

Spielvarianten

eine kleine Sammlung vom Bunker und Roman

Nun, was kann man eigentlich auf einem Paintballfeld machen - Paintball spielen natürlich, aber damit es nicht zu langweilig wird, hier ein paar Variationen (diese Liste soll stetig wachsen - also wenn ihr hier was vermisst oder eine tolle Variante erfunden habt: her damit an den Bunker via EMail)...

Übrigens - Spiele, die wir in Woodland-Paintball glauben erfunden zu haben (also, wir haben sie uns ausgedacht - sollte es sie schon vorher gegeben haben, so wussten wir davon nix) sind mit einem **W** gekennzeichnet. Spiele, die man sehr gut (und das meinen wir auch so) zu zweit spielen kann (Beispiel: CTF geht auch zu zweit, is aber doof), tragen zusätzlich ein **2**.

1. Capture the Flag (CTF)

Wird normalerweise 5 gegen 5 gespielt. Gespielt werden kann sowohl auf einem Speedball-Feld oder in einem Woodland-Feld.

Jede Gruppe startet von ihrem "Lager". Dort ist auch die eigene Fahne gut sichtbar angebracht (auf einen Stock oder an einem Seil etc...). Ziel ist es nun, die gegnerische Flagge zu erwischen, und sie ins eigene Lager zu bringen. Gelingt beides, so hat man gewonnen. Gewonnen hat nicht automatisch die Gruppe, die alle Gegner markiert hat. Denn: oftmals werden Punkte vergeben pro markiertem Spieler, für das "reißen" der Flagge und für das Bringen derselbigen ins eigene Lager. Dies macht dann noch mehr Sinn, wenn vor dem Spiel ein Zeitlimit ausgemacht wurde.

2. Center Flag

Wie "Capture the Flag", aber mit nur 1 Flagge in der Mitte des Spielfeldes. Als Variante "Buzzer Game" mit einem Buzzer (siehe Spielshows), den man drücken muss oder als "Kick the Bucket" - da muss ein Hütchen umgeworfen werden.

3. Center Pot **2 W**

Huch - was neues :-)) Dieses Spiel ist "Center Flag" irgendwie ähnlich - aber dennoch mit wichtigen Unterschieden. Es wird ein Pot mit 140 Balls in der Mitte des Feldes platziert. Jeder Spieler startet mit 30 Kugeln. Nun, wer den Center-Pot erreicht, hat natürlich bessere Bedingungen. Und wer gewinnt? Nun eher: wer verliert. Entweder die Gruppe, deren sämtliche Mitspieler markiert wurden, oder die Gruppe, die keine Munition mehr hat (denn wessen Markierer "leer" ist, scheidet aus - Ausnahme - der Center-Pot wurde noch nicht erobert.). Dieses Spiel kann auch prima 2 gegen 2 gespielt werden. Ist ein nettes Spiel, wenn man E-Pneumaten-Menschen mal in Verlegenheit bringen möchte.

4. Deathmatch / Last Man Standing / Elimination **2**

"Jeder gegen jeden". Gewonnen hat entweder die Gruppe, die alle Mitglieder der gegnerischen Gruppe markiert hat, oder (im Extremfall, wenn ohne Gruppen gespielt wird) der, der als Letzter übrig bleibt. Macht schonmal Spaß, kann aber schnell zu Streit führen. Und ist mMn. auf Dauer tödlich langweilig...

5. Eroberung **2 W**

Ein Spiel, welches zu Zweit gespielt wird. Man benötigt ein Speedball-Feld mit relativ vielen Deckungen. Diese Deckungen sollten relativ gleich verteilt sein auf beiden Seiten, und so angeordnet sein, dass man "vorwärts" kommt. Näheres ergibt sich aus der Beschreibung.

Jeder Mitspieler startet in seinem "Lager". Ziel ist es, das Lager des Gegners zu erreichen. Nun, wenn man von selbst vorrückt: prima. Man rückt aber auch 1 Hindernis nach vorne, wenn man den Gegner markiert. Der Markierte wiederum rückt 2 Hindernisse nach hinten. Dieses Spiel ist deswegen interessant, weil man nicht gleich ausscheidet, wenn man markiert ist, sondern man nur die Stellung wechselt, das Spiel aber nach einer kurzen Unterbrechung wieder weiterläuft. Dieses Spiel kann sehr lange dauern, daher ist es sinnvoll, ein Zeitlimit zu setzen.

