

"Уничтожение противника"

(«Стенка на стенку»)

Необходимо уничтожить команду противника. У всех одна жизнь. Время пейнтбольного сценария: 5-10 мин.

"Захват флага"

Необходимо захватить флаг, который обычно равноудален от обеих команд и отнести его на свою базу. У всех одна жизнь. Время пейнтбольного сценария: 5-10 мин.

Правила: Все организаторы игр имеют свои правила. Когда Вы приезжаете на игровое поле, эти правила объясняются Вам во время инструктажа. Это время перед играми, когда организаторы объясняют правила игры, безопасности и отвечают на вопросы.

Правила немного отличаются в каждом отдельном месте, поэтому слушайте внимательно и не стесняйтесь задавать вопросы о том, что Вы не поняли. Правила игры говорят, как Вам играть. Например, всегда есть правила касающиеся флага. Тот, кто несет флаг, обычно всегда должен нести его так, чтобы он был виден. Если носитель флага выбит, любой другой игрок из его команды может взять у него флаг и попробовать донести его до базы (правило "живого флага"). Иногда носитель флага, когда он выбит, должен отнести флаг назад, и так до тех пор, пока флаг не будет доставлен на свою базу без поражения игрока (правило "мертвого флага").

Захватывающим моментом игры является поражение Вашего противника. Если Вы поставили пятно на противника, то игрок должен покинуть игру (это очко в вашу личную копилку!). Определение, что считать поражением так же требует нескольких правил. Почти везде игрок считается пораженным, когда пятно краски на нем размером не менее 5 рублевой монеты. Если шарик отскакивает от игрока, игрок продолжает игру. Если шарик разбивается обо что-то рядом, то это называется сплэттер. Сплэттер в большинстве случаев не является поражением, если он не превышает размера 5 рублевой монеты.

Тактика: При игре с небольшим количеством участников, скажем десяти, основной стратегией является послать всех игроков в наступление, не оставив никого в обороне.

Оставить защиту, значит ослабить атакующую команду на значительный процент. Оставляя одного человека в обороне, вы тем самым ослабляете свое наступление на 10%. Возможно, что другая команда захватит Вашу базу флага в то же время, когда Ваша команда достигнет их базы. В этом случае Вы можете изменить свой игровой план в соответствии с тем, сколько игроков осталось в Вашей команде после захвата флага противника. С большей командой Вы можете послать одного, двух или более игроков в оборону.

Пейнтбол живая и зрелищная игра, Вы не можете предсказать, как будет играть каждая игра. Игроки каждой команды обычно формируют группы (отделения). Кто-то играет в одиночку. Каждая команда в целом, имеет общий игровой план и каждое отделение посылается в определенную зону (часть поля) с заданием активно атаковать (наступать) или как блокирующая группа.

"Штурм"

Одна команда закрепляется в укреплениях. Вторая команда должна штурмом взять укрепления, уничтожив всех защитников за 4 минуты. У всех одна жизнь. После проведения сценария команды меняются местами. Выигрывает команда, которая потратит на штурм меньше времени. Время пейнтбольного сценария: 4 мин.

"Снятие скальпа"

Обе команды должны найти Барона, подстрелить его, снять с него маску барона и отнести ее в условное место. Барон вооружен и прячется где-то на территории площадки. Когда в него попадают, он начинает громко считать до 10, после чего регенерируется и продолжает игру. Снять маску с Барона надо пока он не досчитал до 10, иначе он вас подстрелит! Побеждает команда, игрок которой принесет маску Барона в условное место. Играем с регенерацией. Время пейнтбольного сценария: 20-30 мин.

"Охрана президента"

Задача: вывести президента из Форта и провести в условное место. Охрана президента регенерируется на своей базе. Террористы регенерируются на своей базе. Каким путем будут проводить президента террористам не известно. Известно лишь, куда его надо провести. Время пейнтбольного сценария: 20 минут.

