

Edderkopp bingo

Lagskyting: 2 mot 2

1. Vent til henting av piler og gå fram for å se på blinken.
2. Hvert lag merker fire tall de skal treffe – ingen dobbelt valg! Andre skyttere kan ikke velge samme tall.
3. Alle skyter tre piler per omgang, som vanlig. Skyttere fra ett lag skyter etter hverandre.
4. Når et lag treffer en av tallene sine blir det krysset av på blinken.
5. Første lag som treffer alle tallene sine vinner runden.
6. Sett på en ny blink når det er mindre enn 9 ledige tall.

Det brukes vanlige skiveskyting regler å dømme om treff / ikke treff (er streken brutt?)

De første som treffer alle tallene vinner runden og får 6 poeng.

Det andre laget får så mange poeng som treff de hadde tilsammen i runden.



**LILLEHAMMER
BUESKYTTERKLUBB**

Senke Slagskip

Lagskyting: 2 mot 2

1. Hvert lag plasserer to skip av størrelse 2 og 3 på hver sin side av spillbrettet. Grupper som gjenbraker blinker skal velge annen farge til å tegne skipet.
2. Hver skytter får tre piler per omgang. Skyttere i samme lag skyter etter hverandre.

	1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8		
A																			A
B																			B
C																			C
D																			D
E																			E
F																			F
G																			G
H																			H
I																			I
J																			J

Det brukes vanlige skiveskyting regler å dømme om treff / ikke treff (er streken brutt?)

Vinnerlaget får 7 poeng per skytter

Hver skytter fra andre laget får så mange poeng som treff de hadde tilsammen i runden.



**LILLEHAMMER
BUESKYTTERKLUBB**

Tombola

Ett treff på en av målene på blinken byttes mot ett poeng og en premie.

Obs! Bare en tombola premie per skytter

Lykke til!



**LILLEHAMMER
BUESKYTTERKLUBB**

Ring skyting

Prøv å treffe inn i de ringene på blinken.

Ta tre skudd og summer opp poengverdiene som står på ringene.

Poengsummen noteres på det store scorekortet.



**LILLEHAMMER
BUESKYTTERKLUBB**

Piñata

Dette er ett eksperiment!

Det kan være lurt å ikke bruke favorittpilene...



**LILLEHAMMER
BUESKYTTERKLUBB**

Bilde Skyting

4 skyttere

Prøv å treffe så godt du kan

Gull	10 poeng
Rødt	8 poeng
Blå	6 poeng
Svart	4 poeng
Hvit	2 poeng

Det skytes tre ganger tre piler

1. plass	5 poeng
2. plass	3 poeng
3. plass	2 poeng
4. plass	1 poeng



**LILLEHAMMER
BUESKYTTERKLUBB**

Lucky Dip

1. Det skytes tre omganger med tre piler
2. Hver omgang drar dere en Lucky Dip Action Card som brukes til scoring
3. Skytter med fleste poeng etter 9 piler vinner runden

1. plass	5 poeng
2. plass	3 poeng
3. plass	2 poeng
4. plass	1 poeng

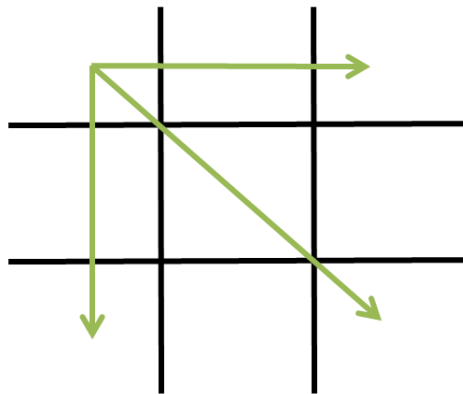


**LILLEHAMMER
BUESKYTTERKLUBB**

Tic Tac Toe

Lagskyting 2 mot 2

Det skytes etter vanlige Tic Tac Toe regler



1. Laget med den svakeste bue begynner. Hvis buene er like tunge, begynner skytteren som har stått opp tidligst i dag.
2. Lagene skyter en pil om gangen.
3. Piler som treffer blir stående til slutten av runden.
4. Bare første treff i kvadratene telles. Hvis det står flere enn ett pil i en av kvadratene dras ut alle piler unntatt første pilen.

1. plass 5 poeng
2. plass 3 poeng



**LILLEHAMMER
BUESKYTTERKLUBB**