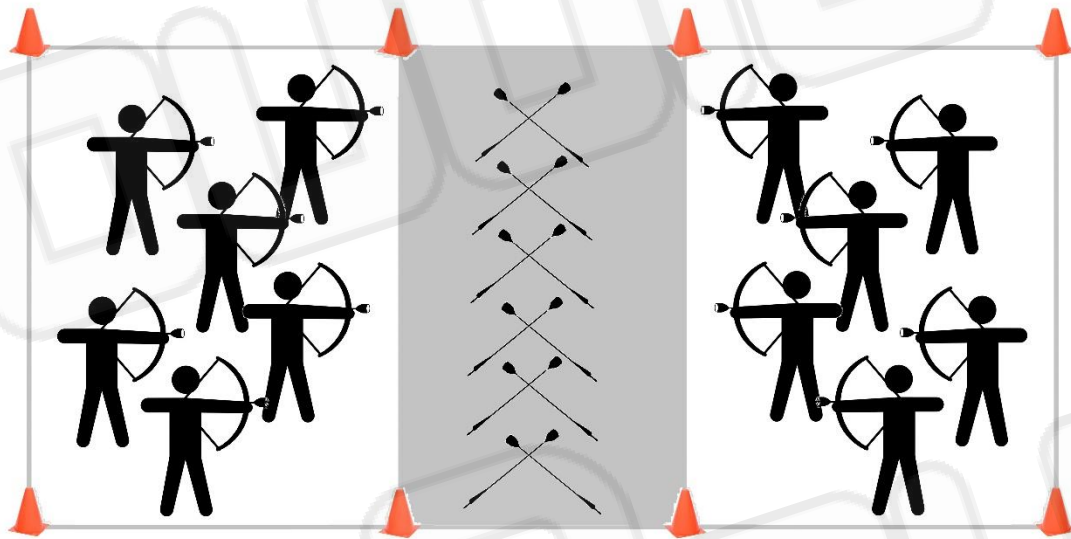


Basisspel



In archery tag nemen 2 teams het tegen elkaar op.
Het speelveld wordt opgedeeld in 3 gebieden:

In de safe zone liggen bij de start van het spel alle pijlen. Een speler mag zich enkel in de safe zone begeven om een pijl op te rapen. Als een speler geraakt wordt in de safe zone telt dit niet.

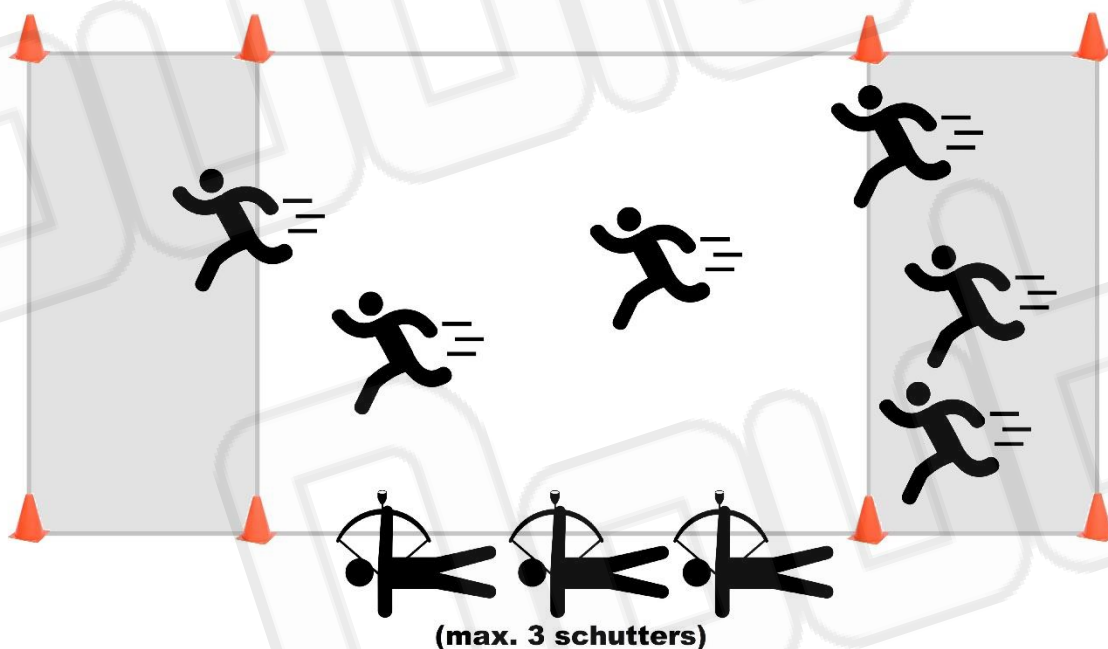
Alle spelers starten aan de achterkant van hun team veld en rennen bij de start van het spel naar de safe zone om pijlen te bemachtigen. Na het oprapen van 1 of 2 pijlen (op voorhand afgesproken) moet een speler zo snel mogelijk terug naar zijn team veld rennen. Als een pijl het speelgebied uit vliegt, moet één van de omstaanders de pijl terug leggen in de safe zone.

