

Druhy paintballových her

Dobývání Území / Zajmutí Vlajky

Dobývat se může objekt nebo území. V Dobývaném prostoru se vyvěsí vlajka. Hráči se rozdělí na obránce a dobyvatele. Cílem dobyvatelů je obsadit území/základnu - zajmout vlajku. Hra má časový limit 10-40min. Hra končí dobytím pevnosti, nebo vypršením limitu. Druhá varianta hry: každý tým má svou základnu a vlajku. Vyhrává ten, kterému se jako prvnímu podaří ukořistit protivníkovu vlajku a donést ji na svou základnu.

Zastřel Velitele

Každé družstvo začíná na své základně. Kapitán (nebo jen jeho zbraň) je uvázan k pevnému objektu (třeba strom). Týmy se snaží vyřadit kapitána z protivníkovu týmu. Vítězí tým jemuž se to prvnímu podaří. Kapitán se nesmí odvázat, pokud má přivázanou zbraň, může ji opustit, ale nesmí použít jinou.

Osvobození Rukojmí

Jeden tým - teroristé drží na určeném místě rukojmí. Druhý tým se ho snaží osvobodit a dostat do bezpečí, aniž by ho kdokoli zasáhl. Rukojmí nesmí utíkat teroristům bez doprovodu osvoboditelů. Teroristé nesmí rukojmí střelit, pokud není na útěku.

Hon na Zajíce

1-3 hráči utíkají a ostatní se snaží je "ulovit". Zajíc může být ozbrojen a může mít více životů. Hra má předem určené herní území a časový limit. Hra končí vítězstvím zajíce, pokud není zasažen v časovém limitu, v opačném případě vítězí lovci.

Lovci a Trofeje

Hráči se rozptýlí v herním prostoru, každý má na sobě několik trofejí (třeba pásky na ruce). Hraje každý za sebe a cílem je získat co nejvíce trofejí. Zasažený hráč musí zůstat stanovenou dobu nehybně ležet a ostatní tak mají možnost získat jeho trofej. Po zásahu může být hráči odebrána jen jedna trofej, ale nemusí ji získat jen střelec, ale i ten, kdo je rychlejší. Po vypršení určeného času se hráč vrací do hry. Vítězí hráč s nejvyšším počtem trofejí.

Ochranka VIP

Je určena jedna VIP osoba, která se musí bezpečně dopravit z jednoho určeného místa na druhé. Střeží ji ochranka - jeden tým. Na cestě jsou připraveni atentátníci - druhý tým, kteří se snaží zasáhnout VIP

Záchrana Rukojmí

Jeden tým musí druhému sebrat rukojmí a vrátit ho zpět bez zranění.

Týmy: zachránci, teroristé

Vybavení: Teroristé si vyberou jednoho ze zachránců, který bude dělat rukojmí. Jsou vyznačena dvě místa na držení rukojmí. Poloha jednoho místa je prozrazena zachráncům. Teroristé nevědí které. Určete místo, kde zachránci musí dovést rukojmí a tak vyhrát hru. To se bude jmenovat Útočiště, teroristé budou vědět, kde se nachází.

Časový limit: doporučený časový limit je 30 minut.

Pravidla:

Teroristé mají pět minut na to, aby odvedli rukojmí na jedno ze dvou míst k tomu určených.

Hra začíná zazněním zvukového signálu.

Teroristé nemohou přemístit rukojmí z vyznačené oblasti,

Rukojmí se nemůže pokusit o útěk.

Jestliže je rukojmí zasaženo, tým, který ho má v držení, ho ztrácí.

Rukojmí musí doprovázet minimálně jeden zachránce, když se vrací do útočiště.

Jestliže rukojmí zůstane z libovolného důvodu samo, musí zůstat na místě do příchodu dalších zachránců. Může volat o pomoc.

Zasažený hráč je venku ze hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku.

Vítězství: Teroristé - zastavení zachránců a zabránění dosažení útočiště.

Zachránci - zachránit rukojmí a dovést ho do útočiště.

