



GRAIL™
GAMES

ONE ZERO ONE
JÁTÉKSZABÁLYOK

>> **A szabályokat más nyelveken megtalálod a www.grail-games.com oldalon.**

A játékot tervezte:

David Harding

Külön köszönet:

Chris Morpew

Phil Walker-Harding

Valamint minden Kickstarter támogatóknak

Fórumért, képekért, videóért és egyébekért látogass el a *One Zero One BoardGameGeek* oldalára.

Hungarian translation (v.1.01.)

Zsolt Farkas (fki@freemail.hu)



**GRAIL™
GAMES**

grailgamesinfo@gmail.com

www.grail-games.com

13/18-20 Knocklayde St Ashfield NSW 2131 AUSTRALIA

Kínában készült. **Figyelmeztetés:** fulladásveszély! 3 éves kor alatti gyermekek számára nem ajánlott.
Kérjük, őrizze meg ezt a tájékoztatót jövőbeni hivatkozás céljából!

©2013 David Harding

This edition ©2014 Grail Games.

One Zero One, Grail Games, The Mike Line and the Mike logo are © Grail Games.

The Grail Games' goblet is TM and © Grail Games. All rights reserved.

ONE ZERO ONE

A BINÁRIS KÁRTYAJÁTÉK

Játékosok száma: 2

Életkor: 8+

Játékidő: 10 perc

Játékelemek:

52 parancskártya / 5 programsor kártya / 5 irányításkártya / 1 RUN kártya / 1 játékos segédlet



A számítógép programozás világában csak egyetlen győztes lehet - ez vagy a nulla vagy az egy!

A *One Zero One* egy kis taktikai kártyajáték két játékos részére. A játékosok két megegyező tartalmú pakliból (a 0 és az 1) kártyákat játszanak ki a képernyőre, és megpróbálják megszerezni az irányítást a programkód sorai felett. Az irányítás úgy nyerhető el, ha a játékos az adott sorban a legtöbb kártyát birtokolja. Minden egyes sor meghatározott pontot ér. Amint a program elkészül, a pontokat össze kell adni és kiderül, hogy ki a győztes.

A kártyák többségén található egy parancs, amelyik hatással van a már kijátszott kártyákra. Az ellenfelek által kijátszott kártyák sorrendje és elhelyezkedése nagyban befolyásolja a végeredményt, akárcsak a játékosok azon képessége, hogy mennyire tudják a stratégiájukat a program változásaihoz igazítani.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Először, készítsétek elő a képernyőt:

A képernyőt öt sor alkotja, amelyekbe a játékosok kijátsszák a kártyáikat. A képernyő kialakításához helyezzétek le egymás alá függőlegesen a programsor kártyákat (10-50), majd a kártyák bal oldalára tegyetek le függőlegesen egy-egy irányítás kártyát. (Ez jelzi azt, hogy egyelőre sem a 0 sem pedig az 1 nem irányítja a sorokat.) Ezután helyezzétek a RUN kártyát az 50 programsor kártya jobb oldalára úgy, hogy közöttük még három kártya elférjen.

Másodszor, a játékosok megkapják a kártyáikat:

Gyűjtsétek össze az összes parancskártyát (azokat, amelyeknek az egyik oldalán 0, a másikon pedig 1 van). Az egyik játékos megkapja az összes zöld számjegyegyes kártyát, a másik játékos pedig az összes szürke számjegyegyeset. Mindkét játékosnak 17 kártyája van. A két pakli egyforma kártyákat tartalmaz - az eltérő színeknek nincs értékük és céljuk sem, mindössze annyi, hogy így könnyebb kiosztani a kártyákat.

