

COMPUTER JUNKYARD

MANUEL UTILISATEUR

Le meilleur jeu informatique pas joué sur ordinateur.™

Vous avez trouvé une boîte de vieux jeux vidéo lors d'une vente de garage et vous avez hâte d'y jouer avec vos amis. À votre grand désarroi, les ordinateurs modernes ne peuvent pas les faire tourner. Alors, vous courez tous à construire votre propre ordinateur vintage à partir de pièces détachées.

Bienvenue au Computer Junkyard, l'endroit parfait pour trouver tous les composants dont vous aurez besoin !

Cherchez des pièces, sabotez, volez et échangez avec vos adversaires, le tout avec l'argent dans vos poches. Soyez le premier à construire un ordinateur assez puissant pour faire tourner votre jeu !

Durée : 60–90 minutes

Joueurs : 2–4

Âge : 14+

Note : Aucune connaissance en informatique requise

COMPOSANTS

La boîte contient les éléments suivants :

- 4 plateaux de châssis
- 1 dé à 10 faces
- 1 minuteur de 2 minutes
- 1 sachet pour les tuiles
- 1 tableau des prix (avec supports)
- 4 cartes mères (motherboards)
- 97 tuiles matériel
- 8 bugs informatiques
- 7 tuiles logiciel
- Pièces JunkBucks
- 4 schémas fonctionnels
- 1 bloc de feuilles de suivi des joueurs
- 8 jetons cadenas
- 8 jetons spray anti-insectes

MISE EN PLACE

1. OBJETS DES JOUEURS

Chaque joueur prend un châssis, un schéma fonctionnel et 50 \$ en JunkBucks. Désignez un banquier pour gérer les JunkBucks restants. Les joueurs peuvent éventuellement prendre une feuille de suivi.

2. OBJETS COMMUNS

Placez le dé, le minuteur et le tableau des prix à portée de tous les joueurs, ainsi que 2 cadenas par joueur et 2 sprays anti-insectes par joueur. Éliminez du jeu tous les cadenas et sprays restants.

3. TUILES MATÉRIEL ET BUGS

Rassemblez les 97 tuiles matériel et les 8 tuiles bug.

- Pour 4 joueurs : utilisez toutes les 105 tuiles.
- Pour 3 joueurs : éliminez les 21 tuiles à dos doré.
- Pour 2 joueurs : éliminez les 21 tuiles à dos argenté et les 21 tuiles à dos doré.

Placez les tuiles restantes dans le sachet et mélangez-les soigneusement.

Piochez 2 tuiles par joueur depuis le sachet et placez-les face visible au centre de la zone de jeu, appelée le Junkyard. Des tuiles en double peuvent se trouver dans le Junkyard et doivent être regroupées côte à côte. Si des bugs sont piochés, remettez-les dans le sachet et piochez à nouveau.

4. TUILES DE DÉPART DES JOUEURS

Chaque joueur pioche 3 tuiles depuis le sachet et les place face visible dans la zone située à côté de son châssis, appelée le plan de travail (workbench). Si un joueur pioche des bugs, ou si parmi les 3 tuiles piochées se trouvent des tuiles en double (du même type), remettez les bugs ou les doublons dans le sachet et piochez à nouveau.

Chaque joueur prend également une carte mère (motherboard) et la place où il le souhaite sur son châssis, alignée sur la grille. L'ordinateur d'un joueur est constitué de toutes les tuiles connectées à la carte mère sur son châssis. Les tuiles séparées de la carte mère sont appelées « libres » (loose). Consultez l'exemple à la page suivante et les pages 11–13 pour les détails.

5. TUILES LOGICIEL

Rassemblez les 7 tuiles logiciel et sélectionnez un ensemble comme suit :

- Pour 4 joueurs : utilisez les 3 tuiles du Groupe A et n'importe quelle tuile du Groupe B.
- Pour 3 joueurs : utilisez les 3 tuiles du Groupe A.
- Pour 2 joueurs : utilisez n'importe quelles 2 tuiles du Groupe B.

Prenez les tuiles logiciel sélectionnées et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Éliminez toutes les tuiles restantes. Les joueurs peuvent regarder leur tuile à tout moment et peuvent la garder secrète.

ZONE DE JEU

Les tuiles libres (loose) sont toutes les tuiles qui ne sont pas connectées à la carte mère. Lorsque vous ne construisez pas votre ordinateur, les tuiles libres sont déplacées vers votre plan de travail (voir Page 13).

Votre ordinateur est constitué de toutes les tuiles connectées à votre carte mère.

OBJECTIF

Les joueurs s'affrontent pour construire un ordinateur en connectant des tuiles matériel conformément au schéma fonctionnel. Le vainqueur est le premier joueur à connecter sa tuile logiciel à son ordinateur, qui doit être exempt de bugs, inclure au moins un exemplaire de chaque type de matériel et satisfaire aux exigences du logiciel.

Chaque tuile logiciel précise le nombre minimum de tuiles CPU, RAM et HDD nécessaires pour gagner la partie.

