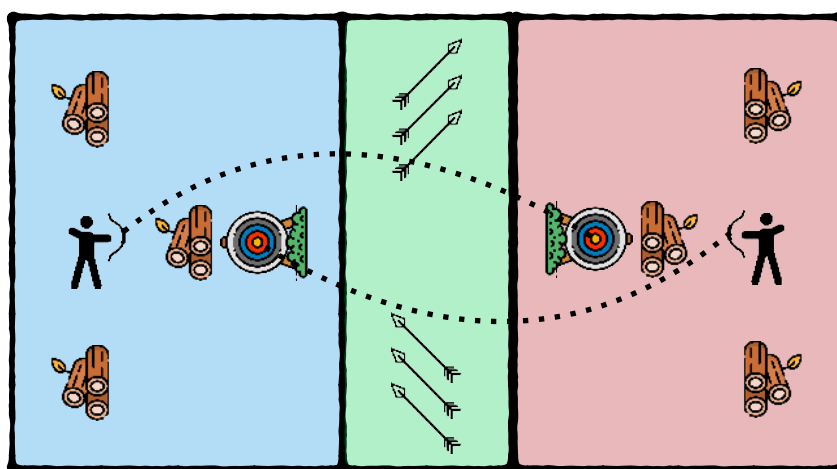


SPELSUGGESTIES



KLASSIEKE ARCHERY TAG!

Binnen dit spel nemen **2 teams** het tegen elkaar op. Het speelveld dient opgedeeld te worden in **3 zones**. De middelste, groene zone is de **safe zone**: hier liggen **alle pijlen** bij de **start van het spel**. Je kan de safe zone enkel betreden om een pijl op te rapen, een speler mag hier ook niet geraakt worden.



Alle spelers **beginnen achteraan in hun teamzone** en rennen bij het startsignaal **naar de safe zone om ammunitie**. Na het bemachtigen van enkele pijlen moet een speler zo snel mogelijk terug naar zijn eigen zone terugkeren. Pijlen die buiten het speelgebied vliegen moeten door een scheidsrechter of omstaander teruggebracht worden naar de safe zone.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen binnen een bepaalde tijd (vb. 10 of 20 minuten). Punten verdienen kan op een aantal manieren:

- Een **tegenstander raken** met een pijl levert **één punt** op.
- Een **schijf uit het doelwit** van het andere team schieten levert **twee punten** op.
- Een **pijl uit de lucht plukken** levert **drie punten** op.

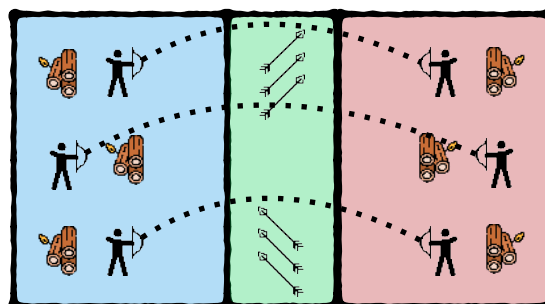
Er kan ook beslist worden op voorhand om spelers uit te sluiten van zodra deze geraakt is door iemand van het andere team. Een teamgenoot kan dan terugkeren wanneer iemand van hetzelfde team een pijl vangt of een schijf uit het doelwit schiet.

DEATHMATCH

Een eenvoudigere variant op de klassieke archery tag. Opnieuw **2 teams** met **3 zones**, groen als **safe zone**. Claim opnieuw zoveel mogelijk pijlen bij de start van het spel. Wanneer je **geraakt** wordt krijgt het **andere team een punt**. Wanneer je **een pijl uit de lucht kan plukken** is de **schutter meteen uitgeschakeld**.

Speel **drie sets tot 15 punten**.

Tip: gebruik zoveel mogelijk obstakels om achter te schuilen en spreek zeker op voorhand een teamtactiek af!

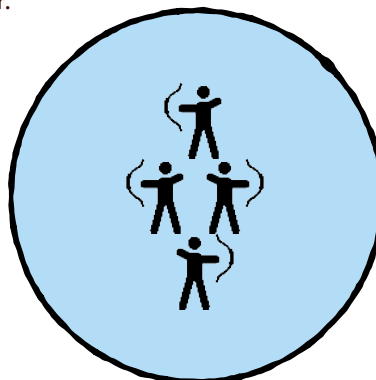


HUNGER GAMES

Elke speler krijgt een **boog en twee pijlen**. Iedereen staat bij de start van het spel **rug aan rug** in een kring. Eenmaal het **startsignaal** is gegeven, mogen **alle spelers** weglopen in een afgebakend gebied. Na **5 seconden** mogen de deelnemers **beginnen schieten** op elkaar.

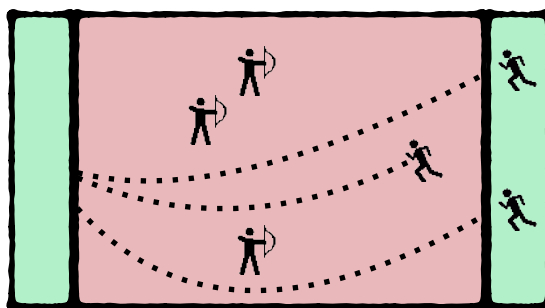
Als je **geraakt** bent, ben je **uitgeschakeld** en leg je je boog in het midden neer zodat iedereen weet dat je gedood werd. De **last man of woman standing** is de winnaar!

