

101.1

KIEGÉSZÍTŐ A ONE ZERO ONE JÁTÉKHOZ

Játékosok száma: 2

Életkor: 8+

Játékidő: 10 perc

Játékelemek:

10 parancskártya / 1 „60” kártya / 1 irányításkártya / 2 játékos segédlet

JÁTÉK A 60-AS SORRAL

>> **ELŐKÉSZÜLETEK:**

Egyszerűen helyezték a 60-as kártyát, valamint az irányításkártyáját az 50-es sor alá (a *One Zero One* előkészületi szabályaiban ismertetett módon).

A RUN kártyát úgy helyezték a 60-as programsorba, hogy közte és a 60-as kártya között még három parancskártya számára legyen elegendő hely.

>> **JÁTÉKMENET:**

A 60-as sor használatával nem változik meg a játékmenet. Minden olyan szabály, amelyik a *One Zero One* alapjátékban az 50-es sorra vonatkozott, most a 60-as sorra érvényes. Például a játék most akkor ér véget, ha a 60-as sorba kerül három kártya, nem pedig az 50-esbe.

A 60-as sor nemcsak a játékidőt növeli meg némiképpen és több pont megszerzését teszi lehetővé, hanem a standard (16 kártyából álló) paklinál nagyobb paklival játszó játékosoknak a 60-as sor használata több időt is biztosít a kártyáik kijátszására.

AZ ÚJ KÁRTYÁK

A következőkben ismertetett opcionális kártyakészletek tetszés szerint hozzáadhatók a játékosok paklijához, növelve ezzel a *One Zero One* újrajátszhatóságát. Azt javasoljuk, hogy a játékosok vegyenek ki kártyakészleteket az alappakliból, hogy a helyükre az alábbi készleteket tegyék. Amikor egyedi paklikat alkottok, akkor ügyeljetek arra, hogy mindkét játékos paklija ugyanazokat a kártyákat tartalmazza. Az eltérő kombinációk egyedivé teszik a játékokat!

END & CONT

Az END kártya csak akkor fejt ki a hatását, ha egy sor végére kerül (a sorban lévő üres helyekre helyezve nem) olyan módon, hogy az END parancsszöveg a jobb oldalon legyen. A sor „lezárásra” került. Semmilyen kártya (a CONT kivételével) nem helyezhető abba a sorba. Később azonban bármelyik játékos újrainyithatja a sort úgy, hogy egy CONT kártyát játszik ki az END kártya után.

>> Mindkét játékos paklija egy-egy END és CONT kártyát tartalmaz.

GOSUB

A GOSUB parancs célpontjával választott kártya áthelyezhető a program bármelyik olyan sorába, ahol már legalább három kártya található. Az aktív játékosnak azonnal át kell helyeznie a célpont kártyát az általa választott sor első üres helyre.

>> Mindkét játékos paklija két-két GOSUB kártyát tartalmaz.

GET

A GET kártya kijátszása után az aktív játékos véletlenszerűen elvesz egy kártyát az ellenfele kezéből, és a sajátjába veszi. Az aktív játékos ezután megfordítja a kártyát úgy, hogy az ő száma legyen látható - a kártyát egy későbbi forduló alkalmával ugyanúgy kijátszhatja, mintha a sajátja volna. Ellenfele ezután az elvett kártya helyett húz egy új kártyát. Amennyiben az aktív játékos kezében így három kártya lesz, akkor a fordulója végén nem húz kártyát.

A kártya „véletlenszerű” elhúzásához az ellenfél a kezébe veszi a kártyáit, megkeveri őket, majd maga a húzás történhet az asztal alatt, vagy bármilyen olyan módszerrel, amelyik biztosítja a véletlenszerűséget.

>> Mindkét játékos paklija egy-egy GET kártyát tartalmaz.

NEXT

A NEXT kártya kijátszása után a másik játékosnak a kártyát a NEXT parancssor melletti üres helyre KELL kijátszania. Amennyiben a NEXT kártya úgy került kijátszásra, hogy a felirat mellett nem található üres hely, akkor a kártyának nincs hatása.

A másik játékos fordulójára és az általa választott kártyára semmilyen módon nincs hatással, azon kívül, hogy a kártyát a NEXT felirat melletti üres helyre kell kijátszani.

>> Mindkét játékos paklija egy-egy NEXT kártyát tartalmaz.

A CPU (Szóló változat)

A CPU egyetlen kártya, amelyik egy MI a *One Zero One* játékhoz, és lehetővé teszi, hogy egyedül is lehessen játszani. A kártya kétoldalas. Az egyik oldal olyankor vezérli a CPU kártyáinak bizonyos módon történő kijátszását, ha az nyeresre áll (mosolygós smiley), a másik oldal pedig akkor, ha vesztesre áll (szomorú smiley).

ELŐKÉSZÜLET

A játék előkészületei a *One Zero One* szabálykönyvében leírt módon történnek. Vedd el magadnak a zöld, vagy a szürke paklit, és dönts el, hogy a 0-val vagy az 1-gyel leszel-e. A CPU játszik a másik paklival és számmal.