Taktická výhoda: Je velký rozdíl mezi záchranou vlajky a živého rukojmí. Vlajka nemluví, nechce se zastavit a odpočívat, neschovává se za Tebe. Musíte chránit rukojmí za každou cenu. Když je u druhého týmu musíte být velice opatrní, jestliže ho zasáhnete, ztrácíte hru. Hráči mohou stát u rukojmí velice blízko, protože soupeři pravděpodobně nebudou riskovat zastřelí rukojmí.

Zastřel Velitele

Týmy se snaží vyřadit kapitána z protivníkového týmu.

Týmy: 2

Vybavení: dvě základny, jeden člen týmu je označen jako Kapitán. Kapitán je přivázán 6 m provazem k nepohyblivému objektu (např. stromu). Pro zpestření hry: Kapitán není uvázan, jeho zbraň však ano. Dalším zpestřením může být limit 20 kuliček pro všechny hráče, kromě Kapitána.

Časový limit: 30 minut.

Pravidla:

Kapitán se nemůže odvázat.

Všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu.

Ve variantě s uvázanou zbraní: Kapitán smí opustit svou zbraň, nesmí však použít žádnou jinou.

Ve variantě s omezeným střelivem nesmějí hráči sdílet kuličky.

Vítězství: Vyřazení Kapitána protihráčů ze hry.

Taktická výhoda: Přidělte přiměřený počet hráčů na ochranu kapitána u vlajkové základny. Ve variantě s uvázanou zbraní musí být tato skupina s kapitánem neustále. Jiná taktika je vyčlenit na obranu kapitána celý tým, neútočit, zaujmout obranné postavení a vyčkávat. Nezáleží na tom, jak dlouho to bude trvat, čkejte dokud se neobjeví. Možná.

Zrádce

Musíte vyrazit a zničit nepřátelského vůdce. Ale buďte na pozoru, jeden z Vašich je zrádce.

Týmy: 2 týmy

Vybavení: Dvě vlajkové základny jako startovací stanoviště, z balíčku karet se vyberou dva krále a dva kluci potom se doplní o další libovolné karty, aby počet hráčů souhlasil s celkovým počtem karet, z karet se vytvoří dva balíčky, každý s jedním králem a klukem, potom z každého balíčku tahá karty jeden tým.

Časový limit: Doporučený časový limit je 30-45 minut.

Pravidla:

Pouze hráči, kteří si vytáhli krále, odkryjí karty, jsou to vůdci týmů.

Hráči, kteří si vytáhli kluka jsou zrádci, ti neodhalují svou identitu.

Vůdci budou označeni dvěma pásky přes paži.

Zrádci se mohou obrátit proti svému týmu kdykoliv to uznají za vhodné

Všichni hráči začínají hru na své vlajkové základně.

Hráči, kteří jsou zasaženi jsou venku ze hry do okamžiku, kdy dosáhnou hranice.

Hráči zasažení na hranici jsou venku ze hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku.

Vítězství: Zničit vůdce nepřátelského týmu, (jestliže zrádce zničí vůdce svého týmu, vyhrává tým protivníka)

Taktická výhoda: Jako vůdce musíš držet všechny své bojovníky před sebou. Nikomu nevěř. Držte před sebou, drž je v dohledu! Potom bude těžké, aby se zrádce otočil proti Tobě. Jako zrádce musíš vyčkat až opadne vůdcova ostražitost, potom udeř! Nikdo by tě neměl odhalit před vyřazením vůdce.

Zajmout vlajku - Capture the flag

Týmy: 2

Vybavení: dvě základny, dvě vlajky zavěšené viditelně u základen.

Časový limit: 30 minut.

Pravidla:

Všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Jestliže je hráč zasažen ve chvíli kdy nese vlajku, musí ji upustit na zem tam kde byl zasažen, nebo ji pověsit na nejbližší objekt (ne na dalšího hráče).

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu.

Nesená vlajka musí zůstat neustále viditelná a musí být držena v ruce, přes ruku nebo okolo krku.

Vítězství: Získání nepřátelské vlajky a její doručení na mateřskou základnu.

