

# One Zero One

## Il gioco di carte binario!

**Giocatori:** 2

**Età:** 8+

**Tempo di gioco:** 10 minuti

*Nel mondo della programmazione, ci può essere un solo vincitore – zero o uno!*

**One Zero One** è un piccolo gioco di carte tattico per due giocatori. Con un identico mazzo di 16 carte, ogni giocatore (chiamati 0 o 1) gioca delle carte sulla schermata di programma, cercando di guadagnare il controllo delle linee di codice programma. Acquisisce il controllo finale chi possiede la maggior parte dei propri “bit” sulla linea, quando il programma inizierà a girare (RUN). Ogni linea vale un numero fisso di punti. Appena il programma va in RUN, i punti vengono conteggiati e si determina il vincitore.

La maggior parte delle carte ha comandi che influenzeranno le carte già in gioco. L'ordine e la posizione delle carte giocate da ogni avversario hanno un impatto enorme sul risultato, così come la capacità dei giocatori di adeguare le loro strategie, secondo come il codice di programmazione cambia...

### Contenuti:

- 52 Carte Comando (26 verdi, 26 grigie)
- 5 Carte Linea
- 5 Carte Controllo
- 1 Carta RUN
- 1 Libretto delle regole

### ***Primo, preparare la schermata di programma:***

Come per l'immagine qui sotto, posizionare le 5 carte Linea in una colonna verticale verso il centro dell'area di gioco (10-50), con le 5 carte Controllo in un orientamento verticale alla sinistra delle carte Linea (a significare che né 0 né 1 hanno il controllo delle linee). Quindi disporre la carta RUN alla destra della carta Linea numero 50, lasciando abbastanza spazio per 3 carte in mezzo.

### ***Secondo, dare a ogni giocatore il proprio mazzo:***

Raccogliere tutte le carte Comando (quelle con 0 su un lato e 1 sull'altro). Un giocatore riceve tutte le carte con le cifre verdi, l'altro giocatore riceve le carte con le cifre grigie. Ogni giocatore deve avere 17 carte. Queste due mazzi contengono le stesse carte. I diversi colori non hanno alcun valore o scopo, se non quello di aiutare quando si distribuiscono i mazzi.

*\* A meno che non si stia giocando una delle varianti di gioco (vedere più avanti in questo libro delle regole) avrete bisogno solo delle carte Comando recanti il seguente testo: "ENTER", "PRINT", "DELETE", "IF...THEN" e "SAVE" così come di tutte le carte Comando senza testo – solo con i numeri 0 e 1. Rimuovere tutte le altre carte dal gioco. Per informazioni su come giocare il gioco con le carte extra, si prega di leggere la sezione Varianti di queste regole.*

### ***Quindi, siete pronti a cominciare:***

Un giocatore sarà lo "0" e dovrà giocare ognuna delle sue 17 carte sul lato dello 0. L'altro giocatore sarà il bit "1" e giocherà le sue carte sul lato con il numero 1. I giocatori devono quindi rimuovere una carta senza testo di Comando (PRINT, ENTER, ecc.) dalla loro e metterla da parte per ora. Le proprie 16 carte rimanenti devono essere mescolate accuratamente e separatamente e messe in un mucchio a portata di ogni giocatore con i loro numeri rappresentativi (0 o 1) rivolti verso l'alto.

Decidete casualmente quale giocatore partirà per primo (potreste lanciare una carta e vedere se atterra con il lato 0 o 1 verso l'alto). Il primo giocatore piazzerà la carta che aveva in precedenza messo da parte, immediatamente a destra della carta Linea 10, con il proprio bit (0 o 1) verso l'alto. Il secondo giocatore farà altrettanto, ma inserirà la propria carta a destra della carta Linea 20. I giocatori pescheranno le prime tre carte del proprio mazzo. Questa è la loro mano di partenza per il gioco. Il gioco continua con il giocatore già scelto come primo giocatore.



**Esempio di una preparazione di gioco; pronti a cominciare!**

*In questo esempio, 0 gioca per primo. Ogni mazzo giocatore è posto a faccia in sù davanti ai giocatori che tengono una mano di 3 carte. Nel primo turno, il grigio (0) giocherà una carta o sulla linea 10 o sulla 20, direttamente alla destra delle carte già posizionate su quelle linee.*

**Il turno del giocatore:**

*In ogni turno del giocatore, devono accadere queste tre cose:*

- 1> **INPUT: Gioca una carta dalla tua mano sul programma.**
- 2> **EXECUTE: Se la carta che hai giocato ha del testo di comando, esegui il comando**
- 3> **LOAD: Peschi carte dal tuo mazzo fino ad averne nuovamente 3 in mano.**

*Dettaglio di questi passaggi:*

- 1> **INPUT: Gioca una carta dalla tua mano sul programma.**

Nel loro turno i giocatori devono selezionare una carta dalla propria mano e giocarla su una linea della schermata di programma.

