

One Zero One

Le jeu de carte binaire

Joueurs: 2

Age: 8 +

Temps de jeu: 10 minutes

Dans le monde de la programmation, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant - zéro ou un !

One Zero One est un petit jeu de cartes tactique pour deux joueurs. Avec un ensemble identique de 16 cartes, chaque joueur (0 ou 1) joue des cartes sur la console du programme en essayant de prendre le contrôle de chaque ligne de codes du programme. Pour contrôler une ligne, il faut avoir le plus de cartes sur cette ligne montrant son chiffre (0 ou 1) lorsque le programme s'exécutera. Chaque ligne vaut un certain nombre de points. Dès que le programme s'exécute, les points sont attribués à un joueur pour chaque ligne que ce joueur contrôle. Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur.

La plupart des cartes ont des commandes qui auront une incidence sur les cartes déjà en jeu. L'ordre et la position des cartes jouées par chaque joueur ont un impact énorme sur le résultat, de même que la capacité des joueurs à ajuster leurs stratégies en fonction de la façon dont les lignes de code du programme évoluent...

Contenu :

52 cartes Commande (26 vertes, 26 grises)

5 cartes Ligne

5 cartes Contrôle

1 carte RUN

1 livret de règle

Mise en place :

Tout d'abord, réalisez la console du programme:

Comme le montre l'image ci-dessous, placez les 5 cartes Ligne formant ainsi une colonne au centre du jeu (10-50), et les 5 cartes Contrôle à gauche de celles-ci avec une orientation portrait (ce qui signifie que ni 0 ni 1 possède le contrôle d'une ligne). Ensuite, placez la carte RUN à droite de la carte Ligne avec le numéro 50 en laissant un espace pour placer trois cartes.

Deuxièmement, chacun reçoit son ensemble de cartes:

Prenez toutes les cartes Commande (celles avec des 0 d'un côté et des 1 de l'autre). Un joueur reçoit toutes les cartes avec les chiffres verts, et l'autre joueur reçoit toutes les cartes avec les chiffres gris. Chaque joueur doit avoir 26 cartes. Ces deux ensembles de cartes contiennent les mêmes cartes. Les différentes couleurs n'ont pas de valeur ou de but, uniquement d'aider lors de la distribution des cartes.

* Sauf si vous jouez avec l'une des variantes du jeu (voir plus bas dans ce livre de règle), vous avez besoin uniquement des cartes avec les inscriptions «ENTER», «PRINT», «DELETE», «IF...THEN», «SAVE» et de toutes les cartes sans inscription. Enlevez toutes les autres cartes de la partie, ainsi chaque joueur doit avoir 17 cartes. Pour plus d'informations sur la façon de jouer avec les autres cartes, veuillez lire la section Variantes de ces règles.

Alors, préparez-vous à commencer:

Un joueur sera «0» et doit avoir la totalité de ces 17 cartes sur le côté 0. L'autre joueur sera «1», il doit avoir toutes ces cartes sur le côté 1. Les joueurs doivent alors retirer une carte avec aucun texte de commande dessus (PRINT, ENTER, etc) et la mettre de côté pour l'instant. Les 16 cartes restantes de chaque joueur doivent être mélangées soigneusement et placées en une pile visible par chaque joueur avec leurs chiffres représentatifs (0 ou 1) face visible.

Décidez au hasard quel joueur sera le premier joueur (peut-être que vous pourriez jeter une carte pour voir si elle atterrit sur son côté 0 ou son côté 1). Le premier joueur placera la carte qu'il avait mise de côté précédemment immédiatement à droite de la carte Ligne 10, avec son chiffre (0 ou 1) visible. Le deuxième joueur fera de même mais en plaçant sa carte à droite de la carte Ligne 20 et avec son chiffre visible. Les joueurs peuvent alors tirer les 3 premières cartes de leurs piles de cartes. Il s'agit de leur main de départ pour la partie. Le jeu commence par le joueur désigné comme premier joueur ou première joueuse.



Exemple de la console du programme pour le début d'une partie.

Dans cet exemple, 0 joue en premier. L'ensemble des cartes de chaque joueur est situé devant lui formant une pile avec leur chiffre (0 ou 1) visible et chaque joueur tient 3 cartes dans sa main. Au premier tour, gris (0) jouera une carte sur la ligne 10 ou 20, directement à droite des cartes déjà posées dans ces lignes.

