LASERZONE
LASERTAG

SPIELANLEITUNGEN

WWW.LASERZONE.DE

SPACEMARINES SM5
LASERZONE
LASERTAG

SPACEMARINES SM5

DAS SPIEL:

Im Spielmodus Space Marines SM 5 stehen sich zwei Teams gegenüber. Ziel ist es, das gegnerische Team vollständig zu besiegen. Die optimale Mindestanzahl an Spielern beträgt je Team 5 Mitspieler, um alle Rollen verteilen zu können. Es kann nur mit gerader Anzahl an Spielern gespielt werden, da Ungleichheiten der Teamstäre unverhältnismäßige Vor- oder Nachteile mit sich bringt.

Die Rollen für das Team können frei verteilt werden. Hierzu drücken die Spieler vorne am Phaser den runden Knopf, bis sie in den Konfigurationsmodus gelangen. Mit dem Trigger werden dann die Rollen verteilt. Hat man seine gewünschte Rolle eingestellt, verlässt man durch nochmaliges langes drücken des runden Knopfes vorne den Konfigurationsmodus. **ACHTUNG:** Vor Spielbeginn muss der Konfigurationsmodus unbedingt vom Spieler verlassen werden, da sonst vom System eine beliebige Rolle zugewiesen wird!

Ein Team kann die Rollen beliebig verteilen und damit seinem Team eine bestimmte strategische Ausrichtung geben.

ACHTUNG: Haltet die Rollenverteilung vor dem Gegner geheim, damit er sich nicht auf den Nachschub konzentrieren kann und so die wichtigen Spieler des Spiels zuerst eliminiert!

- KOMMANDANT
- SANI
- NACHLADER
- KUNDSCHAFTER
- SCHWERE WAFFEN

Jede Rolle muss mindestens einmal verteilt werden! Es ist darauf zu achten, dass pro Team nur 1 Kommandant gewählt werden darf, alle übrigen (über die 5 Rollen hinaus) Rollen sind beliebig zu verteilen.

WAFFEN, RÜSTUNG & LEBEN

Jede Rolle hat eine bestimmte Funktion, verfügt über eine eigene Rüstungsklasse sowie über eine bestimmte Anzahl an Leben, u.U. begrenzte Schüsse und kann beim Gegner unterschiedlichen Schaden verursachen. Sind alle Leben eines Spielers verbraucht, scheidet er aus dem Spiel aus.

Jeder Rolle stehen ein oder mehrere Waffen mit unterschiedlichen Stärken und eine Rüstung zur Verfügung. Die Rüstung schützt „die Leben" eines Spielers. Ist die Rüstung einmalig aufgebraucht, verliert der Spieler 1 Leben. Dabei regeneriert sich die Rüstung nach jedem Verlust eines Lebens wieder auf die ursprüngliche Stärke. Eine Rüstung ist immer nur aktiv, so lange der Spieler auch aktiviert ist.

Beispiel: Ein Kommandant (Rüstungsklasse 3) wird von einem Nachlader (Schussstärke 1) getaggt und erleidet 1/3 Schaden. Insgesamt muss der Nachlader den Kommandanten 3 x taggen, damit dieser 1 Leben verliert.

Teamkill ist aktiviert! **ACHTUNG:** Sollte ein Mitspieler aus dem eigenen Team getaggt werden, während dieser noch deaktiviert ist, so verliert dieser 1 Leben! Auch dann, wenn ein Sani oder Nachlader diesen Spieler aufladen wollte.

EVENT	SCORE	SPECIAL POINTS (SP)	NOTES
TAG GEGNER	100	1	
TAG EIGENES TEAM	-100	-	
GETAGT WERDEN (RÜSTUNGSKLASSE AUF NULL)	-20	-	1 Leben verlieren
RAKETISIEREN GEGNER	500	2	
RAKETISIEREN EIGENES TEAM	-500	-	2 Leben verlieren
RAKETISIERT WERDEN	-100	-	
BOMBE ERFOLGREICH ZÜNDEN	500	-	
ZÜNDUNG BOMBE VERHINDERN	-500	-	
VON BOMBE GETROFFEN WERDEN	0	-	3 Leben verlieren
TARGET DEAKTIVIEREN	1001	5	

LASERZONE LASERTAG

DER KOMMANDANT

FUNKTION:
Der Kommandant legt die Strategie seines Teams fest und koordiniert seine Mitspieler auf dem Feld. Er kann als einziger durch Zündung einer Bombe einen Angriff tatkräftig vorbereiten und unterstützen.