*Quando giochi una carta, devi seguire le seguenti regole per il piazzamento:*

- 1> La carta deve essere giocata con il bit del giocatore (0 o 1) a faccia sù.
- 2> La carta può essere ruotata (per fare in modo che il testo di comando sia su un particolare lato) prima di essere giocata, ma deve essere posizionata in verticale.
- 3> La carta deve essere posizionata nello spazio vuoto più a sinistra in una linea di programma. Se la linea è vuota, la carta sarà posta direttamente a destra della carta di Linea, altrimenti sarà collocata a destra di qualsiasi carta già in quella linea. A volte appariranno spazi nelle linee di programma; dunque le carte giocate su quella linea devono essere posizionate in quegli spazi prima che ogni altra carta sia posizionata alla fine della linea. Si noti che le carte non possono mai essere giocate tra altre due carte nel programma se non vi sia spazio tra di loro.
- 4> Tranne quando si gioca sulla linea 10 e 20, nessuna carta può essere giocata su una linea di programma a meno che ognuna delle linee superiori non abbia almeno 3 carte già posizionate. (Alcune carte Comandi spezzano questa regola.)
- 5> Quando una carta viene posta in una linea di programma non può mai essere ruotata o spostata in qualsiasi modo (a meno che una carta Comando forzi perchè ciò avvenga - vedi sotto), e nessuna carta può essere posizionata a coprire un'altra carta.
- 6> Non vi è alcun limite al numero di carte che possono essere giocate su una linea di programma, tranne per la linea 50. Non più di tre carte possono essere giocate in quella linea.

**2> EXECUTE: Se la carta che hai giocato ha del testo di comando, esegui il comando.**

10 delle 16 carte nel mazzo di ogni giocatore hanno comandi stampati sopra (2x: DELETE, ENTER, IF...THEN..., PRINT e SAVE). Se un giocatore gioca una di queste carte, il comando o l'azione speciale deve avere effetto immediato. La carta su cui si applica l'effetto è la carta verso cui è orientato il testo del comando quando la prima carta è giocata sulla schermata di programma. Se una carta con un comando è posta in modo che il testo del comando sia orientato verso uno spazio vuoto, (eccetto nei casi di PRINT e SAVE - vedi sotto) oppure, al di fuori dei limiti della schermata di programma (ad esempio puntando verso una carta Linea oppure verso la carta RUN oppure sopra il margine superiore o sotto il margine inferiore) allora il comando non ha effetto. Eccetto in caso di SAVE, gli effetti di queste carte Comandi non si ripetono mai. Sono al massimo per un solo utilizzo!

*I diversi effetti di comando sono spiegati più avanti in dettaglio su questo libretto di regole.*

### 3> **LOAD: Peschi carte dal tuo mazzo fino ad averne nuovamente 3 in mano.**

Normalmente questo si traduce semplicemente nella pesca di una carta da parte del giocatore, tuttavia dopo una o più carte PRINT giocate dalla propria mano, i giocatori potranno avere bisogno di pescarne altre. I giocatori non possono mai avere più di tre carte in mano. I giocatori non possono pescare nuove carte per la propria mano finchè non arriva la fine del loro turno. I giocatori non possono “gettare via” carte dalla propria mano. Il solo modo per rimuovere una carta dalla propria mano per un giocatore è giocarla sul programma nel proprio turno.

### **Controllare le linee di programma:**

Alla fine del gioco, i punti sono assegnati al giocatore che prende il controllo di ognuna delle linee di programma. (I punti sono indicati su ogni carta Linea di programma, vale a dire: 10, 20, 30, 40 o 50 punti). Per vincere la partita, un giocatore deve avere il controllo delle linee di programma che sommate danno più punti totali del proprio avversario.

*Perchè un giocatore guadagni il controllo di una linea di programma, devono accadere due cose:*

- 1> Il giocatore deve avere più carte sulla linea con il proprio bit a faccia in sù rispetto all'avversario (a prescindere dal colore), e,
- 2> Ci devono essere almeno tre carte sulla linea di programma.

Se queste condizioni non sono verificate, nessun giocatore ha il controllo della linea di programma e nessun giocatore prende punti per quella linea se il gioco termina.

