

101.1

Un'espansione per ONE ZERO ONE

Giocatori: 2

Età: 8+

Tempo di gioco: 10 minuti

Il gioco contiene:

10 nuove carte comando / 1 carta "60" / 1 carta controllo / 1 carta CPU /
2 carte di consultazione

GIOCARE CON LA LINEA 60

>> PREPARAZIONE:

È sufficiente posizionare la carta 60 e la sua carta controllo sotto la linea 50 (secondo la preparazione nelle regole di *One Zero One*).

Collocate la carta RUN nella linea 60, assicurandovi che ci sia spazio per inserire tre carte comando tra essa e la carta 60.

>> IL GIOCO:

Utilizzando la linea 60 il gioco non cambia. Tutte le regole riferite alla linea 50 in *One Zero One* adesso si applicano alla linea 60. Per esempio, la partita ora termina quando ci sono tre carte nella linea 60, non nella 50.

Utilizzare la linea 60 non solo rende il gioco un po' più lungo e permette ai giocatori di guadagnare più punti, ma a chi gioca con mazzi di dimensione maggiore di quella standard (16 carte) offre anche più occasioni per giocare le proprie carte.

LE NUOVE CARTE

I seguenti set di varianti di carte possono essere inclusi nei mazzi dei giocatori per aumentare le possibilità quando si gioca a *One Zero One*. Si suggerisce di rimuovere dei set di carte comando dalla composizione standard e di sostituirli con alcuni dei seguenti set di carte. Quando sperimentate con differenti composizioni del mazzo, assicuratevi che i giocatori comincino la partita con le stesse carte nei loro mazzi. Combinazioni diverse rendono ogni partita unica!

END & CONT

Affinché il comando END abbia effetto deve essere posizionato alla fine di una linea (non in uno spazio in mezzo alla linea) con il testo del comando END rivolto a destra. Nessuna ulteriore carta (ad eccezione di una carta CONT) può essere giocata in una linea dopo la carta END. La linea è "chiusa". Le carte (tranne CONT) non possono nemmeno essere "stampate" nella linea. Tuttavia qualsiasi giocatore può in seguito riaprire la linea, giocando una carta CONT accanto alla carta END.

>> **C'è una carta END ed una CONT per ciascun giocatore.**

GOSUB

La carta puntata dal comando GOSUB può essere spostata in qualunque linea del programma che abbia già almeno tre carte. Il giocatore attivo deve posizionare immediatamente la carta puntata nel primo spazio disponibile di una linea a sua scelta.

>> **Ci sono due carte GOSUB per ciascun giocatore.**

GET

Dopo aver giocato una carta GET, il giocatore attivo prende una carta a caso dalla mano dell'avversario e la aggiunge alla propria. Poi il giocatore attivo gira la carta in modo che la sua cifra sia a faccia in su: la giocherà in un turno successivo come se fosse una delle sue carte. Il giocatore a cui è stata presa la carta ne pesca quindi una sostitutiva. Se il giocatore attivo ha ora tre carte in mano, non pescherà alcuna carta al termine del suo turno.

Per prendere "a caso" una carta dell'avversario, la mano dell'avversario deve essere mescolata e lo scambio avviene sotto il tavolo o in qualche altra maniera che garantisca una selezione casuale.

>> C'è una carta GET per ciascun giocatore.

NEXT

Dopo che è stata giocata una carta NEXT, il giocatore successivo DEVE giocare la sua carta nello spazio vuoto accanto al testo del comando NEXT. Se la carta NEXT non è stata giocata in modo che il testo del comando sia accanto ad uno spazio vuoto nella schermata di programma, allora non ha alcun effetto.

Il turno del giocatore seguente e la carta scelta non vengono influenzati o modificati in alcun modo, a parte il fatto che la sua carta deve essere giocata nello spazio puntato da NEXT.

>> C'è una carta NEXT per ciascun giocatore.

LA CPU (Solitario)

La CPU è una carta singola che aggiunge un'IA a *One Zero One*, permettendo ai giocatori di godersi il gioco come solitario. La carta è a doppia faccia. Un lato indica in che modo giocare le carte per la CPU se sta vincendo (lato sorriso), l'altro se sta perdendo (lato cipiglio).

