



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.

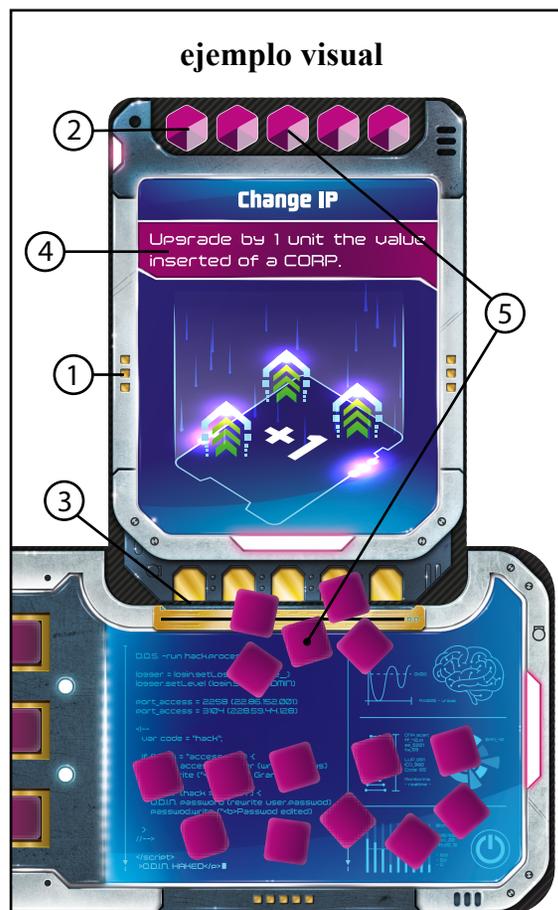
Preparación del partido 3-5 piratas informáticos

- 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.

