

COMPUTER JUNKYARD

BENUTZERHANDBUCH

Das beste Computerspiel, das nicht am Computer gespielt wird.™

Du hast bei einem Flohmarkt eine Schachtel mit alten Computerspielen gefunden und kannst es kaum erwarten, sie mit deinen Freunden zu spielen. Zu deinem Entsetzen können moderne Computer sie nicht mehr ausführen. Also wetteifert ihr alle darum, euren eigenen Vintage-Computer aus Ersatzteilen zu bauen.

Willkommen im Computer Junkyard, dem perfekten Ort, um alle benötigten Komponenten zu finden!

Suche nach Teilen, sabotiere, stiehl und handle mit deinen Gegnern – alles mit dem Geld in deiner Tasche. Sei der Erste, der einen Computer baut, der gut genug ist, um dein Spiel auszuführen!

Spieldauer: 60–90 Minuten

Spieler: 2–4

Alter: 14+

Hinweis: Keine Computerkenntnisse erforderlich

KOMPONENTEN

Die Schachtel enthält folgende Komponenten:

- 4 Chassis-Bretter
- 1 zehneckiger Würfel
- 1 Zwei-Minuten-Timer
- 1 Plättchenbeutel
- 1 Preistabelle (mit Ständern)
- 4 Hauptplatinen (Motherboards)
- 97 Hardware-Plättchen
- 8 Computer-Bugs
- 7 Software-Plättchen
- JunkBucks-Münzen
- 4 Blockdiagramme
- 1 Block Spieler-Verfolgungsblätter
- 8 Schloss-Marker
- 8 Insektenspray-Marker

SPIELAUFBAU

1. SPIELER-GEGENSTÄNDE

Jeder Spieler nimmt ein Chassis, ein Blockdiagramm und 50 \$ in JunkBucks. Wählt einen Banker, der die verbleibenden JunkBucks verwaltet. Die Spieler können optional ein Verfolgungsblatt nehmen.

2. GEMEINSAME GEGENSTÄNDE

Legt den Würfel, den Timer und die Preistabelle in Reichweite aller Spieler, sowie 2 Schlösser pro Spieler und 2 Insektensprays pro Spieler. Entfernt alle verbleibenden Schlösser und Sprays aus dem Spiel.

3. HARDWARE- UND BUG-PLÄTTCHEN

Sammelt alle 97 Hardware-Plättchen und 8 Bug-Plättchen.

- Für 4 Spieler: alle 105 Plättchen verwenden.
- Für 3 Spieler: die 21 Plättchen mit goldenem Rücken aussortieren.
- Für 2 Spieler: die 21 Plättchen mit silbernem Rücken und die 21 Plättchen mit goldenem Rücken aussortieren.

Legt die verbleibenden Plättchen in den Beutel und mischt sie gründlich.

Zieht 2 Plättchen pro Spieler aus dem Beutel und legt sie verdeckt in die Mitte des Spielbereichs, der als Junkyard bezeichnet wird. Doppelte Plättchen dürfen im Junkyard liegen und sollten nebeneinander gruppiert werden. Wenn Bugs gezogen werden, legt sie zurück in den Beutel und zieht erneut.

4. START-PLÄTTCHEN DER SPIELER

Jeder Spieler zieht 3 Plättchen aus dem Beutel und legt sie verdeckt in den Bereich neben seinem Chassis, der als Werkbank (Workbench) bezeichnet wird. Wenn ein Spieler Bugs zieht, oder wenn unter den 3 gezogenen Plättchen Duplikate (Plättchen desselben Typs) sind, legt die Bugs oder Duplikate zurück in den Beutel und zieht erneut.

Jeder Spieler nimmt außerdem eine Hauptplatine (Motherboard) und platziert sie an einer beliebigen Stelle seines Chassis, am Raster ausgerichtet. Der Computer eines Spielers besteht aus allen Plättchen, die mit der Hauptplatine auf seinem Chassis verbunden sind. Plättchen, die von der Hauptplatine getrennt sind, werden als „lose“ (loose) bezeichnet. Siehe das Beispiel auf der gegenüberliegenden Seite und Seiten 11–13 für Details.

5. SOFTWARE-PLÄTTCHEN

Sammelt alle 7 Software-Plättchen und wählt eine Auswahl wie folgt:

- Für 4 Spieler: alle 3 Plättchen aus Gruppe A und beliebig 1 aus Gruppe B verwenden.
- Für 3 Spieler: alle 3 Plättchen aus Gruppe A verwenden.
- Für 2 Spieler: beliebige 2 Plättchen aus Gruppe B verwenden.

Nehmt die ausgewählten Software-Plättchen und gebt jedem Spieler eines verdeckt. Entfernt alle verbleibenden Plättchen. Spieler dürfen ihr Plättchen jederzeit ansehen und es vor Gegnern geheim halten.

SPIELBEREICH

Lose Plättchen sind alle Plättchen, die nicht mit der Hauptplatine verbunden sind. Während ihr nicht an eurem Computer baut, werden lose Plättchen auf die Werkbank gelegt (siehe Seite 13).

Dein Computer besteht aus allen Plättchen, die mit deiner Hauptplatine verbunden sind.

SPIELZIEL

Die Spieler wetteifern darum, einen Computer zu bauen, indem sie Hardware-Plättchen gemäß dem Blockdiagramm miteinander verbinden. Der Gewinner ist der erste Spieler, der sein Software-Plättchen mit seinem Computer verbindet, der bug-frei sein, einen von jedem Hardware-Typ enthalten und die Anforderungen der Software erfüllen muss.

