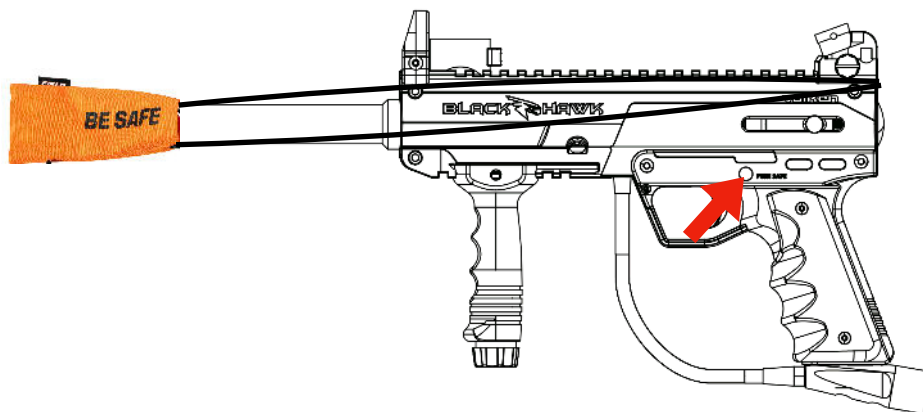


HANDLEIDING



0. SAFETY MODUS

Vooraleer we de stappen doorlopen om de paintballgun speelklaar te maken, gaan we eerst de veiligheidspin indrukken (zodat de trekker geblokkeerd blijft) en de loop voorzien van een veiligheidsrekker.



De veiligheidspin is van groot belang om een veilige activiteit te garanderen. Enkel wanneer alle spelers zich mét veiligheidsmaskers binnen het afgebakende speelterrein bevinden, mag deze uitgeschakeld worden.

1. MAGAZIJN INSTALLEREN

Via het **magazijn**, een **zwarte koker** die we **bovenop het paintballgeweer plaatsen**, kan je je wapen voorzien van verfballetjes.

- Om het magazijn te plaatsen dien je eerst de **zwarte klem los te zetten** die al aanwezig is op de paintballgun.
- Schuif het magazijn dan in de klem** (met de opening richting je gezicht gepositioneerd) tot deze niet meer dieper kan.
- Zet dan de **zwarte klem opnieuw vast**. Je kan nu verfballetjes in het magazijn doen.
- Controleer ook steeds of je magazijn zelf goed afgesloten is tijdens het spelen, zodat er geen balletjes uit kunnen.

OPEN DE ZWARTE KLEM



PLAATS HET MAGAZIJN



SLUIT DE ZWARTE KLEM



Het is absoluut verboden om een verfballetje te herbruiken of van de grond op te rapen!
Dit kan onherstelbare schade veroorzaken aan de paintballguns.

2. LUCHTFLES INSTALLEREN

Controleer bij aanvang van deze stap nogmaals of de veiligheidspin ingedrukt is en de veiligheidsrekker rondom de loop van het geweer zit. Richt het geweer ook steeds in een veilige richting (weg van je medespelers)!

- Onderaan de handgreep van de paintballgun kan je de aansluiting voor de luchtfles terugvinden. Zorg dat zowel de aansluiting op de paintballgun, als de luchtfles proper is voor montage, zodat er geen modder of andere vuile stukken in het circuit kunnen terechtkomen.
- Richt je geweer in een veilige richting, naar de grond toe en draai langzaam, in wijzerzin, de luchtfles op de handgreep van de paintballgun.
- Druk niet overmatig veel op de cilinder, forceer deze beweging niet!
In goeie omstandigheden draait de luchtfles heel makkelijk op de handgreep van de paintballgun.
- Wanneer de luchtfles volledig ingedraaid zit, is de paintballgun "geladen".
Hou steeds rekening met de veiligheidsvoorschriften.



3. SCHIETEN MAAR!



- Zorg ervoor dat iedere deelnemer van de paintballactiviteit de door ons bijgeleverde veiligheidsmaskers op een correcte manier draagt vooraleer we verfballetjes gaan afschieten.
- Indien je nog geen verfballetjes in je magazijn hebt gedaan, kan je dit nu doen.
- Wanneer we de paintballgun in een veilige richting richten, mag je de veiligheidsrekker van rondom de loop van het paintballgeweer halen.
- Druk nu de veiligheidspin in langs de rechterzijde van de paintballgun, in de "FIRE-mode".
De rode O-ring is nu zichtbaar.
- Richt je paintballgun op een veilig doelwit en haal de trekker over. Je kan nu verfballetjes op een correcte manier afschieten.
- Wanneer je klaar bent met schieten, druk meteen opnieuw de veiligheidspin in en plaats de veiligheidsrekker opnieuw over de loop van het geweer.