MUNITION	LEBEN	RAKETEN	RÜSTUNG	SCHUSS-STÄRKE
Start/Aufladung/Max	Start/Aufladung/Max			
30/5/60	15/4/30	5	3	2

MUNITION:
Der Kommandant startet mit 30 verfügbaren Schüssen. Mit einem Tag von seinem Nachlader (6 Sek. deaktiviert) wird er um 5 Schüsse nachgeladen. Maximal kann ein Kommandant 60 Schüsse tragen.

LEBEN:
Der Kommandant startet mit 15 Leben und einer Rüstungsstärke von 3 Punkten. Sind seine Leben verbraucht, wird der Kommandant aus dem Spiel eliminiert. Mit einem Tag durch den Sani (6 Sek. deaktiviert) werden die Leben um 4 aufgeladen. Maximal kann ein Kommandant 30 Leben tragen.

Wurde der Kommandant von einem Spieler (Gegner, Nachlader, Sani etc.) getaggt, deaktiviert er sich für 6 Sekunden. **ACHTUNG:** Der Kommandant kann nach 4 Sekunden wieder getaggt werden, ohne sich wehren zu können! Unabhängig von der Rüstungsstärke reicht in diesen 2 Sekunden bis zur Reaktivierung bereits ein Tag gleich welcher Rolle, damit der Kommandant 1 Leben verliert!

WAFFEN:
Dem Kommandanten stehen 3 Waffen zur Verfügung. Phaser (2 Schaden beim Gegner), 5 x Rakete (2 Leben beim Gegner) sowie Bomben (ab 20 Specialpunkte, 3 Leben beim Gegner, auch wenn dieser deaktiviert ist!). Raketen können nicht wieder aufgeladen werden.

Wird durch den Kommandanten ein Gegner getaggt, erhält dieser 100 Punkte und 1 Special Point. Sind 20 Special Points erspielt, kann der Kommandant eine Bombe zünden. Die Bombe deaktiviert jeden Gegner im Spiel für 6 Sekunden und kostet ihn 3 Leben. Teamkill wird mit -100 Punkten „bestraft“.

Eine Rakete bringt 500 Punkte und 2 Special Points, ein Teamkill kostet ebenfalls -500 Punkte. Die Zündung einer Bombe (ab 20 Specialpunkte) bringt 500 Punkte. ACHTUNG: Die Zündung einer Bombe benötigt 2 Sekunden Zeit. Wird der Kommandant während des Zündvorgangs getaggt, wird die Detonation verhindert. Die Zerstörung einer Bombe bringt 500 Punkte. Eine erfolgreiche Zündung ist daran zu erkennen, dass die Westen aller Gegner anfangen bunt zu leuchten. Die Zündung einer Bombe kostet jeden Spieler die betreffende Anzahl Leben, auch wenn diese deaktiviert sind!

Wird der Kommandant getaggt, verliert er für jeden Treffer 20 Punkte und Leben je nach Rolle, die ihn getaggt hat (Kundschafter 1/3, Sani 1/3 und Nachlader 1/3, Kommandant 2/3 und Schwere Waffen1). Wird er raketisiert, kostet dies 100 Punkte und er verliert 2 Leben. Bomben kosten keine Punkte, der Kommandant verliert aber 3 Leben.

SCHWERE WAFFEN

FUNKTION:
Der Schwere Waffen ist die Speerspitze eines jeden Angriffs. Durch seine durchschlagende Waffe ist er der einzige, der JEDEN Gegner mit nur einem Schuss deaktivieren kann. So bereitet er oft den Boden für einen effektiven und erfolgreichen Angriff.

MUNITION	LEBEN	RAKETEN	RÜSTUNG	SCHUSS-STÄRKE
Start/Aufladung/Max	Start/Aufladung/Max			
20/5/40	10/3/20	5	3	3

MUNITION:
Der Schwere Waffen startet mit 20 verfügbaren Schüssen. Mit einem Tag von seinem Nachlader (6 Sek. deaktiviert) wird er um 5 Schüsse nachgeladen. Maximal kann ein Schwere Waffen 40 Schüsse tragen.