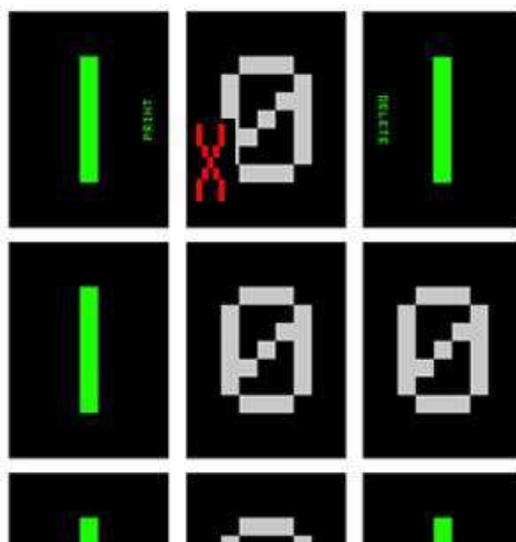
Degli spazi possono apparire a causa degli effetti di diversi comandi, ma questo non influenza il controllo in alcun modo. Per determinare il controllo, basta contare il numero di carte con ogni bit su entrambi i lati di ogni spazio.

Appena un giocatore è ritenuto essere in controllo di una linea di programma, la carta Controllo di quella linea viene ruotata per mostrare quale giocatore ha il controllo. Questo aiuta i giocatori a vedere velocemente quanti punti avrebbero se il gioco terminasse in quel preciso momento. Ogni volta che una linea di programma non è più sotto controllo di alcun giocatore, la sua carta Controllo deve essere girata verticalmente.



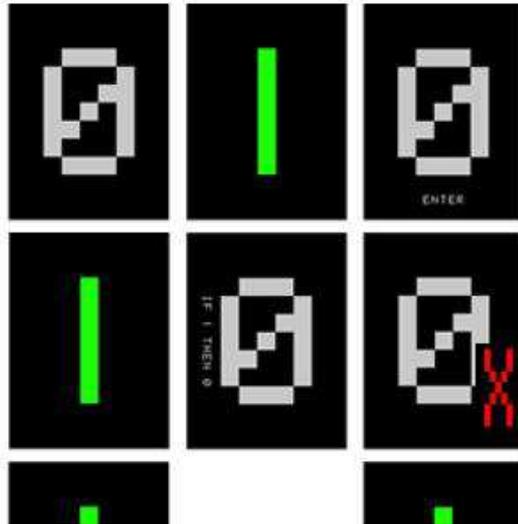
## I differenti Comandi e i loro effetti:

**DELETE:** Quando una carta DELETE viene giocata in modo che la parola DELETE sia a fianco di un'altra carta, questa carta vicina viene immediatamente rimossa dal gioco. Se questo crea uno spazio sulla linea di programma, questo spazio rimane finchè un giocatore vi posiziona una carta in un turno successivo.



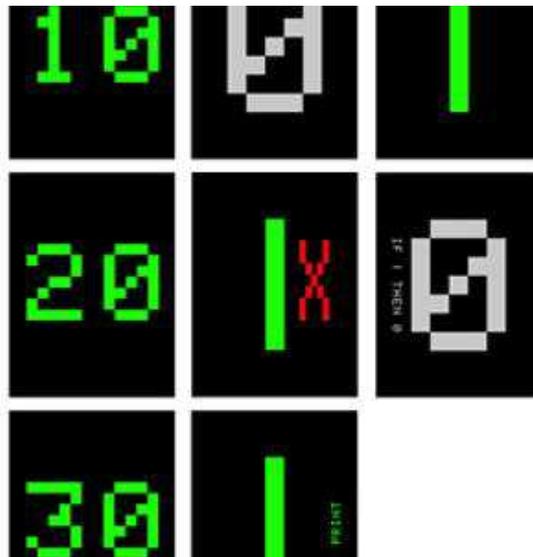
In questo esempio, la carta con la X sarebbe cancellata

**ENTER:** Quando una carta ENTER viene giocata in modo che la parola ENTER sia a fianco di un'altra carta, questa carta vicina viene immediatamente spostata dalla sua posizione e posizionata sulla linea di programma sottostante quella dove si trova, in accordo con le regole di piazzamento delle carte (nonostante ciò la carta potrà essere posizionata su una nuova linea prima che le linee superiori contengano almeno 3 carte). Se questo crea uno spazio nella linea di comando, questo spazio rimane finchè un giocatore vi posiziona una carta in un turno successivo. Se una carta sulla linea di programma 50 subisce il comando ENTER, viene posta sulla linea 10.



