

MOŁOTOW

Kilka grup trzyosobowych, gdzie każda grupa walczy z każdą, co przypomina trochę "Eliminację". Trafiony zawodnik schodzi do punktu kontrolnego. Kiedy w punkcie kontrolnym zbierze się trzech graczy powstaje nowa drużyna i włącza się do gry. I tak przez około 30 min. Jest to gra, w której nie ma ani wygranych, ani pokonanych.

KOWBOJE

Dwóch zawodników lub drużyna z grupy staje do siebie plecami, następnie rusza i po dziesięciu, piętnastu krokach odwraca się do siebie twarzami oddając na zmianę po jednym strzale. Zwycięża ten, który trafi przeciwnika więcej razy. Prowadząc zawody w systemie pucharowym można wyłonić najlepszego strzelca w grupie. Możliwość wygrania nagrody.

KAŻDY SAM

Ekstremalny scenariusz dla uzależnionych od adrenaliny. Gracze dostają 5 minut na rozejście się. Następnie rozpoczyna się gra w której każdy jest sam przeciwko wszystkim! Tymczasowe sojusze i przyjaźnie zabronione.

ODRADZANIE SIĘ

Są 3 sposoby odradzania się.

1. To brak odradzania się. Osoba trafiona schodzi z pola gry i czeka na następną rozgrywkę.
2. Osoba trafiona idzie do wyznaczonego przed grą miejsca zwanego szpitalem. Gdy w szpitalu znajdują się np. 4 trafione osoby grupa może wrócić do gry.
3. W grze wyznaczamy medyków. Osoba trafiona kładzie się na ziemi w miejscu, w którym została postrzelona i musi ona zawołać medyka. Aby mogła wrócić do gry medyk musi do niej podbiec i ją klepnąć co stanowi jej uzdrowienie. Gdy trafiony zostanie medyk może go uzdrowić każdy nietrafiony gracz poprzez klepienie.

SZTURM NA BAZĘ

W grze biorą udział dwie drużyny. Jedna. . . mniej liczna broni swojej bazy – jednego z wybranych miejsc na polu gry – zadaniem drugiej drużyny jest zdobycie tego miejsca i wyeliminowanie wszystkich przeciwników. Dla utrudnienia można wprowadzić ograniczenie w posiadaniu kulek jednej z drużyn. Osoba trafiona schodzi z pola walki. Obrońcy wygrywają jeśli odbiją ataki przez 20 minut lub jeśli uda im się wyeliminować atakujących. Czas pojedynku może ulec zmianie. .