Exemple : Un joueur possédant ce logiciel devra connecter au moins 3 tuiles RAM, 2 HDD et 1 CPU à son ordinateur.

COMMENT JOUER

SÉLECTIONNER UN ADMINISTRATEUR SYSTÈME :

Désignez un joueur comme premier Administrateur Système (Sysadmin) et donnez-lui le minuteur. Le rôle de Sysadmin tournera à chaque manche.

LES MANCHES DE JEU

Computer Junkyard se joue en manches, chaque manche étant composée de 3 phases (voir page suivante). Les manches continuent jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie lors d'une Phase III.

PHASE I — Pré-Construction

Chaque joueur joue un tour dans lequel il pioche des tuiles, effectue l'une des 3 actions possibles, négocie avec ses adversaires et se prépare à construire son ordinateur.

PHASE II — Construire l'Ordinateur

Tous les joueurs construisent leur ordinateur en même temps, s'affrontant entre eux et contre la montre, jusqu'à l'expiration du temps.

PHASE III — Vérification du Système

Si un joueur a installé son logiciel pendant la Phase II dans le but de gagner, les joueurs vérifient si son ordinateur est correctement construit. Sinon, on retourne à la Phase I pour une nouvelle manche.

PHASE I : PRÉ-CONSTRUCTION

En commençant par le Sysadmin et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue un tour. Un tour consiste à piocher des tuiles (voir ci-dessous), puis à effectuer une action (Page 8). Vous pouvez également conclure des accords avec d'autres joueurs à tout moment (Page 10).

PIOCHER DES TUILES

Pour commencer votre tour, piochez 2 tuiles (ou autant qu'il en reste) dans le sachet et placez-les face visible dans le Junkyard central (illustré Page 5).

Si vous piochez une tuile bug, vous devez la jouer immédiatement (voir ci-dessous). Si les deux tuiles piochées sont des bugs, remettez la deuxième dans le sachet et piochez à nouveau. S'il ne reste que des bugs dans le sachet, ne piochez pas de deuxième tuile (le joueur suivant en piochera une lors de son tour).

JOUER UN BUG

Pour jouer un bug, connectez-le à un port disponible de votre choix sur l'ordinateur de n'importe quel adversaire (voir Connecter les Tuiles, Page 11). Vous ne pouvez pas réorganiser ou déplacer un ordinateur pour connecter le bug. Si le bug ne peut être connecté nulle part, éliminez-le du jeu. Vous pouvez connecter le bug à votre propre ordinateur, mais vous n'y êtes pas obligé si vous ne pouvez pas le connecter ailleurs. Jouer un bug crée du matériel infecté ; voir Page 12 pour les détails.

EFFECTUER UNE ACTION

Après avoir pioché 2 tuiles, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :

OPTION 1 — Visiter le Junkyard : Achetez et vendez du matériel pour construire votre ordinateur.

OPTION 2 — Déboguer l'Ordinateur : Essayez de vous débarrasser des bugs connectés à votre ordinateur.

OPTION 3 — Tentative de Vol : Essayez de voler une tuile de l'ordinateur ou du plan de travail d'un adversaire.

OPTION 1 : Visiter le Junkyard

Vous pouvez effectuer toute combinaison des actions suivantes :

- Achetez jusqu'à 2 tuiles matériel depuis le Junkyard, et/ou
- Vendez jusqu'à 2 tuiles matériel au Junkyard, et/ou
- Vendez un ou plusieurs cadenas de votre ordinateur au Junkyard pour 5 \$ chacun. Les cadenas ne peuvent pas être achetés ; ils ne peuvent être obtenus qu'après un vol (voir page suivante).

Vous pouvez acheter et vendre dans n'importe quel ordre. Chaque achat ou vente est traité individuellement. Par exemple, si vous achetez deux tuiles du même type, le prix de la deuxième tuile peut être supérieur à celui de la première.

Vous ne pouvez pas à la fois acheter et vendre la même tuile, ou le même type de tuile, lors du même tour. Par exemple, si vous achetez une tuile CPU, vous ne pouvez pas également vendre une tuile CPU lors du même tour.

ACHETER DU MATÉRIEL

Le prix d'une tuile dépend du nombre de tuiles de ce type disponibles dans le Junkyard. Payez au banquier le montant indiqué sur le tableau des prix et placez la tuile achetée dans votre plan de travail.

Exemple : Il y a 3 tuiles Clavier dans le Junkyard. Vous en sélectionnez une, payez 2 \$ et la placez dans votre plan de travail. Le prix d'un autre Clavier est maintenant de 4 \$.

INVENTAIRE EN JEU

Le nombre total de chaque type de tuile peut être trouvé au dos du tableau des prix, et est basé sur le nombre de joueurs (voir Mise en place, Page 4). Vous pouvez utiliser cette information pour déterminer ce qui reste encore dans le sachet pendant le jeu.