LEBEN:
Der Schwere Waffen startet mit 10 Leben und einer Rüstungsstärke von 3 Punkten. Sind diese 10 Leben verbraucht, wird der schwere Waffen aus dem Spiel eliminiert. Mit einem Tag durch den Sani (6 Sek. deaktiviert) werden die Leben um 3 aufgeladen. Maximal kann ein schwerer Waffen 20 Leben tragen.

Wurde der Schwere Waffen von einem Spieler (Gegner, Nachlader, Sani etc.) getaggt, deaktiviert er sich für 6 Sekunden. **ACHTUNG:** Der Schwere Waffen kann nach 4 Sekunden wieder getaggt werden, ohne sich wehren zu können! Unabhängig von der Rüstungsstärke reicht in diesen 2 Sekunden bis zur Reaktivierung bereits ein Tag gleich welcher Rolle, damit der Schwere Waffen 1 Leben verliert!

WAFFEN:
Dem Schwere Waffen stehen 2 Waffen zur Verfügung. Phaser (3 Schaden beim Gegner) und 5 x Raketen (2 Leben beim Gegner). Raketen können nicht wieder aufgeladen werden.
Wird durch den Schwere Waffen ein Gegner getaggt, erhält dieser 100 Punkte und 1 Special Point. Ein Tag deaktiviert jeden Gegner im Spiel für 6 Sekunden. Teamkill wird mit -100 Punkten „bestraft“. Eine Rakete bringt 500 Punkte und 2 Special Points, ein Teamkill kostet ebenfalls -500 Punkte.

Wird der Schwere Waffen getaggt, verliert er für jeden Treffer 20 Punkte und Leben je nach Rolle, die ihn getaggt hat (Kundschafter 1/3, Sani 1/3 und Nachlader 1/3, Komandant 2/3 und Schwere Waffen 1). Wird er raketisiert, kostet dies 100 Punkte und 2 Leben. Bombern kosten keine Punkte, der Schwere Waffen verliert aber 3 Leben.

KUNDSCHAFTER

FUNKTION:
Der Kundschafter startet (neben dem Nachlader) mit der meisten Anzahl an Schüssen. Dies ist auch nötig, denn nur er kann durch „antaggen" gegnerischer Spieler herausfinden, welche Rolle gespielt wird. Deaktiviert er einen Gegner mit 1 Tag, handelt es sich um einen Kundschafter, einen Nachlader oder den Sani. 3 Treffer verwendet er für den Kommandanten oder für den Schwere Waffen. Der Kundschafter arbeitet eng mit dem Kommandanten zusammen, damit er seine Taktik entsprechend umstellen kann.

MUNITION	LEBEN	RAKETEN	RÜSTUNG	SCHUSS-STÄRKE
Start/Aufladung/Max	Start/Aufladung/Max			
30/10/60	15/3/30	-	1	1

MUNITION:
Der Kundschafter startet mit 30 verfügbaren Schüssen. Mit einem Tag von seinem Nachlader (6 Sek. deaktiviert) wird er um 10 Schüsse nachgeladen. Maximal kann ein Kundschafter 60 Schüsse tragen.

LEBEN:
Der Kundschafter startet mit 15 Leben und einer Rüstungsstärke von 1 Punkt. Sind diese 15 Leben verbraucht, wird der Kundschafter aus dem Spiel eliminiert. Mit einem Tag durch den Sani (6 Sek. deaktiviert) werden die Leben um 3 aufgeladen. Maximal kann ein Kundschafter 30 Leben tragen.

Wurde der Kundschafter von einem Spieler (Gegner, Nachlader, Sani etc.) getaggt, deaktiviert er sich für 6 Sekunden. **ACHTUNG:** Der Kundschafter kann nach 4 Sekunden wieder getaggt werden, ohne sich wehren zu können! Unabhängig von der Rüstungsstärke reicht in diesen 2 Sekunden bis zur Reaktivierung bereits ein Tag gleich welcher Rolle, damit der Kundschafter 1 Leben verliert!

WAFFEN:
Dem Kundschafter steht Rapid Fire zur Verfügung, sobald er sich dies erspielt hat und bis er wieder aufgeladen wurde. Der Phaser richtet 1 Schaden beim Gegner an.