>> Hacsak nem valamelyik játékváltozattal játszottok, akkor kizárólag a következő parancsokat tartalmazó kártyákat kell használni: DELETE, ENTER, IF...THEN..., PRINT és SAVE, valamint azokat, amelyeken nincs parancs (csak 0 vagy 1 van rajtuk). **Minden más kártyát távolítsatok el a játékból.**

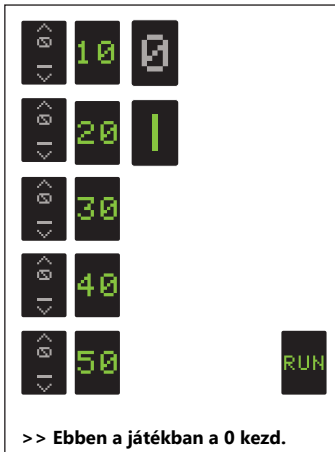
*Ha bővebb információra van szükségetek arról, hogy a miként kell játszani az extra kártyákkal, akkor olvassátok el a **Játékváltozatok** részt.*

Akkor, kezdődhet a játék:

Az egyik játékos lesz a „0” és mind a 17 kártyáját a 0 oldalára fordítja. A másik játékos lesz az „1”. Ő mind a 17 kártyáját az 1 oldalára fordítja. A játékosok ezután kivesznek egy-egy parancs (PRINT, ENTER, stb.) nélküli kártyát a paklijukból és félreteszik. A megmaradt 16 kártyát alaposan megkeverik és a paklit maguk elé helyezik olyan módon, hogy saját számuk (a 0 vagy az 1) legyen felfelé.

Dobjatok fel a levegőbe egy kártyát. Az a játékos kezd, amelyik oldalával (0 vagy 1) felfelé esik le a kártya. A kezdőjátékos az előzőleg félretett kártyáját közvetlenül a 10 parancssor kártya jobb oldalára helyezi, a saját számával (0 vagy 1) felfelé. A másik játékos hasonlóan jár el, de ő a 20 parancssor kártya jobb oldalára helyezi a kártyáját.

A játékosok ezután felhúzzák a paklijuk felső 3 lapját. Ezek lesznek az induló kézben tartott kártyáik. Ezután a kezdőjátékos cselekszik elsőként.



A JÁTÉK MENETE

Egy játékos fordulójában három dolognak kell történnie:

- 1> **BEVITEL:** Játssz ki a kezedből egy kártyát a programba.
- 2> **FUTTATÁS:** Ha a kijátszott kártyád tartalmaz parancsot, akkor azt hajtsd végre.
- 3> **BETÖLTÉS:** Húzz fel annyi kártyát a pakliból, hogy 3 lap legyen a kezvedben.

Ezek a lépések részletesebben:

- 1> **BEVITEL:** Játssz ki a kezedből egy kártyát a programba.
A fordulójuk során a játékosoknak ki választaniuk egy a kártyát a kezükből és le kell helyezniük a program egyik sorába.

*Egy kártya kijátszásakor a következő lehelyezési szabályokat **kell** követni:*

- 1> A kártyát úgy **kell** kijátszani, hogy a játékos saját száma (0 vagy 1) nézzon felfelé.
- 2> A kártya a lehelyezés előtt **elforgatható** (annak érdekében, hogy a parancs a kívánt oldalra kerüljön), de a kártyának függőlegesen **kell** állnia.
- 3> A kártyát egy programsor bal széle felé eső legelső üres helyre **kell** lehelyezni. Amennyiben a sor üres, akkor a kártya közvetlenül a programsor kártya jobb oldalára kerül, egyéb esetben a kártyát a programsorba már korábban lehelyezett kártya jobb oldalára kell letenni. Ez azt is jelentheti, hogy a kártya akár egy programsorban két kártya között kialakult üres helyre is kerülhet.
- 4> A 10 és a 20 programsorok kivételével mindaddig nem játszható ki kártya egy olyan sorba, ameddig a fölötte elhelyezkedő **valamennyi** sor nem tartalmaz legalább 3 kártyát.
- 5> Egy programsorba letett kártya később nem forgatható és nem mozgítható el.
- 6> Kártyák nem játszhatók ki más kártyák tetejére.
- 7> Az egy programsorba lehelyezhető kártyák számának nincs felső korlátja, kivéve az 50 parancsot. Ebbe a sorba **háromnál** több kártya nem helyezhető le.

>> Egyes kártyák parancsai lehetővé teszik a fenti szabályok áthágását!

2> **FUTTATÁS:** Ha a kijátszott kártyád tartalmaz parancsot, akkor azt hajtsd végre.

