

## PAINTBALL

Proponujemy zorganizowanie atrakcji terenowych opartych o zabawy paintballowe z wykorzystaniem markerów pneumatycznych na kulki z farbą. Rozgrywki odbywają się w terenie otwartym (las, pagórkowaty teren, ruiny budynków) lub na specjalnych polach treningowych.

Zabawa w paintball poprzez współzawodnictwo i dużą dawkę adrenaliny między członkami poszczególnych teamów umacnia relacje, dodatkowo wszystkiemu towarzyszy dobra zabawa pozostawiająca niezapomniane przeżycia.

O bezpieczeństwo i właściwy przebieg zabawy zadbają doświadczeni gracze, sędziowie i instruktorzy, którzy związali swoją karierę zawodową z tym sportem.

W jednej grze może brać udział od 10 do 30 osób. W przypadku większych grup, uczestnicy zostaną podzieleni na dwie niezależne ekipy przystępujące do gry równolegle lub jedna po drugiej.

### Cena od 80 zł / os. zawiera:

- Wypożyczenie kompletów mundurów oraz masek,
- Wypożyczenie kompletów sprzętu – marker paintballowy, butla z gazem,
- Szkolenie, obsługę sędziowską, animację grupy,
- 200 kulek dla każdego gracza,
- Przeprowadzenie minimum 4 gier scenariuszowych,
- Zabezpieczenie i aranżacja terenu.

### Opcjonalne koszty:

Dodatkowe kulki: 12 zł - 100 szt.

Efektowne świece dymne: 25 zł/sztuka

Cena dotyczy grup od 10 do 30 osób. W przypadku grup mniejszych lub większych cenę ustala się indywidualnie.

## PROPONOWANE SCENARIUSZE GIER I ZABAW

### Zdobywanie flagi przeciwnika

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. 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. Zawodnik wyeliminowany, czyli "martwy", 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.



## 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 terrorystów. 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 terrorystów - wyeliminować prezydenta bez względu na straty własne.



## Centralna Flaga

Jest to odmiana Zdobywania Flagi Przeciwnika. Gra polega na zdobyciu centralnej flagi znajdującej się gdzieś pomiędzy bazami obu drużyn i doniesieniu jej do bazy przeciwnika. Gra kończy się w momencie, gdy zawodnik niosący centralną flagę dotknie flagi drużyny przeciwnej.



Wszystkie powyższe ceny to kwoty NETTO. Należy do nich doliczyć 23% VAT.



Każdy z powyższych punktów proszę traktować jak propozycję, którą możemy przedyskutować i zmodyfikować tak, aby optymalnie wyjść na przeciw Państwa potrzebom. Czekamy na opinie i sugestie.

Zapraszamy do kontaktu!