Wird durch den Kundschafter ein Gegner taggt erhält dieser 100 Punkte und 1 Special Point. Ein Tag deaktiviert jeden Gegner im Spiel für 6 Sekunden. Teamkill wird mit -100 Punkten „bestraft".

Wird der Kundschafter getaggt, verliert er für jeden Treffer 20 Punkte und 1 Leben. Wird er raketisiert, kostet dies 100 Punkte und er verliert 2 Leben. Bombern kosten keine Punkte, der Kundschafter verliert aber 3 Leben.

NACHLADER

FUNKTION:
Der Nachlader versorgt sein Team mit Munition. Er ist von besonderer Wichtigkeit, da ohne Munition kein erfolgreicher Kampf zu führen ist. Fällt er, wird sein Team keine Chance auf einen Sieg haben! ABER ACHTUNG: Der Nachlader braucht einen ruhigen Finger und sollte nur auf Aufforderung unerkannt tätig werden, um seinen versorgten Spieler nicht in Probleme zu stürzen!

MUNITION	LEBEN	RAKETEN	RÜSTUNG	SCHUSS-STÄRKE
Start/Aufladung/Max	Start/Aufladung/Max			
UNENDLICH	10/3/20	-	1	1

MUNITION:
Der Nachlader startet mit unendlich verfügbaren Schüssen. Mit einem Tag auf einen Mitspieler deaktiviert er diesen für 6 Sekunden und lädt ihn entsprechend seiner Rolle mit Munition auf. Raketen können nicht wieder aufgeladen werden.

LEBEN:
Der Nachlader startet mit 10 Leben und einer Rüstungsstärke von 1 Punkt. Sind diese 10 Leben verbraucht, wird der Nachlader aus dem Spiel eliminiert. Mit einem Tag durch den Sani (6 Sek. deaktiviert) werden die Leben um 3 aufgeladen. Maximal kann ein Nachlader 20 Leben tragen.

Wurde der Nachlader von einem Spieler (Gegner, Sani etc.) getaggt, deaktiviert er sich für 6 Sekunden. **ACHTUNG:** Der Nachlader kann nach 4 Sekunden wieder getaggt werden, ohne sich wehren zu können! Unabhängig von der Rüstungsstärke reicht in diesen 2 Sekunden bis zur Reaktivierung bereits ein Treffer gleich welcher Rolle, damit der Nachlader 1 Leben verliert!

WAFFEN:
Dem Nachlader steht der Phaser zur Verfügung. Er kann Gegner (1 Schaden beim Gegner) taggen oder sein eigenes Team durch taggen mit Munition aufladen. Wird durch den Nachlader einen Gegner getaggt, erhält dieser 1 Special Point.

Hat sich der Nachlader 15 Special Points erspielt, kann er durch Drücken des kleinen Knopfes vorne am Phaser ein POWER BOOST spielen. Hierdurch werden alle eigenen Mitspieler gleichzeitig aufmunitioniert, ohne wie sonst üblich deaktiviert zu werden. Die Verfügbarkeit des POWER BOOST wird über die Weste mit der Durchsage „Verstärkung eingetroffen“ signalisiert. Die erfolgreiche Aufnahme beim Tag auf eigene Mitspieler zur Versorgung mit Munition wird von der Weste des versorgten Spielers mit der Durchsage „Schüsse aufgeladen“ quittiert.

Wird der Nachlader getaggt, verliert er für jeden Treffer 20 Punkte und 1 Leben. Wird er raketisiert, kostet dies 100 Punkte und er verliert 2 Leben. Bomben kosten keine Punkte, der Nachlader verliert aber 3 Leben.

WICHTIGER HINWEIS:
Nachlader und Sani können ZEITGLEICH einen Spieler aufladen. Hierzu müssen sie allerdings auch ZEITGLEICH diesen taggen. Erfolgt dies nicht, verliert der getaggte Mitspieler 1 Leben! Die erfolgreiche Aufnahme beim Tag auf eigene Mitspieler zur Versorgung mit Munition und Leben wird von der Weste des versorgten Spielers mit der Durchsage „Schüsse aufgeladen, Leben aufgeladen“ quittiert.
Erfolgt die doppelte Aufladung durch einen Nachlader und Sani nicht zeitgleich, verliert der aufzuladende Mitspieler 1 Leben.

