

JEUX

1- L'élimination :

Comme le nom l'indique, il suffit d'éliminer tous les membres de l'équipe adverse. Il s'agit d'un excellent jeu pour les néophytes du paintball. Ça permet de les mettre en confiance avec leurs équipements et le terrain. Selon les arbitres de ce type de jeu, les joueurs ont parfois plus d'une vie pendant la partie et certaines fois le jeu est chronométré pour éviter les longueurs.

2- Le Drapeau central :

On place un drapeau au centre du terrain. Chaque équipe part du côté opposé de l'autre équipe. Le but est de s'emparer du drapeau et de l'apporter à son point de départ sans être éliminé. Le joueur qui est marqué par une bille de peinture et ayant en sa possession le drapeau doit le déposer au sol et retourner à son départ. Le drapeau demeure ainsi en jeu et il peut être récupéré par les joueurs de son équipe ou par l'adversaire. À noter qu'il est interdit de lancer le drapeau ou de le cacher dans ses vêtements pour le déplacer. *Il y a une version plus corsée de ce jeu qui consiste à aller planter le drapeau au point de départ de l'équipe adverse. Par exemple, le joueur de l'équipe A en possession du drapeau doit aller le planter au point de départ de l'équipe B.

3- Le Drapeau double :

Chaque équipe possède un drapeau situé à un endroit opposé sur le terrain. Le but de chaque équipe est de s'emparer du drapeau adverse et de le ramener à son drapeau pour gagner le jeu. *Parfois pour ce jeu les joueurs ont plus d'une vie, pour revenir au jeu les joueurs doivent toucher un point de départ, différente bien sûr pour chaque équipe, avant de revenir dans la partie.

4- L'Alamo :

Inspiré du Fort du même nom et du siège qui a eu lieu à cet endroit, ce jeu consiste à placer une équipe dans un bâtiment. La plupart du temps, ce jeu se déroule dans la forteresse du terrain. Les joueurs n'ont pas le droit de sortir de l'endroit et doivent la défendre jusqu'au dernier. L'équipe adverse doit éliminer tous les joueurs adverses et prendre possession des lieux. Très souvent, le jeu de l'Alamo est chronométré, car après l'avoir joué dans un sens on le rejoue en inversant les équipes de positions de départ. Le meilleur temps est le vainqueur de l'épreuve.

5- Les zombies ou les vampires :

Ce jeu se déroule aussi dans le bâtiment le plus important du terrain. Par contre selon les joueurs, il serait recommandé de bien choisir les zombies ou les vampires parmi les joueurs les plus expérimentés en jeu, car ils seront éliminés que lorsqu'ils seront atteints par un projectile à la tête. Selon le nombre de joueurs présent, on choisit en moyenne un joueur sur cinq qui est un zombie ou un vampire. Ces joueurs se placent dans la forteresse et leur but est d'éliminer le plus de joueurs possible. L'objectif des autres participants est d'éliminer leurs opposants d'une bille à la tête, car c'est le seul moyen de les sortir de la partie. Chaque participant non zombie ou vampire devient un vampire ou un zombie lorsqu'il est atteint d'une bille par l'un des infectés. Ils vont retrouver leur semblable dans la forteresse et se mette à tirer sur les humains pour les convertir. Si le jeu commence à connaître des longueurs, l'arbitre peut mettre un temps limite pour les infectés à demeurer dans la forteresse. Ensuite, la nuit fictive tombe et les zombies et les vampires peuvent sortir pour chasser les humains.

6- Le président :

pour un match du président, vous devez avoir un volontaire dans une équipe pour faire le président. Si personne ne s'avance, imposez un choix parmi les joueurs. Le président doit partir du point de départ de son équipe et se rendre à un point en zone ennemi sur le terrain sans être éliminé. À noter que le président ne court pas et il doit être identifié clairement. La plupart du temps, il porte un manteau voyant pour qu'il soit facilement identifiable par les joueurs de l'équipe adverse. Le joueur qui joue le président peut porter ou non un marqueur. L'objectif de son équipe est de le protéger à tout prix et celui de ses ennemis est de l'éliminer. La partie se termine à l'élimination de la cible ou lorsque celui-ci atteint son but.