Tip: Het is belangrijk om voortdurend elkaars pijlen op te rapen zodat je zelf niet zonder pijlen valt.



DIKKE BERTHA

Binnen dit spel gaat men van **start** met **1 schutter**, al de andere spelers zijn **overlopers**. Het **speelveld** dient opgedeeld te worden in **3 zones**. Dit keer met **twee safe zones** waar de spelers niet meer beschoten mogen worden.

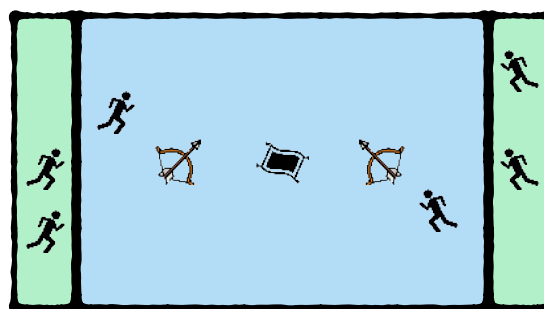


De overlopers moeten **van de ene safe zone naar de andere safe zone** lopen, zonder geraakt te worden door de schutter(s). Wanneer een **overloper geraakt** is, wordt deze ook een **schutter**. De overloper die als **laatste overblijft** is de **winnaar** van het spel!

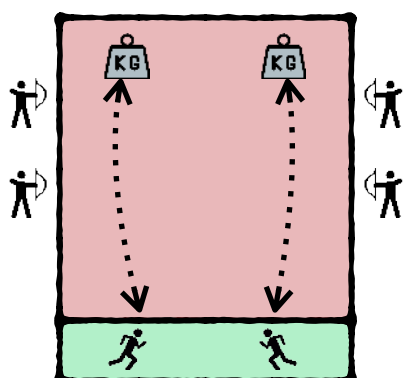
DASSENROOF

Binnen dit spel nemen **2 teams** het tegen elkaar op. We hebben ook een **spelbegeleider** nodig. De 2 teams geven **elk lid een nummer** en gaan dan klaar staan aan de rand van het speelveld.

De **spelbegeleider roept** vervolgens **een nummer**, spelers die dit nummer hebben, rennen naar voor!



Het spel kan gewonnen worden op **2 manieren**: ofwel **schakel je de tegenspeler** uit door deze te raken met een pijl, ofwel grijp je **de das** die in het midden van het terrein ligt en breng je deze **veilig terug naar je eigen kamp**. Meerdere nummers tegelijk roepen kan ook!



ESTAFETTE SPEL

Binnen dit spel nemen **2 of 3 teams** het tegen elkaar op. Om het spel te spelen zijn er ook **2 zware of grote voorwerpen** nodig. Het doel is om dit **voorwerp** zo snel mogelijk naar de **overkant** te brengen en terug te halen.

De teams gaan langs elkaar in een rij staan, zij zijn de **draggers**. De dragers moeten helaas wel over een **jachtveld** lopen waar ze worden **beschoten door de derde groep**. Wanneer een **speler geraakt** wordt moet deze het **voorwerp laten vallen** en teruglopen naar z'n groep. De volgende drager mag nu een poging wagen.

HANDLEIDING



Een set Archery Tag dat je bij Archery Adventure huurt bevat steeds een handboog, 3 pijlen en een masker.

GA VAN START

De pijl **positioneren**:

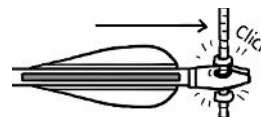
Een belangrijke regel binnen het Archery Taggen is dat je pijl steeds aan de **juiste kant** van de **pijl houder** ligt.

Deze kant is voor iedereen anders:

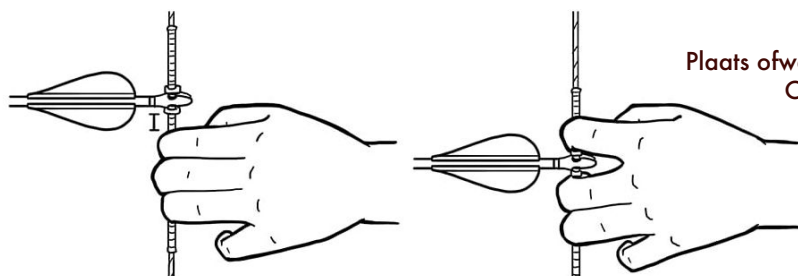
Ben je **rechtshandig**, dan is je rechterhand meestal de pees hand. Je plaatst dus de pijl op de **rechtse pijl houder**.

Ben je **linkshandig**, plaats de pijl dan op de **linkse pijl houder**.

Bevestig steeds de achterkant van de pijl op het verdikte stuk van de pees.



SCHIETEN MAAR!



Plaats ofwel je **wijs-, middel- en ringvinger** onder de pijl.
Of plaats de pijl **tussen** je **wijs- en middelvinger**.

Klem de pijl nooit tussen je vingers!
Pak de achterkant van de pijl niet vast.
Pak steeds enkel de pees van de boog vast.

SAFETY FIRST!

Wanneer een deelnemer gebruik maakt van de Archery Tag-set dient **veiligheid altijd de eerste prioriteit** te zijn!

Bij Archery Adventure wordt dan ook bij elke handboog steeds een **bijhorend veiligheidsmasker** voorzien.

Alle pijlen zijn uiteraard ook voorzien van een stompe, schuimkop waardoor de pijl ongevaarlijk is.