Le tour d'un joueur :

À chaque tour d'un joueur, trois choses doivent se produire:

- 1) **INPUT:** Jouez une carte de votre main sur la console du programme.
- 2) **EXECUTE:** Si la carte que vous avez jouée a un texte d'une commande alors exécutez cette commande.
- 3) **LOAD:** Piochez des cartes de votre pile jusqu'à avoir 3 cartes dans votre main.

Les détails de ces étapes sont:

1) INPUT: Jouez une carte de votre main sur la console du programme.

À leur tour, les joueurs doivent choisir une carte de leur main pour la jouer sur une des lignes de la console du programme.

Lorsqu'une carte est jouée, les règles de placement suivantes doivent être suivies:

- 1) La carte doit être jouée avec le chiffre du joueur (0 ou 1) visible.
- 2) La carte peut être tournée avant d'être jouée (de telle sorte que le texte d'une commande est sur un côté particulier), mais la carte doit être posée dans l'orientation portrait (vertical).
- 3) La carte doit être placée dans l'espace vide le plus à gauche sur une ligne du programme. Si la ligne est vide, la carte sera placée directement à droite de la carte Ligne, sinon elle sera placée à droite de n'importe quelle carte d'un joueur déjà posée dans cette ligne. Parfois, des espaces entre les cartes apparaissent dans les lignes du programme, ainsi, une carte jouée dans cette ligne doit être jouée dans ces espaces avant de pouvoir être jouée à la fin d'une ligne. Notez que les cartes ne peuvent jamais être jouées entre deux autres cartes dans le programme s'il n'y a pas déjà un espace entre elles.
- 4) Sauf lorsqu'une carte est jouée dans la ligne 10 ou 20, une carte peut être jouée dans une ligne du programme uniquement si toutes les lignes au dessus sont au moins composées de 3 cartes. (Certaines cartes Commande peuvent ne pas respecter cette règle.)
- 5) Une fois qu'une carte est placée dans une ligne du programme, elle ne peut jamais être tournée ou déplacée en aucune façon (à moins qu'une commande d'une carte force cela à se produire - voir ci-dessous), et aucune carte ne peut être placée par-dessus une autre carte.
- 6) Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être jouées dans une ligne du programme, à l'exception de la ligne 50. Pas plus de trois cartes peuvent être jouées dans cette ligne.

2) EXECUTE: Si la carte que vous avez jouée a un texte d'une commande alors exécutez cette commande.

10 des 16 cartes de chaque joueur ont des commandes inscrites dessus (2x: DELETE, ENTER, IF ... THEN ..., PRINT et SAVE). Si un joueur joue une de ces cartes, alors la commande, ou action spéciale, doit être réalisée immédiatement. La carte touchée par cette commande est la carte dont le texte de la commande borde le côté, sur la console du programme. Si une carte avec une commande est placée de telle sorte que le texte de la commande est dirigé vers un espace vide (sauf dans les cas de PRINT et SAVE - voir ci-dessous) ou, en dehors des limites de la console du programme (dirigée vers une carte Ligne, la carte RUN, au-dessus de la ligne 10, ou en dessous de la ligne 50), alors la commande n'a aucun effet. Sauf dans le cas de la commande SAVE, les effets de ces cartes ne se reproduisent jamais. Elles ont toutes au plus une seule utilisation!

Les différents effets des Commandes sont expliqués en détail plus bas dans ces règles.

3) LOAD: Piochez des cartes de votre pile jusqu'à avoir 3 cartes dans votre main.

Normalement, cela signifie simplement que les joueurs piochent une carte, cependant, après avoir jouée une ou plusieurs cartes PRINT à partir de leur main, les joueurs devront en piocher plus. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de 3 cartes dans leur main. Les joueurs peuvent tirer de nouvelles cartes pour les ajouter à leur main uniquement à la fin de leur tour. L'unique façon qu'a un joueur d'enlever une carte de sa main est de la jouer sur la console du programme durant son tour.

Contrôle des lignes du programme :

A la fin du jeu, les joueurs gagnent des points pour chaque ligne qu'ils contrôlent. (Les points sont indiqués sur chaque carte Ligne du programme, à savoir: 10, 20, 30, 40 ou 50 points) Pour gagner la partie, un joueur doit avoir le contrôle de lignes du programme lui donnant un total de points plus important que son adversaire.

Pour qu'un joueur prenne le contrôle d'une ligne du programme, deux choses doivent se produire:

- 1) Le joueur doit avoir dans la ligne plus de cartes avec son chiffre visible que l'autre joueur (indépendamment de la couleur), et,
- 2) Il doit y avoir au moins trois cartes dans la ligne du programme.