VENDRE DU MATÉRIEL

Vous pouvez vendre des tuiles de votre ordinateur ou de votre plan de travail. Le banquier vous donnera le montant indiqué sur le tableau des prix, en fonction du nombre de tuiles de ce type actuellement dans le Junkyard, sans compter la tuile que vous vendez. Si aucune tuile de ce type ne se trouve dans le Junkyard, vous recevez 12 \$ pour la vente. Placez la tuile vendue face visible dans le Junkyard.

Si la vente d'une tuile de votre ordinateur entraîne la libération d'autres tuiles (séparées de la carte mère ; voir Page 5), déplacez les tuiles libres vers votre plan de travail.

Vous ne pouvez pas vendre de bugs ou de matériel infecté depuis votre ordinateur (voir Page 12).

Exemple : Il y a 1 tuile RAM dans le Junkyard. Vous vendez une RAM depuis votre plan de travail. Vous recevez 8 \$ et placez la tuile dans le Junkyard. Le prix de vente d'une autre RAM est maintenant de 4 \$.

OPTION 2 : Déboguer l'Ordinateur

Essayez de retirer les bugs de votre ordinateur. Vous ne pouvez pas gagner la partie avec un ordinateur infecté ! (Voir Page 14 pour les conditions de victoire)

Répétez les opérations suivantes une fois pour chaque bug sur votre ordinateur :

Lancez le dé. Si le résultat est 10, retirez le bug et connectez-le immédiatement à l'ordinateur d'un adversaire (voir Jouer un Bug, Page 7). Si vous n'avez pas obtenu un 10, ajoutez à votre résultat le nombre de sprays anti-insectes sur votre carte mère (le cas échéant). Si ce total est de 6 ou plus, retirez le bug et éliminez-le du jeu. Sinon (total de 5 ou moins), prenez un spray anti-insectes dans le Junkyard (s'il en reste) et placez-le sur votre carte mère, et gardez le bug connecté à votre ordinateur.

OPTION 3 : Tentative de Vol

Vous pouvez tenter de voler une tuile depuis l'ordinateur ou le plan de travail d'un adversaire.

VOLER DEPUIS LE PLAN DE TRAVAIL

Sélectionnez une tuile matériel dans le plan de travail de votre adversaire. Lancez le dé et soustrayez de votre résultat le nombre de cadenas (le cas échéant) sur la carte mère de votre adversaire. Si le résultat est de 7 ou plus, le vol est réussi (voir ci-dessous). Par exemple, si vous lancez un 9 et que votre adversaire a 1 cadenas, votre résultat serait de 8 (succès).

Si le vol a échoué (résultat de 6 ou moins), vous pouvez relancer le dé pour tenter de voler une tuile différente dans le plan de travail du même adversaire. Vous pouvez continuer à répéter les tentatives de vol jusqu'à ce que vous ayez soit volé une tuile, soit lancé sans succès au maximum une fois pour chaque tuile de leur plan de travail, auquel cas votre tour se termine.

VOLER DEPUIS L'ORDINATEUR

Sélectionnez une tuile sur l'ordinateur de votre adversaire. Vous ne pouvez pas voler la carte mère, un bug, du matériel infecté (voir Page 12), ou toute tuile dont le retrait entraînerait la libération d'autres tuiles (voir Page 5). C'est-à-dire que vous ne pouvez voler l'ordinateur que de l'« extérieur vers l'intérieur ».

Lancez le dé et soustrayez de votre résultat le nombre de cadenas (le cas échéant) sur la carte mère de votre adversaire. Si le résultat est de 7 ou plus, le vol est réussi (voir ci-dessous). Sinon, votre tour se termine. En cas d'échec d'un vol d'ordinateur, vous ne pouvez pas effectuer d'autres tentatives de vol.

En cas de vol réussi : Prenez la tuile volée et placez-la face visible dans votre plan de travail. Si votre adversaire possède actuellement moins de 2 cadenas, il prend un cadenas dans le Junkyard et le place sur sa carte mère. Un joueur ne peut jamais posséder plus de 2 cadenas.

CONCLURE DES ACCORDS

Pendant votre tour, vous pouvez conclure des accords avec n'importe quel autre joueur. Les accords peuvent inclure des achats, des ventes, des échanges, des négociations, des alliances ou des menaces, etc. Tout type d'accord est autorisé, tant qu'aucune règle du jeu n'est violée. Le respect des accords et le maintien des promesses sont à la discrétion des joueurs.

Dans le cadre des accords, les joueurs peuvent échanger des JunkBucks, des tuiles matériel, des cadenas et des sprays anti-insectes. Les accords ne peuvent pas inclure des objets du Junkyard ou des JunkBucks de la banque. Les joueurs ne peuvent pas échanger de cartes mères, de tuiles logiciel, de bugs ou de matériel infecté (voir Page 12). Un joueur ne peut jamais posséder plus de 2 cadenas.

Si un joueur reçoit une tuile matériel dans le cadre d'un accord, il doit la placer dans son plan de travail. Elle ne peut pas être connectée à son ordinateur avant la Phase II.

Si un joueur retire une tuile matériel de son ordinateur dans le cadre d'un accord, il doit déplacer les tuiles libres résultantes vers son plan de travail.