Taktická výhoda: Základní myšlenka je ukořistit nepřátelskou vlajku. Jestliže se chcete vyhnout promíchání s nepřátelským týmem, snažte se o to. Jakmile ji máte, zanechte dvojici svých hráčů před nepřátelskou základnou pro případ, že se budou vracet s vaší vlajkou. Není nutné nechávat půlku týmu na obranu vlastní vlajky. Stačí dvojice hráčů, protože cílem není zastavit protivníka a zabránit mu v získání vaší vlajky, cílem je zpomalit jeho postup a získat čas pro své útočníky. Mimo to, čím více útočnicků máte, tím snadněji ukořistíte protivníkovu vlajku vy. Útočníci by měly zůstat ve větších skupinách, jestliže se rozdělíte na malé skupiny a narazíte na silnějšího protivníka budete poraženi. V množství je síla.

Souboj

Dva hráči si vyjasňují otázku cti. Hra dobrá při nerozhodném výsledku, nebo pro volnou chvíli, když jste vyřazeni na počátku hry.

Týmy: dva hráči jako protivníci, jeden jako rozhodčí.

Vybavení: volný prostor, takový, aby každý z obou hráčů mohl udělat deset kroků.

Časový limit: 30 minut.

Pravidla:

Hráči se k sobě postaví zády, rozhodčí stojí tři metry stranou.

Každý hráč je vyzbrojen zbraní. Každá zbraň je nabitá pouze jednou kulkou a je připravena k výstřelu.

Rozhodčí řekne: "Toto je pánové záležitost cti. Na můj pokyn uděláte deset kroků, potom se otočíte a vystřelíte. Jestliže se někdo otočí dříve, než napočítám do deseti, bude mou politováníhodnou povinností ho zastřelit" (nebo něco podobného).

Protivníci pak dělají kroky podle rozhodčího počítání. Jakmile zazní deset, otočí se a střílí.

Hráči nesmějí ukročit nebo zalehnout, mohou však pokleknout, pokud chtějí. Nepřidávat další pravidla.

Vítězství: Nezasažený hráč vyhrává.

Taktická výhoda: Nejlépe je dát si na čas. Osoba, která vystřelí první obvykle nevyhrává. Držte zbraň dole a nezvedejte ji dokud nestojíte tváří k cíli, pak ji zvedněte. Jestliže zvednete zbraň dříve, než se otočíte, hýbete zbraní horizontálně a zabýváte se něčím, co je v podstatě vertikální cíl.

Recon

Malé týmy musejí projít několika kontrolními stanovišti. Problém je, že všechny týmy musí projít stejnými. Je to výborná varianta pro noční hru.

Týmy: několik pětičlenných týmů

Vybavení: kontrolní stanoviště (pro každý tým jedno), jsou rozmístěna po celém hřišti a jasně označena praporkem (nebo něčím podobným), každé stanoviště má také tužku připevněnou na provázku, každé jinou barvu. Každý hráč má hrací kartu připevněnou na zápěstí (gumičkou). každý tým začíná hru nedaleko kontrolního stanoviště.

Časový limit: doporučený časový limit je 20 minut.

Pravidla:

Hráči musí označit svou kartu barvami tužek na jednotlivých kontrolních stanovištích.

Každý člen týmu, by se měl pokusit o označení své karty, ačkoliv to není povinné. Body zasažených hráčů se do celkového skóre týmu nezapočítávají.

Týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici soupeře.

Počítání bodů:

1 bod za každou barvu na kartě hráče,

5 bonusových bodů jestliže každá karta hráčů z jednoho týmu má nejméně dvě barvy,

5 bonusových bodů za každou další barvu, jestli jsou všechny karty týmu označeny,

2 bonusové body pro každého člena týmu, který má na kartě všechny barvy.

Vítězství: Tým s největším počtem bodů.

Taktická výhoda: Jestliže jste se rozhodly sbírat body, utvořte kruhovou obranu okolo kontrolního stanoviště. Měli byste být otočeni tváří směrem ven. Každý hráč jde jednotlivě a označí svou kartu, jestliže budete napadeni nebudete tedy zaskočeni jako houf u kontrolního stanoviště. Je to výborný scénář pro noční hru.

Paint Burner

Tato hra je výborná na závěr dne. Dobře se odreaguješ a nezáleží na tom, jestli vyhraješ či ne.

Týmy: několik trojčlenných týmů

Vybavení: sestavte maximální počet týmů, vyřazení hráči budou čekat na určeném místě, tak dlouho, dokud se jich nesejde dost na nový tým. Týmy začínají na různých místech na hřišti.