6. Duell **2**

Noch ein 2-Mann-Spiel. Ich finde es ziemlich scheiße, weil dadurch eher der Eindruck eines "Todesspieles" entsteht und es auch nicht wirklich interessant ist. Der Vollständigkeit halber nun trotzdem mal die Regeln: Jeder Markierer wird mit nur 1 Kugel geladen. Man stellt sich Rücken an Rücken und geht 10 oder 20 Schritte. Dann dreht man sich um und schießt. Wer getroffen wurde hat verloren.

Tut mir einen Gefallen und vergesst diese Variante schnell wieder.

7. Gettysburg

Spielt sich entweder als "Flag"-Variante oder als "Gruppen-Deathmatch". Die Besonderheit: Jeder Trägt seine Balls in einem Beutel o.ä. mit sich (Pots sind verboten), und der Loader wurde von jedem Markierer entfernt. Das heißt, man kann immer nur 1 Kugel manuell laden und verschießen.

8. Protection / Bodyguard

Ein Spieler wird als Zielperson auserkoren. Das Team was sich um ihn schart (Bodyguards) muss mit ihm den Zielpunkt erreichen die Rettungszone. Das Gegnerische Team startet in der Rettungszone und muss auf das andere Team zugehen um genau das zu verhindern. Wer markiert ist ist raus für diese Runde.

Wird die Zielperson markiert ist das Spiel auch aus. Kommt die Zielperson in die Rettungszone ist das Spiel aus. Werden alle Angreifer markiert ist das Spiel auch aus. Wer den jeweiligen Sieg und die Punkte davon trägt ist klar. Falls es passieren sollte das das gesamte Schutzteam bis auf die Zielperson markiert ist ist das Spiel NICHT aus sondern die Zielperson hat die Möglichkeit sich selber durchzuschlagen (Zielperson kann (muss aber nicht) mit einem eigenen Markierer ausgestattet sein).

Vielen Dank für diese Spielvariante an: Jocer

Variante: "Präsident". Der Präsident hat einen Markierer, darf ihn aber erst benutzen, wenn alle Bodyguards markiert sind (Danke an Roman von der HGH)

Variante: Die Zielperson hat keinen eigenen Markierer, aber eine "Schutzweste", auf der eine Art Zielscheibe drauf ist. Nur Treffer auf der Zielscheibe zählen.

9. Spion

In jedem Team gibt es einen "Spion", der sich erst (z.B. nach Ablauf eines Zeitlimits oder bei einem bestimmten Signal) zu erkennen gibt und sich auf die Seite des Gegners schlägt. Kann sehr reizvoll sein - geht aber eigentlich nur in einem weitläufigen Wald - auf Speedballfeldern ist die Umsetzung schwierig.

10. Running Man

Ein Einzelner mit einer bestimmten Aufgabe (z.B. finden einer bestimmten Flagge, Erreichen eines bestimmten Ortes) gegen alle Anderen im Team. Lohnt sich nur in einem großen Wald, wo der Running Man auch eine Chance hat.

Diese Variante kann unendlich ausgebaut werden, je nach Fantasie der Beteiligten - bis hin zu komplexen Aufgaben, oder mehreren "Running Men".

11. Rescue Me !!!

Es gibt 2 Teams. Das eine (die Verteidiger) nimmt einen unbewaffneten Spieler (oder mehrere) mit in die Base. Das andere Team (die Befreier) hat die Aufgabe, diesen zu befreien. Auf den Unbewaffneten darf nicht beschossen werden, bevor er befreit wurde oder "flüchten" konnte. Er kann aber auch durch Berühren wieder mit in die Base genommen werden. Das Spiel endet, wenn entweder alle "Befreier" markiert sind, wenn der oder die Unbewaffnete/n markiert wurden oder wenn die Geiseln sicher in die Base gebracht wurden. Es gibt mehr Punkte für die Verteidiger wenn der oder die Unbewaffnete/n unmarkiert bleiben.

Wichtig: Der oder die Unbewaffnete/n müssen gekennzeichnet sein, damit man sie in den Wirren des Spiels erkennen kann.

Variante: Die Befreier tragen die Markierer der Unbewaffneten bei sich und können diese damit ausstatten, damit diese mit ins Spiel einsteigen können.