FEUILLES DE SUIVI

Au fur et à mesure que les joueurs achètent, vendent et échangent des tuiles, il peut être utile de suivre le matériel que chaque joueur (y compris vous-même !) possède grâce à une feuille

de suivi. Les feuilles de suivi sont facultatives et il n'y a aucune règle concernant leur utilisation. Nous recommandons d'utiliser une ligne par joueur et de marquer dans les colonnes le nombre de chaque type de matériel que les joueurs possèdent.

PHASE II : CONSTRUIRE L'ORDINATEUR

La Phase I étant terminée, il est temps de construire ! Pendant la Phase II, tous les joueurs s'affrontent en même temps pour assembler leurs ordinateurs. Lorsque tout le monde est prêt, le Sysadmin démarre le minuteur de 2 minutes et les joueurs commencent à construire (voir ci-dessous). Une fois le minuteur écoulé, n'importe quel joueur peut crier « Temps ! », auquel cas toute construction doit s'arrêter. Voir À l'expiration du temps (Page 13).

Pour construire votre ordinateur, vous pouvez effectuer les actions suivantes dans n'importe quelle combinaison, jusqu'à l'expiration du temps. Vous pouvez également choisir de terminer la construction tôt.

- Connectez, déconnectez et réorganisez les tuiles sur votre châssis. Vous ne pouvez pas déconnecter ou réorganiser le matériel infecté (Page 12).
- Transférez des tuiles entre votre châssis et votre plan de travail.
- Faites glisser ou faites pivoter l'ensemble de votre ordinateur sur le châssis, y compris les chaînes de matériel infecté (Page 12).
- Échangez une tuile contre une du même type dans le Junkyard (Page 13).
- Installez votre tuile logiciel comme action finale (Page 13).

CONNECTER LES TUILES

Les tuiles se connectent à l'aide de ports d'entrée et de sortie. Les ports sont codés par couleur : si les couleurs de deux ports correspondent, ils peuvent être connectés. Le schéma fonctionnel indique également quelles connexions sont correctes, en fonction des couleurs correspondantes (voir l'exemple Page 6).

Les ports noirs sont uniques : ils correspondent à n'importe quelle couleur de port. Les bugs et les Splitters sont les seules tuiles avec des ports noirs. Consultez ci-dessous pour l'utilisation correcte des Splitters. Les bugs peuvent être connectés à n'importe quel port pendant la Phase I (voir Page 7), mais ne peuvent pas être déconnectés pendant la construction en Phase II (voir Page 12).

INCORRECT : Les tuiles ne peuvent pas se chevaucher.

INCORRECT : Une sortie rose ne correspond pas à une entrée orange.

SPLITTERS

Les Splitters permettent à plusieurs tuiles de se connecter à un seul port d'entrée. Chaque tuile connectée à un Splitter doit avoir un port de sortie correspondant à la couleur du port d'entrée auquel le Splitter est connecté. Les Splitters peuvent se connecter à d'autres Splitters, créant une chaîne. N'importe quel nombre de ports d'entrée d'un Splitter peut rester ouvert tout au long du jeu.

Les Splitters sont facultatifs. Pour un défi supplémentaire, essayez de gagner la partie sans en utiliser !

Exemple : Le Splitter A est connecté à un PCI, donc chaque tuile connectée à A doit avoir un port de sortie vert (ou noir). Le Splitter B est chaîné à A, donc la même règle s'applique : chaque tuile connectée à B doit également avoir un port de sortie vert (ou noir). Les tuiles RAM et CD-ROM ont la mauvaise couleur de port de sortie et ne peuvent donc pas se connecter à l'un ou l'autre Splitter.

MATÉRIEL INFECTÉ (BUGGED HARDWARE)

Tant qu'un bug est connecté à un ordinateur, la chaîne de tuiles du bug jusqu'à la carte mère est infectée. Les tuiles de cette chaîne ne peuvent pas être déconnectées, réorganisées, vendues, échangées ou volées. Cependant, les ports d'entrée disponibles restants sur ces tuiles peuvent toujours être utilisés normalement. Pendant la construction, vous pouvez faire glisser et faire pivoter l'ensemble de votre ordinateur, tant que les tuiles matériel infectées ne sont pas déconnectées.

Le seul moyen de déconnecter un bug est de déboguer pendant la Phase I (voir Page 9). Une fois un bug retiré, sa chaîne de matériel infecté reprend la normale.

Remarque : un bug peut être directement connecté à une carte mère. Dans ce cas, il n'y a pas de tuiles matériel infectées supplémentaires ; le bug ne peut simplement pas être déconnecté de la carte mère.

ÉCHANGER DES TUILES AVEC LE JUNKYARD

Pendant la construction, vous pouvez échanger une tuile matériel, depuis votre plan de travail ou votre ordinateur, contre une tuile du même type dans le Junkyard. Pour effectuer un échange, déclarez « Échange ! » pour informer les autres joueurs, puis placez votre tuile dans le Junkyard et prenez une tuile du même type dans le Junkyard. Il n'y a aucun coût ni limite au nombre d'échanges que vous pouvez effectuer avant l'expiration du temps.

