


.....

Za igralce, ki so šele začeli z igranjem igre Scratch Wars ali želijo igrati na najnižji stopnji zahtevnosti.

.....

Oba igralca postavita karto z izbranim junakom na mizo. Vsak igralec prav tako na mizo poleg svojega junaka postavi vsaj 1 in maksimalno 5 koles z orožji in (s premikom zanke) nastavi število junakovih življenj  na palici. Igralca nato enkrat zavrtita svoja orožja in tisti, ki ima največje število odloči, kdo bo začel. Prvi igralec ima rahlo prednost, zato **mora s svoje palice vzeti 2 življenji**.

.....

KAKO ZAVRTETI?

Zavrtite kolo z orožji na palici s krožnim gibom roke, nato gibanje ustavite. Kolo se bo ustavilo v eni izmed zarez in tako izberite moč napada na nasprotnikovega junaka.

.....



Igralci igrajo izmenično. Aktivni igralec ima na voljo 4 dejanja. **1 dejanje = 1 vrtenje orožja po lastni izbiri.**

Obrat: Npr. uporabite 1 dejanje (*ne pozabite, da ostanejo samo še tri*), zavrtite kolo z orožji in pridobite **številko – moč napada**. **Barva reže**, v kateri je številka, določa ali lahko uporabite napad in nadaljujete ali pa morate takoj končati svoj obrat (*in izgubite preostala dejanja*). Uporabite lahko drugo orožje (*v inventarju svojega junaka*) pri vsakem dejanju (vrtenju).

Napad bo nasprotniku odvzel toliko življenj, kot jih prikazuje zavrtena številčna vrednost. Pri tej osnovni različici igre ne upoštevajte slik učinkov (*npr. čelada, ščit ...*) ter uporabite le številke in barvne reže. Vaš nasprotnik bo izgubljena življenja označil s **premikom zanke** na svoji palici.

Barvne reže so v naslednjih barvah (kot pri semaforju):



Zelena - POJDI

Uporabite napad in vzemite nasprotnikova življenja. Nato lahko nadaljujete s svojim obratom (če imate na voljo še dovolj dejanj).



Oranžna - ODLOČI SE


Morate se odločiti, ali boste uporabili napad in tako zaključili svoj obrat (*izgubili ostala dejanja*) ali ne boste uporabili napada in nadaljevali z igranjem v svojem obratu (če imate na voljo še dovolj dejanj).



Rdeča - USTAVI SE

Uporabite svoj napad, nato pa končajte svoj obrat (*tudi če imate na voljo še preostala dejanja*).

Če končate svoj obrat in vam ostane še nekaj dejanj, jih izgubite. **Dejanj ni mogoče prenesti na naslednji obrat.**

Npr.: Dobili ste **napad z močjo 2 v oranžni reži**  že v prvem dejanju. Zdaj se morate odločiti, ali boste uporabili napad (*povzročili 2 točki škode svojemu nasprotniku*) in končali svoj obrat ali uporabili enega od 3 preostalih dejanj za še eno vrtenje.



Če vzamete vsa nasprotnikova življenja, ste zmagovalec!

NAMIG

Pravila za višje stopnje in več zanimivih informacij (*aplikacija*) lahko najdete na www.scratchwars.com.