Jedes Software-Plättchen hat Anforderungen für eine Mindestanzahl an CPU-, RAM- und HDD-Plättchen, um das Spiel zu gewinnen.

Beispiel: Ein Spieler mit dieser Software muss mindestens 3 RAM-Plättchen, 2 HDDs und 1 CPU mit seinem Computer verbinden.

SPIELANLEITUNG

EINEN SYSTEMADMINISTRATOR WÄHLEN:

Wählt einen Spieler als ersten Systemadministrator (Sysadmin) und gebt ihm den Timer. Die Rolle des Sysadmins rotiert jede Runde.

DIE SPIELRUNDEN

Computer Junkyard wird in Runden gespielt, wobei jede Runde aus 3 Phasen besteht (siehe nächste Seite). Die Runden gehen weiter, bis ein Spieler das Spiel in einer Phase III gewonnen hat.

PHASE I — Vorbereitung

Jeder Spieler ist an der Reihe, Plättchen zu ziehen, eine von 3 möglichen Aktionen durchzuführen, Deals mit Gegnern zu schließen und sich auf den Bau seines Computers vorzubereiten.

PHASE II — Den Computer bauen

Alle Spieler bauen gleichzeitig ihre Computer, wetteifern miteinander und gegen die Uhr, bis die Zeit abgelaufen ist.

PHASE III — Systemprüfung

Wenn ein Spieler seine Software während Phase II installiert hat, um zu gewinnen, prüfen die Spieler, ob ihr Computer korrekt gebaut ist. Andernfalls kehrt man für eine neue Runde zu Phase I zurück.

PHASE I: VORBEREITUNG

Beginnend beim Sysadmin und im Uhrzeigersinn weitergehend, ist jeder Spieler an der Reihe. Ein Zug besteht aus dem Ziehen von Plättchen (siehe unten), gefolgt von einer Aktion (Seite 8). Du kannst auch jederzeit Deals mit anderen Spielern schließen (Seite 10).

PLÄTTCHEN ZIEHEN

Um deinen Zug zu beginnen, ziehe 2 Plättchen (oder so viele wie noch vorhanden) aus dem Beutel und lege sie verdeckt in den zentralen Junkyard (auf Seite 5 gezeigt).

Wenn du ein Bug-Plättchen ziehst, musst du es sofort spielen (siehe unten). Wenn beide gezogenen Plättchen Bugs sind, lege das zweite in den Beutel zurück und ziehe erneut. Wenn nur noch Bugs im Beutel sind, ziehe kein zweites Plättchen (der nächste Spieler wird bei seinem Zug eines ziehen).

EINEN BUG SPIELEN

Um einen Bug zu spielen, verbinde ihn mit einem verfügbaren Port deiner Wahl am Computer eines beliebigen Gegners (siehe Plättchen verbinden, Seite 11). Du darfst einen Computer nicht umordnen oder verschieben, um den Bug zu verbinden. Wenn der Bug nirgendwo verbunden werden kann, entferne ihn aus dem Spiel. Du darfst den Bug mit deinem eigenen Computer verbinden, bist aber nicht dazu verpflichtet, wenn du ihn nirgendwo anders verbinden kannst. Das Spielen eines Bugs erzeugt verseuchte Hardware; siehe Seite 12 für Details.

EINE AKTION DURCHFÜHREN

Nachdem du 2 Plättchen gezogen hast, kannst du eine der folgenden Aktionen durchführen:

OPTION 1 — Den Junkyard besuchen: Kaufe und verkaufe Hardware, um deinen Computer zu bauen.

OPTION 2 — Den Computer debuggen: Versuche, Bugs loszuwerden, die mit deinem Computer verbunden sind.

OPTION 3 — Diebstahlversuch: Versuche, ein Plättchen vom Computer oder der Werkbank eines Gegners zu stehlen.

OPTION 1: Den Junkyard besuchen

Du kannst jede Kombination der folgenden Aktionen durchführen:

- Kaufe bis zu 2 Hardware-Plättchen aus dem Junkyard, und/oder
- Verkaufe bis zu 2 Hardware-Plättchen an den Junkyard, und/oder
- Verkaufe ein oder mehrere Schlösser von deinem Computer an den Junkyard für je 5 \$. Schlösser können nicht gekauft werden; sie können nur nach einem Diebstahl erworben werden (siehe nächste Seite).

Du kannst in beliebiger Reihenfolge kaufen und verkaufen. Jeder Kauf oder Verkauf wird einzeln abgewickelt. Wenn du zum Beispiel zwei Plättchen desselben Typs kaufst, kann der Preis für das zweite Plättchen höher sein als für das erste.

Du darfst dasselbe Plättchen oder denselben Plättchentyp nicht in einem Zug sowohl kaufen als auch verkaufen. Wenn du zum Beispiel ein CPU-Plättchen kaufst, kannst du im selben Zug kein CPU-Plättchen verkaufen.

HARDWARE KAUFEN

Der Preis eines Plättchens hängt davon ab, wie viele Plättchen dieses Typs im Junkyard verfügbar sind. Zahle dem Banker den auf der Preistabelle angezeigten Betrag und lege das gekaufte Plättchen auf deine Werkbank.

Beispiel: Es gibt derzeit 3 Tastatur-Plättchen im Junkyard. Du wählst eines der Tastatur-Plättchen aus, zahlst 2 \$ dafür und legst es auf deine Werkbank. Der Preis für eine weitere Tastatur beträgt jetzt 4 \$.

INVENTAR IM SPIEL

Die Gesamtanzahl jedes Plättchentyps kann auf der Rückseite der Preistabelle gefunden werden und basiert auf der Anzahl der Spieler (siehe Spielaufbau, Seite 4). Du kannst diese Information verwenden, um festzustellen, was sich noch im Beutel befindet.

