



Lasertag Playbook

Standard Solo

(2 oder mehr Spieler)

... gehört zu den Klassikern weltweit. **Jeder gegen jeden:** es müssen durch das Treffen möglichst vieler Gegner Punkte gesammelt werden. Die Farben der Westen sind prinzipiell durch ihre Anordnung in der „Garderobe“ festgelegt, können aber nach Belieben neu ausgewählt werden. So kann z.B. jede Weste eine andere Farbe, oder alle Westen die gleiche Farbe haben. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Die Spieler können jeden anderen Spieler taggen und auch von jedem getaggt werden. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen und die Konkurrenz auszuschalten.

Rainbow Solo

(2 oder mehr Spieler)

... ist eine Variante des **Standard-Solo-Spiels**. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Target Zones zu taggen. **Wird ein Spieler deaktiviert, ändert seine Weste die Farbe.** Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Jeder kann jeden taggen. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen und die Konkurrenz auszuschalten.



Lasertag Playbook

Standard Team

(2 oder mehr Teams)

... ist ebenfalls eines der weltweit meistgespielten Spiele. Die Spieler können nur Spieler eines fremden Teams taggen. Die Farben der Westen sind prinzipiell durch ihre Anordnung in der „Garderobe“ festgelegt. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt. Das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Die Spieler können jeden Spieler der gegnerischen Teams taggen und umgekehrt getaggt werden. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln und die Konkurrenz auszuschalten

Es ist nicht nur möglich, 2 große Teams zu formen, sondern viele Spieler auch in mehrere Teams aufzuteilen.

Standard Team Pro

(2 oder mehr Teams)

... ist eine Variante des **Standard-Team-Spiels** mit dem Unterschied, dass auch Teammitglieder getaggt werden können – was zu herben Punktabzügen führt. Man muss also vorsichtig sein, auf wen man schießt und noch besser im Team zusammen arbeiten.



Lasertag Playbook

Capture The Flag

(6 - 10 Spieler)

... ist ein sehr taktisches Spiel. Hier müssen die Spieler versuchen, die Flagge der Gegner zu bekommen und damit zu ihrer eigenen Base zurückzukehren. Jedes Team muss sowohl offensiv (die gegnerische Flagge erkämpfen) als auch defensiv (die eigene Flagge schützen) zusammenarbeiten. Wenn ein Spieler die gegnerische Flagge „aufgehoben“ hat, indem er die gegnerische Base getaggt hat, muss er die Flagge zu seiner eigenen Base bringen, ohne getroffen zu werden, um sie endgültig zu erobern. Ein Spieler kann die Flagge jedoch nur erobern, wenn sich die eigene Flagge in der Base befindet. Solange also beide Teams die jeweils gegnerische Flagge tragen, kann keines der Teams die fremde Flagge in der eigenen Base abgeben, um sie zu erobern. Vorher muss das Team die eigene Flagge zurückerobert indem sie den Spieler, der sie trägt, taggt.

Infection

(ab ca. 6 Spielern)

... ist eines der beliebtesten Spiele in unserer Halle. **Zu Beginn wird zufällig einer der Spieler zum Zombie.** Er leuchtet **grün** und ist der einzige, der andere taggen kann. Während der Runde möglichst viele andere Spieler während der laufenden Runde durch Treffer an der **Brust** oder am **Rücken** infizieren (taggen) muss, müssen die anderen Spieler, die nicht leuchten, versuchen, sich vor dem Zombie zu **verstecken**. Trifft der Zombie einen anderen Spieler, wird dieser dadurch auch zum Zombie und kann nun auch **weitere Spieler infizieren**. Nach Ablauf einer Runde von **etwa 2 Minuten** wird wieder ein Spieler zufällig ausgewählt und das ganze geht von vorne los. Punkte erhält man also entweder dadurch, dass man sich gut versteckt und nicht infiziert wird, oder als Zombie für das Infizieren möglichst vieler Spieler.

Auf Wunsch könnt Ihr im Dunkeln spielen. Dann ist es ausdrücklich verboten, nach oben zu gehen, was zum sofortigen Spielausschluss führt.