PREPARAZIONE

Seguite le regole per la preparazione del gioco, come spiegato nel regolamento di *One Zero One*.

Prendete il mazzo verde o quello grigio e decidete se sarete lo 0 o il bit 1. La CPU avrà il mazzo e la cifra che restano.

Piazzate la vostra carta di partenza sulla linea 10 e quella della CPU sulla linea 20 (la CPU gioca per seconda).

Mischiate i mazzi. Pescate tre carte per la vostra mano come di consueto, mentre la CPU non ha carte in mano. Invece, la carta successiva che giocherà nella schermata di programma nel suo turno sarà sempre la prima carta del suo mazzo.

Infine, sistemate la carta CPU in vista, con la subroutine perdente (lato cipiglio) a faccia in su e orientata in modo che il testo sopra il numero "1" sia dritto per voi.

La partita si svolge allo stesso modo di una con 2 giocatori, tranne nel turno della CPU, in cui gioca come dettato dal testo del comando sulla carta CPU.



GIOCARE CONTRO LA CPU

Nel turno della CPU, la prima cosa da fare è controllare se sta vincendo o perdendo la partita, sommando i punti per le linee che controllate voi e la CPU.

Agirete quindi sulla carta CPU di conseguenza. Se lo stato di gioco è cambiato dall'ultimo turno della CPU (cioè: stava perdendo, ma ora sta vincendo), allora dovete girare la carta CPU dal lato corretto (perdente/vincente) e orientarlo in modo che il testo del comando "1" sia dritto/in gioco.

Se lo stato di gioco non è cambiato dall'ultimo turno della CPU (cioè: stava perdendo e sta ancora perdendo), allora dovete ruotare la carta CPU verso destra (in senso orario) in modo che il prossimo numero della successione e il testo del suo comando siano dritti/in gioco. (Una volta che la CPU ha raggiunto il quarto passo di una subroutine, se nel suo turno successivo deve ruotare, invece ripete semplicemente il quarto passo.)

La CPU gioca le sue carte solamente dopo che la carta CPU è nella posizione corretta per quel turno. Lo fa secondo il testo del comando che è ora in gioco sulla carta CPU.

Si prega di notare che in tutti i casi in cui giocate per la CPU:

**LINEA INDETERMINATA = LA CPU STA "PERDENDO" LA LINEA
PARTITA PARI = LA CPU STA "PERDENDO" LA PARTITA**

Per effettuare il turno della CPU, dovete prendere la prima carta del suo mazzo e posizionarla come indicato dalla carta CPU. Spesso, dovete giocare più di una carta (la CPU è al comando e può violare le regole!) durante il turno della CPU. Dovete piazzare queste carte nella schermata di programma in ordine: non saprete mai quale sarà la prossima carta della CPU!

Dopo che la CPU ha giocato tutte le carte del suo turno, procedete con il vostro. Non ruotare o girate già la carta CPU: questo avviene soltanto all'inizio del turno della CPU.

Quando giocate le carte per la CPU, tutte le regole di posizionamento di *One Zero One* devono essere rispettate. La CPU vi dirà in quali linee giocare le carte, ma potreste dover ruotare la carta della CPU in modo che il testo del comando della carta sia nella posizione "voluta" dalla CPU.

Per determinare cosa vuole la CPU seguite questa lista di controllo:

- La CPU non si mette mai in una posizione perdente a meno che non debba.
- La CPU non mette mai il giocatore in una posizione vincente a meno che non debba.
- La CPU preferisce sempre spostare le proprie carte in giù e le carte del giocatore in su (cioè: quando si usa una carta ENTER).
- La CPU non rimuove mai una delle proprie carte dalla schermata a meno che non debba (cioè: quando si usa DELETE).

A volte è difficile scegliere tra due opzioni. Si prega di tenere a mente l'elenco qui sopra e di ricordare che la CPU non vuole mai compromettere le proprie possibilità. Ricordate inoltre che il testo del comando di una carta può essere orientato in modo da non avere effetti. Forse in certe situazioni l'opzione migliore per la CPU potrebbe essere questa!