HARDWARE VERKAUFEN

Du kannst Plättchen von deinem Computer oder deiner Werkbank verkaufen. Der Banker gibt dir den auf der Preistabelle angezeigten Betrag, basierend darauf, wie viele Plättchen dieses Typs sich derzeit im Junkyard befinden, ohne das Plättchen zu zählen, das du verkaufst. Wenn sich keine Plättchen dieses Typs im Junkyard befinden, erhältst du 12 \$ für den Verkauf. Lege das verkaufte Plättchen verdeckt in den Junkyard.

Wenn der Verkauf eines Plättchens von deinem Computer dazu führt, dass andere Plättchen lose werden (von der Hauptplatine getrennt; siehe Seite 5), verschiebe alle losen Plättchen auf deine Werkbank.

Du kannst keine Bugs oder verseuchte Hardware von deinem Computer verkaufen (siehe Seite 12).

Beispiel: Es gibt 1 RAM-Plättchen im Junkyard. Du verkaufst eine RAM von deiner Werkbank. Du erhältst 8 \$ und legst das Plättchen in den Junkyard. Der Verkaufspreis für eine weitere RAM beträgt jetzt 4 \$.

OPTION 2: Den Computer debuggen

Versuche, Bugs von deinem Computer zu entfernen. Du kannst das Spiel nicht mit einem verseuchten Computer gewinnen! (Siehe Seite 14 für Gewinnbedingungen)

Wiederhole Folgendes einmal für jeden Bug an deinem eigenen Computer:

Würfle. Wenn das Ergebnis eine 10 ist, entferne den Bug und verbinde ihn sofort mit dem Computer eines Gegners (siehe Einen Bug spielen, Seite 7). Wenn du keine 10 gewürfelt hast, addiere die Anzahl der Insektensprays auf deiner Hauptplatine (falls vorhanden) zu deinem Ergebnis. Wenn die Summe 6 oder mehr beträgt, entferne den Bug und entferne ihn aus dem Spiel. Andernfalls (Summe 5 oder weniger), nimm ein Insektenspray aus dem Junkyard (falls noch vorhanden) und platziere es auf deiner Hauptplatine, und lasse den Bug mit deinem Computer verbunden.

OPTION 3: Diebstahlversuch

Du kannst versuchen, ein Plättchen entweder vom Computer oder der Werkbank eines Gegners zu stehlen.

VON DER WERKBANK STEHLEN

Wähle ein Hardware-Plättchen auf der Werkbank deines Gegners aus. Würfle und ziehe von deinem Ergebnis die Anzahl der Schlösser (falls vorhanden) auf der Hauptplatine deines Gegners ab. Wenn das Ergebnis 7 oder mehr beträgt, ist der Diebstahl erfolgreich (siehe unten). Wenn du zum Beispiel eine 9 würfelst und dein Gegner 1 Schloss hat, wäre dein Ergebnis 8 (Erfolg).

Wenn der Diebstahl fehlgeschlagen ist (Ergebnis 6 oder weniger), darfst du erneut würfeln, um zu versuchen, ein anderes Plättchen auf der Werkbank desselben Gegners zu stehlen. Du kannst Diebstahlversuche wiederholen, bis du entweder ein Plättchen gestohlen hast oder höchstens einmal erfolglos für jedes Plättchen auf ihrer Werkbank gewürfelt hast, woraufhin dein Zug endet.

VOM COMPUTER STEHLEN

Wähle ein Plättchen auf dem Computer deines Gegners aus. Du darfst die Hauptplatine, einen Bug, verseuchte Hardware (siehe Seite 12) oder ein Plättchen, dessen Entfernung andere Plättchen lose machen würde (siehe Seite 5), nicht stehlen. Das heißt, du kannst nur von „außen nach innen“ vom Computer stehlen.

Würfle und ziehe von deinem Ergebnis die Anzahl der Schlösser (falls vorhanden) auf der Hauptplatine deines Gegners ab. Wenn das Ergebnis 7 oder mehr beträgt, ist der Diebstahl erfolgreich (siehe unten). Andernfalls endet dein Zug. Bei einem fehlgeschlagenen Computer-Diebstahl darfst du keine weiteren Diebstahlversuche unternehmen.

Bei erfolgreichem Diebstahl: Nimm das gestohlene Plättchen und lege es verdeckt auf deine Werkbank. Wenn dein Gegner derzeit weniger als 2 Schlösser hat, nimmt er ein Schloss aus dem Junkyard und legt es auf seine Hauptplatine. Ein Spieler darf nie mehr als 2 Schlösser besitzen.

DEALS ABSCHLIESSEN

Während deines Zuges kannst du mit jedem anderen Spieler Deals abschließen. Deals können Käufe, Verkäufe, Tauschgeschäfte, Verhandlungen, Allianzen oder Drohungen usw. umfassen. Jede Art von Deal ist erlaubt, solange keine Spielregeln verletzt werden. Die Durchsetzung von Deals und das Einhalten von Versprechen liegt im Ermessen der Spieler.

Im Rahmen von Deals können Spieler JunkBucks, Hardware-Plättchen, Schlösser und Insektensprays tauschen. Deals dürfen keine Gegenstände aus dem Junkyard oder JunkBucks aus der Bank enthalten. Spieler dürfen keine Hauptplatinen, Software-Plättchen, Bugs oder verseuchte Hardware handeln (siehe Seite 12). Ein Spieler darf nie mehr als 2 Schlösser besitzen.

Wenn ein Spieler ein Hardware-Plättchen als Teil eines Deals erhält, muss er es auf seiner Werkbank platzieren. Es darf erst in Phase II mit seinem Computer verbunden werden.