Časový limit: doporučený časový limit je 30 minut.

Pravidla:

Jakmile je hráč zasažen, odchází na vyznačené stanoviště.

Jakmile jsou tři hráči na vyznačeném stanovišti, vrací se do hry jako nový tým. Všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmějí ji opustit do začátku hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku.

Zasažený hráč, je vyřazen ze hry, do doby vytvoření nového týmu.

Vítězství: každý vyhrává.

Taktická výhoda: Držte se blízko hranic hřiště, minimálně budete vědět, že nemáte nikoho za zády. Jestliže uslyšíte střelbu utíkejte rychle na slepou stranu útočících týmů. Hlídejte si záda.

POW

Hráči musí zachránit své uvězněné kamarády.

Týmy: 2 týmy

Vybavení: startovací místo a vězení pro každý tým

Časový limit: doporučený časový limit je 30 minut.

Pravidla:

Když je hráč zasažen, je poslán do vězení soupeřova týmu (např. modrý hráč bude poslán do vlajkové základny červených).

Vězni musí zůstat ve vězení do okamžiku, kdy se jich dotkne jejich týmový hráč, potom se může vrátit do hry.

Každý hráč se musí ve vězení volně pohybovat.

Týmy mohou nechat hráče v zadu na "ochranu" vězení.

Kuličky musí být uloženy volně, nebo v plastických sáčcích.

Týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku.

Vítězství: Zavřít do vězení všechny soupeře, nebo jich mít více než protivník v okamžiku ukončení hry.

Taktická výhoda: Je třeba zaměstnávat protivníka a střílet ho aniž by on střílil Vás. Nejlepší taktika je střílet a utíkat. Když narazíte na několik soupeřů, stáhněte se. Dodržením tohoto pravidla se vyhnete tomu, aby vlastní hráči byli zasaženi. Strážce by měly být umístěny ve vězení, aby bránily kontaktu vězňů s osvoboditeli a v případě osvobození je zajali zpět.

Posily

Varianta na standardní hru "Capture the Flag", ale týmy se mohou vracet pro posily a hráči, kteří byli vyřazeni ze hry se vracejí zpět na obranu základny.

Týmy: 2 týmy

Vybavení: dvě vlajkové základny, dvě vlajky.

Časový limit: doporučený časový limit je 30 minut.

Pravidla:

Zasažený hráč se vrací zpět na základnu.

Jeden hráč má speciální pásku na rukávě. Jen ten může jít na základnu a vyzvednout posily.

Pokud je tento hráč zasažen, vrací se na základnu a spolu s hráči, kteří se chtějí dále hrát se vrací zpět do hry, ostatní brání základnu. Hráč s páskou se do hry vrací vždy.

Hráč, který se vrátí na základnu se musí fyzicky dotknout vlajky, aby se stal aktivním obráncem. Jestliže vlajka není na základně, hráči jsou považováni za vyřazené jakmile vstoupí do základny.

Hráči, kteří jsou střeleni jsou mimo hru, ale jen do okamžiku než se dotknou vlajky. Hráči, kteří jsou střeleni na základně, jsou venku ze hry nevratně.

Nesená vlajka musí zůstat neustále viditelná a musí být držena v ruce, přes ruku nebo okolo krku.

Týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku.

Vítězství: Ziskejte soupeřovu vlajku a doneste ji na svou základnu.

Taktická výhoda: Zapamatujte si, že každý vyřazený hráč se vrací na svou základnu a brání ji.

Obrana a Útok

Výborné pro trénink obrany a útoku vlajkové základny, nebo pro rychlou a nespoutanou bitvu bez plížení.

Týmy: dva týmy - obránci a útočníci.

Vybavení: zvolte místo, které se dobře brání, zde bude vlajková základna, obránci budou omezeni hranicí základny, určete tuto hranici.

Časový limit: doporučeno 10 minut, možno měnit v závislosti na velikosti hřiště, počtu hráčů, úkrytech atd.

Pravidla:

Týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry.

Obránci nemohou opustit oblast vlajkové základny.

Útočníci mohou útočit z libovolného místa na hřišti.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu.

Vítězství: útočníci - zbavit vlajku její obrany.
obránci - zastavit útočníky v jejich úsilí.