Si ces deux conditions ne sont pas remplies, aucun joueur n'a le contrôle de la ligne du programme et donc aucun joueur ne gagnera de points pour cette ligne si le programme s'exécute.

Des espaces entre les cartes peuvent apparaître dans les lignes du programme en raison des différents effets des commandes, mais en aucune façon cela ne peut affecter le contrôle de la ligne. Pour déterminer le contrôle d'une ligne, il suffit de compter le nombre de cartes de chaque chiffre sur cette ligne, toutes les cartes sont prises en compte même s'il existe des espaces entre les différentes cartes.

Dès qu'un joueur prend le contrôle d'une ligne de programme, la carte Contrôle de cette ligne doit être tournée pour désigner le joueur qui en a le contrôle. Cela permet aux joueurs de voir rapidement le nombre de points qu'ils auraient si la partie se terminait à ce moment-là. Chaque fois qu'une ligne du programme n'est plus sous le contrôle d'un joueur, la carte Contrôle de cette ligne doit être tournée verticalement.

La fin du jeu :

La plupart du temps, une partie de **One Zero One** se finira quand l'un des joueurs l'aura décidé. Décider quand mettre fin au jeu (ou de dissuader l'adversaire de mettre fin à la partie) est très important.

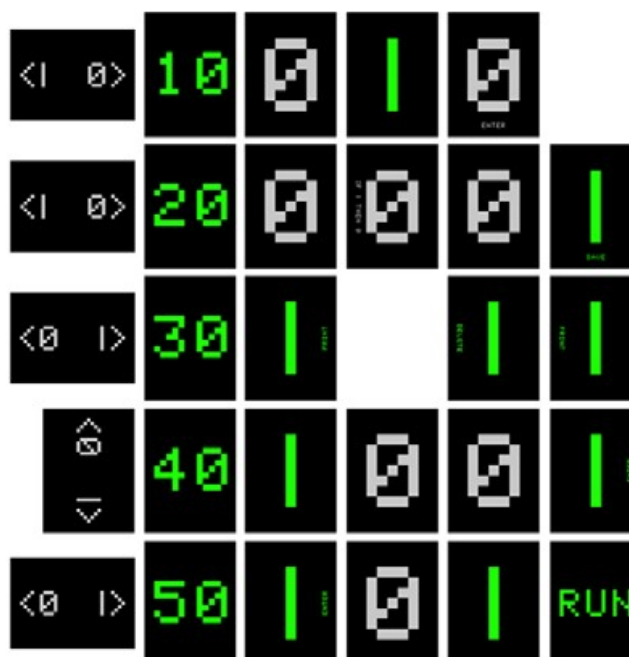
Le jeu peut se terminer de deux façons différentes:

- 1) Immédiatement après qu'une 3ème carte soit jouée sur la ligne 50 du programme (ie: à côté de la carte RUN), ou,
- 2) Immédiatement après que l'un des joueurs ne peut plus piocher des cartes pour ramener sa main à 3 cartes à la fin de son tour (sa pile de cartes est épuisée).

En règle générale, le jeu se termine par le placement d'une troisième carte dans la ligne 50, qui lance le programme et la partie se termine. À ce stade, les joueurs pourront ajouter tous les points de toutes les lignes du programme dont ils contrôlent, et le joueur ou la joueuse ayant le plus de points gagne la partie!

Dans le cas d'une égalité, le joueur qui contrôle la ligne avec le numéro le plus élevé gagne la partie.

Dans de très rares cas, la 2ème condition de fin de jeu est atteinte (une pile est épuisée) et aucune ligne du programme n'est contrôlée par un joueur alors la partie est terminée et la partie est considérée comme match nul. Dans ce cas, une revanche s'impose.