Wenn ein Spieler ein Hardware-Plättchen im Rahmen eines Deals von seinem Computer entfernt, muss er alle dadurch lose gewordenen Plättchen auf seine Werkbank verschieben.

VERFOLGUNGSBLÄTTER

Während die Spieler Plättchen kaufen, verkaufen und tauschen, kann es nützlich sein, die Hardware zu verfolgen, die jeder Spieler (einschließlich dir selbst!) mit einem Verfolgungsblatt hat. Verfolgungsblätter sind optional und es gibt keine Regeln für ihre Verwendung. Wir empfehlen, eine Zeile pro Spieler zu verwenden und in den Spalten die Anzahl jedes Hardware-Typs zu markieren, den die Spieler besitzen.

PHASE II: DEN COMPUTER BAUEN

Phase I ist abgeschlossen – jetzt wird gebaut! Während Phase II wetteifern alle Spieler gleichzeitig darum, ihre Computer zusammenzubauen. Wenn alle bereit sind, startet der Sysadmin den 2-Minuten-Timer und die Spieler beginnen zu bauen (siehe unten). Sobald der Timer abläuft, kann jeder Spieler „Zeit!“ rufen, woraufhin der gesamte Bau gestoppt werden muss. Siehe Wenn die Zeit abgelaufen ist (Seite 13).

Um deinen Computer zu bauen, kannst du folgende Aktionen in beliebiger Kombination durchführen, bis die Zeit abgelaufen ist. Du kannst auch wählen, früher mit dem Bauen fertig zu sein.

- Verbinde, trenne und ordne Plättchen auf deinem Chassis neu an. Du kannst verseuchte Hardware nicht trennen oder neu anordnen (Seite 12).
- Transferiere Plättchen zwischen deinem Chassis und deiner Werkbank.
- Schiebe oder drehe deinen gesamten Computer auf dem Chassis, einschließlich aller Ketten verseuchter Hardware (Seite 12).
- Tausche ein Plättchen gegen eines desselben Typs im Junkyard (Seite 13).
- Installiere dein Software-Plättchen als letzte Aktion (Seite 13).

PLÄTTCHEN VERBINDEN

Plättchen verbinden sich über Ein- und Ausgangsports. Ports sind farbkodiert: Wenn die Farben zweier Ports übereinstimmen, können sie verbunden werden. Das Blockdiagramm zeigt auch, welche Verbindungen korrekt sind, basierend auf übereinstimmenden Farben (siehe das Beispiel auf Seite 6).

Schwarze Ports sind einzigartig: Sie passen zu jeder Port-Farbe. Bugs und Splitter sind die einzigen Plättchen mit schwarzen Ports. Siehe unten für die korrekte Verwendung von Splitttern. Bugs können während Phase I mit jedem Port verbunden werden (siehe Seite 7), können aber während des Bauens in Phase II nicht getrennt werden (siehe Seite 12).

FALSCH: Plättchen dürfen sich nicht überlappen.

FALSCH: Ein rosa Ausgang stimmt nicht mit einem orangefarbenen Eingang überein.

SPLITTER

Splitter ermöglichen es mehreren Plättchen, sich mit einem einzigen Eingangsport zu verbinden. Jedes Plättchen, das mit einem Splitter verbunden ist, muss einen Ausgangsport

haben, der der Farbe des Eingangsports entspricht, mit dem der Splitter verbunden ist. Splitter können sich mit anderen Splitters verbinden und eine Kette bilden. Beliebige viele Eingangsports eines Splitters können während des gesamten Spiels offen bleiben.

Splitter sind optional. Für eine zusätzliche Herausforderung, versuche das Spiel ohne Splitter zu gewinnen!

Beispiel: Splitter A verbindet sich mit einem PCI, daher muss jedes Plättchen, das mit A verbunden ist, einen grünen (oder schwarzen) Ausgangsport haben. Splitter B ist mit A verkettet, daher gilt dieselbe Regel: Jedes Plättchen, das mit B verbunden ist, muss ebenfalls einen grünen (oder schwarzen) Ausgangsport haben. Die RAM- und CD-ROM-Plättchen haben die falsche Ausgangsport-Farbe und können sich daher mit keinem der beiden Splitter verbinden.

VERSEUCHTE HARDWARE (BUGGED HARDWARE)

Während ein Bug mit einem Computer verbunden ist, ist die Kette von Plättchen vom Bug zurück zur Hauptplatine verseucht. Die Plättchen in dieser Kette können nicht getrennt, neu angeordnet, verkauft, gehandelt oder gestohlen werden. Allerdings können alle verbleibenden verfügbaren Eingangsports dieser Plättchen weiterhin normal verwendet werden. Während des Bauens darfst du deinen gesamten Computer schieben und drehen, solange verseuchte Hardware-Plättchen nicht getrennt werden.

Der einzige Weg, einen Bug zu trennen, ist das Debuggen während Phase I (siehe Seite 9). Sobald ein Bug entfernt wurde, kehrt seine Kette verseuchter Hardware zur Normalität zurück.

Hinweis: Ein Bug darf direkt mit einer Hauptplatine verbunden sein. In diesem Fall gibt es keine zusätzlichen verseuchten Hardware-Plättchen; der Bug kann einfach nicht von der Hauptplatine getrennt werden.

PLÄTTCHEN MIT DEM JUNKYARD TAUSCHEN

Während des Bauens darfst du ein Hardware-Plättchen von deiner Werkbank oder deinem Computer gegen ein Plättchen desselben Typs im Junkyard tauschen. Um einen Tausch durchzuführen, erkläre „Tausch!“, um die anderen Spieler zu informieren, lege dann dein Plättchen in den Junkyard und nimm ein Plättchen desselben Typs aus dem Junkyard. Es gibt keine Kosten oder Begrenzung für die Anzahl der Tausche, die du vor Ablauf der Zeit durchführen kannst.