SANI

FUNKTION:
Der Sani ist für die Versorgung mit Leben verantwortlich. Je mehr er auf die Anforderungen seines Teams achtet, desto mehr kann er einen Angriff durch die Versorgung seiner Truppen helfen abzuwehren oder gar eine Offensive begleiten. ABER ACHTUNG: Der Sani braucht einen ruhigen Finger und sollte nur auf Aufforderung unerkannt tätig werden, um seinen versorgten Spieler nicht in Probleme zu stürzen!

MUNITION	LEBEN	RAKETEN	RÜSTUNG	SCHUSS-STÄRKE
Start/Aufladung/Max	Start/Aufladung/Max			
15/5/30	20/0/20	-	1	1

MUNITION:
Der Sani startet mit 15 verfügbaren Schüssen (auf Gegner). Mit einem Tag von seinem Nachlader (6 Sek. deaktiviert) wird er um 5 Schüsse nachgeladen. Maximal kann ein Sani 30 Schüsse tragen. Mit einem Tag auf einen Mitspieler deaktiviert er diesen für 6 Sekunden und lädt ihn entsprechend seiner Rolle mit Leben auf. Der Tag auf einen Mitspieler kostet KEINE Schüsse!) Hat aber der Sani alle Schüsse verbraucht, kann er KEINE Mitspieler mehr mit Leben aufladen.

LEBEN:
Der Sani startet mit 20 Leben und einer Rüstungsstärke von 1 Punkt. Sind diese 20 Leben verbraucht, wird der Sani aus dem Spiel eliminiert. Ein Sani kann sich nicht selbst mit Leben aufladen oder von einem weiteren Sani (bei mehr als 5 Spielern) versorgt werden. Wird er dennoch von einem ggf. weiteren vorhandenen Sani getaggt, verliert der Sani 1 leben.

Wurde der Sani von einem Spieler (Gegner, Nachlader etc.) getaggt, deaktiviert er sich für 6 Sekunden. **ACHTUNG:** Der Sani kann nach 4 Sekunden wieder getaggt werden, ohne sich wehren zu können! Unabhängig von der Rüstungsstärke reicht in diesen 2 Sekunden bis zur Reaktivierung bereits ein Treffer gleich welcher Rolle, damit der Sani 1 Leben verliert!

WAFFEN:
Dem Sani steht der Phaser zur Verfügung. Er kann Gegner (1 Schaden beim Gegner) taggen und sein eigenes Team durch einen Tag mit 3 Leben aufladen (Kommandant 4 Leben). Wird durch den Sani ein Gegner gezappt, erhält dieser 1 Special Point. Hat sich der Sani 10 Special Points erspielt, kann er durch Drücken des kleinen Knopfes vorne am Phaser ein POWER BOOST spielen. Hierdurch werden alle Mitspieler gleichzeitig mit Leben aufgeladen, ohne deaktiviert zu werden. Die Verfügbarkeit des POWER BOOST wird über die Weste mit der Durchsage „Verstärkung eingetroffen“ signalisiert.

Wird der Sani gezappt, verliert er für jeden Treffer 20 Punkte und 1 Leben. Wird er raketisiert, kostet dies 100 Punkte und er verliert 2 Leben. Bomben kosten keine Punkte, der Sani verliert aber 3 Leben.

WICHTIGER HINWEIS:
Nachlader und Sani können ZEITGLEICH einen Spieler aufladen. Hierzu müssen sie allerdings auch ZEITGLEICH diesen taggen. Erfolgt dies nicht, verliert der getaggte Mitspieler 1 Leben! Ein erfolgreiches Aufladen durch Nachlader und Sani erkennt man daran, dass die Weste des geladenen Spielers die Aufnahme von Leben und Schüssen sprachlich quittiert.

ARENA AUSSTATTUNG

WARBOTS:

Alle Warbots im Spiel starten neutral.

Wird ein Warbot gezappt, kann er gekapert werden und spielt fortan für diesen Spieler und in dessen Rolle. Ein Warbot kann vom eigenen Team gekapert werden, um die Rollen des Warbots zu ändern oder von einem Gegenspieler erobert werden. Nach 10 Treffern (Rollenwechsel) deaktiviert sich der Warbot.

TARGETS:

Targets fungieren als Punktegeber (1001 Punkte sowie 5 SP bei Zerstörung) und verfügen über keine sonstigen Funktionen. Sie sind mit 3 Schuss zu deaktivieren.