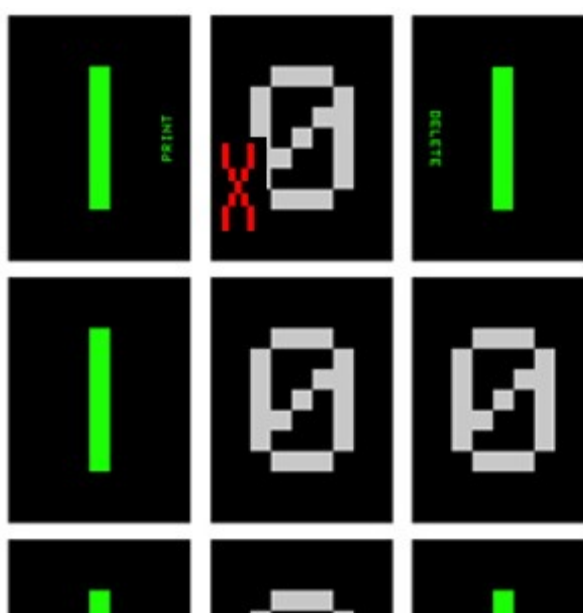


Exemple d'une partie terminée.

Dans cet exemple, «1» gagne 80-30 ! Notez que jusqu'à ce que la dernière carte soit placée dans la ligne 50, la partie était à égalité avec 30 partout.

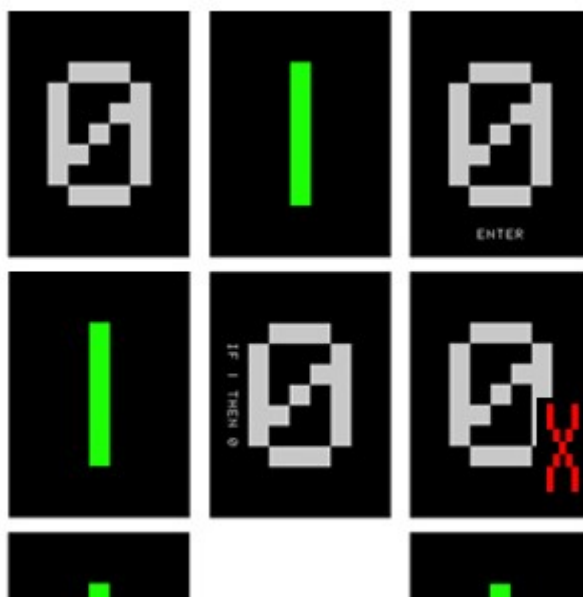
Les différentes commandes et leurs effets :

DELETE: Quand une carte DELETE est placée de telle sorte que le mot DELETE est à côté d'une autre carte, alors cette carte voisine est immédiatement retirée de la partie. Si cela provoque un espace entre deux cartes dans une ligne du programme, cet espace reste tel quel jusqu'à ce qu'un joueur y place une carte lors d'un tour ultérieur.



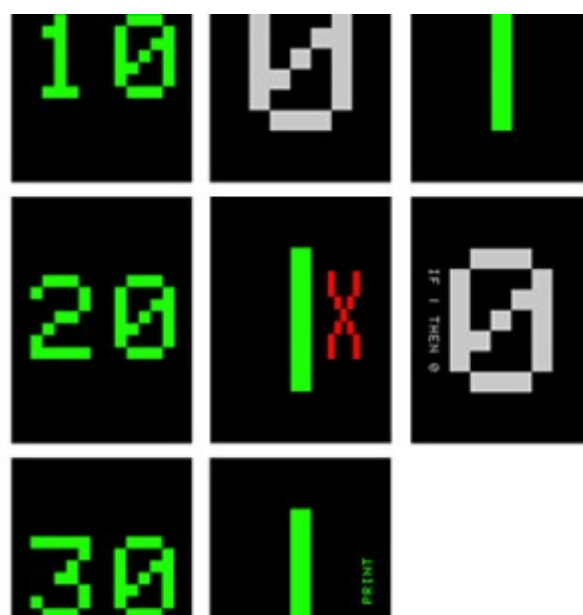
Dans cet exemple, la carte avec le X serait supprimée

ENTER: Quand une carte ENTER est placée de telle sorte que le mot ENTER est à côté d'une autre carte, alors cette carte voisine est immédiatement déplacée et placée dans la ligne du programme en dessous de sa position d'origine, selon les règles de placement des cartes (même si cela place cette carte sur une nouvelle ligne avant que toutes les lignes précédentes aient au moins trois cartes). Si cela provoque un espace entre deux cartes dans une ligne du programme, cet espace reste tel quel jusqu'à ce qu'un joueur y place une carte lors d'un tour ultérieur. Si une carte dans la ligne 50 du programme est affectée par la commande ENTER, alors cette carte est déplacée à la ligne 10.



