



O.D.S.

Defeat O.D.I.N. System

Règlement du Jeux



Derrota el Sistema O.D.I.N.

Un jeu d'Alessandro Pellegrini et Josè Alejandro Lupico Barca

Illustrateur: Valentina "Vivaiiolet" Rufo

DOS est un jeu de société de style allemand avec des mécanismes innovants et une âme TCG où jusqu'à 5 hackers s'affronteront à travers des cyberattaques pour sauver leur identité numérique!



Terminologie (si vous souhaitez en savoir plus à ce sujet plus tard, passez à l'**But du jeu**):

D.N.A.: Digital Neural Avatar - fragments de l'alter ego numérique;

O.D.I.N.: Organic Digital Identity Network - organisme de recensement de tous les humains qui connectent leur alter ego numérique;

Zone de chargement: zone de stockage temporaire des données avant d'enregistrer la sauvegarde dans le système O.D.I.N.;

Cybernet: mercenaires du réseau;

Affichage neuronal: interface qui vous permet de connecter votre système neuronal au réseau;

Warez: cyberattaques;

Net Hound: mécanisme de défense du système O.D.I.N.;

Marché Noir: zone d'ombre du réseau dans laquelle mener des activités illégales sur le réseau;

Crédits: devise utilisée sur le réseau

But du jeu

Le but du jeu est d'insérer plus de fragments de D.N.A. dans l'O.D.I.N. afin de pirater le système de sauvegarde et d'écraser votre identité numérique sur le seul GHOST AVATAR existant.

Préparation du match 2-5 hackers

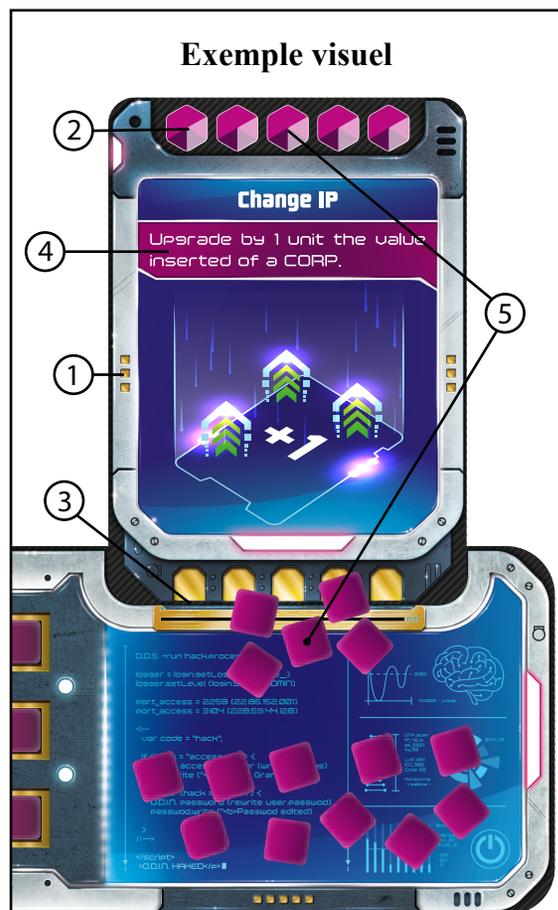
- Placez le plateau O.D.I.N., le plateau MARCHE NOIR avec le NET HOUND et 4 CYBERNETS sur le plateau de jeu;
- Mélangez ensuite le paquet CORPORATIONS, piochez et connectez-vous à l'O.D.I.N. un nombre de CORPORATIONS égal au NOMBRE DE JOUEURS + 2;
- Composez le deck WAREZ en fonction du nombre de joueurs [1] en le divisant en tours de jeu décroissants [2];
- Chaque joueur choisit un AFFICHAGE NEURAL et son propre ensemble de 18 D.N.A. et 3 CRÉDITS;
- Déterminez l'ordre de jeu en plaçant 1 D.N.A. sur le tableau TURNO, en commençant par ceux qui ont récemment vu un film sur le thème des hackers et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre;
- Le joueur qui commence le premier tour choisit la CORPORATION de départ dans laquelle chacun insérera 2 D.N.A.;
- Retournez toutes les cartes WAREZ du tour de jeu en cours.

