

# ALIEN

---

In einem düsteren Keller werden wir von Alien überrascht! Wir haben eines Ihrer Verstecke entdeckt. Jetzt geht es um Dein Überleben.

## **Das Programm:**

In einem vorgegebenen Parcours müssen wir uns den Weg zum Ausgang freimachen. Wir erledigen unseren Job in der Reihenfolge der Sichtbarkeit der Alien. Die Waffe ist ungeladen auf dem Tisch, daneben liegen zwei vollgeladene Magazine.

Auf Start Befehl nimmst Du ein Magazin zu Dir. Das zweite Magazin schiebst Du in die Waffe und lädst durch. Dann machst Du Dich auf den Weg zum Ausgang und wehrst Dich gegen die Alien. Jeder Alien muss mit mindestens 2 Schuss behandelt werden. Unterwegs ist ein Magazinwechsel notwendig, wobei Du das erste Magazin jederzeit zu Boden fallen kannst. Die Zeit läuft. Mit einem letzten Schuss auf das grüne Ausgangs Schild endet Dein Lauf.

## **Regeln:**

Sicherheit über alles! Wenn Dir etwas unklar ist oder wenn Dich der Parcours verwirrt, dann bleibe einfach stehen mit der Waffe Richtung Schiesswand. Der Leiter wird dich instruieren, was zu tun ist.

Bei Ladestörungen der Waffe stoppe und warte auf Instruktionen. Du darfst den Parcours später wiederholen.

Es gilt die 180 Grad Regel. Wer diese Regel missachtet muss für den Abend ausscheiden.

## **Bewertung:**

Gesamtzeit in Sekunden. Start mit „Bip“, „Ende“ mit einem Schuss auf das grüne Ausgangschild.

- Jeweils 2 Treffer in den Kopf oder in das Bild der Alien geben keinen Zeitzuschlag.
- Treffer ausserhalb der Figur auf dem Papier geben 1 Sekunde Zuschlag
- Fehlende Treffer geben jeweils 3 Sekunden Zuschlag

***Mögt Ihr den Kampf gegen die Alien gewinnen und sei die  
Macht mit Euch***