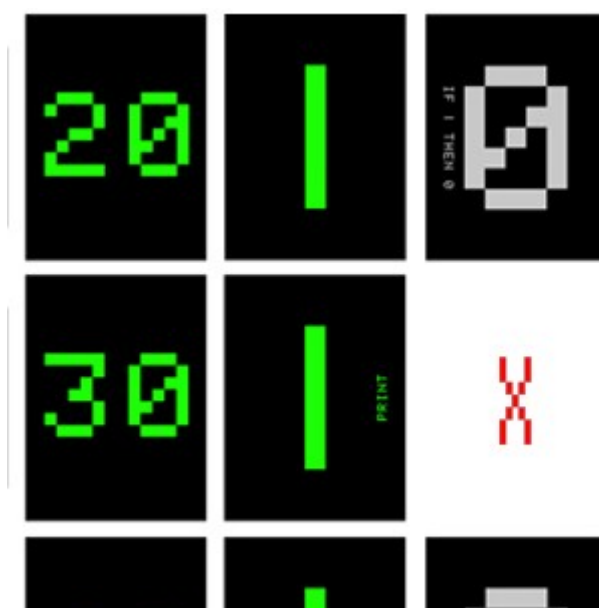
Dans cet exemple, la carte avec le X sera déplacée à la ligne suivante

IF ... THEN...: Quand une carte IF ... THEN ... est placée de telle sorte que les mots IF ... THEN ... sont à côté d'une autre carte, alors cette carte voisine est immédiatement retournée sur le côté montrant le chiffre que la commande IF ... THEN ... impose.



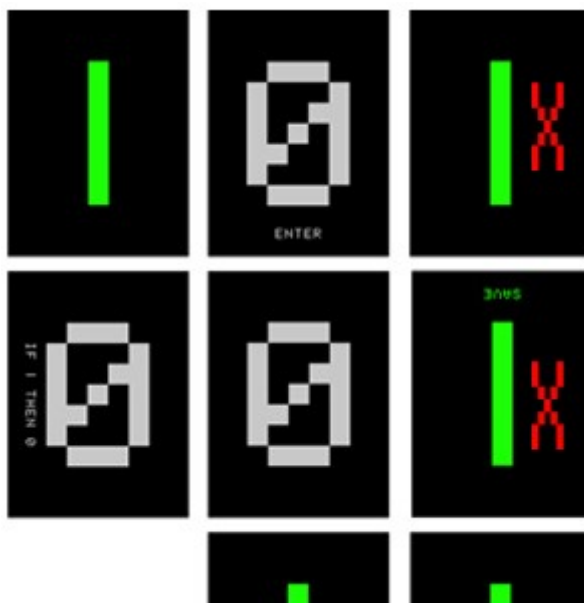
Dans cet exemple, la carte avec le X serait retournée

PRINT: Quand une carte PRINT est placée de telle sorte que le mot PRINT est à côté d'un espace vide (soit à la fin d'une ligne du programme, soit un espace entre deux cartes dans le milieu d'une ligne du programme, soit une position vide au-dessus ou au-dessous de la ligne du programme de cette carte), cet espace vide doit être rempli immédiatement avec une autre carte de la main du joueur qui vient de jouer la carte PRINT (même si cela place cette carte sur une nouvelle ligne avant que toutes les lignes précédentes aient au moins trois cartes). Si la carte «printed» (carte nouvellement jouée) comporte aussi une commande, alors cette commande est aussi réalisée. Si la carte «printed» doit être placée de telle sorte qu'il existe des espaces dans la ligne du programme sur un ou deux côtés de celle-ci, la carte ne doit pas être bouger pour combler ces espaces mais elle reste «suspendue» dans l'espace dans lequel elle a été PRINTED. Si le texte d'une carte PRINT borde une carte et non un espace vide, rien ne se passe.



Dans cet exemple, une autre carte sera placée dans l'espace avec le X

SAVE: Quand une carte SAVE est placée de telle sorte que le mot SAVE est à côté d'une autre carte, la carte voisine et la carte SAVE sont protégées pour le reste de la partie. Aucune de ses deux cartes ne peut être déplacée ou affectée en aucune manière par n'importe quelle autre carte. Si une autre carte avec un texte de commande est placée de telle sorte que le texte de commande est placé à côté de l'une des cartes «saved» (protégées) plus tard dans le jeu, la commande n'aurait tout simplement aucun effet. Notez que si une carte SAVE est placée de telle sorte que le texte de la commande SAVE est à côté d'un espace vide, alors la prochaine carte jouée dans cet espace gagnera les effets de cette carte SAVE.



