

Capture the Flag:

Detta är det vanligaste spelet. Två lag startar från varsin ände av banan. Tanken är sen att hämta motståndarnas flagga och föra den tillbaka till egen bas.

CenterFlag (flaggan i mitten):

Det här är ett intressant spel. En flagga hänger på mitten av spelfältet och två lag startar i varsin ände av banan. De ska sen försöka ta flaggan och föra den till motståndarnas bas. Brukar resultera i livliga fighter runt mittenflaggan.

Attack and Defend:

Fungerar ungefär som Capture the Flag men bara ett lag har en flagga. Det ena laget skall försvara flaggan och det andra erövra den.

Elimination:

Ett av de vanligaste spelen där båda lagen spelar mot varandra i en kamp där det vinnande laget skjutit ut alla motspelare.

Presidentens män:

En person är president (statsminister he he) och har ingen markör. Han har 4-5 spelare runt sig som sen ska skydda honom en viss tid.

Storma fortet:

Fem personer får till uppgift att skydda en flagga som placeras i ett fort eller inom ett visst område. Övriga ska försöka hämta ut flaggan från fortet/området.

Rovdjuret:

Fyra "rovdjur" får i förväg gömma sig på banan. Resten av spelarna skickas ut för att hitta dessa. När ett rovdjur träffas är han ute ur matchen men när ett rovdjur träffar en av de övriga spelarna så blir den spelaren också rovdjur. Det innebär att de vanliga spelarna inte alltid vet att deras medspelare plötsligt har blivit motståndare. Det kan bli intressant.

Första hjälpen:

En variant av "Get the flag". Om en spelare träffas kan han bli "levande" igen om en av hans medspelare kommer och rör vid honom.

Frita gisslan:

Det ena laget ska rädda en spelare som hålls som gisslan hos motståndarlaget. Gisslan ska sen föras hem oträffad.

Run the flag:

En annan variant av "Get the flag". Båda lagen startar med en flagga och ska sen hänga den i motståndarnas bas.

Old war:

Två lag ställer upp på varsin linje mitt emot varandra. Ingen får flytta sig. Lagen skjuter mot varandra och de spelare som träffas lägger sig ner. Det lag som har stående spelare kvar vinner.

Husockupation:

Det ena laget finns i en byggnad och får inte lämna den. För dessa gäller det att ha minst en oträffad spelare kvar då matchtiden är slut. Det andra laget anfaller.

Death match:

Alla mot alla där sista spelaren står kvar som vinnare. Varianter finns där varje spelare efter att ha blivit utskjuten kan bli levande igen. Då räknas antalet "Kills" för varje spelare istället.

Duell:

Klassiskduell. Två duellanter startar rygg mot rygg och går tolv steg. Pricksäkraste och snabbaste vinner. Man har bara en kula.

King of the Hill:

Även detta spel är ett eget påfund. Alla spelare delas in i två grupper med merparten i ena laget cirka 1/3 mot 2/3. Det större laget skall försöka storma en befästning på toppen av en av kullarna. Tidsbegränsning och taktik är avgörande.