Erkläre „Tausch!“ jedes Mal, wenn du einen Tausch durchführst. Plättchen müssen vom selben Typ sein.

SOFTWARE INSTALLIEREN

Wenn du glaubst, dass dein Computer vollständig ist (siehe alle Anforderungen auf Seite 14), verbinde dein Software-Plättchen direkt mit einem CD-ROM-Plättchen an deinem Computer. Zwischen dem CD-ROM und der Software darf kein Splitter sein.

Sobald die Software verbunden ist, und sobald dein Computer die unten beschriebenen abschließenden Ausrichtungsbedingungen erfüllt, erkläre „Installiert!“ und warte, bis Phase II endet. Dein Computer wird während Phase III überprüft. Wenn mehr als ein Spieler „Installiert!“

erklärt, bevor die Zeit abgelaufen ist, und mehr als einer alle Gewinnbedingungen erfüllt (Seite 14), ist der Gewinner in Phase III derjenige, der als Erster erklärt hat.

Erkläre „Installiert!“, sobald du deine Software verbindest.

WENN DIE ZEIT ABGELAUFEN IST

Stopp mit dem Bauen! Spieler dürfen eine abschließende Ausrichtung ihres Computers am Chassis-Raster vornehmen. Wenn der Computer zu groß ist, um ins Raster zu passen, trenne nach Bedarf Plättchen, die über den Rasterrand hinausragen. Verseuchte Hardware-Plättchen müssen verbunden bleiben, wie sie es zu Beginn von Phase II waren, auch wenn dies das Trennen anderer Plättchen erfordert. Verschiebe alle losen Plättchen auf die Werkbank.

Sobald alle Spieler ihre abschließende Ausrichtung vorgenommen haben, fahre mit Phase III fort. Spieler dürfen ihre Computer nicht schieben oder neu anordnen, bis zur nächsten Phase II.

FALSCH: Plättchen dürfen nicht über den Chassis-Rand hinausragen.

FALSCH: Lose Plättchen müssen auf die Werkbank.

FALSCH: Plättchen müssen am Raster ausgerichtet sein.

PHASE III: SYSTEMPRÜFUNG

Du hast das Ende der Runde erreicht! Wenn ein Spieler während Phase II „Installiert!“ erklärt hat, siehe unten, um zu prüfen, ob er das Spiel gewonnen hat. Wenn mehr als ein Spieler die Gewinnbedingungen erfüllt hat, ist derjenige der Gewinner, der als Erster „Installiert!“ erklärt hat.

Wenn kein Spieler gewonnen hat: gibt der Sysadmin den Timer im Uhrzeigersinn weiter und macht den nächsten Spieler zum neuen Sysadmin. Kehre zu Phase I zurück, um die nächste Runde zu beginnen. Während dieser Zeit können die Spieler auch die Computer der anderen auf Bauverstöße prüfen (siehe nächste Seite).

DAS SPIEL GEWINNEN

Damit ein Spieler das Spiel gewinnt, müssen seine Gegner prüfen, ob sein Computer alle folgenden Bedingungen erfüllt. Wenn eine Bedingung nicht erfüllt ist, muss der Spieler sein Software-Plättchen auf seine Werkbank zurückgeben und dann alle Bauverstöße auf seinem Computer gemäß dem Prozess auf der nächsten Seite beheben. Das Spiel wird dann wie üblich fortgesetzt.

1. Der Computer enthält eines (oder mehrere) von jedem dieser Plättchentypen.
2. Alle Plättchenverbindungen entsprechen dem Blockdiagramm, und alle verbundenen Splitter werden korrekt verwendet (siehe Seite 11).
3. Der Computer hat keine Bug-Plättchen verbunden.
4. Der Computer enthält mindestens die auf dem Software-Plättchen angezeigte Anzahl an HDDs, CPUs und RAMs.
5. Die Software ist direkt mit einem CD-ROM verbunden, ohne einen Splitter dazwischen.

Beispiel: Diese Software erfordert mindestens 3 RAMs, 2 HDDs und 1 CPU.

BAUVERSTOSSE KORRIGIEREN

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während Phase I oder Phase III (nicht während Phase II) bemerkst, dass ein Spieler ein Plättchen falsch an seinem Computer verbunden hat, kannst du wählen, den Fehler zu erklären und das Spiel anzuhalten. Der Spieler muss sein falsch verbundenes Plättchen trennen und in den Junkyard zurückgeben, dann alle dadurch lose gewordenen Plättchen auf seine Werkbank verschieben. Wenn dies dazu führt, dass ein Bug lose wird, darfst du (der Spieler, der den Fehler bemerkt hat) den Bug mit einem beliebigen verfügbaren Port nach deiner Wahl an ihrem Computer neu verbinden. Nach Abschluss dieser Schritte wird das Spiel normal fortgesetzt.

Beispiel: Die mit J markierten Plättchen sind falsch verbunden und müssen daher getrennt und in den Junkyard verschoben werden. Die mit W markierten Plättchen werden dann lose und müssen auf die Werkbank des Spielers verschoben werden. Der Bug wird ebenfalls lose, sodass der Spieler, der die Fehler gemeldet hat, ihn mit einem beliebigen verfügbaren Port an diesem Computer neu verbinden kann.

DER FERTIGE COMPUTER

Hier ist ein Beispiel eines vollständigen Computers, der alle erforderlichen Gewinnbedingungen erfüllt.