Développement de la phase WAREZ

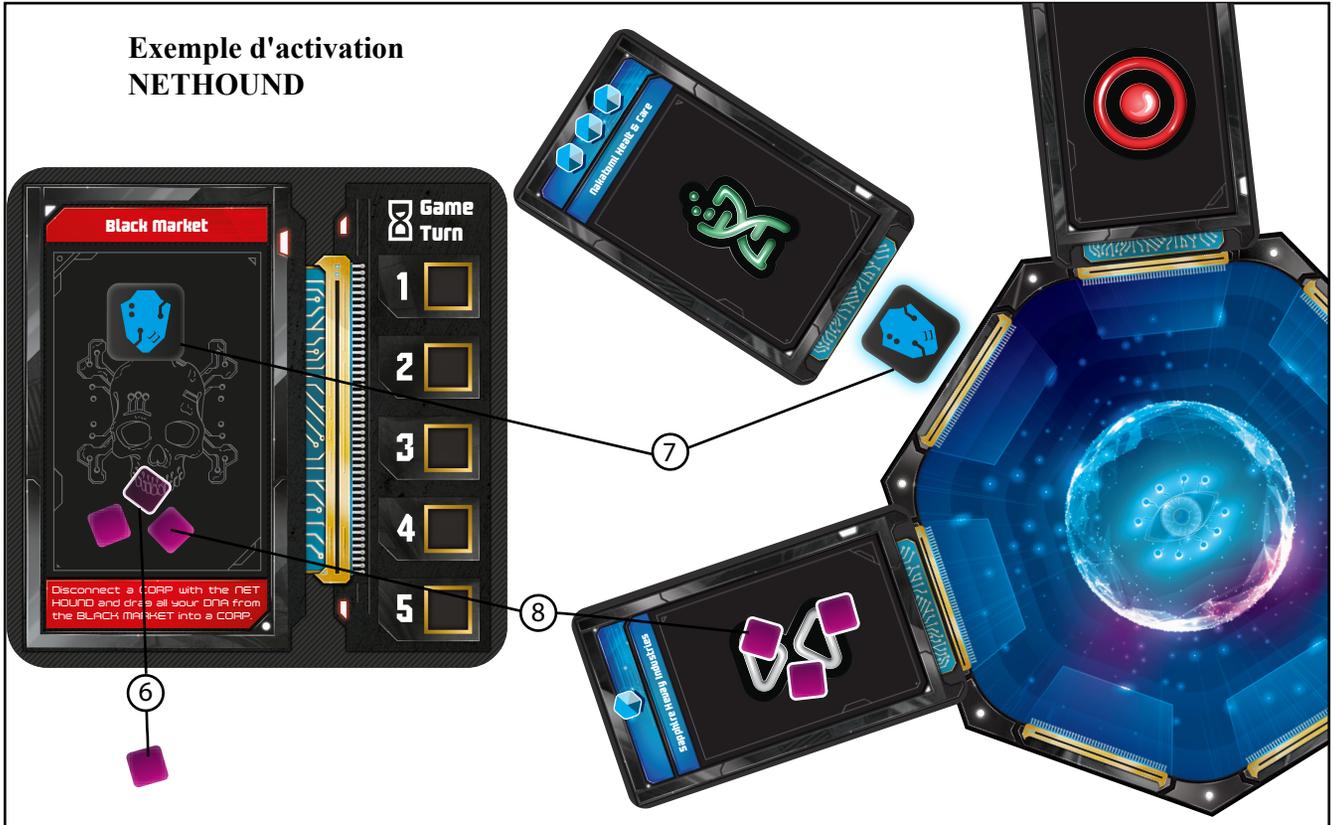
Le joueur en service (voir ordre du plateau TURN) choisira 1 carte d'attaque WAREZ, l'exécutera sur son AFFICHAGE NEURAL [3] et effectuera dans l'ordre qu'il préfère:

A) L'ACTION INDIQUÉE [4];

B) le mouvement du nombre de D.N.A. indiqué sur la carte WAREZ dans la (les) CORPORATION (s) ou sur le MARCHÉ NOIR.