7- Killroy ou le parachutiste :

Pour ce jeu, vous aurez besoin d'un mannequin. Pour ceux qui n'ont pas de mannequin, il est très facile d'en construire un avec une salopette de travail et du ruban gommé. Le but est simple : retrouver le mannequin et le rapporter au Q.G. de son équipe. On peut faire le jeu de plusieurs façons, soit l'animateur cache Killroy au centre du terrain et les deux équipes ont comme objectif de le récupérer, soit une équipe le protège tandis que l'autre vient pour le chercher. On peut aussi y ajouter des règles secondaires comme l'interdiction pour l'armée qui le protège de déplacer le mannequin, le rendre vulnérable aux billes de peintures et faire que s'il est atteint d'une bille, il meurt. De plus, si les deux équipes sont à la recherche de Killroy, si un joueur est en sa possession et se fait éliminer, il doit le laisser où il est et retourner à son point d'insertion avant de revenir en jeu. La partie se termine si le mannequin est récupéré ou éliminé.

8- Les Terminators :

Pour ce jeu, vous aurez besoin de volontaires à un ratio de 2 pour 15. La partie début par un match d'élimination entre les deux équipes. À un moment donné par les arbitres, les deux joueurs qui sont les Terminators entrent en jeu et ont le droit de tirer sur tous les autres joueurs sur le terrain. Le seul point faible de ces machines à peindre est la tête. S'ils sont atteints à la tête, ils sont éliminés. La partie se termine lorsque les Terminators sont éliminés ou que tous les joueurs le sont aussi. À noter que les gagnants dans le cas de l'élimination des menaces robotisées sont l'équipe qui a le plus de joueurs en vie à la fin de la partie.

9- La bombe :

Un bâtiment est identifié par les arbitres comme l'ambassade ou le Q.G. d'une équipe. Le but de l'équipe adverse est simple, elle doit apporter une bombe dans ce bâtiment pour le détruire. On remet à un joueur la fausse bombe. Celui-ci n'a qu'une seule vie dans cette partie. Le but de l'autre équipe est de protéger la bâtisse pour la durée de la partie qui est en moyenne 20 minutes. Pour ce jeu, il est préférable que les joueurs bénéficient de trois vies chacun.

10- Les terroristes :

Pour ce jeu, vous aurez besoin de volontaires avec un ratio de 2 pour 15. Ceux-ci sont maintenant des terroristes recherchés. Ils partent sur le terrain et ont cinq minutes pour se cacher avant que le reste du groupe, les soldats de l'O.N.U. partent à la chasse aux terroristes. Tous les joueurs de la partie sont vulnérables à la totalité du corps et sur leur équipement comme lors d'un match régulier. Pour faciliter le jeu si votre groupe est plus petit, déterminez des limites naturelles pour que les terroristes puissent se cacher, sinon vous risquez d'y passer des heures à chercher des campeurs. Afin d'éviter ce problème, vous pouvez aussi mettre une limite de temps.

11- De l'or pour les braves :

Une équipe se fait donner le rôle des braqueurs de banque tandis que l'autre équipe celui de l'équipe tactique de la police. Pour ce faire, vous aurez besoin d'un joueur pour jouer l'otage et être le prisonnier des bandits. L'otage n'aura pas de marqueur pour la partie et ne pourra pas courir. Le but des braqueurs est de partir de la banque, bâtiment préétabli au début de la partie, et de se rendre à un point donné sur le terrain comme le repère du gang. Celui du S.W.A.T. est de libérer l'otage et d'éliminer les bandits. La partie se termine si l'otage est touché. Le but des deux équipes est de la garder en vie tout au long de la partie.