SAFETY FIRST! ❤️

Wanneer een deelnemer gebruik maakt van het paintballgeweer dient veiligheid altijd de eerste prioriteit te zijn!

Bij Paintball Adventure wordt dan ook bij elk paintballgeweer steeds een bijhorend veiligheidsmasker bijgeleverd. Het is verboden om je veiligheidsmasker af te zetten als je niet in een veilige zone bent, ook niet als er verf op de beglazing zit! Dit kan pas in een vooraf ingerichte veilige zone.



SPELSUGGESTIES



FREE FOR ALL

Ieder voor zich! **Elke speler heeft hetzelfde doel: alle andere spelers in het spel uitmoorden.** Er worden geen bondgenootschappen toegestaan, last man standing is de winnaar!

Bij deze spelvorm begint iedereen best op zijn **eigen, aparte startpositie**: met andere woorden telkens op voldoende afstand van een medespeler zodat er niet vanaf de start al oneerlijk doden vallen.

TEAM DEATHMATCH

Simpel! Je deelt alle spelers op in 2 of meerdere teams. **Elk team heeft als doelstelling alle vijandige spelers uit de andere teams uit te schakelen.** Wanneer er enkel nog spelers van eenzelfde team overblijven, zijn zij de winnaar.

CAPTURE THE FLAG

Ook hier verdeel je alle spelers op in 2 of meerdere teams. Elk team heeft zijn **eigen thuisbasis**. In elke thuisbasis is er **een vlag te vinden die door het bijhorende team verdedigd moet worden, terwijl hetzelfde team ook moet proberen de anderen hun vlag(gen) te bemachtigen.** De vijandelijke vlag(gen) moeten veroverd worden en veilig tot in de thuisbasis gebracht worden, maar dit kan alleen als de eigen vlag nog in eigen bezit is! Wordt de speler gedood die net een vijandelijke vlag in zijn bezit heeft dan wordt de vlag daar ter plekke achtergelaten en kan zowel vriend of vijand de vlag naar zijn kamp (terug)brengen.

Een speler die geraakt is moet eerst terug in zijn thuisbasis langsgaan, en eventueel een straf tijd uitzitten, vooraleer hij opnieuw mag deelnemen aan het spel.

GOD SAVE THE QUEEN, OR KILL HER!

Bij dit spel wordt er **één Queen (of King) aangeduid**. Alle andere spelers worden opgedeeld in 2 teams. De **Queen gaat zich verstoppen** ergens op het terrein en doet een **blinddoek** om. Beide teams vertrekken vanuit een ander punt, enkele minuten nadat de Queen is vertrokken. Het **doel van Team 1 is de Queen te zoeken en ze naar een safe zone te begeleiden.** Het **doel van Team 2 is de Queen te zoeken en uit te schakelen.** Beide teams mogen elkaar ook onderling uitschakelen om hun doel te verwezenlijken! Spreek zelf onderling af hoeveel levens de Queen heeft bij het begin van het spel en of je als speler meteen uitgeschakeld bent of een straf tijd in je thuisbasis moet uitzitten.

THE HUNGER GAMES

Voor aanvang van het spel **bereid je alle geweren voor met een verschillend aantal bolletjes.** Sommige geweren kunnen dus volledig aangevuld zijn, andere geweren maar een klein beetje of zijn zelfs nog helemaal leeg. Nadien baken je een **op voorhand afgesproken terrein af en verspreidt een buitenstaander alle geweren zorgvuldig over heel het veld.** Potjes met extra ammunitie kunnen ook verstopt worden.

Alle **spelers starten tegelijk aan hun zoektocht naar een geweer** waarmee ze dan hun Hunger Games avontuur kunnen beginnen. Het lot beslist dus tot welk team je hoort, kan ook onder het 'free for all'-principe, en met hoeveel ammunitie je aan de slag kan gaan. Happy Hunger Games, and may the odds be ever in your favor!

KILL THE CAPTAIN

Alle spelers worden opgedeeld in 2 of meerdere teams. Onderling **kies elk team een kapitein** die kost wat kost beschermd moet worden tegen de andere teams. Een **team verliest onmiddellijk als de kapitein wordt uitgeschakeld!** Spreek zelf onderling af hoeveel levens de kapitein heeft bij het begin van het spel.