LA CARTA CPU


Ecco uno sguardo dettagliato a ciascuno dei comandi della carta CPU:

Subroutine vincente (Comandi da eseguire quando la CPU sta vincendo):

1: LA CPU GIOCA NELLA LINEA ATTIVA PIÙ BASSA - Inserite la prima carta del mazzo della CPU nella linea più bassa del programma che è attiva al momento (cioè: la linea deve essere "aperta" e lecito giocare lì, non importa quante carte siano già lì, se presenti).

2: LA CPU GIOCA NELLE DUE LINEE ATTIVE PIÙ BASSE - Inserite la prima carta del mazzo della CPU nella penultima linea attiva del programma. Poi prendete la prossima carta del suo mazzo e inseritela nella linea attiva più bassa.





3: LA CPU GIOCA IN TUTTE LE LINEE IN CUI STA VINCENDO E IN QUELLE INDETERMINATE - In ordine, dalla parte superiore della schermata di programma, scendendo, giocate la prima carta del mazzo della CPU in ogni linea attiva in cui la CPU al momento sta vincendo o pareggia o è indeterminata. (Non giocate nelle linee in cui la CPU sta perdendo).

4: LA CPU GIOCA DUE CARTE NELLA LINEA ATTIVA PIÙ BASSA - Inserite la prima carta del mazzo della CPU nella linea attiva più bassa del programma. Poi prendete la prossima carta del suo mazzo e inseritela nella stessa linea.

Subroutine perdente (Azioni da eseguire quando la CPU sta perdendo):

1: LA CPU GIOCA NELLA LINEA PIÙ ALTA IN CUI PERDE - Inserite la prima carta del mazzo della CPU nella linea più alta del programma in cui non sta vincendo (sta perdendo o è indeterminata).

2: LA CPU GIOCA NELLE DUE LINEE PIÙ ALTE IN CUI PERDE - Inserite la prima carta del mazzo della CPU nella linea più alta del programma in cui non sta vincendo (sta perdendo o è indeterminata). Poi prendete la prossima carta del suo mazzo e inseritela nella seconda linea più alta in cui la CPU non sta vincendo (se ce n'è una).

3: LA CPU GIOCA IN TUTTE LE LINEE IN CUI PERDE - In ordine, dalla parte superiore della schermata di programma, scendendo, giocate la prima carta del mazzo della CPU in ogni linea attiva in cui la CPU non sta vincendo (una carta per linea).

4: LA CPU GIOCA NELLA LINEA PIÙ BASSA IN CUI PERDE FINCHÉ NON VINCE - Continuate a giocare le carte della CPU nella linea più bassa della schermata di programma che è attiva, ma in cui al momento la CPU non sta vincendo, e non smettete finché la CPU non vince in quella linea.

In tutti i casi in cui nel suo turno la CPU giochi più di una carta, finite di eseguire eventuali comandi sulla sua prima carta prima di posizionare la seconda, e così via

AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

Una volta che siete in grado di sconfiggere abitualmente la CPU, potreste desiderare di aumentare il livello di difficoltà della CPU. Per fare ciò, applicate le seguenti regole:

LIVELLO 1: Le regole enunciate qui sopra.

LIVELLO 2: Per entrambi i lati della carta CPU non usate mai il numero "1". Inizializzate sempre le subroutine vincente e perdente al "2". Non usate mai le azioni "1" della CPU.

LIVELLO 3: Come il Livello 2, ma inizializzate ogni subroutine al Livello 3.

LIVELLO 4: Come il Livello 2, ma inizializzate ogni subroutine al Livello 4.

(Nota: Questo livello potrebbe essere impossibile!)

Game design: David Harding **Traduzione:** Fabio Piovesan

Un ringraziamento speciale a: Tutti i nostri sostenitori Kickstarter



GRAIL™
GAMES

grailgamesinfo@gmail.com

www.grail-games.com

PO Box 4 Ashfield NSW 1800 AUSTRALIA

Stampato in Cina. **Attenzione:** Pericolo di soffocamento! Tenere lontano dalla portata dei bambini di età inferiore a 3 anni. *Si prega di conservare queste informazioni per futura consultazione*

©2015 Grail Games.

101.1, One Zero One, Grail Games, The Mike Line e il logo di Mike sono © Grail Games.

Il calice Grail Games è TM e © Grail Games. Tutti i diritti riservati.