Déclarez « Échange ! » chaque fois que vous effectuez un échange. Les tuiles doivent être du même type.

INSTALLER LE LOGICIEL

Si vous pensez que votre ordinateur est complet (voir toutes les exigences Page 14), connectez votre tuile logiciel directement à une tuile CD-ROM de votre ordinateur. Il ne peut pas y avoir de Splitter entre le CD-ROM et le logiciel.

Une fois le logiciel connecté, et une fois que votre ordinateur satisfait aux conditions d'alignement final décrites ci-dessous, annoncez « Installé ! » et attendez que la Phase II se termine. Votre ordinateur sera inspecté pendant la Phase III. Si plus d'un joueur déclare « Installé ! » avant l'expiration du temps, et que plus d'un remplit toutes les conditions de victoire (Page 14), le vainqueur lors de la Phase III sera celui qui aura déclaré en premier.

Annoncez « Installé ! » dès que vous connectez votre logiciel.

À L'EXPIRATION DU TEMPS

Arrêtez de construire ! Les joueurs peuvent effectuer un alignement final de leur ordinateur sur la grille du châssis. Si l'ordinateur est trop grand pour tenir dans la grille, déconnectez les tuiles qui dépassent le bord de la grille si nécessaire. Les tuiles matériel infectées doivent rester connectées comme elles l'étaient au début de la Phase II, même si cela nécessite de déconnecter d'autres tuiles. Déplacez toutes les tuiles libres vers le plan de travail.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur alignement final, passez à la Phase III. Les joueurs ne peuvent pas faire glisser ou réorganiser leurs ordinateurs jusqu'à la prochaine Phase II.

INCORRECT : Les tuiles ne peuvent pas dépasser le bord du châssis.

INCORRECT : Les tuiles libres doivent aller dans le plan de travail.

INCORRECT : Les tuiles doivent être alignées sur la grille.

PHASE III : VÉRIFICATION DU SYSTÈME

Vous avez atteint la fin de la manche ! Si des joueurs ont déclaré « Installé ! » pendant la Phase II, consultez ci-dessous pour vérifier s'ils ont gagné la partie. Si plus d'un joueur a rempli les conditions de victoire, celui qui a déclaré « Installé ! » en premier est le vainqueur.

Si aucun joueur n'a gagné : le Sysadmin passe le minuteur dans le sens des aiguilles d'une montre, désignant le joueur suivant comme nouveau Sysadmin. Retournez à la Phase I pour commencer la prochaine manche. Pendant ce temps, les joueurs peuvent également inspecter les ordinateurs des autres pour trouver des violations de construction (voir page suivante).

GAGNER LA PARTIE

Pour gagner la partie, les adversaires d'un joueur doivent vérifier que son ordinateur satisfait à toutes les conditions ci-dessous. Si une condition n'est pas remplie, le joueur doit remettre sa tuile logiciel dans son plan de travail, puis corriger toute violation de construction sur son ordinateur selon la procédure à la page suivante. Le jeu se poursuit ensuite normalement.

1. L'ordinateur comprend un (ou plusieurs) exemplaire de chacun de ces types de tuiles.
2. Toutes les connexions de tuiles correspondent au schéma fonctionnel, et les éventuels Splitters connectés sont utilisés correctement (voir Page 11).
3. L'ordinateur ne possède aucune tuile bug connectée.
4. L'ordinateur inclut au moins le nombre de HDD, CPU et RAM indiqué sur la tuile logiciel.
5. Le logiciel est connecté directement à un CD-ROM, sans Splitter entre eux.

Exemple : Ce logiciel requiert au moins 3 RAM, 2 HDD et 1 CPU.

CORRIGER LES VIOLATIONS DE CONSTRUCTION

Si à tout moment pendant la Phase I ou la Phase III (pas pendant la Phase II), vous remarquez qu'un joueur a une tuile incorrectement connectée sur son ordinateur, vous pouvez choisir de déclarer l'erreur et d'interrompre le jeu. Le joueur doit déconnecter sa tuile incorrecte et la remettre dans le Junkyard, puis déplacer les tuiles libres résultantes vers son plan de travail. Si

cela cause la libération d'un bug, vous (le joueur qui a remarqué l'erreur) pouvez reconnecter le bug à n'importe quel port disponible de votre choix sur son ordinateur. Après avoir accompli ces étapes, le jeu reprend normalement.

Exemple : Les tuiles marquées J sont incorrectement connectées et doivent donc être déconnectées et déplacées dans le Junkyard. Les tuiles marquées W deviendront alors libres et devront être déplacées dans le plan de travail du joueur. Le bug deviendra également libre, de sorte que le joueur qui a signalé les erreurs pourra le reconnecter à n'importe quel port disponible de cet ordinateur.

L'ORDINATEUR TERMINÉ

Voici un exemple d'un ordinateur complet qui satisfait à toutes les conditions de victoire requises.

