



O.D.I.N.

Defeat O.D.I.N. System

ENCODE YOUR PATH
HACK THE SYSTEM

Alessandro Pellegrini
José Alejandro Lupico Barca

14+ |  | 
1-5 Players | 40min

DOS – Defeat O.D.I.N. System

Un gioco di Alessandro Pellegrini e Josè Alejandro Lupico Barca

Illustrazioni: Valentina “Vivaiiolet” Rufo

DOS è un gioco da tavolo in stile German dalla meccanica innovativa e l'animo TCG dove fino a 5 hacker si sfideranno attraverso attacchi informatici per salvare la loro identità digitale!



Terminologia (se vuoi approfondire in seguito, passa a **Scopo del gioco**):

D.N.A.: Digital Neural Avatar – frammenti dell’alter ego digitale;

O.D.I.N.: Organic Digital Identity Network – organo di censimento di tutti gli umani che collegano il proprio alter ego digitale;

Zona di Caricamento: zona di archiviazione momentanea dei dati prima del salvataggio di Backup all’interno del sistema O.D.I.N.;

Cybernet: mercenari della rete.

Neural Display: interfaccia che permette il collegamento del proprio impianto neurale alla rete;

Warez: attacchi informatici;

Net Hound: meccanismo di difesa del sistema O.D.I.N.;

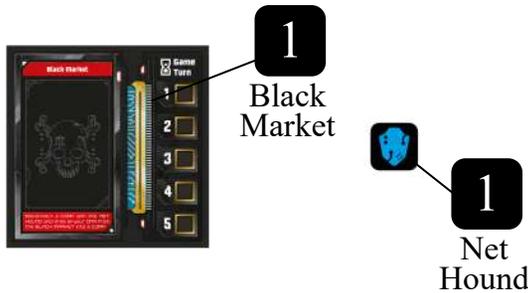
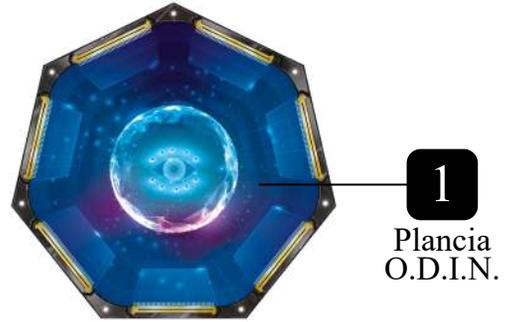
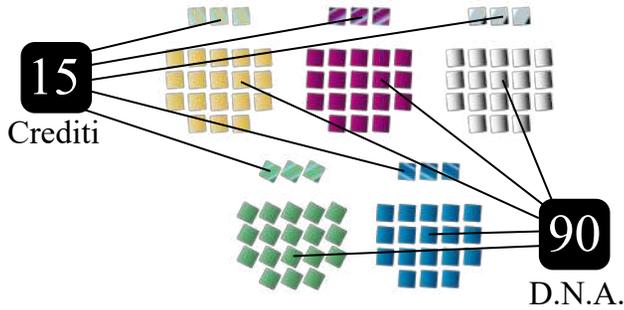
BlackMarket: zona d’ombra della rete in cui svolgere attività illecite nella rete;

Crediti: moneta utilizzata in rete.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è inserire più frammenti di D.N.A. nel sistema O.D.I.N. così da hackerare il sistema di backup e sovrascrivere la propria identità digitale all’unico GHOST AVATAR esistente.

