

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, 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.

Obrona

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 powstrzymując atak.

Jeńcy

Bardzo ciekawa alternatywa do zwykłego trfiania przeciwników. W grze udział biorą dwie drużyny. Zadaniem każdej z drużyn jest wzięcie do niewoli jeńca i doprowadzenie go 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. Jeniec może zostać oswobodzony w dwojaki sposób: przez wyeliminowanie eskorty i dotknięcie przez gracza ze swojej drużyny lub przez odbicie go z bazy przeciwnika (również dotknięcie przez gracza swojej drużyny). Gra kończy się gdy jedna z drużyn pochwyti ustaloną ilość jeńców i odprowadzi do swojej bazy.

Polowanie

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 zając dostaje nieograniczoną ilość 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 – trafienie „zajaca”. Zasady podobne jak w innych grach + myśliwy któremu skończą się kulki wypada z gry. Trafienie w tarcze nie jest liczone.

Akcja ratunkowa

Prosta gra polegająca na odbiciu zakładnika. Dwie drużyny. Jedna zła (napastnicy) porywa zakładnika, druga dobra (antyterroryści) odbija zakładnika. 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 „napastnikom” strzelać do zakładnika. Zakładnik jest uratowany jeżeli nietknięty 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 napastników. 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 napastników - trafić prezydenta bez względu na straty własne..

Podchody do snajpera

Jeden gracz siada sobie wygodnie z markerem tak aby widzieć spory obszar (najlepiej lasu i najlepiej z góry). Drugi nie ma broni ale może biegać w przeciwnieństwie do pierwszego. Zadaniem drugiego jest dobiegnięcie jak najbliżej strzelającego lub do jakiegoś punktu wcześniej umówionego przez graczy. Gracz bez broni ćwiczy umiejętność korzystania z przeszkód terenowych, a snajper swoją celność.