TAG THE TAG

LASERZONE
LASERTAG

TAG THE TAG

DAS SPIEL:

„Tag the Tag“ ist eine Variante des Spiels „Fangen und Verstecken“. Jeder spielt für sich und versucht die höchste Punktzahl zu erspielen.

Eine bestimmte Anzahl an Spielern im Spiel sind der „Tag“. Ein „Tag-Spieler“ ist an der durchgehend leuchtenden Weste erkennbar. Innerhalb des Spiels sind lediglich durch Tags auf die „Tag-Spieler“ Punkte zu erzielen. Zeitgleich muss ein „Tag-Spieler“ versuchen, innerhalb von 60 Sekunden durch das raketisieren eines Gegenspielers den „Tag“ zu übertragen und sich so aus seiner misslichen Lage zu befreien. Kann ein „Tag-Spieler“ sich nicht binnen 60 Sekunden vom „Tag“ befreien, geschieht dies unter Abzug von Punkten automatisch. Der Tag wird dann im Zufallsprinzip weitergegeben.

WIE VIELE „TAG-SPIELER“ GIBT ES PRO SPIEL?

Auf 9 Spieler kommt stets 1 „Tag“. Bei einer Anzahl von Spielern, die nicht durch den Faktor 10 teilbar ist, wird die Anzahl der „Tag-Spieler“ aufgerundet.

BEISPIEL

10 TEILNEHMER	9 SPIELER	1 TAG
20 TEILNEHMER	18 SPIELER	2 TAGS
24TEILNEHMER	21 SPIELER	3 TAGS

LASERZONE
LASERTAG

WIE WIRD EIN „TAG" ÜBERTRAGEN?

Spieler können auf 2 unterschiedlichen Wegen zum „Tag" werden.

01. Raketisiert ein „Tag-Spieler" einen Mitspieler, überträgt er damit den „Tag" auf den anderen Spieler. Da der „Tag" nicht deaktiviert werden kann, ist jederzeit eine Übertragung des „Tag" möglich. Einzige Ausnahme: Hat ein Spieler einen „Tag-Spieler" nicht mindestens einmal seit der Übertragung des „Tag" mit dem Phaser getaggt, kann der „Tag" nicht an diesen übergeben werden. Dies ist immer dann von Vorteil, wenn ein „Tag-Spieler" den „Tag" gerade erst an einen Mitspieler übergeben hat. Der neue „Tag-Spieler" kann so also nicht einfach hinter dem vorherigen „Tag-Spieler" herlaufen, um diesem den „Tag" zurückzugeben. Erst, wenn der vorherige „Tag-Spieler" den neuen „Tag-Spieler" mindestens einmal getaggt hat, ist eine Rückübertragung des „Tag" möglich.

02. Schafft ein „Tag-Spieler" es innerhalb von 60 Sekunden nicht, den „Tag" auf einen anderen Mitspieler durchs raketisieren zu übertragen, wechselt der „Tag" im Zufallsprinzip automatisch.

WIE WERDEN DIE PUNKTE VERTEILT?

Für jeden Tag auf einen „Tag-Spieler" erhält jeder Spieler 100 Punkte. Der „Tag" wird dabei nicht deaktiviert, es sind also Mehrfachtags möglich. Der „Tag" verliert bei jedem Tag je Spieler 50 Punkte. Raketisiert ein „Tag" einen anderen Spieler um den „Tag" zu übertragen, verliert der neue „Tag" 500 Punkte. Ein „Tag-Spieler" hat maximal 60 Sekunden Zeit, den „Tag" auf einen anderen Mitspieler zu übertragen. Schafft der „Tag-Spieler" dies nicht, verliert er unter Abzug von 1.500 Punkten den „Tag" automatisch. Der „Tag" wird dann im Zufallsprinzip auf einen Mitspieler übertragen. Generell kann ein Spieler niemals unter 0 Punkte fallen.

GIBT ES IM SPIEL TARGETS/BEACONS ETC.?