Componenti



1

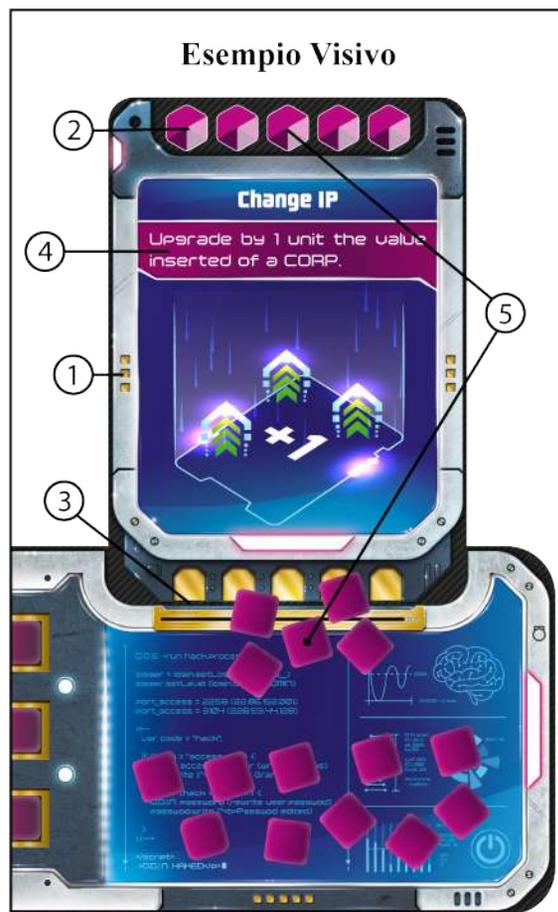
Preparazione partita 3-5 hacker

- Posiziona sul piano di gioco la plancia O.D.I.N., la plancia BLACK MARKET con il NET HOUND ed 4 CYBERNET;
- Mischia il mazzo CORPORAZIONI poi, pesca e collega alla plancia O.D.I.N. un numero di CORPORAZIONI uguale al NUMERO DI GIOCATORI + 2;
- Componi il mazzo WAREZ in base al numero di giocatori [1], suddividendolo in turni gioco decrescente [2];
- Ogni giocatore sceglie un NEURAL DISPLAY ed il proprio set di 18 D.N.A. e 3 CREDITS;
- Determinare l'ordine di gioco posizionando 1 D.N.A. sulla plancia TURNO, cominciando da chi ha visto di recente un film con tematica hacker e procedendo in senso orario;
- Il giocatore che inizia il primo turno sceglie la CORPORAZIONE di partenza in cui tutti inseriranno 2 D.N.A.;
- Girare tutte le carte WAREZ dell'attuale turno di gioco.

