



# O.D.S.

Defeat O.D.I.N. System

## Reglas del Juego

14+ |  1-5 Players |  40min

# Derrota el Sistema O.D.I.N.

Un juego de Alessandro Pellegrini y Josè Alejandro Lupico Barca  
Abbildungen: Valentina “Vivaiiolet” Rufo

DOS es un juego de mesa estilo German con una mecánica innovadora y un alma LCG donde hasta 5 piratas informáticos competirán a través de ataques cibernéticos para salvar su propia identidad digital!



**Terminología** (si desearás obtener más información al respecto, pasa a **Objetivo del juego**):

*D.N.A.:* Digital Neural Avatar (Avatar Neural Digital) - fragmentos del alter ego digital;

*O.D.I.N.:* Red de Identidad Digital Orgánica - órgano censal de todos los humanos que conectan su alter ego digital;

*Área de carga:* área de almacenamiento temporal de datos antes de guardar la copia de seguridad dentro del sistema O.D.I.N.;

*Cybernet:* mercenarios de la red;

*Pantalla neuronal:* interfaz que le permite conectar su sistema neuronal a la red;

*Warez:* ciberataques;

*Net Hound:* mecanismo de defensa del sistema O.D.I.N.;

*Mercado Negro:* área de sombra de la red en la que realizar actividades ilegales;

*Créditos:* moneda utilizada en la red

## Objetivo del juego

El objetivo del juego es insertar distintos fragmentos de D.N.A. en el O.D.I.N. para piratear el sistema de respaldo y sobrescribir su identidad digital en el único AVATAR GHOST existente.

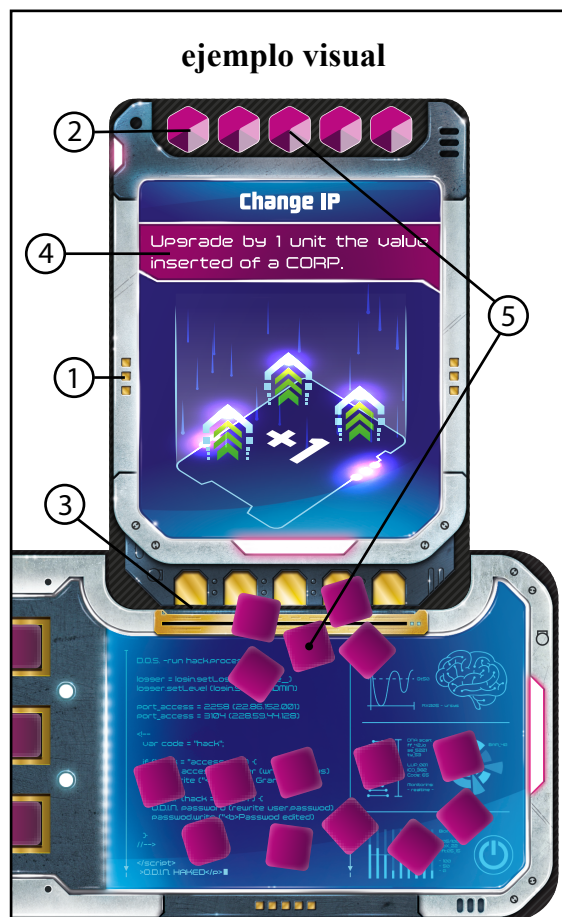
## Preparación del partido 3-5 piratas informáticos

- Coloca el tablero O.D.I.N., el tablero del MERCADO NEGRO con el NET HOUND y 4 CYBERNET en el tablero de juego;
- Baraja el mazo de CORPORACIONES y luego, elige y conecta al tablero O.D.I.N. un número de CORPORACIONES igual al NÚMERO DE JUGADORES + 2;
- Compone el mazo de WAREZ según el número de jugadores [1] y luego divídelo en turnos de juego decrecientes [2];
- Cada jugador elige una PANTALLA NEURAL y su propio set de 18 D.N.A. y 3 CRÉDITOS;
- Determina el orden de juego colocando 1 D.N.A. en el tablero de TURNO, comenzando con los que vieron recientemente una película con temática de piratas informáticos y avanzando en el sentido de las agujas del reloj;
- El jugador que comienza la primera ronda elige la CORPORACIÓN inicial en la que todos insertarán 2 D.N.A. ;
- Dale la vuelta a todas las cartas WAREZ del turno de juego actual.