Dans cet exemple, les cartes avec les X seraient protégées

Variantes :

OPEN SOURCE:

La méthode de jeu par défaut est que les piles de cartes de chaque joueur soient visibles par tous les joueurs (chaque joueur peut voir la prochaine carte que son adversaire va tirer), tandis que leurs cartes en main restent cachées. Il est possible de jouer avec les cartes en main de chaque joueur toujours visibles (posées sur la table). Cela peut rendre le jeu plus facile que les joueurs peuvent voir les commandes disponibles pour leur adversaire à tout moment. Avec cette variante, les joueurs qui peuvent voir toutes les options disponibles à leur adversaire voudront peut être déclaré forfait au lieu de jouer une partie perdue d'avance.

L'ensemble de cartes des variantes suivantes peuvent être ajoutées à la pile de cartes de chaque joueur pour augmenter la variabilité quand vous jouez à One Zero One. Cependant après de nombreuses expérimentations de combinaisons de ces différentes cartes, il est souhaitable que la pile de cartes de chaque joueur n'excède pas 16 cartes et que tous les joueurs aient les mêmes cartes dans leur pile. Il est souhaitable aussi d'avoir 6 cartes sans commande et 10 cartes avec une commande (ou proche de ce nombre tant que possible).

Amusez-vous à utiliser ces différentes cartes – les différentes combinaisons peuvent rendre une partie unique !

SYNTAX ERROR:

Quand une carte SYNTAX ERROR est jouée sur une ligne du programme, chaque carte déjà présente dans cette colonne (et non ligne), et dans le sens du texte de commande sur la carte SYNTAX ERROR, doit être retournée sur sa face opposée, ainsi que la carte SYNTAX ERROR elle-même.

REM :

Quand une carte REM est jouée sur une ligne du programme, toutes les cartes en direction du texte REM (ie: soit à gauche soit à droite), Y COMPRIS toutes les cartes qui seront jouées plus tard dans cette direction, ne comptera pas pour déterminer le contrôle de la ligne en question.

GOTO 10 :

Quand une carte GOTO 10 est placée de telle sorte que le texte GOTO 10 est à côté d'une autre carte, alors cette carte voisine est immédiatement déplacée à la ligne 10 en respectant les règles de placement.

IF...THEN...ELSE

Quand une carte IF...THEN...ELSE... est jouée, TOUTE carte voisine est affectée (sauf une carte «saved», protégée).

Premièrement, toute carte qui ne montre pas le chiffre de IF...THEN...ELSE... est retournée.

Deuxièmement, toute carte qui montrait le chiffre de IF...THEN...ELSE... est «DELETED», retirée du jeu.

CUT et PASTE :

Il est préférable que les deux types de commandes apparaissent en même temps dans le jeu – ne jouez pas avec les cartes PASTE si les cartes CUT ne sont pas en jeu.

Quand une carte CUT est placée de telle sorte que le mot CUT est à côté d'une autre carte, cette carte voisine est immédiatement retiré du programme et placée dans une pile de défausse. Si cela provoque un espace entre deux cartes dans une ligne du programme, cet espace reste tel quel jusqu'à ce qu'un joueur y place une carte lors d'un tour ultérieur.

Quand une carte PASTE est placée de telle sorte que le mot PASTE est à côté d'un espace vide (soit à la fin d'une ligne du programme, soit un espace entre deux cartes dans le milieu d'une ligne du programme, soit une position vide au-dessus ou au-dessous de la ligne du programme de cette carte), cet espace vide doit être immédiatement rempli avec une carte de la pile de défausse des cartes précédemment "cutted" (même si cela va placer cette carte sur une nouvelle ligne avant que toutes les lignes précédentes aient au moins 3 cartes). La carte "cutted" peut avoir été CUT par n'importe quel joueurs. Si aucune carte n'a déjà été «cut» alors cette carte n'a aucun effet.

REMARQUE: Si la carte "pasted" possède un texte de commande, alors cette commande peut être exécutée pour une deuxième fois!

Crédits:

Game design:

David Harding

Graphic design:

David Harding

Special thanks to:

Chris Morpew

Phil Walker-Smith

All our Kickstarter supporters



grailgamesinfo@gmail.com

<http://www.grail-games.com>

Visitez notre page sur BGG: <http://boardgamegeek.com/boardgame/150298/binary> pour le forum de discussion, des images et des vidéos sur le jeu.

Ces règles sont publiées v1.3 Aout 2014.

© 2013 David Harding