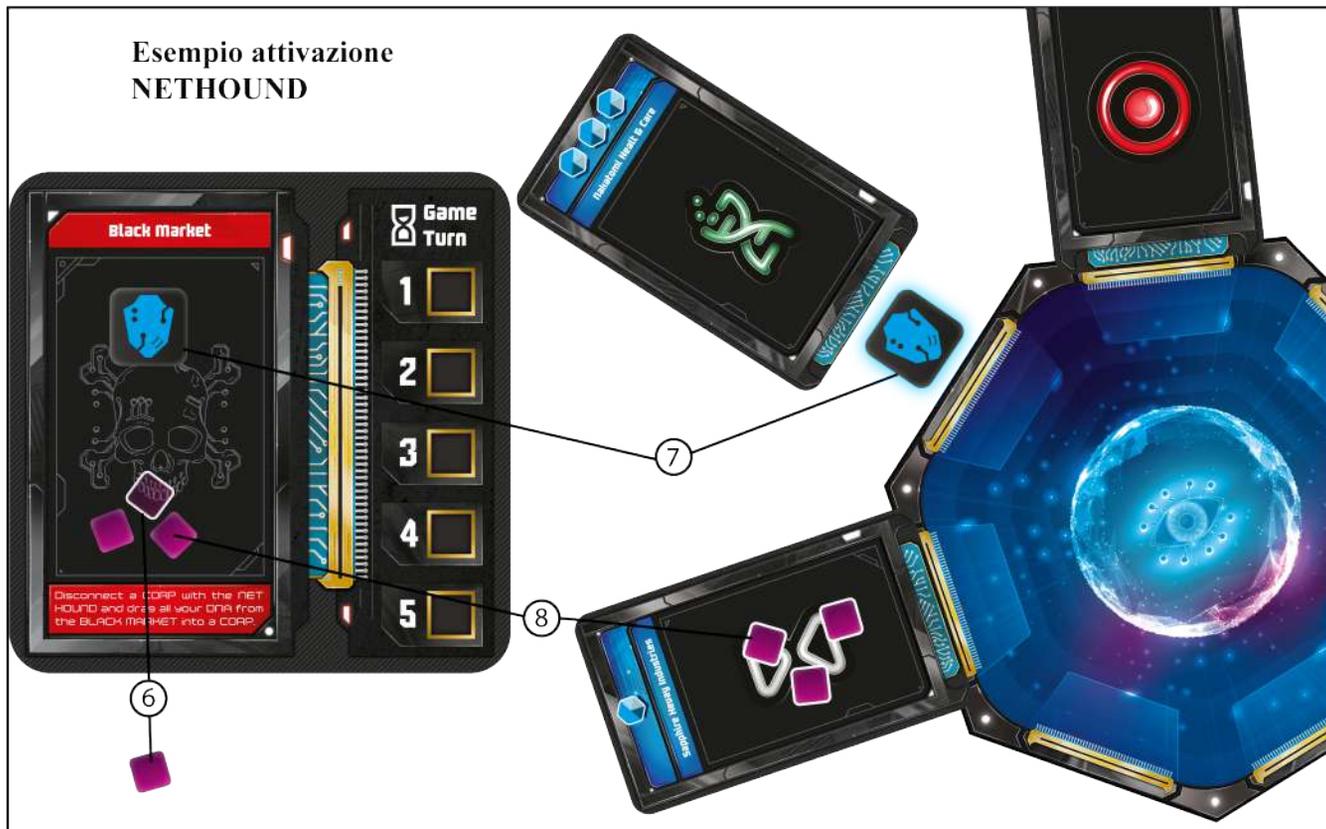
Svolgimento della fase WAREZ

Il giocatore di turno (vedi ordine plancia TURNO) sceglierà una carta attacco WAREZ e, posizionandola nel proprio NEURAL DISPLAY [3], effettuerà nell'ordine che preferisce:

- A) l'AZIONE INDICATA [4];
- B) il movimento del numero di D.N.A. indicato sulla carta WAREZ [5] nella/e CORPORAZIONE/I o nel BLACK MARKET;