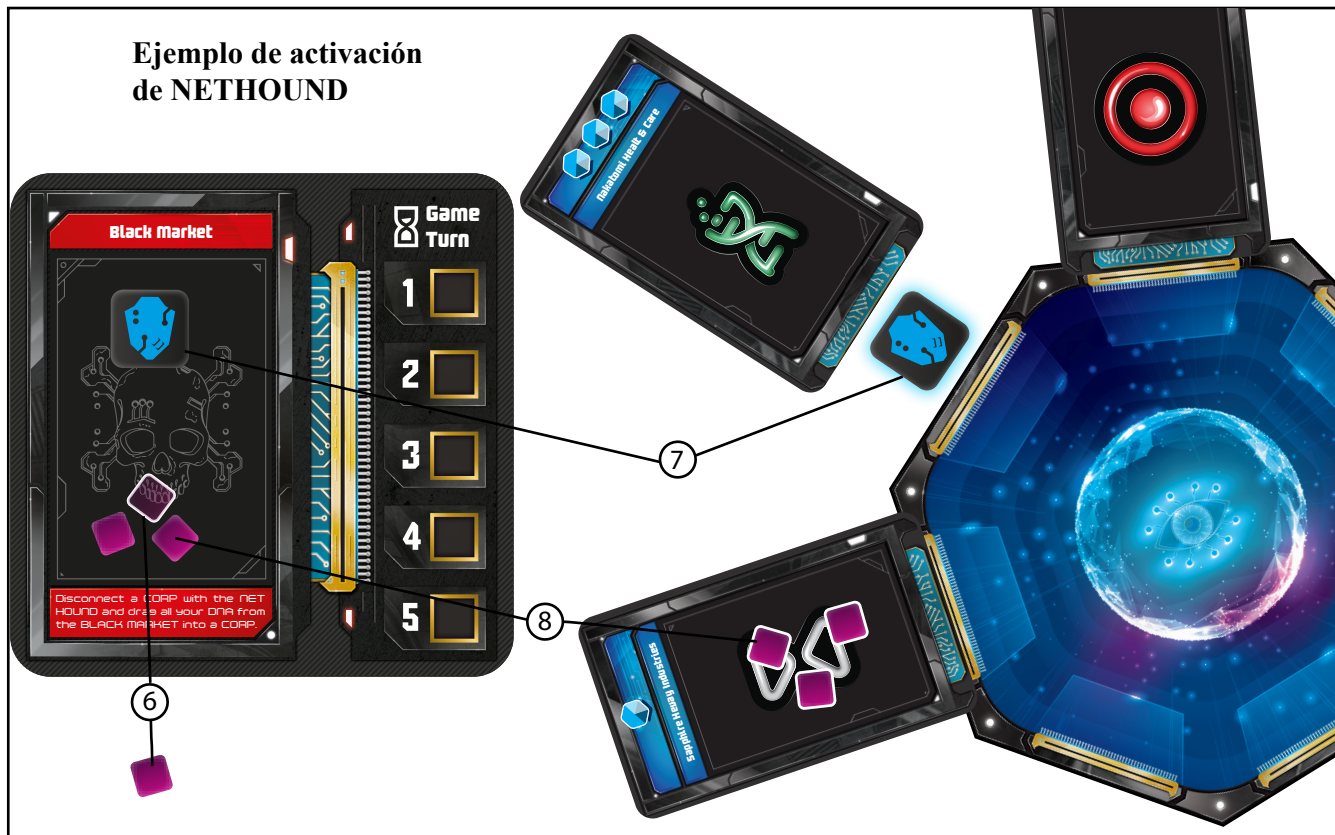
## Desarrollo de la fase WAREZ

El jugador de turno (ver orden del tablero TURNO) elegirá 1 carta de ataque WAREZ, la ejecuta en su PANTALLA NEURAL [3] y realizará en el orden que prefiera:

- A) la ACCIÓN INDICADA [4];
- B) el movimiento del número de D.N.A. indicado en la tarjeta WAREZ [5] en la CORPORACIÓN/ES o en el MERCADO NEGRO.