Taktická výhoda: Obránci, zaujměte pozice v nejkrajnějších rozích Vašeho území. Jestliže budete muset ustupovat, budete mít alespoň kam. Útočníci, pošlete hlavní síly jedním směrem a několik záškodníků jiným. Musíte se rychle přemísťovat a nedát šanci obráncům zareagovat na Váš útok.

Nakopnout Kbelík

Místo vlajek má každá vlajková základna kbelík položený na zemi. Musíte ho nakopnout, aby jste vyhráli.

Týmy: 2 týmy.

Vybavení: Dvě vlajkové základny, dva týmy, místo vlajek kbelík, položený uvnitř vlakové základny. Kbelík by měl být lehký, plastický.

Časový limit: doporučený časový limit je 15 minut.

Pravidla:

Kbelíkem nesmí být hýbáno.

Jestliže je hráč před kopnutím zastřelen, kopnutí neplatí.

Všichni hráči začínají hru na své vlajkové základně.

Vítězství: Nakopnout kbelík.

Taktická výhoda: Trik spočívá v bouřlivém útoku na nepřátelskou základnu, s maximálním počtem lidí a tak rychle jak je to možné. Nejlépe je smluvit signál k útoku. Důležité je, aby se aspoň jeden dostal dovnitř a nakopl kbelík.

Lovec

Hráči se pohybují na hřišti a získávají trofeje od ostatních.

Týmy: hraje se individuálně.

Vybavení: každý hráč má tři pásky (trofeje) na jedné paži, rozptýlí se po hřišti, zvukový signál bude znít v pětiminutových intervalech.

Časový limit: doporučený časový limit je 30 minut.

Pravidla:

Zasažený hráč se složí k zemi a zůstane bez pohybu a tiše do zaznění dalšího zvukového signálu.

Další hráč, nemusí to být ten kdo ho zastřelil má dobu do zaznění zvukového signálu na sebrání trofeje. Muže být sebrána pouze jedna.

Po zaznění zvukového signálu je hráč okamžitě ve hře.

Hráči mohou být zastřeleni při sběru trofejí a další hráč může sebrat trofeje od obou.

Po odevzdání všech trofejí je hráč venku ze hry.

Trofeje musí být vyvěšeny na paži.

Všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku.

Vítězství: Hráč s nejvyšším počtem trofejí vyhrává.

Taktická výhoda: Hlídejte si své záda při sběru trofejí a čas zvukového signálu, někdy záleží na sekundách, když se zasažený hráč vrací do hry.

Kill Them All

Týmy: 2

Vybavení: dvě startovací pozice.

Časový limit: no limit.

Pravidla:

Všichni hráči musí začínat hru na své základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu.

Vítězství: Zneškodnění všech hráčů v protivníkově týmu

Taktická výhoda: Základní myšlenka je zabít co nejvíc hráčů.

Pokud na obou stranách zbývá jen pár hráčů, kteří se nemají k tomu aby zaútočili, nebo se nemohou najít a pokud už trpělivost vyřazených hráčů přetéká, mohou se vyřazení hráči uchýlit k tzv. UNPROFOR. tzn. Nabít, nasadit masku a všichni najednou se za strašlivého řevu a palby vrhnou na hrstku zbylých hráčů. UNPROFOR nepočítá svoje zásahy, střílí, dokud všichni hráči nejsou venku ze hry. Je to trest za dlouhé čekání.

Hon na Zajíce (Lišku)

Jeden hráč se musí bránit proti několika hráčům.

Týmy: zajíc (jeden hráč), lovci (více hráčů).

Vybavení: jeden hráč dělá dobrovolně zajíce, na jeho zvýhodnění (jistě ho ocení) jsou dvě možnosti, zajíc dostane semi-automat a štít, nebo má neomezené množství munice a ostatní hráči mají dvacet kuliček na hru.

Časový limit: doporučený časový limit je 20 minut.

Pravidla:

Jestliže má zajíc semi-automat a štít, zásahy do štítu se nepočítají jako vyřazení.

Zajíc má po startu 5 minut na zaujmutí pozice, po uplynutí tohoto času se vydá signál, že vyrážejí lovci.

Všichni lovci musí začít ve stejný čas na stejném místě.