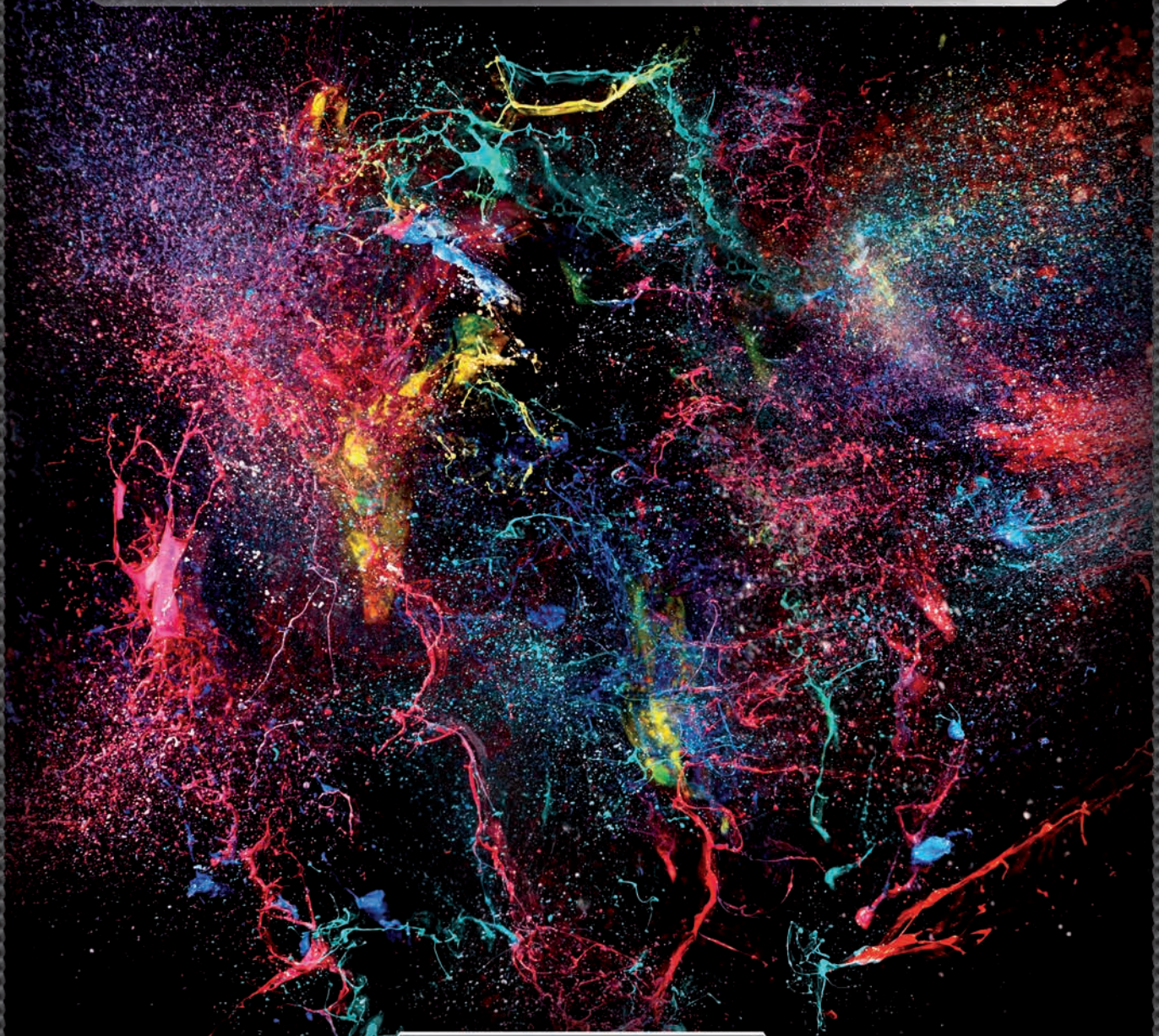
Targets und Beacons sind aktiv. An einem Target kann ein Spieler keine Punkte erzielen. Für die Zerstörung eines Targets erhält man allerdings Rapidfire. Jedes Target kann einmal zur Freischaltung der Ressource genutzt wurde. dann im Zufallsprinzip auf einen Mitspieler übertragen. Generell kann ein Spieler niemals unter 0 Punkte fallen.