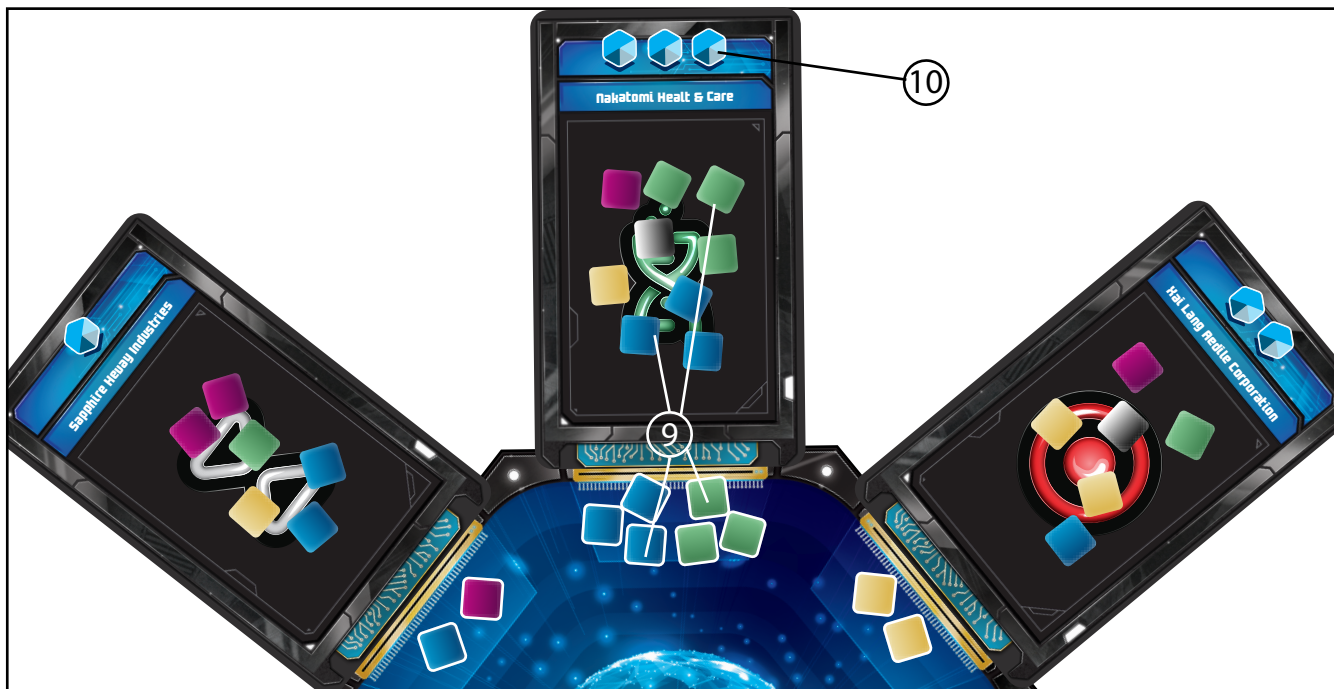
En este segundo caso, tras haber transferido el 3er ADN dentro del MERCADO NEGRO [6], en uno o más turnos, el jugador activará el NET HOUND que desconectará una CORPORACIÓN de su elección, desactivándola (no se permiten migraciones salvo efectos particulares de las cartas de Warez o servicios CYBERNET) y moverá todos sus D.N.A. contenidos en el MERCADO NEGRO en una CORPORACIÓN de su elección.



Una vez completadas ambas acciones, el jugador pasa su mano al jugador siguiente y así sucesivamente. Cuando todos los jugadores hayan concluido los ataques de WAREZ, en sentido contrario al orden de juego, podrán contratar los CYBERNETs e inmediatamente realizar la ACCIÓN INDICADA en la carta correspondiente.

## Fase de CARGA y RESPALDO del O.D.I.N.

El jugador/los jugadores con más D.N.A. dentro de cada CORPORACIÓN, no desconectada del NET HOUND, insertará/insertarán en el ÁREA DE CARGA [9] el número máximo indicado en la parte superior de las tarjetas de CORPORACIÓN [10].



El nuevo orden de juego se determinará según el siguiente criterio:

- quién haya transferido más D.N.A. en las ZONAS DE CARGA jugará primero en la siguiente ronda;
- quién haya transferido menos D.N.A. en las ZONAS DE CARGA jugará último en la siguiente ronda;
- a igualdad de puntos, las posiciones cambiarán hacia la primera o última ronda sin cambiar el orden de juego.

Cada CORPORACIÓN respaldará su ZONA DE CARGA moviendo todos los D.N.A. contenido en el O.D.I.N.; Retirar las cartas WAREZ no elegidas y dar la vuelta a todas las cartas WAREZ del siguiente turno de juego.

## Fin del juego

Terminadas todas las rondas del juego, el jugador con más D.N.A. transferidos al O.D.I.N. vencerá porque habrá sobrescrito su identidad digital con la del GHOST AVATAR.



**NO HAY TIEMPO  
PARA LEER?**

Simplemente mire nuestro video Cómo  
jugar (en 5 minutos) para comprender la  
mecánica central del juego.