Beachte einige der enthaltenen Plättchen:

- Ein optionaler Splitter, verwendet um zwei RAMs mit dem Databus zu verbinden.
- Eine zusätzliche USB-Karte, verwendet um die Tastatur zu verbinden.
- Ein zusätzliches Netzteil.
- 3 RAM-Plättchen, die die Mindestanforderung des Software-Plättchens erfüllen.
- 2 HDD-Plättchen, die die Software-Anforderung erfüllen.
- 1 CPU-Plättchen, das die Software-Anforderung erfüllt.

SPIELVARIANTEN

TEILZEITJOB — EINFACHER

Während Phase I hat ein Spieler, der eine Aktion durchführt, eine 4. Option: einfach 4 \$ von der Bank kassieren und seinen Zug beenden.

STANDARDEINSTELLUNGEN — EINFACHER

Wähle während des Spielaufbaus nur Software-Plättchen aus Gruppe B und keine aus Gruppe A. Auf diese Weise haben alle Spieler dieselben Anforderungen, um ihre Computer zu vervollständigen.

KOMPAKTES CHASSIS — SCHWIERIGER

Erfahrene Spieler können die oberste Reihe und die rechteste Spalte ihres Chassis blockieren und so den Baubereich auf ein 8×8-Raster begrenzen. Alle Plättchen auf ihrem Computer, einschließlich gespielter Bugs, müssen in dieses kleinere Raster passen.

VERSORGUNGSKNAPPHEIT — SCHWIERIGER

Wähle während des Spelaufbaus, bevor du die Plättchen in den Beutel mischst, zusätzlich eines der folgenden Plättchen aus und entferne es: CD-ROM, Netzteil, Maus, Tastatur, Monitor, Lautsprecher. Dadurch gibt es genau 1 Plättchen jedes dieser Typen pro Spieler.

EINZELSPIELER-MODUS

Das Ziel dieses Modus ist es, einen vollständigen Computer so schnell wie möglich zu bauen. Du brauchst eine Stoppuhr, um deine Zeit zu messen. Tritt mit deinen Freunden um die beste Zeit an!

Sammele folgende Spielkomponenten: ein Chassis, eine Hauptplatine, den Plättchenbeutel, ein Blockdiagramm, alle 97 Hardware-Plättchen (keine Bug-Plättchen verwenden) und ein beliebiges, zufällig ausgewähltes Software-Plättchen, verdeckt ausgewählt. Zur Vorbereitung mische einfach alle 97 Hardware-Plättchen in den Beutel. Dann platziere die Hauptplatine irgendwo auf dem Chassis-Raster.

Um zu beginnen, starte deine Stoppuhr und drehe sofort dein Software-Plättchen um, um die Anforderungen für deinen Computer zu erfahren. Dann baue deinen Computer, indem du Plättchen einzeln (so schnell und oft du möchtest) aus dem Beutel ziehst. Verwende die gezogenen Plättchen jederzeit; es gibt keine Unterscheidung zwischen Junkyard und deiner Werkbank.

Sobald du glaubst, deinen Computer vervollständigt zu haben, installiere deine Software und stoppe die Stoppuhr. Überprüfe deinen Computer, um sicherzustellen, dass er alle Gewinnbedingungen auf Seite 14 erfüllt. Wenn du alle Bedingungen erfüllst, ist dein „Ergebnis“ die Zeit auf der Stoppuhr. Wenn eine Bedingung nicht erfüllt ist, ist der Versuch ungültig.

ANATOMIE EINES COMPUTERS

Die echte Technologie hinter den Plättchen

Computer Junkyard präsentiert eine Vielzahl von Komponenten, die in echten Computern zu finden sind. In diesem Abschnitt fassen wir die tatsächliche Funktionalität dieser Komponenten zusammen und erklären, wie wir sie im Spiel darstellen.

Chassis

Das Chassis eines Computers ist das Gehäuse, das seine internen Komponenten beherbergt und schützt. In Computer Junkyard dient es als Basis, auf der die Hauptplatine und alle anderen Plättchen zusammen verbunden werden. Dies umfasst Komponenten, die normalerweise (besonders bei einem Vintage-Computer) außerhalb eines echten Chassis liegen, nämlich Maus, Tastatur, Lautsprecher und Monitor. Bei einigen modernen Geräten wie Laptops und Smartphones sind diese Komponenten jedoch manchmal direkt in das Chassis integriert!

Hauptplatine (Motherboard)

Die Hauptplatine eines Computers ist eine große Leiterplatte, die einige der wichtigsten zentralen Hardware-Komponenten wie CPU, RAM und Erweiterungsstände hält und verbindet. In Computer Junkyard stellen wir dies dar, indem das Hauptplatinen-Plättchen der Knotenpunkt des Computers ist, den du zusammenbaust.

Netzteil (Power Supply)

Ein Netzteil nimmt Strom aus einem elektrischen Netz und liefert ihn geregelt an alle Hardware-Komponenten des Computers. Netzteile erzeugen viel Wärme, daher werden Lüfter verwendet, um das System zu kühlen, indem Wärme durch Abluftöffnungen im Chassis abgeführt wird. Andere Komponenten wie CPU und GPU erzeugen ebenfalls viel Wärme und können aufwändigere Kühlsysteme benötigen.

Anstatt ein internes Netzteil zu haben, verfügen viele moderne Geräte wie Laptops über ein externes „Netzteil“, das in ihr Ladekabel integriert ist und Strom an eine interne Batterie liefert.