Notez certaines des tuiles qu'il contient :

- Un Splitter facultatif, utilisé pour connecter deux RAM au Databus.
- Une Carte USB de rechange, utilisée pour connecter le Clavier.
- Une Alimentation de rechange.
- 3 tuiles RAM, satisfaisant l'exigence minimale de la tuile logiciel.
- 2 tuiles HDD, satisfaisant l'exigence du logiciel.
- 1 tuile CPU, satisfaisant l'exigence du logiciel.

VARIANTES DE JEU

TRAVAIL À TEMPS PARTIEL — PLUS FACILE

Pendant la Phase I, lorsqu'un joueur effectue une action, il dispose d'une 4e option qui consiste simplement à percevoir 4 \$ de la banque et à mettre fin à son tour.

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT — PLUS FACILE

Lors de la mise en place, sélectionnez uniquement les tuiles logiciel du Groupe B et aucune du Groupe A. Ainsi, tous les joueurs auront les mêmes exigences pour compléter leurs ordinateurs.

CHÂSSIS COMPACT — PLUS DIFFICILE

Les joueurs expérimentés peuvent bloquer la rangée supérieure et la colonne la plus à droite de leur châssis, limitant leur zone de construction à une grille 8×8. Toutes les tuiles sur leur ordinateur, y compris les bugs joués, doivent tenir dans cette grille plus petite.

PÉNURIE DE FOURNITURES — PLUS DIFFICILE

Lors de la mise en place, avant de mélanger les tuiles dans le sachet, sélectionnez et éliminez une tuile de chacun des types suivants : CD-ROM, Alimentation, Souris, Clavier, Moniteur, Haut-parleur. Cela signifiera qu'il y a exactement 1 de chacun de ces types de tuiles par joueur.

MODE SOLO

L'objectif de ce mode est de construire un ordinateur complet le plus rapidement possible. Vous aurez besoin d'un chronomètre pour mesurer votre temps. Affrontez vos amis pour le meilleur temps !

Rassemblez les composants suivants : un châssis, une carte mère, le sachet de tuiles, un schéma fonctionnel, toutes les 97 tuiles matériel (n'utilisez pas les tuiles bug) et n'importe quelle tuile logiciel aléatoire sélectionnée face cachée. Pour la mise en place, mélangez simplement les 97 tuiles matériel dans le sachet. Puis, placez la carte mère quelque part sur la grille du châssis.

Pour commencer à jouer, démarrez le chronomètre et retournez immédiatement votre tuile logiciel pour découvrir les exigences de votre ordinateur. Ensuite, construisez votre ordinateur en piochant des tuiles une à la fois (aussi vite et souvent que vous le souhaitez) depuis le sachet. Utilisez toutes les tuiles que vous piochez à tout moment ; il n'y a aucune distinction entre le Junkyard et votre plan de travail.

Dès que vous pensez avoir complété votre ordinateur, installez votre logiciel et arrêtez le chronomètre. Inspectez votre ordinateur pour vous assurer qu'il satisfait à toutes les conditions de victoire Page 14. Si vous remplissez toutes les conditions, votre « score » est le temps affiché sur le chronomètre. Si une condition n'est pas remplie, la tentative est invalide.

ANATOMIE D'UN ORDINATEUR

La vraie technologie derrière les tuiles

Computer Junkyard présente une variété de composants que l'on trouve dans les vrais ordinateurs. Dans cette section, nous résumons la fonctionnalité réelle de ces composants et la manière dont nous avons choisi de les représenter dans le jeu.

Châssis

Le châssis d'un ordinateur est le boîtier qui loge et protège ses composants internes. Dans Computer Junkyard, il sert de base où la carte mère et toutes les autres tuiles se connectent. Cela inclut des composants qui se trouvent généralement (surtout pour un ordinateur vintage) en dehors d'un vrai châssis, à savoir la souris, le clavier, les haut-parleurs et le moniteur. Cependant, pour certains appareils modernes comme les ordinateurs portables et les smartphones, ces composants sont parfois intégrés directement dans le châssis !

Carte Mère (Motherboard)

La carte mère d'un ordinateur est un grand circuit imprimé qui contient et connecte certains des matériels centraux les plus importants, tels que le CPU, la RAM et les slots d'extension. Dans Computer Junkyard, nous représentons cela en faisant de la tuile carte mère le centre de l'ordinateur que vous assemblez.

Alimentation (Power Supply)

Une alimentation prend de l'énergie depuis un réseau électrique et la fournit de manière régulée à tout le matériel de l'ordinateur. Les alimentations génèrent beaucoup de chaleur, donc des ventilateurs sont utilisés pour refroidir le système en expulsant la chaleur par les bouches

d'aération du châssis. D'autres composants comme le CPU et le GPU produisent également beaucoup de chaleur et peuvent nécessiter des systèmes de refroidissement plus élaborés.

Plutôt que d'avoir une alimentation interne, de nombreux appareils modernes comme les ordinateurs portables ont un « bloc d'alimentation » externe intégré dans leur câble de charge, qui fournit de l'électricité à une batterie interne.