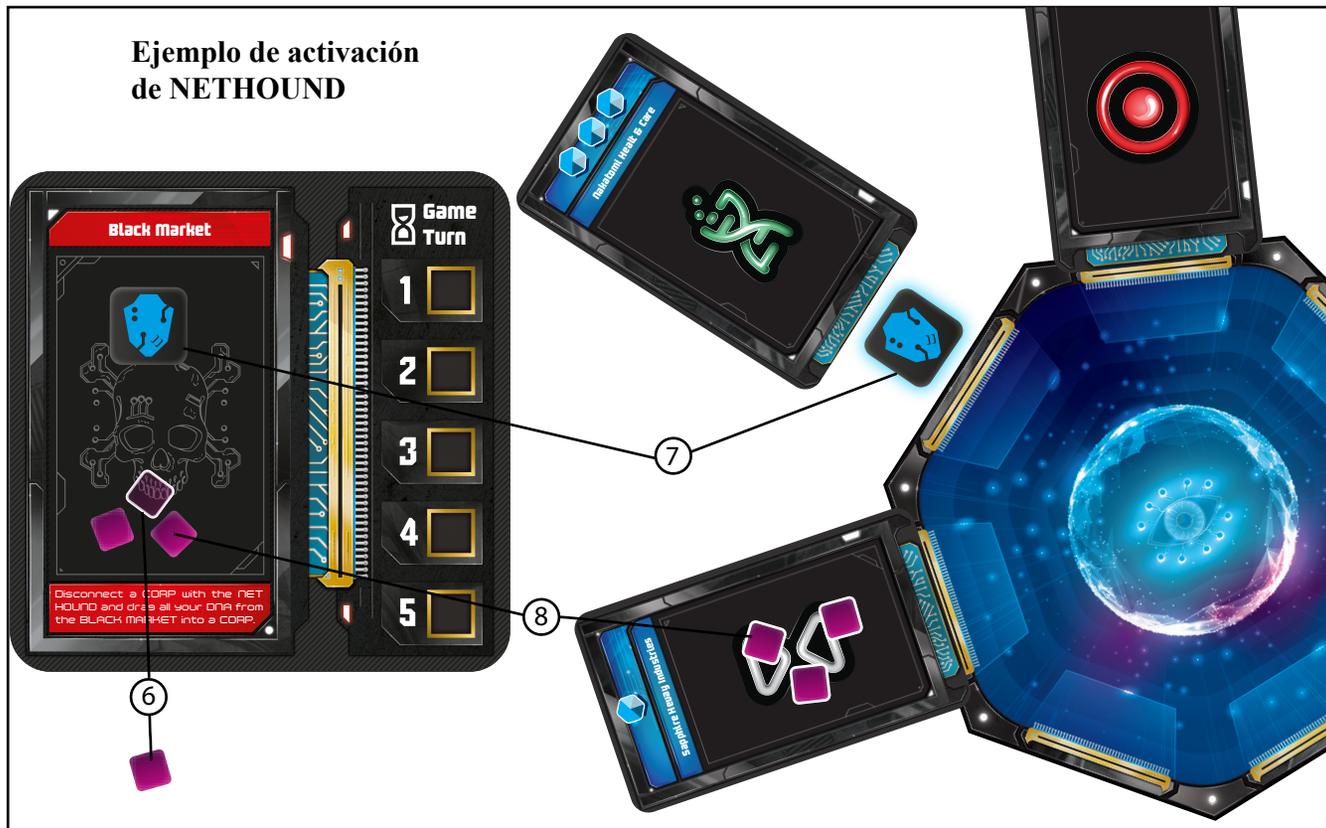
Desarrollo de la fase WAREZ

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.



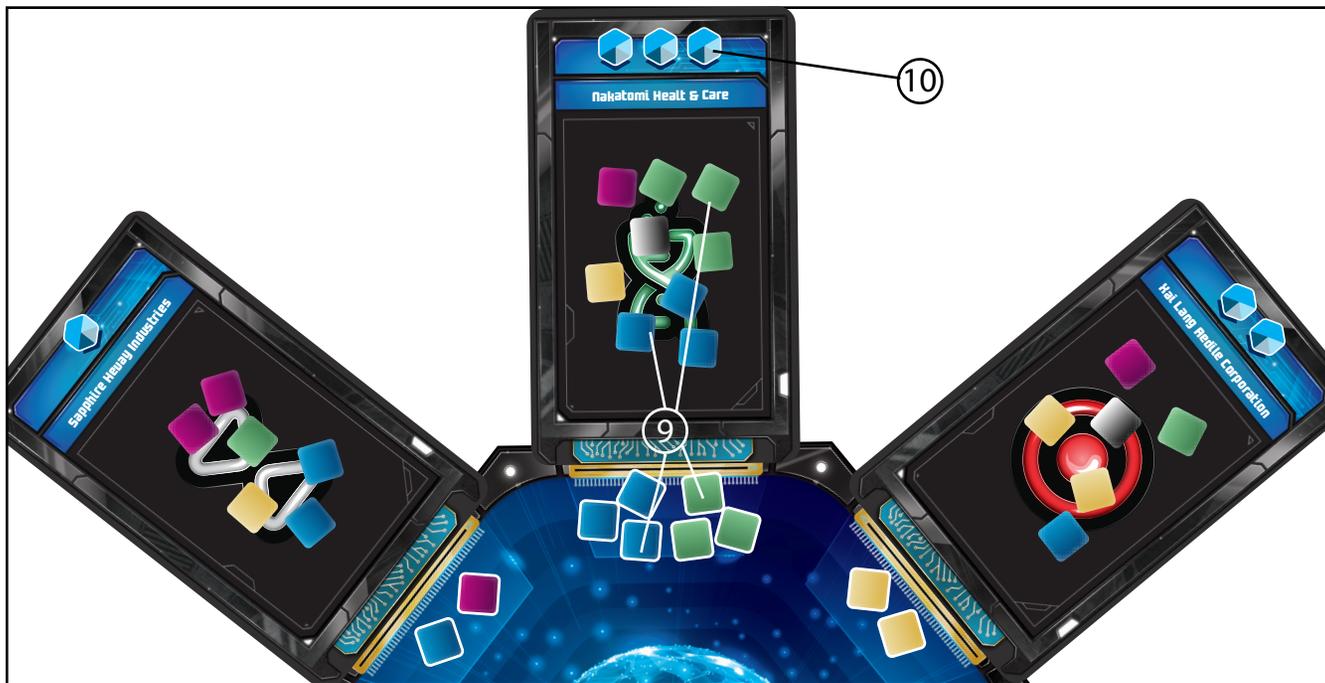
En este segundo caso, tras haber transferido el 3er ADN dentro del MERCADO NEGRO [6], en uno o más turnos, el jugador activará el NET HOUND que desconectará una CORPORACIÓN de su elección, desactivándola (no se permiten migraciones salvo efectos particulares de las cartas de Warez o servicios CYBERNET)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