A játékosok paklijának 16 kártyájából 10-en található parancs (2x DELETE, ENTER, IF... THEN..., PRINT és SAVE). Ha egy játékos kijátssza ezek valamelyikét, akkor a parancsok (vagy különleges akciók) azonnal kifejtik a hatásukat. A parancs azokra a kártyákra van hatással, amelyek felé maga a parancs irányul a program képernyőjén.

>> Egy kártya megcélzása:

Ebben a példában 1 olyan módon játszott ki egy DELETE kártyát, hogy szöveg a 0 felé irányul. A DELETE parancs kifejtí hatását a 0-ra.



Amennyiben egy parancssal rendelkező kártya úgy kerül lehelyezésre, hogy a parancs szövege egy üres hely felé (a SAVE és a PRINT kártyák kivételével) vagy a program határain kívülre (egy programsor kártya felé, a RUN kártya felé, a felső sor fölé vagy az alsó sor alá) irányul, akkor a parancsnak nincs hatása. Egyetlen parancs, a SAVE kivételével, ezek a parancsok **sohasem** fejtik ki a hatásukat többször. Döntő többségükben csak egyszer használhatók!

>> *A különféle Parancsok hatásaival a későbbiekben részletesebben is foglalkozunk.*

3> **BETÖLTÉS:** Húzz fel annyi kártyát a pakliból, hogy 3 lap legyen a kezeden. Egy játékosnak sohasem lehet 3-nál több kártya a kezében. A játékosok sohasem húzhatnak új kártyákat a fordulójuk vége előtt. A játékosok sohasem „kukázhatnak ki” kártyákat a kezükből. Kizárólag úgy válhatnak meg egy kézben tartott kártyájuktól, hogy a fordulójuk során a programba helyezik azt.

A PROGRAMSOROK IRÁNYÍTÁSA

A játék végén minden egyes programsor irányításáért valamelyik játékos pontokat kap. A pontszám minden egyes programsor kártyán fel van tüntetve (azaz: 10, 20, 30, 40 és 50 pont).

A játék megnyeréséhez a játékosnak annyi programsort kell irányítania, hogy az azokért járó összesített pontszám meghaladja az ellenfél játékosét.

Ahhoz, hogy egy játékos egy programsor felett megszerezze az irányítást, két dolognak kell teljesülnie:

- 1> Több kártyán kell a játékos számának (0 vagy 1) látszódnia, mint az ellenfelének (a kártyák színe lényegtelen), **valamint**
- 2> A program sorának **legalább** három kártyát kell tartalmaznia.

Ha a játék végén nem teljesül mindkét feltétel, akkor a játékosok egyike sem irányítja a programsort és **egyikük sem** kapja meg az adott sorért járó pontokat. A különféle parancsoknak köszönhetően a programsorok tartalmazhatnak üres helyeket, ám ezek semmilyen módon nem befolyásolják a sor feletti irányítás megszerzését. Az irányítás meghatározásához mindkét szám kártyáit számoljátok meg, függetlenül az adott programsorban való elhelyezkedésétől.

Amint egy programsor irányítását egy játékos megszerzi, akkor a sorhoz tartozó irányításkártyát úgy kell forgatni, hogy az az adott játékos irányítását jelezze. Ez segít a játékosoknak abban, hogy ránézésre meg tudják állapítani, hogy egy forduló végén mennyi lenne a pontszámuk, ha akkor érne véget a játék. Ha egy programsort éppen egyik játékos sem irányít, akkor ennek jelzésére az irányításkártyát ismét függőleges helyzetbe kell fordítani.

A JÁTÉK VÉGE

Az esetek többségében egy *One Zero One* játszma nem ér véget addig, amíg a játékosok kifejezetten nem törekednek rá. A játék végének a kiváltása (illetve annak megakadályozása, hogy az ellenfél kiválsa) nagyon fontos.