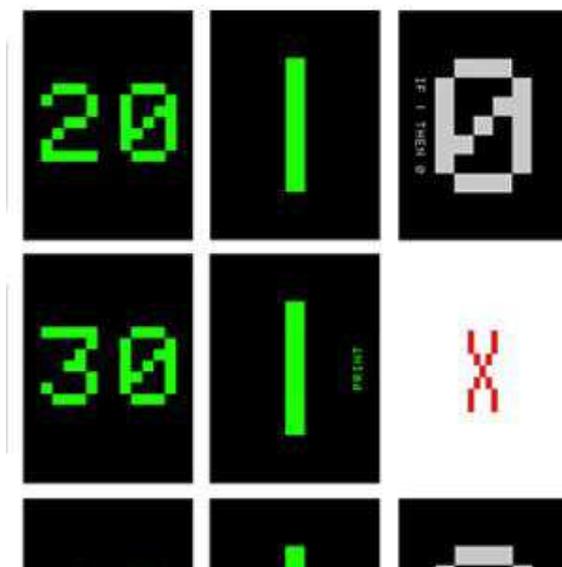
In questo esempio, la carta con la X sarebbe spostata nella linea successiva

**IF...THEN...:** Quando una carta IF...THEN... viene giocata in modo che le parole IF...THEN... siano a fianco di un'altra carta, questa carta vicina viene immediatamente ribaltata sul lato con il bit indicato dal testo del comando IF...THEN...



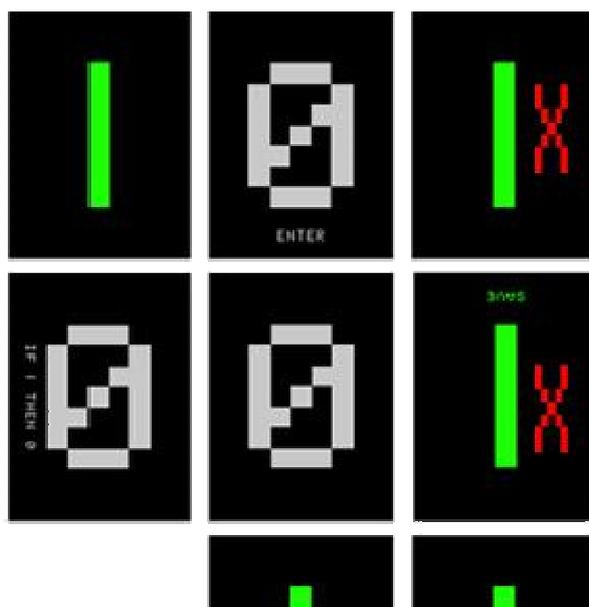
In questo esempio, la carta con la X sarebbe ribaltata

**PRINT:** Quando una carta PRINT viene giocata in modo che la parola PRINT sia a fianco di uno spazio vuoto (ad esempio alla fine di una linea di programma o in uno spazio in mezzo alla linea di programma o in una posizione vuota sopra o sotto la linea di programma di quella carta), quello spazio vuoto deve essere riempito immediatamente con un'altra carta dalla mano del giocatore che ha appena giocato la carta PRINT, in accordo con le regole di piazzamento delle carte (nonostante ciò la carta potrà essere posizionata su una nuova linea prima che le linee superiori contengano almeno 3 carte). Se la carta “stampata” ha anch'essa un testo di comando, anche quel comando deve essere eseguito subito. Se la carta “stampata” lascia degli spazi su uno o su entrambi i suoi lati nella linea di comando a seguito del suo posizionamento, la carta non si deve muovere per riempirli ma rimane “appesa” nello spazio in cui è stata stampata. Se il testo di comando della carta PRINT viene posizionato a fianco di un'altra carta, nulla accade.



**In questo esempio, lo spazio con la X accoglierebbe la carta stampata**

**SAVE:** Quando una carta SAVE viene giocata in modo che la parola SAVE sia a fianco di un'altra carta, entrambe (la carta vicina e la carta con il comando SAVE), sono protette per il resto della partita. Nessuna di queste carte può essere mossa o subire effetti in alcun modo da qualsiasi altra carta. Se un'altra carta con un testo di comando posizionato a fianco di una carta “salvata” viene giocata successivamente nella partita, quel comando semplicemente non ha effetto. Notare che se una carta SAVE è posizionata in modo che il testo di comando SAVE sia a fianco di uno spazio vuoto, allora la carta che verrà posizionata su quello spazio vuoto guadagnerà gli effetti della carta SAVE.