12. Terminator

Alle gegen einen, nur das der eine einen Papptafel an der Brust hat (ca. 25*25cm) und erst als erledigt gilt, wenn er 10 Hits auf dieser Papptafel abbekommen hat. Bitte polstert den armen Kerl gut aus :-))

13. Come trough / Predator-Game **2 W**

2 Teams. Das eine Team hat eine einfache Aufgabe - Sie müssen nur von Base A zu Base B gehen, und mindestens einer muss dort unmarkiert ankommen. Die gegnerische Mannschaft hat natürlich die Aufgabe dies zu verhindern. Ist natürlich in einem weitläufigen Gelände sehr reizvoll. Und: Auf einem kleineren macht es auch tierisch Spass, es zu zweit zu spielen.

Sehr ähnlich dem Running Man.

14. "We are the Borg" **W**

Ist eine Spielvariante, in der es 2 Teams gibt - Föderation und Borg. Die Aufgabe besteht darin, die Föderation vor den Borg zu schützen, die Borg haben die Aufgabe Technologie und menschliche Ressourcen einzusammeln. Die "Technologischen Ressourcen" bestehen aus einer (von euch) bestimmten Anzahl von Gegenständen auf dem Feld. Wenn die Föderation einen markiert ist er raus (achtung, weiterlesen). Ebenso bei den Borg, aber einer der Borg ist die Borg-Königin (wie im Film) - wer von ihr markiert wird ist nun ebenfalls Borg (assimiliert). Gewonnen hat die Föderation, wenn alle Borg

weg sind, gewonnen haben die Borg, wenn sie alle Technologie in den Händen halten. Nochwas, die Föderalisten müssen mit Armbändern gekennzeichnet sein. Diese werden bei einer Assimilation ausgezogen.

Variante: Jeder Föderalist hat 3 verschiedenfarbige Kugelsorten dabei (z.B. grün, gelb, blau). Die Marshalls sagen nach einer gewissen Zahl von Treffern an, dass eine Farbe nicht mehr wirkt (z.B. grün). Danach zählen nur noch Treffer der anderen Farben, die anderen machen den Borg nichts aus.

Dieses Spiel ist natürlich immens angelehnt an meine Lieblingsserie "Star Trek". Bitte nennt in offiziellen Spielen das ganze anders - Star Trek ist natürlich urheberrechtlich geschützt. Und nochwas: Obwohl das Spiel kompliziert aussieht und etwas an Vorbereitung braucht, macht es sauch Spass !!! Vor allem wenn das erste mal ne Farbe wegfällt... es bricht immer Panik aus :) Und wie in der Serie hat die Föderation es natürlich schwer. Zusatz: Man braucht doch mindestens 12 Spieler dafür, dafür eignet es sich für BigGames und für ScenGames.

Spezialitäten und Überbegriffliches:

Ü1. Big Game

Ein Überbegriff - ein BigGame ist ein Spiel, in dem die Teilnehmerzahl immens groß ist (und ebenso das Terrain). Ich denke ab ca. 35 Mann kann man von einem Big Game sprechen, realistische Größen sind aber eher ab 100 Mann und mehr. Dabei scheidet man meist nicht für das gesamte Spiel aus, sondern, wenn man getroffen ist, nur für 5 oder 10 Minuten. Danach geht's weiter.

Ü2. Scenario Game

Wieder ein Überbegriff, der hier aber nicht fehlen darf. Ein Scenario Game ist ein Spiel (meistens ein Big Game) mit Inhalt. D.h. jede/r TeilnehmerIn spielt eine gewisse Rolle (Offizier, Sanitäter, wasweissich) mit bestimmten Fähigkeiten, und auch der Spielrahmen ist vorgegeben, z.B. die Landung Außerirdischer auf der Erde und die Verteidigung derselben. Klingt auf den ersten Ton ein wenig Kindisch - macht aber wutzig Spass.

Garzau Special W

Dieses Special kann man in Garzau spielen. Dort gibt es nämlich u.a. ein Spielfeld, an dessen 2 Enden jeweils ein Sniper-Turm steht. Dort wird je ein Spieler platziert. Er darf den Turm erst verlassen, wenn alle anderen Spieler seiner Mannschaft ausgeschieden sind. Macht das Spiel (jedenfalls bei Windstille) sehr spannend. Ein Link zum Spielfeldbetreiber von Garzau gibt es hier.