Egy játék vége két esetben következhet be:

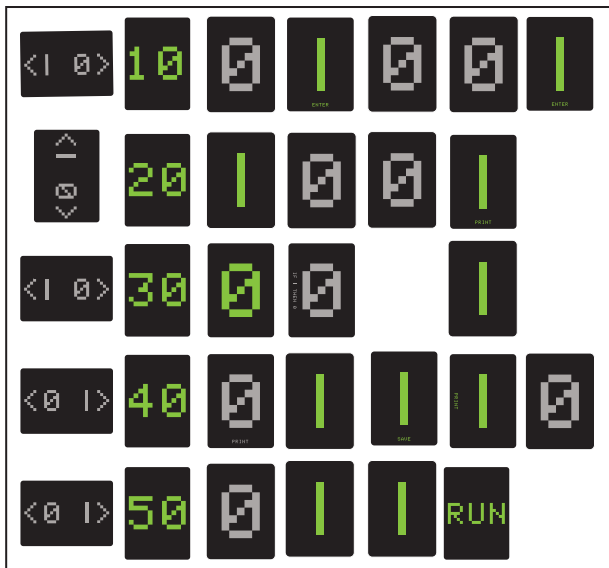
1> Azonnal, amikor a 3. kártya is lehelyezésre kerül az 50 programsorba (azaz a RUN kártya mellé), **vagy pedig,**

2> Azonnal, amikor egy játékos a fordulója végén kártyát húzna a paklijából, és nem képes 3-ra kiegészíteni a kézben tartott lapjait (kiürül a paklija).

A játék rendszerint úgy ér véget, hogy az 50 sorba lehelyezésre kerül egy harmadik kártya, amittől a program elindul és a játék befejeződik. Ekkor minden játékos összeszámolja az általuk irányított programsorok pontszámait, és a magasabb pontszámmal rendelkező játékos megnyeri a játékot!

>> *Döntetlen esetén a magasabb pontszámú programsort irányító játékos a győztes.*

Azokban a ritka esetekben, amikor a 2. játék-vége feltétel teljesül (egy pakli kiürül), akkor előfordulhat, hogy egyetlen programsort sem irányítanak a játékosok (egyikük sem kap pontot). Ilyenkor döntetlen születik, és a játékosoknak még egyet kell játszaniuk.



>> **Példa egy játék végére.**

Ebben a példában az „1” nyert 90-40-re! Megjegyzendő, hogy addig amíg az utolsó kártya nem került lehelyezésre az 50 sorba, a játék állása 40-40 volt.

A PARANCSON

A programba helyezett kártyák közül nem mindegyik rendelkezik parancsszóval, de amelyek rendelkeznek, azok parancsait a lehelyezésük után azonnal végre kell hajtani.

Ne felejtsetek el, hogy egy kártyára csak akkor van hatással egy parancs, ha a parancs szövege a kártya felé irányul. Időnként az érintett kártya a lehelyezett parancskártya jobb vagy bal oldalán helyezkedik el, máskor pedig a felette, illetve alatta.

Hacsak nincs külön jelezve, akkor a parancsok csak egyszer használhatók!

DELETE

Amikor egy DELETE kártya kerül lehelyezésre olyan módon, hogy a „delete” felirat egy másik kártya mellé kerül, akkor azt a szomszédos kártyát azonnal el kell távolítani a játékból. Amennyiben ennek hatására üres hely keletkezik a programsorban, akkor ez az üres hely egészen addig megmarad, amíg egy játékos le nem helyez oda egy kártyát valamelyik következő fordulójában.

ENTER

Amikor egy ENTER kártya kerül lehelyezésre olyan módon, hogy az „enter” felirat egy másik kártya mellé kerül, akkor azt a szomszédos kártyát azonnal el kell onnan venni és át kell helyezni az alatta lévő sor első üres helyére (még akkor is, ha így nem teljesül az a feltétel, hogy az új sor feletti sorok mindegyikének legalább 3 kártyát kell tartalmaznia!). Amennyiben ennek hatására üres hely keletkezik a programsorban, akkor ez az üres hely egészen addig megmarad, amíg egy játékos le nem helyez oda egy kártyát valamelyik következő fordulójában. Ha egy kártya az 50 sorban válik érintetté az ENTER hatására, akkor azt a kártyát a 10 sorba kell áthelyezni.

IF . . . THEN . . .

Amikor egy IF...THEN... kártya kerül lehelyezésre olyan módon, hogy az „if... then...” felirat egy másik kártya mellé kerül, akkor azt a szomszédos kártyát azonnal az IF...THEN... parancs szövege által jelzett oldalára kell fordítani.