3/6



Lasertag Playbook

Power Ball

(2 oder mehr Teams)

... basiert auf dem Standard-Team-Spiel, enthält jedoch zusätzlich den Powerball. Der Powerball wird zu Beginn des Spiels zufällig einem Spieler zugewiesen. Dieser Spieler erhält für Tags die vierfache Punktzahl. Wird dieser Spieler getaggt, geht der Powerball auf den Tagger über.

Jeder Spieler hat 2 Leben. Wenn ein Spieler zweimal getaggt wurde, muss er zurück zu seiner Base und sich wieder aufladen. Hierbei genügt es, sich unter die eigene Base zu stellen.

Team Elimination

(2 oder mehr Teams)

... ist eine Variante des Standard-Team-Spiels. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Target Zones des gegnerischen Teams zu taggen und gleichzeitig gegnerische Spieler zu eliminieren. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Jeder Spieler kann alle Spieler einer anderen Farbe taggen und von diesen getaggt werden. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen, die Gegner auszuschalten, indem man ihre Leben eliminiert, und am Ende des Spiels noch eigene Leben übrig zu haben.



Lasertag Playbook

Midnight Madness

(2 oder mehr Spieler)

... genau wie der Standard Solo Modus, mit einem entscheidenden Unterschied: die Halle und alle Westen sind komplett dunkel. Es ist nicht erlaubt, nach oben zu gehen. Bleibt unten oder Ihr werdet vom Spiel ausgeschlossen, denn es ist zu gefährlich und wir wollen nicht, dass Euch etwas passiert.

Midnight Madness Teams

(2 oder mehr Teams)

... genau wie der Standard Team Modus, mit einem entscheidenden Unterschied: die Halle und alle Westen sind komplett dunkel. Es ist nicht erlaubt, nach oben zu gehen. Bleibt unten oder Ihr werdet vom Spiel ausgeschlossen, denn es ist zu gefährlich und wir wollen nicht, dass Euch etwas passiert.

Zone Domination

(2 oder mehr Teams)

Hier müssen die Teams möglichst viele Bases in der Arena so lange besetzen wie möglich. Je länger sie einzelne Bases halten können, desto mehr Punkte gewinnen sie. Zu Beginn des Spiels blinken alle Bases weiß, um anzuzeigen, dass sie noch neutral sind, d.h. sie haben keinen Besitzer. Das erste Team, das eine Base drei Mal taggt und sie damit zerstört, hat diese Base besetzt. Dafür bekommt das Team eine bestimmte Zahl an Punkten, je nachdem, wie viele andere Bases sie zu diesem Zeitpunkt auch besetzt halten, und die Base blinkt nun in der Farbe des besetzenden Teams. Jedes Mal, wenn die vorher bestimmte Zeitspanne abläuft, bekommt das Team Punkte. Die Zahl der Punkte hängt dabei von der Zahl Bases ab, die die Teams zu diesem Zeitpunkt besetzt haben.



Lasertag Playbook

Time Warrior

(ab ca. 6 Spielern)

...basiert nicht auf der Zahl der erreichten Punkte, sondern auf dem Durchhaltevermögen der Spieler. In dieser Hinsicht ähnelt es den Elimination-Spielen. Jeder spielt gegen jeden, wobei die Spieler mit einer bestimmten Zeitspanne starten und Zeit hinzugewinnen können, indem sie andere Spieler taggen. Geht einem Spieler die Zeit aus, wird er eliminiert. Wenn die Zeit eines Spielers endet und er eliminiert wird, gewinnt er Punkte – je nachdem, wie lange er überlebt hat.

Vampires

(2 Teams)

...ist eine Variante des Standard-Team-Spiels. Das Ziel des Spiels hängt davon ab, welche Rolle der einzelne Spieler spielt. Vampire versuchen, alle Menschen in Monster/Zombies zu verwandeln und Menschen versuchen, den Vampir zu vernichten. Monster/Zombies kämpfen für den Vampir und versuchen, die übrigen Menschen ebenfalls zu verwandeln. Der Vampir gewinnt, wenn alle Menschen verwandelt sind, oder wenn es am Ende des Spiels mindestens genauso viele Monster/Zombies wie Menschen gibt. Der Vampir und seine Monster/Zombies können sich nicht gegenseitig taggen und Menschen können keine anderen Menschen taggen. Es kann pro Spiel immer nur einen Vampir geben.