Databus

Un databus (ou simplement « bus ») est un ensemble de fils utilisés pour échanger des données entre les composants. Un vrai ordinateur contient de nombreux databuses de types et tailles variés. Dans Computer Junkyard, nous résumons cette idée avec une tuile databus qui connecte certains des composants les plus gourmands en données, à savoir le CPU, la RAM et le HDD.

Interconnexion de Composants Périphériques (PCI)

Le PCI fournit des slots d'extension utilisés pour connecter des composants supplémentaires, ou périphériques, à l'ordinateur. Les cartes d'extension servent d'interface entre ces slots et le matériel périphérique ; dans le jeu, ce sont les tuiles Carte Audio, Carte Vidéo et Carte USB. Techniquement, « PCI » désigne un protocole spécifique de carte d'extension commun dans les anciens ordinateurs, mais il a depuis été remplacé par des technologies plus compactes et efficaces.

Unité Centrale de Traitement (CPU)

Le CPU est le centre de commande de l'ordinateur. Il contrôle les fonctions principales de l'ordinateur, coordonne et dirige le matériel périphérique, effectue des calculs arithmétiques, gère le flux de données, exécute le système d'exploitation et les applications, et bien plus encore. La vitesse d'un CPU se mesure par la vitesse à laquelle il peut exécuter des instructions ; les CPU d'aujourd'hui fonctionnent des milliers de fois plus vite que ceux d'il y a des décennies. Les CPU modernes disposent également de plusieurs cœurs, leur permettant d'effectuer plusieurs tâches simultanément.

Mémoire Vive (RAM)

La RAM est un stockage de données à haute vitesse utilisé par le CPU pour conserver temporairement les données avec lesquelles il travaille actuellement, comme les données associées aux applications en cours d'exécution ou aux documents ouverts. La RAM est une mémoire « volatile », ce qui signifie que les données stockées sont perdues lorsque l'ordinateur est éteint.

Si l'ordinateur essaie de stocker trop de données en RAM à la fois, il doit déborder vers le stockage à long terme beaucoup plus lent (voir HDD ci-dessous). Historiquement, les limites de stockage RAM étaient souvent très faibles, et l'ajout de plus de RAM était une mise à niveau coûteuse pour améliorer significativement les performances d'un ordinateur.

Disque Dur (HDD)

Les ordinateurs ont besoin d'un stockage de données stable à long terme qui soit « non volatile », ce qui signifie que les données sont conservées même lorsque l'ordinateur est éteint. Pendant des décennies, la technologie de stockage non volatile la plus courante a été le disque dur. Un HDD utilise un bras mobile pour lire et écrire des données sur des disques métalliques tournants, avec des données codées magnétiquement sur la surface des disques.

Ces dernières années, les disques à état solide ont dépassé les HDD en popularité comme solution de stockage à long terme, car ils sont plus rapides et plus compacts que les HDD et n'ont pas de pièces mobiles.

Carte Audio et Haut-parleur

Les haut-parleurs reproduisent le son grâce à un mécanisme très simple : ils font simplement vibrer l'air, de sorte que nos oreilles puissent recevoir les vibrations et les interpréter comme du son. Les haut-parleurs viennent souvent par paires pour produire un son stéréo, ce qui permet à notre cerveau de percevoir la « direction » du son.

Une carte audio possède des circuits spécialisés qui lui permettent de prendre des données numériques représentant le son et de les convertir en signal électrique pour entraîner les vibrations du haut-parleur.

Bus Série Universel (USB), Clavier et Souris

L'USB est un protocole matériel et de transfert de données standardisé qui permet à un ordinateur de communiquer avec une grande variété de périphériques, tels que claviers, souris, webcams, manettes de jeu, tablettes graphiques, clés USB et instruments MIDI. Les appareils connectés via USB échangent des données en série (en séquence), ce qui est plus simple et moins cher que les protocoles de données plus avancés.

Bien que la plupart des cartes mères disposent de ports USB intégrés, une Carte USB peut être connectée au PCI pour ajouter encore plus de ports.

Carte Vidéo et Moniteur

Les moniteurs sont un moyen essentiel d'interagir avec les ordinateurs depuis des décennies. La tuile moniteur dans Computer Junkyard représente un écran CRT classique. C'étaient de grands et lourds moniteurs, contenant un faisceau d'électrons dirigé par des champs magnétiques pour frapper et illuminer l'écran courbé à l'avant.

Les cartes vidéo sont conçues pour déplacer de grandes quantités de données à haute vitesse, afin de rendre les graphiques sur un moniteur à des fréquences d'images suffisamment élevées pour une utilisation pratique. Les cartes vidéo modernes, également appelées GPU, peuvent souvent être le composant le plus coûteux d'un ordinateur. Elles sont spécialisées pour les calculs intensifs avec de grandes quantités de données, pour prendre en charge des tâches telles que les jeux haute fidélité, le rendu 3D et même l'apprentissage automatique pour l'intelligence artificielle.