12- Le soldat Ryan :

Comme dans le film, la mission d'une équipe est de récupérer l'un des siens avant qu'il soit éliminé. L'autre équipe est de le trouver et de le marquer. Vous aurez besoin d'un volontaire pour jouer Ryan. Avant le début de la partie, vous irez le cacher en terrain adverse sans qu'aucun joueur ne voit où il est caché. Au signal du départ, les équipes partent à sa recherche. Pour les cinq premières minutes de jeu, il n'a pas le droit de sortir de sa cachette, mais il peut tirer sur ses ennemis pour se défendre s'il est repéré. À la cinquième minute de jeu, un signal de l'arbitre le rend maintenant mobile et celui-ci peut alors regagner son Q.G. pour faire gagner son équipe. Si vous voulez corser le rôle du soldat Ryan un peu, vous pouvez lui donner seulement un pistolet pour marqueur pour la durée du jeu.

13- Top secret :

Un document secret révélant des plans détaillés d'une arme X est enterré sur le terrain. C'est aux deux équipes de tout faire pour les retrouver avant l'autre. Pour ce jeu, vous aurez à creuser un trou au centre du terrain d'environ 30 centimètres de profond. En marquant l'endroit de façon à ce que les joueurs puissent repérer l'emplacement du trou facilement. Si un joueur se fait éliminer et qu'il a les plans en sa possession, il doit les mettre au sol où il est et se déplacer vers le cimetière de son équipe. La partie se termine quand une des deux équipes récupère les documents en question.

14- Le chasseur de primes :

Chaque joueur inscrit son nom sur un papier et le place dans une boîte. Ensuite, chacun tire un papier et regarde le nom qui s'y trouve sans le montrer à personne. Si on tire son nom, on le remet dans la boîte et on en pige un autre. Au signal de l'arbitre, les joueurs se dispersent sur le terrain. Au son de la corne du départ, on se doit de se diriger vers notre cible pour l'éliminer. Assurez-vous de regarder autour de vous, car vous êtes aussi une cible pour quelqu'un d'autre. Le but est d'être le dernier joueur sur le terrain à la fin de la partie. À noter que vous n'avez pas le droit de n'éliminer personne d'autre que votre cible.

15- Le combat des chefs :

Avant le début du jeu, vous devez élire un chef pour chacune des équipes. Ensuite, deux bâtiments sont identifiés comme le Q.G. de chacune des équipes. Le but est simple : pour gagner, le chef de chacune des équipes doit se rendre dans le quartier général de l'équipe adverse sans être éliminé.

Note pratique : Afin d'améliorer ou d'adapter ces jeux à votre groupe, vous pouvez y ajouter une limite de temps, ajouter ou diminuer le nombre de participants. Gardez en tête que le but est de s'amuser et que plus c'est simple, plus on s'amuse!

16- Les prisonniers :

La première chose à faire est de déterminer une prison parmi les bâtiments sur le terrain. Celle-ci est gardée par deux joueurs de l'équipe qui joue les forces de l'ordre. Le but de cette équipe est d'éliminer le plus de joueurs de l'équipe adverse dans un laps de temps préalablement déterminé. Lorsqu'un joueur de l'équipe des brigands est éliminé, il doit se rendre dans la prison. Pour le libérer, ses coéquipiers doivent marquer les gardes et aller toucher le ou les prisonniers afin de les libérer. Après la première manche, les équipes changent de rôle et le meilleur pointage à la fin du chrono détermine l'équipe gagnante. Les points sont comptés par le nombre de prisonniers à la fin de la partie.

