel!

5. BATTERIJEN VERVANGEN

De Light Battle apparatuur maakt gebruik van standaard **AAA-batterijen**. Mochten deze tijdens de huurperiode leeg raken, dan kunt u ze als volgt vervangen:

- Gebruik de **meegeleverde kleine kruiskopschroevendraaier**.
- Schroef het klepje van het batterijcompartiment op het geweer of het vest voorzichtig open.



SPELVERLOOP & KNOPPEN

6. OVERZICHT LASERGEWEER

Leg vooraf goed uit aan alle spelers waar de belangrijkste knoppen op het geweer zitten!



Infrarood Lens (Voorkant):

Hier komt de straal uit. Niet afdekken met de handen!



Team Selectie (Zijkant):

Druk in om te wisselen tussen Blauw, Rood, Groen of Wit.



Aan/Uit Schakelaar (Zijkant):

Zet het geweer op 'ON' of 'OFF'.



Trekker (Onderkant):

Overhalen om te schieten.



Herlaadknop (Onder magazijn):

Druk stevig in als de munitie op is ('klik'-geluid).



Levensbalk (Bovenkant):

Geeft de resterende levens aan.

7. HOE SPEEL JE EEN RONDE LASERGAME?

● VOORBEREIDING & START VAN HET SPEL

Wijs één volwassene aan als 'spelleider'. Zorg dat iedereen zijn vest aan heeft, dat de kleuren gekoppeld zijn en verdeel de spelers in teams (bijv. Rood tegen Blauw). Laat elk team in een eigen hoek of 'thuisbasis' van de arena staan. De spelleider gaat buiten de arena staan en telt hardop af: "3... 2... 1... **START!**" Vanaf dat moment mag iedereen door het doolhof sluipen en begint het spel.



TIJDENS HET SPEL (REGELS)

Het is spelers **streng verboden** om de sensoren op hun geweer of vest af te dekken met hun handen of kleding (valsspelen).

Word je geraakt? Dan trilt je geweer en verlies je levens. Ren snel weg en zoek dekking achter een van de opblaasbare wanden! Vergeet niet te herladen als je geweer 'klik' zegt.



ALS JE AF BENT & EINDE VAN DE RONDE

Zijn al je levens op? Dan stopt je geweer met werken en knippert je vest rood. Steek je handen omhoog, stop met rennen en loop rustig de arena uit. De spelleider kan je eventueel 'respawnen' (weer tot leven wekken) door je geweer en vest even uit en weer aan te zetten.

Einde: Speel op tijd, bijvoorbeeld rondes van 10 of 15 minuten. Als de tijd om is, blaast de spelleider op een fluitje of roept hard "EINDE SPEL!". Iedereen stopt direct met schieten en verlaat de arena om de winnaars te bepalen.