

Laser Game : mode d'emploi



Composition du Pack :

- 12 Light Battle bleu
- 12 Light Battle Rouge
- 4 cibles.

Utilisation des Light battle :

1. **Bouton OFF/ON.**

2. **Choix du team et chargeur de vie.**

- A chaque pression brève sur le bouton, la voix indiquera la couleur de l'équipe. Celle-ci sera visible au (6). 4 choix possibles : Bleu – Rouge – Vert – Blanc.
- Une pression continue permettra de remettre le compteur de vie à zéro.

3. **Choix des munitions :**

Single shot : 12 tirs avant de recharger. L'adversaire perd 1 vie par tir.

Laser Gun : 6 tirs avant de recharger. L'adversaire perd 2 vies par tir.

Machine gun : 6 tirs avant de recharger. L'adversaire perd 2 vies par tir.

Plasma Gun : on doit recharger après chaque tir. L'adversaire perd 3 vies par tir.

Attention : après avoir modifié le type de munition, il faut toujours recharger en appuyant sur le chargeur (5).

4. **Compteur de vie.**

3 barres lumineuses permettent de pouvoir visualiser le nombre de vies restantes.

Chaque barre représente 3 vies. Quand il n'en reste plus qu'une, le pistolet émet un son d'avertissement.

Astuce : Quand il ne reste plus qu'une vie, on peut rajouter une vie cachée en appuyant 3 secondes sur le bouton 2. Cela peut se faire 3 x au maximum sur une partie.

5. **Chargeur.**

Chaque fois que le chargeur est vide, il faut exercer une pression sur celui-ci pour le recharger. Idem lorsqu'on décide de changer de munition.

6. **Couleur de l'équipe.**



Fonction anti-triche.

- Pour éviter de tricher, il n'est pas possible de réinitialiser le pistolet en l'activant et en le désactivant.
- Un pistolet sans vie peut recevoir de nouvelles vies grâce à un autre pistolet à la couleur d'une équipe adverse. On a donc toujours besoin de garder un pistolet à la table d'arbitrage.
- Il n'est plus possible de choisir une autre couleur d'équipe une fois que le pistolet a été touché 1 fois.

Activer le pistolet.

Il faut un deuxième pistolet pour activer ou réactiver des vies.

Diriger le pistolet à activer vers un autre light battle et avec ce dernier, appuyer quelques secondes sur le bouton « activation » (2)

Variante du jeu : L'active target

L'active target peut être utilisée comme un drapeau qu'il faut arriver à capturer. Elle peut aussi être une cible placée à différents endroits dans la surface de jeu.

Après activation, la cible s'allume toutes les 30 secondes durant 1 seconde, dans le but de la rendre visible lors d'un jeu dans le noir.

Une fois l'active target touchée, elle reste allumée pendant 7 secondes dans la couleur avec laquelle elle a été touchée. Pendant ce temps-là, personne ne peut plus l'atteindre. Une fois que la cible a perdu 5 vies par couleur d'équipe, elle continue à clignoter rapidement dans cette couleur jusqu'au moment où elle est éteinte. Le nombre de vies perdues par tir dépend bien entendu du type de munition avec laquelle on tire.