**In questo esempio, le carte con le X sarebbero salvate**

#### Varianti:

##### OPEN SOURCE:

Il metodo di gioco standard consiste nell'avere entrambi i mazzi scoperti in vista di ogni giocatore (ognuno può vedere quale carta il suo avversario sta per pescare), mentre la sua mano di carte rimane nascosta. E' possibile giocare in modo che anche la mano di ogni giocatore sia visibile (scoperte sul tavolo). Questo rende il gioco più difficile poichè ogni giocatore vede quali comandi sono disponibili all'avversario in ogni momento. Con questa variante, i giocatori potendo vedere tutte le opzioni disponibili all'avversario, possono preferire dare forfait invece di continuare a giocare una partita chiaramente persa.

I seguenti set di varianti di carte possono essere incluse nei mazzi dei giocatori per aumentare le possibilità quando si gioca a One Zero One. Comunque sperimentando il gioco con differenti set-up di mazzi, ci si deve assicurare che entrambi i mazzi non abbiano più di 16 carte e che entrambi i giocatori inizino il gioco con le stesse identiche carte. I mazzi dovranno avere 6 carte senza comandi e 10 carte con comandi (o più vicino possibile a questi numeri).

Divertitevi a usare carte differenti perché differenti combinazioni portano a giocare partite decisamente uniche!

#### SYNTAX ERROR:

Quando viene giocata una carta SYNTAX ERROR su una linea di programma, ogni carta già presente sulla sua colonna (non linea), e nella direzione del testo di comando della carta SYNTAX ERROR, deve essere ribaltata sul lato opposto, così come la stessa carta SYNTAX ERROR.

#### REM:

Quando una carta REM viene giocata su una linea di programma, ogni carta nella direzione del testo REM (che sia alla sinistra o alla destra della carta), INCLUSO ogni carta che sarà giocata in un turno futuro, NON conterà nel determinare il controllo di quella linea di programma.

#### GOTO 10:

Quando una carta GOTO 10 viene giocata in modo che il comando GOTO 10 sia a fianco di un'altra carta, questa carta vicina viene immediatamente spostata nella prima posizione consentita sulla linea di programma 10.

#### IF...THEN...ELSE:

Quando una carta IF...THEN...ELSE viene giocata, OGNI carta vicina ne viene influenzata (tranne SAVE).

Primo, ogni carta vicina che non corrisponde al bit visibile della carta IF...THEN...ELSE è ribaltata.

Secondo, ogni carta vicina che corrisponde al bit visibile della carta IF...THEN...ELSE è CANCELLATA.

#### CUT & PASTE:

*Si suggerisce che entrambi questi set di carte Comando siano presenti insieme in una partita - non giocare con le carte PASTE se non si stanno usando le carte CUT.*

Quando una carta CUT viene giocata in modo che la parola CUT sia a fianco di un'altra carta, questa carta vicina viene immediatamente rimossa dal gioco e posizionata in una pila degli scarti. Se questo crea uno spazio sulla linea di programma, questo spazio rimane finchè un giocatore vi posiziona una carta in un turno successivo.

Quando una carta PASTE viene giocata in modo che la parola PASTE sia a fianco di uno spazio vuoto (ad

esempio alla fine di una linea di programma o in uno spazio in mezzo alla linea di programma o in una posizione vuota sopra o sotto la linea di programma di quella carta), quello spazio vuoto deve essere riempito immediatamente con una carta dalla pila degli scarti delle precedenti carte “tagliate”, in accordo con le regole di piazzamento delle carte (nonostante ciò la carta potrà essere posizionata su una nuova linea prima che le linee superiori contengano almeno 3 carte).

La carta “incollata” sarebbe potuta essere “tagliata” da entrambi i giocatori. Se nessuna carta è stata “tagliata” in precedenza, allora questa carta non ha alcun effetto.

NOTA: Se la carta “incollata” ha del testo di comando, quel comando può essere eseguito una seconda volta!

Crediti:

**Game design:**

David Harding

**Graphic design:**

David Harding

**Speciali ringraziamenti a:**

Chris Morpew

Phil Walker-Harding

Tutti i nostri supporter Kickstarter



[grailgamesinfo@gmail.com](mailto:grailgamesinfo@gmail.com)

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

Visita nostra pagina su BGG: <http://boardgamegeek.com/boardgame/150298/binary> per discussioni sul forum, immagini e video in merito al gioco.

***Queste regole sono in v1.3 pubblicate a Agosto2014.***

One Zero One è ©2013 David Harding