PUNKTEVERTEILUNG

TAG THE „TAG"	100 PUNKTE
TAG "GET TAGGET"	-50 PUNKTE
„TAG"-ÜBERTRAGUNG	500 PUNKTE FÜR DEN NEUEN „TAG-SPIELER"
TIMEOUT STRAFE „TAG"	-1.500 PUNKTE
PUNKTEUNTERGRENZE	0 PUNKTE

LASERZONE LASERTAG

COLOUR CONQUEST



LASERZONE
LASERTAG

COLOUR CONQUEST

DAS SPIEL:

BÄUMCHEN WECHSLE DICH!

Die Spieler werden zu Spielbeginn im Zufallsprinzip unterschiedlichen Farben zugeordnet. Für welche Farbe ein Spieler spielt bzw. wie viele Farben es im Spiel gibt, kann nicht beeinflusst werden.

Ziel des Spiels ist es, alle Spieler mit anderen Farben zu „kapern“ und somit auf seine „Seite zu ziehen“. Der „gekaperte“ Spieler spielt fortan für das Team der neuen Farbe.

Sind nur noch Spieler einer Farbe auf dem Spielfeld, startet automatisch wieder im Zufallsprinzip die Vergabe der neuen Farben, das Spiel beginnt von vorn.

Die Gesamtspielzeit beträgt 10 Minuten.

SPIELPRINZIP:

Jeder Spieler beginnt mit 3 Farbpunkten. Wird ein Spieler getaggt, verliert er jeweils 1 Farbpunkt. Hat ein Spieler nur noch 2 Farbpunkte, signalisiert die LaserTag-Weste dies mit einer Durchsage. Sind alle Farbpunkte verloren, wechselt der Spieler in die Farbe des Spielers, der ihn „gekapert“ hat. Nach einer „Kaperung“ werden die Farbpunkte eines Spielers automatisch wieder auf 3 Farbpunkte aufgefüllt.

Maximal kann ein Spieler 4 Farbpunkte tragen. Die Farbpunkte erhöhen sich durch das taggen von Targets (je Target werden alle Farbpunkte wieder auf den Maximalwert von 4 aufgefüllt) und können innerhalb der 10-minütigne Spielzeit jeweils nur einmal getaggt werden oder durch den Tag eines Spielers einer anderen Farbe (+0,5 Farbpunkt). Hat ein Spieler die maximalen 4 Farbpunkte erreicht, signalisiert dies die LaserTag-Weste mit einer Durchsage. Spieler der Level 1-3 können keine Spieler der eigenen Farbe taggen. Ab Level 4-9 ist dies möglich. Werden Spieler der eigenen Farbe getaggt, deaktiviert sich der fehlerhaft taggende Spieler und verliert 100 Punkte. Farbpunkte bleiben hiervon unberührt.

LASERZONE
LASERTAG

DEAKTIVIERUNG:

Wird ein Spieler getaggt oder taggt einen Spieler der eigenen Farbe (an Level 4), wird dieser für 6 Sekunden deaktiviert. Die Spieler sind erst nach 6 Sekunden wieder zu taggen.

PUNKTEVERTEILUNG

EIN SPIELER WIRD GETAGGT	+100 PUNKTE / +0,5 FARBPUNKT
TAG EINES TARGETS	+1.001 PUNKTE / +3 FARBPUNKTE
TAG EINES SPIELERS DER GLEICHEN FARBE (AB LVL 4)	-100 PUNKTE

BONUSPUNKTE:

Jeder Spieler erspielt sich eine „Strähne“. Mit jedem Tag eines Spielers einer anderen Farbe steigt diese an und erhöht die 100 Grundpunkte um jeweils 30 zusätzliche Punkte. Je höher die „Strähne“, desto mehr Punkte bekommt der Spieler für jeden Tag. Wird ein Spieler „gekapert“, wird dessen Strähne unterbrochen und der „gekaperte“ Spieler muss sich diese neu aufbauen.

Jeder Spieler beginnt mit 100 Punkten für jeden Tag. Je getaggten Spieler einer anderen Farbe steigt die ununterbrochene Strähne um 30 Punkte an.

BONUSPUNKTE

1. TAG	100 PUNKTE
2. TAG	130 PUNKTE
3.TAG	160 PUNKTE
4.TAG	190 PUNKTE
USW.	

Die Strähne kann maximal bis 10.000 Punkte je Tag eines Spielers einer anderen Farbe ansteigen, sofern diese nicht durch eine „Kaperung“ unterbrochen wird.

LASERZONE LASERTAG

WWW.LASERZONE.DE