**«Командное сражение»**

Составы команд: Две команды, равное количество игроков в каждой.

Задача: Все игроки делятся на две команды и занимают на территории своё расположение. По команде начинается бой.

Цель: Полное уничтожение команды противника. Побеждает та команда, в которой остался живой хотя бы один боец.

Напутствие: В этом сценарии старайтесь действовать командно, используя командную тактику защиты и нападения, держите командную связь, чтобы случайно не попасть в своего бойца. И не забывайте про отведенное время на бой, а также про то, что выстрелов у вас не бесконечное множество.

### «Захват флага»

Игроки делятся на две команды и занимают на территории свое расположение, при этом каждая команда получает Флаг, который она должна беречь и не дать противнику захватить его. Флаг устанавливается на условной базе. Требуется пробраться на территорию противника, забрать Флаг и принести его на свою базу быстрее, чем это сделает противник. (Если игрока, несущего флаг, убивают, он должен оставить флаг на месте где его «убили», воткнув его в землю, и выйти из игры.)

Вариации:
- в сценарии может быть только один флаг, одна команда защищает, а другая нападает
- флаг своей команды брать нельзя, где воткнул убитый соперник там он и остается
- сценарий можно лимитировать по времени, количеству патронов, жизней
- базы могут выбираться и обустраиваться самостоятельно командой, и соперник может не знать, где находится база
- наличие боссов с большим количеством жизней в игре
- выдача карт с местом нахождения флага и с ориентировкой команды на местности
- отсутствие информации о месте нахождения флага
- возможность восстановления жизни игроков на своей базе

**«Остаться в живых»**

Состав команд: Количество игроков неограниченно, каждый воюет сам за себя.

Задача: Все игроки рассредоточиваются по территории, занимая выгодную для себя позицию. В этой игре каждый играет сам за себя.

Цель: Остаться в живых, уничтожив остальных в течение определенного времени.

Напутствие: Вы один и все зависит только от вас, «нюх как у собаки и глаз как у орла» — это главный принцип выживания. Займите удобную позицию на территории так, чтобы прикрыть спину и вас было трудно заметить, не стреляйте если не уверены что поразите противника. Сидя долго на одном, пусть даже очень удобном месте, очень редко можно остаться в живых, поэтому необходимо часто менять огневые позиции и высматривать как раз тех, кто может засидеться на одном месте... И помните, что противники везде, а помощи ждать неоткуда.

**«9 рота»**

Игроки делятся на две команды, одна обороняется, другая атакует. Цель обороняющихся — защищать свою базу в течение установленного времени (обычно от 5 до 15 минут). Цель нападающих — уничтожить базу обороняющихся игроков.

Сценарий отыгрывается с использованием зданий или укрепленных точек на полигоне.

Вариации:
- у нападающих может быть возможность возрождаться у себя на базе
- у обороняющихся может быть возможность воскрешения на своей базе

Время, жизни, патроны могут быть лимитированы.

### «Контртеррор»

Команда террористов перед игрой получает «взрывчатку», которую необходимо доставить к месту теракта, активировать и дождаться взрыва. Команда спецназа любой ценой не должна допустить успешного завершения теракта.

Вариации:
- лимит времени, патронов, жизней.

**«Стенка на стенку»**

Все игроки делятся на две команды и занимают на территории своё расположение. Необходимо полностью уничтожить противника. Побеждает команда, в которой остался живой хотя бы один боец.

Вариации:
- возможны альтернативные составы, уравненные разным количеством жизней игроков.
- одна из команд преследует другую, меньшую по численности.
- в команду противника переходит поражённый игрок из другой команды.

Сценарий может быть дополнен правилом “нон-стоп”. Когда у участника заканчиваются жизни, его должны вынести с поле боя живые бойцы, тем самым он сможет подзарядиться возле аптечки и заново вступить в бой.

Первая команда выходит на 1 минуту раньше. Вторая команда преследует первую. Цель: первая команда – выжить в течение 15 минут, вторая – уничтожить первую.