Splitter

Un câble splitter permet à plusieurs appareils de se connecter à un seul port. Selon le type de port divisé et les appareils connectés, un splitter utilisera un protocole différent pour diviser les données échangées. Dans Computer Junkyard, nous représentons les splitters sous forme de câbles plats arc-en-ciel, pour souligner leur compatibilité avec chaque couleur de port du jeu. En réalité, les câbles plats ne sont utilisés comme splitters que dans des circonstances spécifiques.

Mémoire Morte sur Disque Compact (CD-ROM)

Le CD-ROM est un format de stockage de données dans lequel les données sont codées sous forme de minuscules variations sur la surface d'un disque métallique. Cette technologie a d'abord été utilisée pour stocker de la musique, remplaçant les cassettes et les disques vinyles ; son utilisation s'est ensuite étendue au stockage général des données et était populaire pour la distribution de logiciels et de jeux informatiques. Techniquement, « CD-ROM » désigne le disque lui-même, tandis que le matériel qui lit le disque est un lecteur CD-ROM, ou plus généralement un lecteur optique. Un lecteur optique dirige un laser sur un disque pour lire les données codées sur la surface du disque.

Logiciel

Chaque application a une spécification du matériel nécessaire à son bon fonctionnement, notamment la puissance du CPU et l'espace nécessaire sur le disque dur et la RAM. Les ordinateurs modernes sont suffisamment puissants pour que ces exigences ne soient généralement importantes que pour les applications les plus intensives, comme les jeux vidéo haute fidélité, les simulations complexes et les logiciels de montage vidéo. En revanche, les ordinateurs d'il y a des décennies avaient des limites de performances strictes ; les utilisateurs devaient prendre en compte les logiciels qu'ils voulaient exécuter lors de l'achat ou de la construction d'un ordinateur. Nous retrouvons cette expérience dans le gameplay de Computer Junkyard, où chaque joueur a des exigences uniques pour faire fonctionner son logiciel.

Bug Informatique

Les bugs sont des défauts ou des erreurs dans le matériel ou le logiciel, qui peuvent provoquer le dysfonctionnement ou le plantage d'un ordinateur. Computer Junkyard se concentre sur les bugs matériels, car le gameplay implique l'attachement de bugs aux tuiles matériel. Une grande responsabilité des programmeurs et des ingénieurs informatiques est de trouver et de corriger les bugs. Cependant, comme les ordinateurs sont des systèmes si complexes, trouver tous les bugs est généralement impossible. Ainsi, ces systèmes sont également conçus pour être résilients face aux moments de défaillance.

Fait notable, certains bugs matériels dans le passé ont été causés par de vrais insectes coincés dans les circuits informatiques ! C'est ce qui a inspiré la mécanique du spray anti-insectes de Computer Junkyard.

QUESTIONS FRÉQUENTES

Q : Puis-je conclure un accord dans lequel j'essaie de déboguer l'ordinateur de quelqu'un d'autre pendant mon tour ?

R : Non, pendant votre tour, vous ne pouvez qu'essayer de retirer les bugs de votre propre ordinateur. Cependant, une façon d'aider un autre joueur à déboguer est de conclure un accord dans lequel vous lui offrez des sprays anti-insectes que vous possédez ! Voir Page 10.

Q : Je veux acheter 2 tuiles du même type dans le Junkyard. Ont-elles le même prix ?

R : Non. Chaque achat et vente est traité individuellement. Cela signifie que lorsque vous achetez 2 de la même tuile, la deuxième sera (généralement) plus chère que la première. Voir Page 8.

Q : Si je pioche un bug, puis-je le jouer sur moi-même si je le souhaite ?

R : Oui, mais vous n'y êtes jamais obligé. En particulier, si le bug ne peut pas se connecter à l'ordinateur d'un adversaire, vous pouvez choisir de jouer le bug sur vous-même ou de l'éliminer. Voir Page 7.

Q : Puis-je connecter plus d'une tuile du même type à mon ordinateur ?

R : Oui, et cela peut être stratégique ! Vous pouvez connecter n'importe quel nombre de chaque type de tuile à votre ordinateur, tant que toutes les connexions de ports sont correctes selon le schéma fonctionnel.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

CRÉATEURS DU JEU : Allan & Jared Pincus

GRAPHISMES ET ILLUSTRATIONS : Jordan Pincus

« RESSOURCES HUMAINES » : Lauren Harris-Pincus

SOUTIEN AU DÉVELOPPEMENT DU JEU : Tim Checko, Mike O'Connell, Ryan Simpkins

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX (par ordre alphabétique) : Aiden Blow, Samantha & Franklin Clark, VFC, The Counihans (Tim, Jack & Mason), Richard Decker, Dustin Droz, Mike Emerson, Paul Fornale, Aubrey Odom, Rafal Polinski, Jon Trudel, Owen Zila

PLUS D'INFORMATIONS

Visitez notre site web pour :

- Regarder notre vidéo « Comment jouer » !
- Laisser un commentaire ou une question !
- Commander des pièces de remplacement !

DreamEggGames.com

©2025 Dream Egg Games. Computer Junkyard est une marque déposée de Dream Egg Games. Tous droits réservés.