Datenbus (Databus)

Ein Datenbus (oder einfach „Bus“) ist eine Sammlung von Drähten, die zum Austausch von Daten zwischen Komponenten verwendet werden. Ein echter Computer enthält viele Dateibus-Typen verschiedener Art und Größe. In Computer Junkyard fassen wir diese Idee mit einem Datenbus-Plättchen zusammen, das einige der datenhungrigsten Komponenten verbindet, nämlich CPU, RAM und HDD.

Peripheral Component Interconnect (PCI)

Der PCI stellt Erweiterungsstände bereit, die verwendet werden, um zusätzliche Komponenten oder Peripheriegeräte mit dem Computer zu verbinden. Erweiterungskarten dienen als Schnittstelle zwischen diesen Ständen und der Peripheriehardware; im Spiel sind das die Plättchen Audiokarte, Grafikkarte und USB-Karte. Technisch gesehen bezieht sich „PCI“ auf ein spezifisches Erweiterungskartenprotokoll, das in älteren Computern verbreitet war, aber inzwischen durch kompaktere und effizientere Technologien abgelöst wurde.

Zentralprozessor (CPU)

Die CPU ist die Kommandozentrale des Computers. Sie kontrolliert die Kernfunktionen des Computers, koordiniert und leitet Peripheriehardware, führt arithmetische Berechnungen durch, verwaltet den Datenfluss, betreibt das Betriebssystem und Anwendungen und vieles mehr. Die Geschwindigkeit einer CPU wird daran gemessen, wie schnell sie Befehle ausführen kann; heutige CPUs laufen tausendmal schneller als die von vor Jahrzehnten. Moderne CPUs verfügen außerdem über mehrere Kerne, sodass sie mehrere Aufgaben gleichzeitig ausführen können.

Arbeitsspeicher (RAM)

RAM ist ein Hochgeschwindigkeitsdatenspeicher, der von der CPU verwendet wird, um Daten, mit denen sie gerade arbeitet, vorübergehend zu speichern, z. B. Daten, die mit aktuell laufenden Anwendungen oder geöffneten Dokumenten verbunden sind. RAM ist ein „fluchtiger“ Speicher, was bedeutet, dass die gespeicherten Daten verloren gehen, wenn der Computer ausgeschaltet wird.

Wenn der Computer versucht, zu viele Daten auf einmal im RAM zu speichern, muss er in den viel langsameren Langzeitspeicher ausweichen (siehe HDD unten). Historisch gesehen waren die RAM-Speichergrenzen oft sehr gering, und das Hinzufügen von mehr RAM war ein kostspieliges Upgrade, um die Leistung eines Computers erheblich zu verbessern.

Festplatte (HDD)

Computer benötigen stabilen Langzeitspeicher, der „nicht-flüchtig“ ist, was bedeutet, dass die Daten auch dann erhalten bleiben, wenn der Computer ausgeschaltet wird. Jahrzehntlang war

die Festplatte die verbreitetste nicht-flüchtige Speichertechnologie. Eine HDD verwendet einen beweglichen Arm, um Daten auf rotierenden Metallscheiben zu lesen und zu schreiben, wobei Daten magnetisch auf der Oberfläche der Scheiben kodiert werden.

In den letzten Jahren haben Solid-State-Drives die HDDs als Lösung für den Langzeitspeicher an Popularität überholt, da sie schneller und kompakter als HDDs sind und keine beweglichen Teile haben.

Audiokarte und Lautsprecher

Lautsprecher geben Audio über einen sehr einfachen Mechanismus wieder: Sie bringen einfach die Luft zum Schwingen, damit unsere Ohren die Schwingungen empfangen und als Ton interpretieren können. Lautsprecher kommen oft paarweise, um Stereosound zu erzeugen, was es unserem Gehirn ermöglicht, die „Richtung“ des Tons wahrzunehmen.

Eine Audiokarte verfügt über spezialisierte Schaltkreise, die es ihr ermöglichen, digitale Daten, die den Klang repräsentieren, in ein elektrisches Signal umzuwandeln, um die Schwingungen des Lautsprechers anzutreiben.

Universal Serial Bus (USB), Tastatur und Maus

USB ist ein standardisiertes Hardware- und Datenübertragungsprotokoll, das es einem Computer ermöglicht, mit einer Vielzahl von Peripheriegeräten zu kommunizieren, wie Tastaturen, Mäusen, Webcams, Gamecontrollern, Grafiktablets, Flash-Laufwerken und MIDI-Instrumenten. USB-verbundene Geräte tauschen Daten seriell (in einer Sequenz) aus, was einfacher und günstiger ist als fortschrittlichere Datenprotokolle.

Während die meisten Hauptplatinen über integrierte USB-Ports verfügen, kann eine USB-Karte mit dem PCI verbunden werden, um noch mehr Ports hinzuzufügen.

Grafikkarte und Monitor

Monitore sind seit Jahrzehnten ein wesentlicher Weg, wie wir mit Computern interagieren. Das Monitor-Plättchen in Computer Junkyard stellt ein klassisches CRT-Display dar. Das waren große und schwere Monitore, die einen Elektronenstrahl enthielten, der durch Magnetfelder gelenkt wurde, um den gekrümmten Bildschirm vorne zu treffen und zu beleuchten.

Grafikkarten sind darauf ausgelegt, große Datenmengen mit hoher Geschwindigkeit zu bewegen, um Grafiken auf einem Monitor mit ausreichend hohen Bildraten für den praktischen Einsatz zu rendern. Moderne Grafikkarten, auch GPUs genannt, können oft die teuerste Komponente in einem Computer sein. Sie sind auf anspruchsvolle Berechnungen mit großen Datenmengen spezialisiert, um Aufgaben wie hochauflösendes Gaming, 3D-Rendering und sogar maschinelles Lernen für künstliche Intelligenz zu unterstützen.