Jestliže se hraje varianta s omezeným střelivem pro lovce, lovec, kterému dojde střelivo, je vyřazen ze hry.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici zajíce.

Vítězství: Jestliže jsi zajíc přežij, jestli lovec, zastřel zajíce.

Taktická výhoda: Zajíc - pohybu se, nezůstávej na jednom místě příliš dlouho. Vyhýbej se velkým skupinám lovců. Snaž se dostat je jednoho po druhém. Lovci - utvořte linii přes hřiště a postupujte dopředu. Nechte několik lovců mimo řadu jako nadháněče. Ti budou střílet náhodně do skrýší, aby vyplašili zajíce.

Uzavřete zajíce na místě, kde nemá šanci uniknout, jako je roh hřiště. Tato hra je výborná na závěr paintballu, zvláště ve variantách s omezením. Mnoho hráčů si ji žádá, protože nemají dostatek kuliček pro pořádné bitvy ve hrách "capture the flag". Tato hra jim umožní více her bez obav o spotřebu kuliček.

Gettysburg

Obdoba hry "Capture the flag", ale na téma americké občanské války.

Týmy: 2 týmy - sever a jih

Vybavení: nesmějí se používat žádné zásobníky, tuby nebo jakékoliv pevné pouzdro na kuličky. Dvě vlajkové základny, dvě vlajky zavěšené na základně.

Časový limit: doporučený časový limit je 30 minut.

Pravidla:

Hráči mohou mít tolik kuliček, kolik si přejí.

Kuličky musí být uloženy volně, nebo v plastických sáčcích.

Hráči musejí nabíjet kuličky rukou a další kuličky může být nabita až po výstřelu předchozí.

Týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Jestliže, je hráč zasažen ve chvíli, kdy nese vlajku, musí ji upustit na zem, tam kde byl zasažen, nebo ji pověsit na nejbližší objekt (ne na dalšího hráče).

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníka.

Vítězství: Získání nepřátelské vlajky a její doručení na mateřskou základnu.

Taktická výhoda: Více než v jiných hrách, kde je omezeno střelivo, platí zásada, že bezpečněji je ve skupině a rozhoduje její palebná síla. Pokuste se koordinovat jednotky, tak aby jedna pálila a ostatní nabíjely. Postavte své jednotky do řady a přiřaďte jim čísla. Ať si zapamatují, jakého jsou čísla, lichého nebo sudého. Během hry může dát kapitán pokyn, střílí sudí, liší nabíjejí, liší pálí, sudí nabíjejí atd.

Ghosts - Duchové

Týmy: 2

Vybavení: Každý hráč musí mít pásky (nebo jiné barevné označení) v množství rovnajícím se počtu ostatních hráčů

Časový limit: No limit

Pravidla:

Hráči mají určitý čas na to aby se rozeběhly po hřišti jakmile začne hra hráči se snaží se navzájem lovit pokud tedy např. hráč s modrou páskou střelí hráče s červenou páskou červený hráč svou pásku sundá a přidá se k hráči s páskou modrou (vezme si od něj jednu modrou pásku) hra končí pokud všichni hráči jsou již v jednom týmu.

Vyhrává původní hráč který měl onu barvu již od začátku.

Pokud se stane s kapitána (Ten kdo si udržel svou barvu) duch a má již nějaké další duchy stává se jeho první duch volný a získává tým barvy po bývalém kapitánovy pokud trefí i jeho tak to takhle postupuje dál a dál...

Pokud nějaký duch bývalého kapitána vrátí kapitán již není znova kapitánem ale pouze duchem jako všichni ostatní. Hra je v hodná pro velké množství hráčů má výhodu v tom

že pokud vás někdo trefí nevypadáváte ale hraje dál a o to přeci jde je to lepší než někde celou dobu čekat. Duchové se mohou i přebírat a to tak že je prostě zastřelíte.

Taktická výhoda: základním principem je mýt co největší tým, je dobré ze začátku dávat svým duchům větší volnost aby vás nezválcoval všechny najednou nějaký velký tým až vás bude víc tak se spojte a chod'te dohromady.

Pozn. Je možné hrát v týmech již od začátku např. 3 nebo 5 hráčů stejné barvy poté je tedy kapitánů více a vyhrávají všichni kapitáni.

