

## **Scenariusze:**

Poniżej prezentujemy typowe scenariusze, jakie rozgrywamy na naszym polu. Stanowią one jedynie przykład i są zazwyczaj zmieniane i urozmaicane. Wyłącznie od graczy zależy, na jakich zasadach odbywa się gra. Pracownicy firmy służą jedynie radą i swym doświadczeniem.

## **STANDARDOWE SCENARIUSZE GIER PAINTBALLOWYCH**

### **Zdobywanie flagi przeciwnika**

**KLASYKA.** To pierwszy i na pewno najpopularniejszy scenariusz gry leśnej. Zdecydowana większość gier leśnych (scenariuszy) to modyfikacje i rozwinięcia tej właśnie gry. W grze udział biorą 2 zespoły (liczba graczy dowolna, choć im więcej tym lepiej). Każdy zespół ma swoją flagę (bazę). Wszyscy uczestnicy powinni zaczynać grę w tym samym czasie (na umówiony wcześniej znak) w swoich bazach. Zawodnicy trafieni kończą grę i schodzą z terenu walki. Jeżeli podczas trafienia zawodnik niósł flagę, musi ją zostawić w miejscu, w którym został wyeliminowany (w miejscu widocznym, a nie metr pod ziemią). Zawodnik wyeliminowany, czyli trafiony kulką, nie ma prawa głosu - nie może podpowiadać, zdradzać pozycji przeciwnika ani słownie ani gestykulując. Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie flagę przeciwnika i doniesie ją do swojej bazy.

### **Blackjack**

Standardowa gra w zdobywanie flagi przeciwnika (patrz wyżej), jednak uczestnicy mają do dyspozycji 21 kulek każdy na całą grę. Jest to doskonały sposób na połączenie w jednej grze markerów zaawansowanych technologicznie z prostymi. Do standardowych zasad gry w zdobywanie flagi należy dorzucić tylko to, że zawodnicy nie mogą przekazywać sobie kulek (dzielić się) i zawodnik, który wystrzela wszystkie swoje kulki kończy grę. Limit 21 kulek można oczywiście zamienić na 50, 150, 200, czy ile dusza zapagnie. Jednak, czym więcej kulek będziemy mieli do dyspozycji tym bardziej gra będzie traciła swój sens.

### **Eksterminacja**

Kilka drużyn na ograniczonym terenie; gra na wybiecie. W grze bierze udział kilka (ok. 4-6) pięcioosobowych drużyn. Gra polega na zdobywaniu punktów. Punkty przyznaje się za wyeliminowanie zawodników z drużyn przeciwnych. Czas ok.30-45 min. Aby ułatwić liczenie punktów każda drużyna może grać w towarzystwie sędziego. Przepisy są podobne jak w przypadku innych gier: gra zaczyna się po sygnale startu; trafiony schodzi z pola gry; zakaz komunikowania się po trafieniu. Nie ma punktów za członków drużyny, którzy dotrwali do końca. Wygrywa drużyna z największą ilością punktów.

### **Obrona Częstochowy**

Dobre ćwiczenie jak bronić lub atakować pozycje flagowe. Dwie drużyny: atakujący i broniący. obrońca wybiera teren, na którym będzie się bronić i oznacza go (nie wolno obrońcom wychodzić poza wybrany teren). Czas, w zależności od ilości graczy, rodzaju i rozmiaru terenu. Atakujący wygrywa zdobywając flagę (wystarczy ją podjąć), obrońcy powstrzymują atak.

### **Połowanie na Czerwony Październik**

Jeden na wszystkich, wszyscy na jednego. W grze udział biorą: zając i myśliwi. Jeżeli ktoś podejmie się już być zwierzyną to na pewno nie bez (choćby pozornego) wyrównania szans. Dlatego króliczek dostaje nieograniczoną ilością kulek (ile uniesie) Reszta graczy "myśliwych" ma limit 20 kulek. Zasady podobne jak w innych grach, zawodnik któremu skończą się kulki oraz trafiony schodzi z gry Zabawa polecana na koniec dnia, kiedy graczom zostaje już niewiele kulek.