PRINT

Amikor egy PRINT kártya kerül lehelyezésre olyan módon, hogy a „print” felirat egy üres hely mellé kerül (akár egy programsor végén, akár egy programsor közepén, vagy pedig egy sorral feljebb vagy lejjebb), akkor a PRINT kártyát kijátszó játékosnak azonnal le kell helyeznie egy kártyát a kezéből arra az üres helyre (még akkor is, ha így esetleg nem teljesül az a feltétel, hogy az új sor feletti sorok mindegyikének legalább 3 kártyát kell tartalmaznia!).

Amennyiben a „kiíratott” kártyán szintén található parancs, akkor azt a parancsot is végre kell hajtani. Ha a „kiíratott” kártya egy olyan programsorba kerül, ahol az egyik vagy mindkét oldalán üres hely található, akkor a kártya nem mozgatható el, hogy feltöltse az üres helyet - ott „lóg” ahová „kiíratták”. Ha egy PRINT kártya parancsszava egy másik kártya mellé kerül, akkor nem történik semmi.

SAVE

Amikor egy SAVE kártya kerül lehelyezésre olyan módon, hogy a „save” felirat egy másik kártya mellé kerül, akkor **mind** a szomszédos kártya, **mind** pedig a SAVE paranccsal rendelkező kártya védett marad a játék végéig. Egyik kártya sem mozgatható el és semmilyen más kártya hatásai nem befolyásolják őket.

Megjegyzendő, hogy amikor egy SAVE kártya olyan módon kerül lehelyezésre, hogy a „save” felirat egy üres hely mellé kerül, akkor a következő kártya, amelyet arra az üres helyre tesznek, „védetté válik”.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

>> NYÍLT FORRÁSKÓD:

A játék alapmódszere az, hogy a játékosok látják mindkettőjük pakliját (mindkét játékos látja, hogy az ellenfele mit fog húzni legközelebb), a kézben tartott lapjaik azonban rejtve maradnak. Lehet azonban úgy is játszani, hogy a játékosok láthatják egymás kézben tartott lapjait is (a kártyák ki vannak terítve az asztalra). Ez nehezebbé teszi a játékot, hiszen a játékosok mindig tudják, hogy a másiknak milyen parancsok állnak a rendelkezésére. Ebben a játékváltozatban he egy játékos látja, hogy az ellenfelének milyen lehetőségei vannak, akkor inkább feladja a játékot, minthogy végigjátssza és biztos vereséget szenvedjen.

>> KIEGÉSZÍTŐ KÁRTYÁK:

A következő kiegészítő játékváltozat kártyák hozzáadhatók a játékosok paklijához, ezzel még jobban növelve a változatosságot a *One Zero One* játékban. Egyszerűen vegyetek ki parancskártyákat az alapkészletből és helyettesítsétek őket a következőkben ismertetett készletek bármelyikével. Amikor új paklit állítotok össze, akkor ügyeljetek arra, hogy a pakli mérete nem haladhatja meg a 16-ot, és hogy mindét játékos ugyanolyan tartalmú paklival rendelkezzen. Egy paklinak továbbra is 6 parancs nélküli és 10 parancssal ellátott kártyát kell tartalmaznia (vagy legalábbis arra kell törekedni, hogy ez minél jobban teljesüljön). Jó szórakozást a játékváltozat kártyákhoz - a különféle kombinációk minden játszmat egyedivé tesznek!

SYNTAX ERROR

Amikor egy SYNTAX ERROR kártya kerül kijátszásra az egyik programsorba, akkor a kijátszott kártya **oszlopába** (nem sorába) lehelyezett minden olyan kártya átfordul a másik oldalára, amelyik a „syntax error” felirat irányába esik. Ezután maga a SYNTAX ERROR kártya is átfordul!

>> **Mindkét játékos paklija egy-egy SYNTAX ERROR kártyát tartalmaz.**

REM

Amikor egy REM kártya kerül kijátszásra az egyik programsorba, akkor a programsor irányításának megállapításánál a „rem” felirat irányába (azaz a REM kártyától jobbra, vagy pedig balra) eső egyetlen kártyát **sem** kell figyelembe venni, **azokat sem**, amelyek majd esetleg később kerülnek oda.