Helyezd le a kezdőkártyádat a 10-es sorba, a CPU-ét pedig a 20-as sorba (mindig a CPU következik másodikként).

Keverd meg a paklikat. Te magad a szokásos módon húzz fel a kezedbe három kártyát, a CPU-nak azonban nincsenek kézben tartott lapjai. Ehelyett mindig a paklija legfelső lapja lesz az a kártya, amelyiket a fordulója során kijátszik a programba.

Végül helyezd az asztalra a CPU kártyát a vesztesre álló (szomorú smiley) szubrutinnal felfelé, és úgy fordasd el, hogy az „1” felett lévő szöveg legyen felül.

A játékot úgy kell játszani, mint 2 játékos esetén, kivéve a CPU fordulóját, mert ilyenkor a CPU kártya parancsszövege határozza meg a teendőket.



JÁTÉK A CPU ELLEN

A CPU fordulójában elsőként a CPU által irányított sorok pontszámait összeadva azt kell megvizsgálnod, hogy a CPU nyeresre vagy vesztesre áll-e a játékban.

A CPU kártyát ezután az ennek megfelelő oldalára fordítod. Ha a CPU legutóbbi fordulója óta megváltozott a játék állása (pl. ha vesztesre állt, de most nyeresre áll), akkor a CPU kártyát át kell fordítanod a megfelelő oldalra (vesztés/nyeres), és úgy kell elforgatnod, hogy az „1” parancsszövege legyen felül.

Amennyiben a CPU legutóbbi fordulója óta nem változott meg a játék állása (pl. ha vesztesre állt, és jelenleg is vesztesre áll), akkor úgy kell forgatnod a CPU kártyát (az óramutató járásával megegyező irányban), hogy a soron következő szám parancsszövege legyen felül. (Amikor a CPU eléri a szubrutin negyedik lépését, és a következő fordulójában forgatni kellene, akkor helyette a negyedik lépést kell megismételni).

Csak miután megtörtént a CPU kártya megfelelő pozícióba forgatása, kerül sor a CPU kártyáinak kijátszására. Ez a CPU kártya aktuális parancsszövegének megfelelően történik.

A CPU-val történő játék során mindig érvényes:

**DÖNTETLEN SOROK = A CPU “VESZTESRE ÁLL” ABBAN A SORBAN
DÖNTETLEN JÁTÉK = A CPU “ELVESZÍTI” A JÁTÉKOT**

A CPU fordulójának végrehajtásához fel kell húznod a paklija legfelső lapját, és a CPU kártya parancsának megfelelő módon kell lehelyezned. Gyakran egynél több kártyát is le kell helyezned a CPU fordulójában (a CPU vezérel, és ezért megszegheti a szabályokat!). Ezeket a kártyákat a felhúzásuk sorrendjében kell a programba illeszteni - sohasem tudhatod előre, hogy melyik lesz a CPU következő kártyája!

Miután a CPU a fordulójában kijátszotta valamennyi kártyáját, akkor következik a te fordulóod. Még ne fordítsd meg és el a CPU kártyát - ez csak a CPU fordulójának az elején történik majd.

Amikor a CPU számára játszol ki kártyákat, akkor a *One Zero One* alapjáték valamennyi lehelyezésre vonatkozó szabálya érvényben van. A CPU kártya mondja meg, hogy melyik sor(ok)ba kell a kártyákat kijátszani, azonban előfordulhat, hogy forgatnod kell a CPU által kijátszott kártyán olyan módon, hogy a kártya parancsszövege abba a pozícióba kerüljön, amelyikbe a CPU „akarja”.

Ahhoz, hogy meghatározd, mit akar a CPU, a következő dolgokat kell megvizsgálnod:

- A CPU sohasem cselekszik úgy, hogy vesztes pozícióba kerüljön, hacsak az nem elkerülhetetlen.
- A CPU sohasem hozza nyertes vesztes pozícióba a játékosét, hacsak az nem elkerülhetetlen.
- Ha választania kell, akkor a CPU a saját kártyáit mindig lefelé mozgatja, a játékosét pedig felfelé (pl. az ENTER kártya esetén).
- A CPU sohasem távolítja el a saját kártyáját a programból, hacsak az nem elkerülhetetlen (pl. a DELETE kártya esetén).

Időnként nehéz választani két lehetőség között. Tartsd észben a fenti listát, és vedd figyelembe, hogy a CPU sohasem akarja rontani a saját helyzetét. Jegyezd meg azt is, hogy egy kártya parancsszövege olyan módon is elhelyezhető, hogy semmilyen hatást nem fejt ki. Bizonyos szituációkban talán éppen ez a legjobb lehetőség a CPU számára!