17- Les infectés :

Pour ce match, une seule équipe porte un brassard. Il s'agit de l'équipe des humains. Le but des humains est d'éliminer les risques de contagion que représente l'équipe adverse. Le but des infectés est bien sûr de propager le fléau qu'ils portent. Lorsqu'un joueur humain est touché, il doit retirer son brassard et devient donc un infecté. Lorsqu'un joueur contaminé est touché, il est simplement éliminé. Le jeu se termine lorsqu'une des deux équipes remporte la manche. Pour ajouter un peu de piquant à ce jeu, les infectés peuvent uniquement être éliminés que par un tir à la tête. Assurez-vous toutefois que tous les joueurs de l'équipe sont d'accord avec cette règle avant le début de la partie!

18- La cloche :

Une cloche est placée au centre du terrain. De préférence, celle-ci devrait être d'une bonne grosseur pour qu'elle soit entendue de loin. Le but des deux équipes est de sonner la cloche le premier. La partie se termine au son de la cloche. Il faut faire attention, car ce jeu peut se terminer assez rapidement si on a de bons coureurs dans les équipes. Vous pouvez cacher la cloche ou la placer dans un coffre afin de faire travailler un peu plus les joueurs.

19- Le médecin :

Pour ce jeu, vous devrez déterminer un médecin dans chacune des équipes. Celui-ci aura la possibilité de ramener à la vie un joueur éliminé. Pour ce faire, il devra poser ses deux mains sur la tache de peinture du joueur touché pour le réanimer. Il s'agit d'un jeu d'élimination, donc l'équipe gagnante est celle qui élimine tous les joueurs adverses. Le médecin peut être éliminé lui aussi donc il se doit d'être prudent lorsqu'il va au front!

20- La longue marche :

Une équipe part d'un point A et doit se rendre au point B du terrain. Le but de l'adversaire est de les empêcher de passer à tout prix. La victoire va à la première équipe si l'un de ses joueurs réussit à passer et de se rendre à son objectif sinon la victoire va à leurs ennemis.

21- Risk :

Comme dans le célèbre jeu de table. L'objectif est de conquérir un territoire précis. De préférence, celui-ci sera situé au centre du terrain entre les deux équipes. Sur place, l'équipe doit hisser son drapeau afin de marquer sa présence. Vous pouvez installer un mât sur place avec les drapeaux des équipes déjà sur place. Vous pouvez cependant compliquer la tâche des deux équipes en utilisant un membre de chaque équipe comme porte-étendard. Ce dernier aura la tâche ingrate d'amener le drapeau de son équipe jusqu'à l'endroit désigné par l'arbitre pour le planter et ainsi gagner la partie. S'il est éliminé, il devra retourner au point de départ de son équipe pour repartir à l'assaut du territoire à conquérir ou il devra laisser le drapeau à l'endroit où il fût éliminé pour qu'un de ses coéquipiers prenne la relève.

22- Les scalpés :

Le principe est simple : au départ, chaque joueur a trois brassards en sa possession. Lorsqu'un joueur est éliminé, il reste à l'endroit où il est afin que celui qui l'a éliminé puisse le rejoindre et lui ravir un brassard. À ce moment, le joueur éliminé retourne au point de départ, attend deux minutes et retourne dans le jeu. La partie peut avoir une durée limite de 30 minutes. Lorsque le joueur n'a plus de brassard, il retourne au cimetière et attend la fin de la partie. La partie peut aussi se terminer lorsque l'un des participants a amassé dix brassards.

23- Le fugitif :

Comme dans le film du même nom, un courageux jouera l'homme en cavale! Bien sûr, il aura cinq minutes pour se cacher sur le terrain délimité par les arbitres. Ce dernier partira avec un marqueur chargé avec le même nombre de billes que d'ennemis sur le terrain. Un pistolet est parfait pour ce genre de jeu. L'équipe tactique qui le recherche dispose que du chargeur sur leur marqueur et de 30 minutes pour le retrouver.

24- Les bombes :

Vous placez préalablement cinq bombes réparties sur la totalité de l'air de jeu. L'objectif de chacune des équipes est d'aller porter trois bombes dans le camp ennemi avant la fin de la partie, soit de 15 à 30 minutes selon le nombre de joueurs.