>> **Mindkét játékos paklija egy-egy REM kártyát tartalmaz.**

GOTO 10

Amikor egy GOTO 10 kártya kerül lehelyezésre olyan módon, hogy a „goto 10” felirat egy másik kártya mellé kerül, akkor azt a szomszédos kártyát azonnal át kell mozgatni a 10 programsor első elérhető üres helyére.

>> **Mindkét játékos paklija két-két GOTO 10 kártyát tartalmaz.**

IF...THEN...ELSE...

Amikor egy IF...THEN...ELSE... kártya kerül lehelyezésre, akkor az MINDEGYIK szomszédos kártyára hatással van (hacsak nem áll egy SAVED hatása alatt). Először, minden olyan szomszédos kártyát át kell fordítani, amelynek száma **nem egyezik meg** az IF...THEN...ELSE... kártya számával. Másodszor, minden olyan szomszédos kártyát ki kell „törölni” a programból, amelynek száma **megegyezik** az IF...THEN...ELSE... kártya számával.

>> **Mindkét játékos paklija egy-egy IF...THEN...ELSE... kártyát tartalmaz.**

CUT & PASTE

Amikor egy CUT kártya kerül lehelyezésre olyan módon, hogy a „cut” felirat egy másik kártya mellé kerül, akkor azt a szomszédos kártyát azonnal ki kell venni a programból és egy dobópakliba kell tenni. Amennyiben ennek hatására üres hely keletkezik a programsorban, akkor ez az üres hely egészen addig megmarad, amíg egy játékos le nem helyez oda egy kártyát valamelyik következő fordulójában.

Amikor egy PASTE kártya kerül lehelyezésre olyan módon, hogy a „paste” felirat egy üres hely mellé kerül (akár egy programsor végén, akár egy programsor közepén, vagy pedig egy sorral feljebb vagy lejjebb), akkor a PASTE kártyát kijátszó játékosnak a korábban „kivágott” kártyák paklijából azonnal ki kell választania és le kell helyeznie egy kártyát arra az üres helyre (még akkor is, ha így esetleg nem teljesül az a feltétel, hogy az új sor feletti sorok mindegyikének legalább 3 kártyát kell tartalmaznia!). A „beillesztett” kártya bármelyik játékos „kivágott” kártyája lehet, ám **kizárólag** ugyanazzal a számmal (0 vagy 1) felfelé kerülhet vissza a programba, amellyel a „kivágása” történt. A „beillesztő” játékos mindazonáltal **elforgathatja** a kártyát, mielőtt lehelyezi. Ha korábban nem történt „kivágás”, akkor a PASTE kártyának nincs hatása.

>> Amennyiben a „beillesztett” kártyán található parancs, akkor azt a parancsot másodszor is végre **kell** hajtani!

>> Ha a paklik tartalmaznak CUT **és** DELETE kártyát is, akkor kizárólag a „kivágott” kártyák lesznek „beilleszthetők”. A „törölt” kártyák változatlanul kikerülnek a játékból.

>> Azt javasoljuk, hogy mindkét kártya együtt kerüljön bele a pakliba - ne játsszatok a PASTE kártyával, ha nem használjátok a CUT kártyát.

>> **Mindkét játékos paklija két CUT kártyát és két PASTE kártyát tartalmaz.**

A PARANCSONK:

ENTER

A célkártyát egy sorral lejjebb mozgatja.

DELETE

A célkártyát eltávolítja a játékból.

IF...THEN...

A célkártyát átfordítja a parancs által jelzett oldalára.

PRINT

Kijátszik még egy kártyát a megcélzott üres helyre.

SAVE

A célkártya és a SAVE kártya immunissá válnak más kártyák hatásaira.

CUT & PASTE

CUT: Kiveszi a programból a célkártyát.

PASTE: Visszatesz egy kivágott kártyát.

GOTO 10

A célkártyát a 10 programsorba mozgatja.

IF...THEN...ELSE...

A jelzett célkártyákat átfordítja, vagy LETÖRLI.

REM

A REM kártya irányába eső kártyák nem számítanak az irányítás meghatározásánál.

SYNTAX ERROR

A SYNTAX ERROR irányába eső minden kártya átfordul, majd maga a SYNTAX ERROR kártya is átfordul.