


Per la tua prima partita a Scratch Wars o per giocare ad un livello di difficoltà più basso.

I due giocatori scelgono una carta eroe e la mettono scoperta sul tavolo. **Ogni giocatore sceglie da uno a cinque dischi arma** e li mette accanto al suo eroe, poi imposta, spostando l'indicatore, il numero di punti vita  del suo eroe sul bastoncino. I giocatori scelgono un'arma, la fanno girare e chi ottiene il risultato più alto decide chi inizia a giocare. **Il primo giocatore** ha un piccolo vantaggio, quindi deve **subito perdere 2 punti vita**.

## COME SI GIRANO I DISCHI ARMA?

Infila il bastoncino segnapunti nel disco arma che vuoi usare e fallo girare per un po' prima di interrompere il movimento. La rientranza del disco in cui il bastoncino si incastra indicherà la forza dell'attacco del tuo eroe.



I giocatori giocano un turno a testa, alternandosi. Nel proprio turno, un giocatore ha a disposizione 4 azioni. **Ogni azione corrisponde a un giro di un disco arma scelto** fra quelli a disposizione dei giocatori.

Nel tuo turno, puoi usare un'azione per girare un disco arma e ottenere un **numero che sarà la forza del tuo attacco** contro l'eroe avversario. **Il colore dello spazio** su cui si ferma il disco determina se puoi usare l'attacco e continuare il turno, o se devi passare il turno all'avversario. Ad ogni azione (*giro di disco*) puoi cambiare l'arma da usare.

Ogni attacco rimuove un numero di punti vita all'eroe avversario pari al valore che hai ottenuto girando il disco arma. In questa versione base del gioco, ignora le icone degli effetti (*elmo, scudo, lampo, ecc. ...*) e guarda solo i numeri e i colori degli spazi del disco. L'avversario dovrà aggiornare il suo indicatore per tenere traccia dei punti vita perduti facendo scorrere l'indicatore sul suo bastoncino.

.....  
Gli spazi dei dischi arma possono avere i seguenti colori:

#### Verde - CONTINUA



L'attacco va a segno e toglie i punti vita all'eroe avversario. Puoi continuare il turno se ti restano punti azione.

#### Arancione - DECIDI



Se il disco si ferma su uno spazio arancione, devi decidere se utilizzare l'attacco e passare il turno o non attaccare e continuare il turno se ti rimangono punti azioni da spendere.

#### Rosso - FERMATI



L'attacco va a segno e toglie i punti vita all'eroe avversario. Dopo passi subito il turno all'altro giocatore.

.....  
Se termini il turno senza aver usato tutte e 4 le azioni a tua disposizione, quelle rimaste vengono perse. Non puoi accumulare azioni da usare nei turni successivi.

.....  
Esempio: con la tua prima azione giri un disco arma e il risultato è uno spazio arancione di forza 2 **A**.

Ora devi decidere se usare l'attacco, togliere due punti vita all'avversario e terminare il turno oppure se non attaccare e usare una delle altre 3 azioni rimaste per fare un altro giro di disco.



.....  
Vince chi per primo porta a 0 i punti vita dell'avversario!

**DRITTA** Puoi trovare le regole avanzate e altre informazioni sul gioco e sull'app sul sito web [www.scratchwars.com](http://www.scratchwars.com)