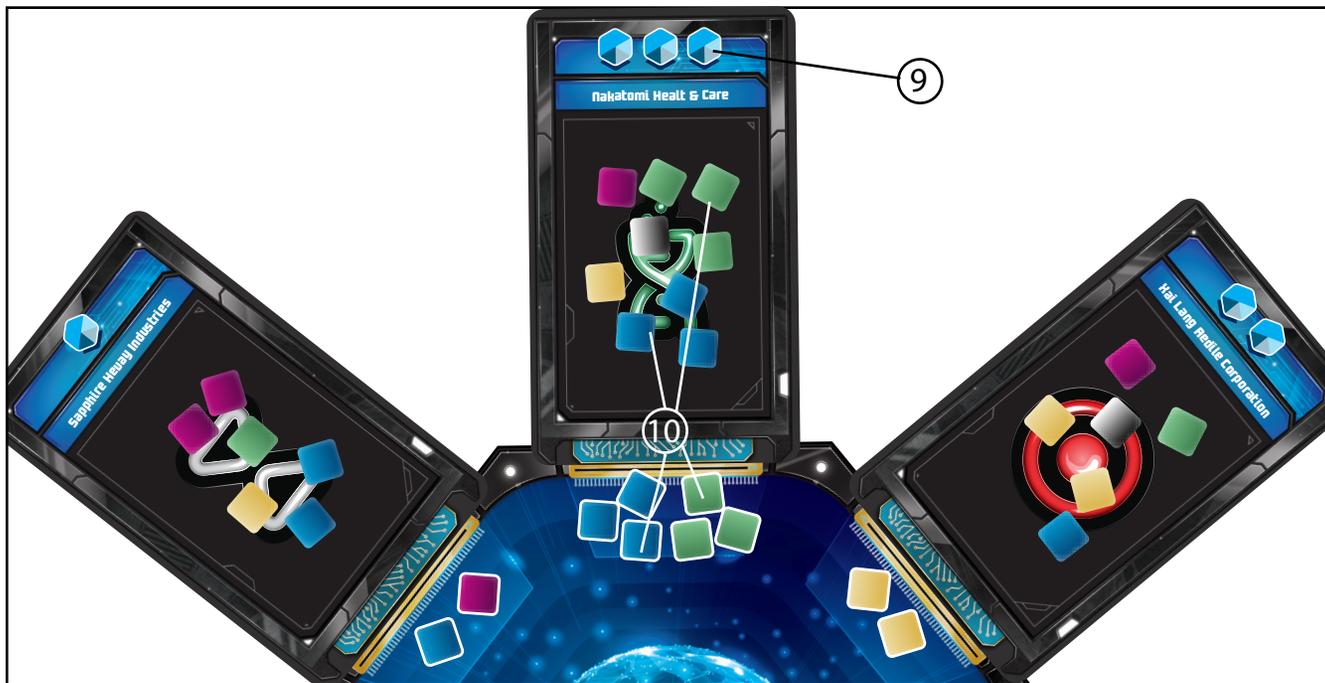
Dans ce second cas, après avoir transféré le 3ème ADN à l'intérieur du MARCHÉ NOIR [6], , en un ou plusieurs tours, le joueur active le NET HOUND qui va déconnecter une CORPORATION de son choix, en la désactivant (aucune migration n'est autorisée sauf pour les effets particuliers des cartes Warez ou services CYBERNET) et déplacera tout son ADN contenues dans le MARCHÉ NOIR dans une SOCIÉTÉ de son choix.



Une fois les deux actions terminées, le joueur passe sa main à la suivante et ainsi de suite. Lorsque tous les joueurs auront terminé les attaques WAREZ, dans le sens inverse de l'ordre de jeu, ils pourront engager les CYBERNET et effectuer immédiatement l'ACTION INDIQUÉE.

Phase de chargement et de sauvegarde de l'O.D.I.N.

Le (s) joueur (s) avec le plus de D.N.A. au sein de chaque CORPORATION, non déconnectée du NET HOUND, insérera le nombre maximum indiqué sur le dessus des cartes CORPORATION [9] dans la ZONE DE CHARGEMENT [10].



Le nouvel ordre de jeu est déterminé selon le critère:

- qui a transféré plus de D.N.A. dans les ZONES DE CHARGEMENT, il jouera le premier au tour suivant;
- qui a transféré le moins D.N.A. dans les ZONES DE CHARGEMENT, il jouera dernier au tour suivant;
- sur un par, les positions se déplaceront vers le premier ou le dernier tour sans changer l'ordre de jeu.

Chaque CORPORATION sauvegardera sa ZONE DE CHARGEMENT en déplaçant tous les D.N.A. contenue dans l'O.D.I.N.; retirez les cartes WAREZ non sélectionnées et retournez toutes les cartes WAREZ du prochain tour de jeu.

Fin du jeu

Une fois tous les tours de jeu terminés, le joueur avec le plus de D.N.A. transféré à l'O.D.I.N. aura inscrit son identité numérique dans celle du GHOST AVATAR, gagnant.



VOUS N'AVEZ PAS LE TEMPS DE LIRE?

En regardant simplement la vidéo de test
«Comment jouer» (en 5 minutes), vous
apprendrez les mécanismes de base du jeu.