Splitter

Ein Splitter-Kabel ermöglicht es mehreren Geräten, sich mit einem Port zu verbinden. Je nach Art des aufgeteilten Ports und der angeschlossenen Geräte verwendet ein Splitter ein anderes Protokoll, um die ausgetauschten Daten aufzuteilen. In Computer Junkyard stellen wir Splitter als Regenbogen-Flachbandkabel dar, um ihre Kompatibilität mit jeder Port-Farbe im Spiel zu betonen. In der Realität werden Flachbandkabel nur in bestimmten Umständen als Splitter verwendet.

CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory)

CD-ROM ist ein Datenspeicherformat, bei dem Daten als winzige Variationen auf der Oberfläche einer Metallscheibe kodiert werden. Diese Technologie wurde zuerst zur Speicherung von Musik verwendet und ersetzte Kassetten und Schallplatten; ihre Verwendung wurde dann auf die allgemeine Datenspeicherung ausgeweitet und war für die Verbreitung von Computersoftware und -spielen beliebt. Technisch gesehen bezieht sich „CD-ROM“ auf die Scheibe selbst, während die Hardware, die die Scheibe liest, ein CD-ROM-Laufwerk oder allgemeiner ein optisches Laufwerk ist. Ein optisches Laufwerk richtet einen Laser auf eine Scheibe, um die auf der Oberfläche kodierten Daten zu lesen.

Software

Jede Anwendung hat eine Spezifikation der Hardware, die sie benötigt, um reibungslos zu laufen, insbesondere die Leistung der CPU und den benötigten Festplatten- und RAM-Speicherplatz. Moderne Computer sind leistungsstark genug, dass diese Anforderungen typischerweise nur für die intensivsten Anwendungen eine Rolle spielen, wie hochauflösende Videospiele, komplexe Simulationen und Videobearbeitungsprogramme. Im Gegensatz dazu hatten Computer vor Jahrzehnten enge Leistungsgrenzen; Benutzer mussten beim Kauf oder Bau eines Computers berücksichtigen, welche Software sie ausführen wollten. Wir beleben diese Erfahrung im Gameplay von Computer Junkyard wieder, wo jeder Spieler einzigartige Anforderungen hat, um seine Software auszuführen.

Computer-Bug

Bugs sind Defekte oder Fehler in Hardware oder Software, die dazu führen können, dass ein Computer nicht ordnungsgemäß funktioniert oder abstürzt. Computer Junkyard konzentriert sich auf Hardware-Bugs, da das Gameplay das Anbringen von Bugs an Hardware-Plättchen beinhaltet. Eine große Verantwortung von Computerprogrammierern und Ingenieuren ist es, Bugs zu finden und zu beheben. Da Computer jedoch so komplexe Systeme sind, ist es im Allgemeinen unmöglich, alle Bugs zu finden. Daher sind diese Systeme auch darauf ausgelegt, widerstandsfähig gegen Fehlfunktionen zu sein.

Bekanntlich wurden in der Vergangenheit einige Hardware-Bugs durch echte Insekten verursacht, die sich in Computerschaltkreisen verfangen hatten! Dies inspirierte den Insektenspray-Mechanismus von Computer Junkyard.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: Kann ich einen Deal abschließen, bei dem ich versuche, den Computer eines anderen Spielers während meines Zuges zu debuggen?

A: Nein, während deines Zuges darfst du nur versuchen, Bugs von deinem eigenen Computer zu entfernen. Eine Möglichkeit, einem anderen Spieler beim Debuggen zu helfen, besteht jedoch darin, einen Deal abzuschließen, bei dem du ihm Insektensprays anbietest, die du besitzt! Siehe Seite 10.

F: Ich möchte 2 Plättchen desselben Typs aus dem Junkyard kaufen. Haben sie beide denselben Preis?

A: Nein. Jeder Kauf und Verkauf wird einzeln abgewickelt. Das bedeutet, wenn du 2 des gleichen Plättchens kaufst, wird das zweite (normalerweise) teurer sein als das erste. Siehe Seite 8.

F: Wenn ich einen Bug ziehe, kann ich ihn auf mich selbst spielen, wenn ich möchte?

A: Ja, aber du bist dazu nie verpflichtet. Insbesondere wenn sich der Bug nirgendwo am Computer eines Gegners verbinden kann, kannst du wählen, ihn auf dir selbst zu spielen oder ihn zu entfernen. Siehe Seite 7.

F: Kann ich mehr als ein Plättchen desselben Typs mit meinem Computer verbinden?

A: Ja, und das kann strategisch sinnvoll sein! Du kannst beliebig viele Plättchen jedes Typs mit deinem Computer verbinden, solange alle Port-Verbindungen gemäß dem Blockdiagramm korrekt sind.

DANKSAGUNGEN

SPIELENTWICKLER: Allan & Jared Pincus

GRAFIK UND ILLUSTRATIONEN: Jordan Pincus

„HUMAN RESOURCES“: Lauren Harris-Pincus

UNTERSTÜTZUNG BEI DER SPIELENTWICKLUNG: Tim Checko, Mike O’Connell, Ryan Simpkins

BESONDERER DANK (in alphabetischer Reihenfolge): 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

WEITERE INFORMATIONEN

Besuche unsere Website, um:

- Unser Anleitungsvideo zu sehen!
- Einen Kommentar oder eine Frage zu hinterlassen!
- Ersatzteile für das Spiel zu bestellen!

DreamEggGames.com

©2025 Dream Egg Games. Computer Junkyard ist eine eingetragene Marke von Dream Egg Games. Alle Rechte vorbehalten.