## **Zwiad**

Mało liczne drużyny. Każda musi się odnotować w punktach kontrolnych. W grze bierze udział kilka 5 osobowych zespołów. Punkty kontrolne są dobrze oznakowane i porozrzucane na polu. W każdym punkcie kontrolnym znajduje się pisak (każdy w innym kolorze). Gracze mają przymocowane (trwale - nie wolno odczepiać) do nadgarstka, bluzy kartki na których odnotowują pisakami obecność w punktach kontrolnych. Gra jest punktowana: 1 pkt. za każdy kolor na kartce gracza, 5 pkt. jeżeli kartki całej drużyny są podpisane co najmniej dwoma kolorami (dwa punkty kontrolne), 5 pkt. za każdy kolejny (powyżej dwóch) kolor na kartkach całej drużyny, 2 pkt. za każdy kompletny (wszystkie kolory) karnecek poszczególnych graczy.

## **Koktajl Molotowa**

Nieźle podsumowanie dnia. Gra, w której nie ma ani wygranych ani pokonanych. Kilka (ew. kilkanaście) drużyn trzy osobowych. Każda "trójka" gra z każdą, co przypomina trochę "Eliminację". Zdjęty schodzi do punktu kontrolnego. Kiedy w punkcie kontrolnym zbierze się kworum (trzech graczy) powstaje nowa drużyna i włącza się do gry. I tak przez około 30 min.

## **Jeńcy**

Bardzo ciekawa alternatywa do zwykłego wybijania przeciwników. W grze udział biorą dwie drużyny. Zadaniem każdej z drużyn jest wzięcie do niewoli 4 jeńców i doprowadzenie ich do swojej bazy. Jeńcem zostaje osoba, która jest trafiona w rękę albo nogi. Trafienie w korpus lub głowę traktowane jest jako wyeliminowanie. Statut jeńca jest ściśle określony. Zawodnik, który zostaje jeńcem musi usiąść na ziemi i trzymać się jedną ręką za głowę. Nie może się poruszać, ani strzelać. Jeżeli dotknie go atakujący to musi podążyć za nim do bazy przeciwnika. Zawodnik eskortowany musi mieć rękę na głowie, aby się odróżniał od osoby eskortującej go. Jeńca może zostać oswobodzony w dwojaki sposób: przez wyeliminowanie eskorty i dotknięcie przez swojego gracza lub przez odbicie go z bazy przeciwnika (również dotknięcie przez swojego gracza). Gra kończy się gdy jedna z drużyn pochwyci 4 jeńców i odprowadzi do swojej bazy.

## **Akcja ratunkowa**

Prosta gra polegająca na odbiciu zakładnika. W grze biorą udział dwie drużyny. Terrorysty porywają zakładnika, druga drużyna (antyterrorysty) odbija zakładnika (nie tkniętego). Gra na czas ok. 10 min. Jeżeli drużyna ratunkowa nie zdąży odbić zakładnika to przegrywa. Zakładnik nie może poruszać się aż nie zostanie dotknięty przez "swojego" gracza. Do tego czasu nie wolno terrorystom strzelać do zakładnika. Zakładnik jest uratowany, jeżeli nie tknięty powróci do swojej bazy.

## **Ochrona Prezydenta**

Jeden graczy odkłada marker (prezydent). Pozostali gracze dzielą się na ochroniarzy i terrorystów. Ochrona powinna być liczniejsza. Misja ochroniarzy polega na bezpiecznym przeprowadzeniu prezydenta przez pole określoną wcześniej tras (wariant 1), lub z określonego punktu do drugiego (wariant 2). Misja terrorystów - wyeliminować prezydenta bez względu na straty własne.