A CPU KÁRTYA

Az alábbiakban részletezzük a CPU kártya minden egyes parancsát:

Nyerés szubrutin (Azok a parancsok, amelyeket akkor kell követni, ha a CPU nyeresre áll):

- 1: A CPU A LEGKISEBB AKTÍV SORBA JÁTSZIK KI** - A CPU paklijának legfelső kártyáját helyezd a legkisebb sorszámú olyan programsorba, amelyik jelenleg aktív (azaz a sor „nyitott” és lehetséges kártyát helyezni oda, függetlenül attól, hogy hány kártya van már ott, ha van egyáltalán).
- 2: A CPU A KÉT LEGKISEBB AKTÍV SORBA JÁTSZIK KI** - A CPU paklijának legfelső kártyáját helyezd a második legkisebb sorszámú aktív sorba. Ezután húzd fel a paklija következő kártyáját, és helyezd a legkisebb sorszámú aktív sorba.

3: A CPU MINDEN OLYAN SORBA KIJÁTSZIK, AHOL Ő ÁLL NYERÉSRE VAGY DÖNTETLEN AZ ÁLLÁS - A programon fentről lefelé haladva sorban játszsd ki a CPU paklijának felső kártyáját mindegyik olyan sorba, ahol a CPU nyeresre áll, vagy jelenleg eldöntetlen, illetve meghatározhatatlan az állás. (Olyan sorba ne játssz ki kártyát, ahol a CPU vesztesre áll.)

4: A CPU KÉT KÁRTYÁT JÁTSZIK KI A LEGKISEBB AKTÍV SORBA - A CPU paklijának legfelső kártyáját helyezd a legkisebb sorszámú aktív sorba. Ezután húzd fel a paklija következő kártyáját, és helyezd ugyanabba a sorba.

Vesztés szubrutin (Azok a parancsok, amelyeket akkor kell követni, ha a CPU vesztesre áll):

1: A CPU A LEGNAGYOBB VESZTES SORBA JÁTSZIK KI - A CPU paklijának legfelső kártyáját helyezd a legnagyobb sorszámú olyan programsorba, amelyekben a CPU nem áll nyeresre (tehát ahol vesztesre áll vagy döntetlen az állás).

2: A CPU A KÉT LEGNAGYOBB VESZTES SORBA JÁTSZIK KI - A CPU paklijának legfelső kártyáját helyezd a legnagyobb sorszámú olyan programsorba, amelyekben a CPU nem áll nyeresre (tehát ahol vesztesre áll vagy döntetlen az állás). Ezután húzd fel a paklija következő kártyáját, és helyezd a második legnagyobb sorszámú olyan programsorba, amelyekben a CPU nem áll nyeresre (amennyiben van ilyen sor).

3: A CPU MINDEN OLYAN SORBA KIJÁTSZIK, AHOL VESZTÉSRE ÁLL - A programon fentről lefelé haladva sorban játszsd ki a CPU paklijának felső kártyáját mindegyik olyan aktív sorba, ahol a CPU nem áll nyeresre (soronként egy kártyát).

4: A CPU MINDADDIG KIJÁTSZIK EGY KÁRTYÁT A LEGKISEBB VESZTES SORBA, AMÍG NYERÉSRE NEM ÁLL - Folytasd a CPU kártyák kijátszását a legkisebb sorszámú olyan aktív programsorba, amelyben a CPU jelenleg nem áll nyeresre, és ne hagyj abba a kártyák kijátszását, amíg az állás úgy nem alakul, hogy a CPU áll nyeresre abban a sorban.

Minden olyan esetben, ahol a CPU egynél több kártyát játszik ki a fordulójában, előbb fejezd be az első kártya esetleges parancsának végrehajtását, mielőtt a második kártyát lehelyezed, és így tovább!

A NEHÉZSÉGI SZINT NÖVELTÉSE

Ha eljutsz odáig, hogy rendszeresen legyőzöd a CPU-t, akkor növelheted a CPU nehézségi szintjét. Ehhez a következő szabályokat kell alkalmaznod:

- 1. SZINT:** Az eddig ismertetett szabályok szerint kell játszani.
 - 2. SZINT:** Soha ne használd a CPU kártya két oldalán az „1” utasításokat! Mind a Nyérés, mind pedig a Vesztés szubrutint a „2” számmal kezd! Soha ne használd a CPU kártya „1” akciót.
 - 3. SZINT:** Ugyanaz, mint a 2. szint, de minkét szubrutint a 3 Szinttől használd.
 - 4. SZINT:** Ugyanaz, mint a 2. szint, de minkét szubrutint a 4 Szinttől használd.
- (Megjegyzés: Ezen a szinten feltehetően lehetetlen legyőzni a CPU-t!)

A játékot tervezte: David Harding

Külön köszönet: Minden Kickstarter támogatóknak

Hungarian translation: Zsolt Farkas (fkz@freemail.hu) v.2.0



GRAIL™
GAMES

grailgamesinfo@gmail.com

www.grail-games.com

PO Box 4 Ashfield NSW 1800 AUSTRALIA

Printed in China. **Warning:** Choking hazard! Keep away from children under the age of 3.
Please keep this information for future reference

©2015 Grail Games.

101.1, 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.