Als je 1 of 2 keer geraakt wordt (op voorhand afgesproken) door de tegenstander, dan lig je uit het spel.

Het team waarvan als laatste 1 speler overblijft, is gewonnen.

Tip; Je kan in ieder veld nog extra obstakels plaatsen waar de spelers kunnen achter schuilen

De oversteek (dikke Bertha)

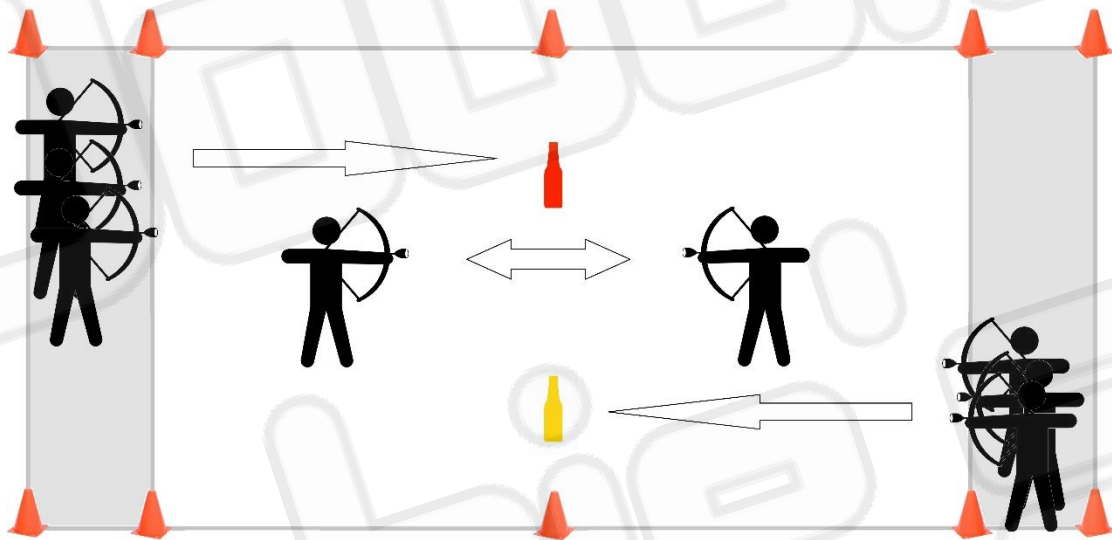


Voor dit spel worden de spelers opgedeeld in 2 groepen: de overlopers en de schutters. De schuttersgroep start met 1 schutter, alle andere spelers zijn overlopers. De overlopers dragen brillen voor hun veiligheid.