"Дуэль"

Дуэлянты по команды разбегаются от центра площадки в разные стороны и по следующей команде начинают охоту друг за другом. Побеждает тот, кто останется на поле последним выжившим. У всех одна жизнь. Обычно этот сценарий используется как капитанский конкурс. Время пейнтбольного сценария: 5-10 мин.

"АТАКА И ОБОРОНА"

Это разновидность "Захвата флага", в которой есть только один флаг на одной базе флага, защищаемой одной командой. Другая команда не имеет базы флага и флага, который нужно защищать. Они просто атакуют. Атакующая команда побеждает, если они смогли захватить флаг и отнести его на определенную дистанцию от базы флага. Правила игры будут такие же, как в "захвате флага". Рекомендуемое игровое время: менее 10 игроков-10 минут, от 10 до 40 игроков - 20 минут. Большие группы могут играть до 35 минут.

Тактика: Здесь атакующая команда хочет "прихлопнуть" настолько много защитников, насколько возможно. Окружение базы флага обычно является хорошей тактикой. По некоторым правилам защитники могут выходить со своей базы флага, что делает игру более интересной.

"ЕДИНИЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ"

Эта разновидность "Десятка" не позволяет игрокам иметь магазины для шариков (фидеры). Каждый шарик должен заряжаться отдельно. Количество шариков может быть как ограниченным, до 10-20 штук, так и неограниченным. Рекомендуемое время: 20 минут при 40 игроках, 35 минут, если их больше 40.

Тактика: Чтобы хорошо играть эту игру, нужно иметь возможность быстро и легко доставать шарики. Держа их в кармане следите за тем, чтобы они не разбились, когда Вы ползете, прыгаете или ударяетесь о временное укрытие. Держите три или четыре шарика в руке. Хорошее знание Вашего оружия - отличное подспорье, независимо от того используете ли Вы полуавтомат или помпу. Считайте каждый выстрел. Цельтесь! Когда Вы играете в другие игры, обычно целятся далеко не всегда.

"ПЛЕННЫЕ"

Игроки должны спасти захваченных товарищей. Количество команд-2. Необходима зона каждой команды для начала игры и зона для пленных около зоны начала игры каждой команды. Время - до 30 мин.

Правила1. Если игрок поражен, он идет в зону пленных команды соперника (например: игрок синих идет в зону пленных рядом с базой красных).

2. Пораженный игрок должен оставаться в зоне пленных до тех пор, пока один из игроков его команды не коснется его.

3. После того как пленный осален игроком своей команды он может вернуться в игру.

4. Каждый игрок, находящийся в зоне пленных, должен быть осален, чтобы считаться свободным.

5. Команды могут оставлять позади своих игроков, чтобы охранять зону пленных.

6. Все игроки начинают игру от своих баз и не могут покинуть ее до начала игры.

7. Пораженные игроки не могут ни словом ни жестом указывать направление или месторасположение игроков команды соперника.

Возможны 2 варианта победы в этой игре.

1 вариант - все игроки команды соперника находятся в вашей зоне пленных.

2 вариант - большая часть игроков соперника находится в вашей зоне пленных после окончания времени игры.

Тактика: Самая лучшая тактика: поразить-убегать. Когда вы немного постреляли лучше убежать. Охрана должна быть размещена в вашей зоне пленных, она должна предотвратить возможность осаливания пленных. Если соперник недалеко от пленного, вы должны быть готовы поразить пленного, если он входит в игру. Когда осалили пленного будьте готовы, что он также может осалить своих товарищей, чтобы они снова вошли в игру.

Пленные, - будьте готовы сразу вступить в игру, после того как вас осалили.

"ДЕСЯТОК"

Эта игра может играть в любом варианте. Обычно играется в количестве игроков в каждой команде не более 10-ти. Каждый игрок имеет только десять выстрелов. В некоторых случаях правила позволяют вам подбирать целые шарики с земли и стрелять ими. Эта игра называется дюжина (12 выстрелов). Победителем считается команда, у

которой к концу игры осталось наибольшее количество игроков. Игра продолжается обычно от трех до пяти минут.