

SCENARIUSZE

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. Jeśli 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 "zabity", 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.

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 oraz używać różnych kolorów kulek (w praktyce trudne do wykonania). Przepisy są podobne jak w przypadku innych gier: gra zaczyna się po sygnale startu; trafiony -> out; zakaz komunikowania się po trafieniu. Nie ma punktów za członków drużyny, którzy dotrwali do końca. Wygrywa drużyna z największą ilością punktów.

OBRONA

Dobre ćwiczenie jak bronić lub atakować pozycje flagowe lub po prostu "walenie bez gry wstępnej (czytaj - strzelanie bez podchodów)".

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 powstrzymując atak.

POLOWANIE NA CZERWONY PAŹDZIERNIK

Jeden na wszystkich, wszyscy na jednego. W grze udział biorą: zając i myśliwi. Jeśli ktoś podejmie się już być zwierzyną to na pewno nie bez (choćby pozornego) wyrównania szans. Dlatego króliczek dostaje porządny półautomat z nieograniczoną ilością kulek (ile uniesie) + tarcza (np. z blaszanej pokrywy od śmietnika). Reszta graczy "myśliwych" ma limit 20 kulek. Wygrana: z punktu widzenia ofiary - przeżycie, z punktu widzenia oprawców - ucieczka. Zasady podobne jak w innych grach + myśliwy któremu skończą się kulki wypada z gry oraz trafienie w tarczę nie jest liczone. Zabawa polecana na koniec dnia kiedy graczom zostaje już niewiele kulek.

ZWIAD

Mało liczne drużyny. Każda musi się odnotować w punktach kontrolnych, problem w tym, że w tych samych.

Kilka 5 osobowych zespołów. Punkty kontrolne (tyle ile drużyn) 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 lub do giwery kartki na których odnotowują pisakami obecność w punktach kontrolnych. Gra jest punktowana: 1 pkt. za każdy kolor na kartce gracza, 5 pkt. jeśli 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) karnecik poszczególnych graczy.

KOKTAJL MOŁOTOWA

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.

JENICY

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 ręce 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. Jeniec 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.

Dwie drużyny. Jedna zła (terroryści) porywa zakładnika, druga dobra (anty terroryści) odbija zakładnika (nie tkniętego). Gra na czas ok. 10 min. Jeżeli drużyna ratunkowa nie zdąży odbić biedaka (wynudzi się potwornie) 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

Scenariusz stary jak świat (no może jak paintball). Jedna osoba musi poświęcić się i odłożyć pistolet (prezydent). Pozostali gracze dzielą się na ochroniarzy i terrorystów. Ochrona powinna być liczniejsza. Misja ochroniarzy polega na bezpiecznym przeprowadzeniu prezydenta przez pole określoną wcześniej trasą (wariant 1), lub z określonego punktu do drugiego (wariant 2). Misja terrorystów - sprzątnąć prezydenta bez względu na straty własne.

Opisane wyżej scenariusze zostały zaczerpnięte ze "Special Paintball Leisure Activity Time" by Durty Dan, książki "Podręcznik Paintballu. Strategia i taktyka" Bill Barnes, Peter Wrenn oraz www.paintball.info.pl.