Het speelveld wordt opgedeeld in 3 zones: 2 zones zijn veilige zones, hierin mogen de overlopers niet beschoten worden. Tussen deze 2 zones ligt echter het jacht gebied. De overlopers moeten van de ene veilige zone naar de andere veilige zone lopen, zonder geraakt te worden door een schutter in het jachtgebied. Als een overloper geraakt is, wordt deze een schutter. De mensen die geraakt zijn kunnen om de beurt wisselen met de 3 schutters.

De overloper die als laatste overblijft wint het spel.

Crossfire



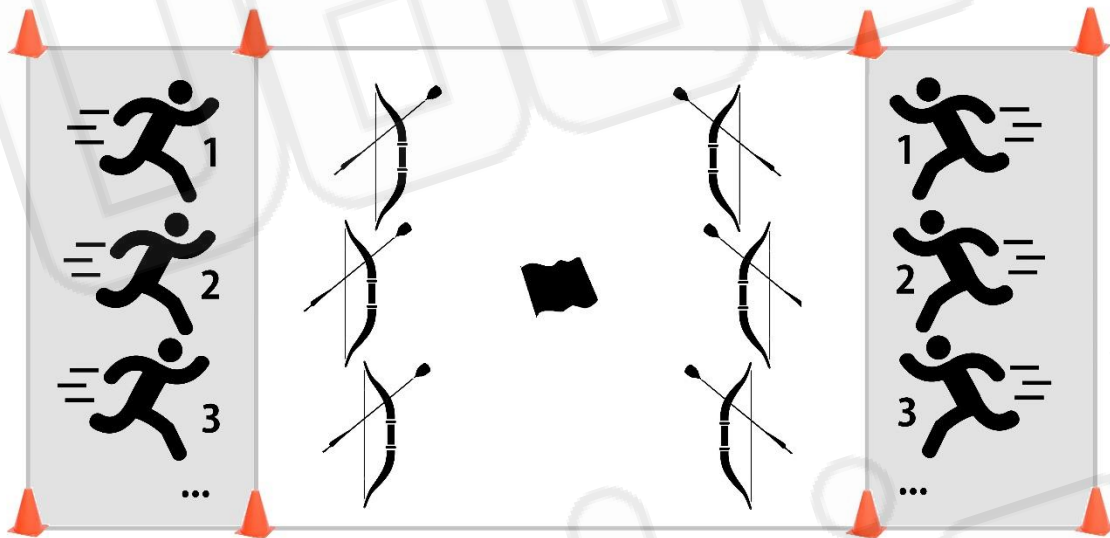
Het pijl en boog spel "Crossfire" speel je in 2 teams. Het speelveld wordt opgedeeld in 2 speelgebieden. Elk team gaat achter zijn speelgebied staan (grijze zone). Op de grens van deze 2 speelgebieden worden 2 flesjes geplaatst (1 voor elk team).

Het doel van het spel is het uitschakelen van de tegenpartij door elke tegenspeler te raken met een pijl. Je kan een speler enkel uitschakelen als de speler zich in zijn (witte) speelgebied bevindt. Je mag enkel op tegenspelers schieten als je in je eigen (witte) speelveld staat. Om in je speelveld te geraken moet je eerst het flesje van je team omver schieten. Iedereen van je ploeg mag constant en samen proberen te mikken op het flesje van je team. Als je het flesje omschiet, zet je eerst het flesje recht (zodat de andere spelers van je ploeg weer op het flesje kunnen mikken) en ga je in het speelveld staan om de tegenspelers in het witte speelveld te proberen raken. Van zodra je geraakt bent, verlaat je het spel.

Je kan een uitgeschakelde speler van jouw team terug in het spel halen door een pijl van de tegenpartij uit de lucht te plukken.

Van zodra er niemand meer overblijft van een team, wint het andere team.