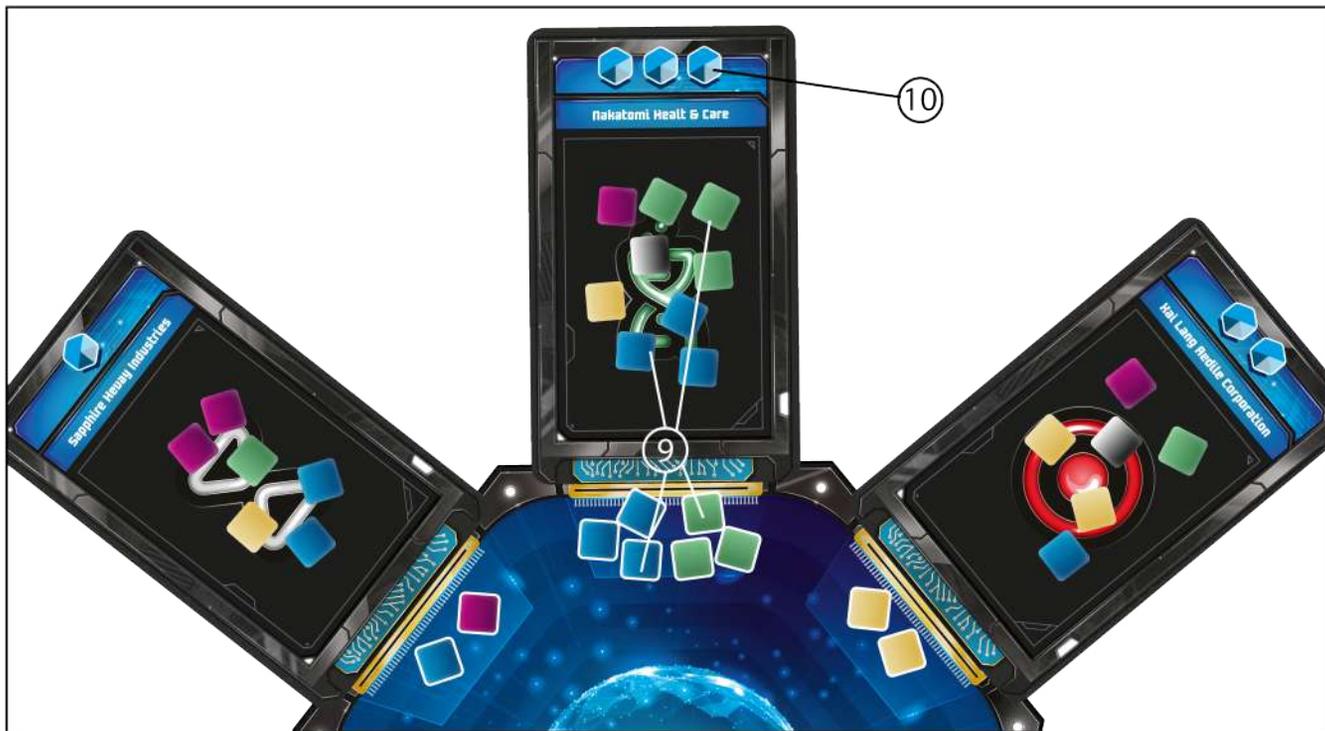
In questo secondo caso, trasferito il 3° D.N.A all'interno del BLACK MARKET [6], in uno o più turni, il giocatore attiva il NET HOUND che scollegherà una CORPORAZIONE da lui scelta disattivandola [7] (non sono permesse migrazioni salvo effetti particolari di carte Warez o servizi CYBERNET) e sposterà tutti i suoi D.N.A. contenuti nel BLACK MARKET in una CORPORAZIONE da lui scelta.



Una volta compiute entrambe le azioni, il giocatore passa la mano a quello successivo e così via. Quando tutti i giocatori avranno concluso gli attacchi WAREZ, in senso inverso all'ordine di gioco potranno assoldare i CYBERNET ed effettuare immediatamente l'AZIONE INDICATAVI.

Fase CARICAMENTO e BACKUP dell'O.D.I.N.

Il/i giocatore/i con il maggior numero di D.N.A. all'interno di ogni CORPORAZIONE, non disconnessa dal NET HOUND, inserirà/ranno nella ZONA DI CARICAMENTO [9] il numero massimo indicato sulla parte superiore delle carte CORPORAZIONI [10].



Si determina il nuovo ordine di gioco seguendo il criterio:

- chi ha trasferito più D.N.A. nelle ZONE DI CARICAMENTO giocherà per primo nel prossimo turno;
 - chi ha trasferito meno D.N.A. nelle ZONE DI CARICAMENTO giocherà per ultimo nel prossimo turno;
 - a pari merito le posizioni slitteranno verso i primi turni o gli ultimi senza cambiare l'ordine di gioco.
- Ogni CORPORAZIONE effettuerà il backup della propria ZONA DI CARICAMENTO spostando tutti i D.N.A. contenuti nell'O.D.I.N.;

Fine del gioco

Ultimati tutti i round di gioco, il giocatore con il maggior numero di D.N.A. trasferiti nell'O.D.I.N. avrà sovrascritto la propria identità digitale a quella del GHOST AVATAR, vincendo.