Pokud se však stane že jeden z kapitánů byl získán nepřítelem a jiný kapitán ho vrátí zpět bývalého kapitán je opět normálním kapitánem.

Down But not Out

Obdoba na hru "Capture the flag", ale s jednou klíčkou. Jednoduchý dotek od spoluhráče, může hráče vrátit do hry v případě, že byl zasažen.

Týmy: 2 týmy

Vybavení: startovací místo a vězení pro každý tým.

Časový limit: doporučený časový limit je 30 minut.

Pravidla:

Když je hráč zasažen, je poslán do vězení soupeřova týmu (např. modrý hráč bude poslán do vlajkové základny červených).

Vězni musí zůstat ve vězení do okamžiku, kdy se jich dotkne jejich týmový hráč, potom se může vrátit do hry.

Každý hráč ve vězení se musí volně pohybovat.

Týmy mohou nechat hráče v zadu na "ochranu" vězení.

Kuličky musí být uloženy volně, nebo v plastických sáčcích.

Týmy zůstávají na startovacím stanovišti, dokud nezazní signál začátku hry.

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozici protivníku.

Vítězství: Získat ve vězení všechny soupeře, nebo jich mít více než protivník, v okamžiku ukončení hry.

Taktická výhoda: Je třeba zaměstnávat protivníka a střelit ho aniž by on střelil nás. Nejlepší taktika bude střílet a utíkat. Když narazíte na několik soupeřů, stáhněte se. Dodržení tohoto pravidla pomůže vyhnout se tomu, aby vlastní hráči byli zasaženi. Stráže by měly být umístěny ve vězení, aby bránily kontaktu vězňů s osvoboditeli a v případě osvobození je zajali zpět.

Charge of the Light Brigade

Týmy musí vyvěsit svou vlajku v nepřátelské základně.

Týmy: 2

Vybavení: dvě základny, dvě vlajky zavěšené viditelně u základen

Časový limit: 20 minut

Pravidla:

Všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Jestliže, je hráč zasažen ve chvíli, kdy nese vlajku, musí ji upustit na zem, tam kde byl zasažen, nebo ji pověsit na nejbližší objekt (ne na dalšího hráče).

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu.

Nesená vlajka musí zůstat neustále viditelná a musí být držena v ruce, přes ruku nebo okolo krku.

Vítězství: Vyvěsit svou vlajku v nepřátelské základně.

Taktická výhoda: Nejlepší, co můžete udělat je zakázat nosiči vlajky, aby se pletl do střetu s protivníkem. Určete nejméně dva hráče, kteří ho budou neustále bránit a určete jejich náhradníky pro případ jejich eliminace. Nechte obránce za svými zády.

Blackjack

Jedná se o standardní hru na Zajmutí vlajky (Capture the Flag), ale každý hráč dostane pouze 21 kuliček pro celou hru. Je to dobrá hra pokud chcete hrát zároveň s high-tech i low-tech zbraněmi. Semi-auto pak nemá převahu nad pumpou.

Týmy: 2

Vybavení: dvě základny, dvě vlajky zavěšené viditelně u základen, každý hráč 21 kuliček.

Časový limit: 30 minut.

Pravidla:

Je zakázáno sdílení kuliček mezi hráči.

Když vystřelí hráč všechny své kuličky - končí hru.

Všichni hráči musí začínat hru na své vlajkové základně a nesmí opustit její prostor, dokud nezačne hra.

Zasažený hráč je vyřazen ze hry.

Jestliže, je hráč zasažen ve chvíli, kdy nese vlajku, musí ji upustit na zem, tam kde byl zasažen, nebo ji pověsit na nejbližší objekt (ne na dalšího hráče).

Vyřazený hráč nesmí slovy ani gesty naznačovat žádné úmysly či pozice nepřátelského týmu.

Nesená vlajka musí zůstat neustále viditelná a musí být držena v ruce, přes ruku nebo okolo krku.

Vítězství: Získání nepřátelské vlajky a její doručení na mateřskou základnu.

Taktická výhoda: Nejlepší taktika je zůstat pohromadě, jeden hráč má 21 kuliček, dva hráči mají 42, tři hráči mají 63. Myslím, že myšlenka je zřejmá...