Vlaggenroof



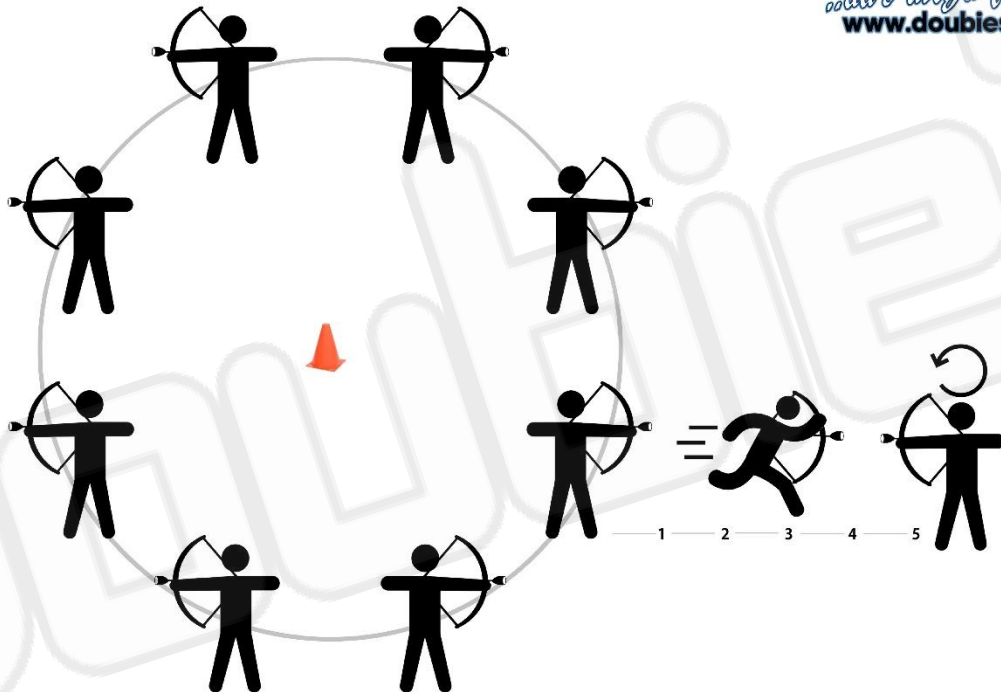
Voor dit spel worden de spelers opgedeeld in 2 groepen. 1 persoon is de spelbegeleider. De 2 groepen geven hun leden allemaal een nummer van 1 tot ... en gaan klaar staan aan de rand van het speelveld (grijze zone) (Dit is het kamp van elke groep).

De spelbegeleider roept een nummer, de 2 spelers die dit nummer hebben, rennen naar het midden (waar pijlen en bogen klaar liggen)

Het doel is dat je snel een pijl en boog neemt (als je dat wil) en daarna de vlag neemt en zo snel mogelijk naar je kamp (grijze zone) brengt zonder geraakt te worden door de tegenpartij. Ben je geraakt, dan ben je af en kan de tegenpartij met de vlag weglopen.

De spelbegeleider kan het spel spannend houden en mag tijdens het spel al extra nummers roepen zodat meerdere spelers de vlag kunnen nemen of de loper van de tegenpartij kunnen uitschakelen. Per keer dat een vlag in het kamp raakt zonder uitgeschakeld te worden, is er een punt verdient voor je ploeg.

The hunger games



In de Hunger games krijgt iedere speler een boog en 2 pijlen. Iedereen moet in een kring staan met hun ruggen naar elkaar gericht. De spelleider of spelers tellen van 1 tot 5 op. Vanaf het moment dat de spelleider begint te tellen mogen alle spelers weglopen. Vanaf de 5de tel mag je beginnen schieten op elkaar.

De regels zijn simpel. Als je geraakt bent, ben je uitgeschakeld. Je moet naar het midden van het speelveld om daar je boog en pijlen neer te leggen. De laatste persoon die overblijft is de winnaar. Je mag verbonden sluiten, maar op het laatste mag er maar 1 persoon overblijven.

Het is belangrijk om elkaars pijlen op te rapen anders val je snel zonder pijlen.