

COMPUTER JUNKYARD

MANUAL DE USUARIO

El mejor juego de computadora que no se juega en la computadora.™

Encontraste una caja de viejos juegos de software en una venta de garage y no puedes esperar para jugarlos con tus amigos. Para tu desgracia, las computadoras modernas no pueden ejecutarlos. Así que todos compiten para construir su propia computadora vintage con piezas de repuesto.

Bienvenido al Computer Junkyard, ¡el lugar perfecto para encontrar todos los componentes que necesitarás!

¡Busca piezas, sabotea, roba y comercia con tus oponentes, todo con el dinero en tus bolsillos. ¡Sé el primero en construir una computadora lo suficientemente buena para ejecutar tu juego!

Duración: 60–90 minutos

Jugadores: 2–4

Edad: 14+

Nota: No se requieren conocimientos informáticos

COMPONENTES

La caja contiene los siguientes componentes:

- 4 tableros de chasis
- 1 dado de 10 caras
- 1 temporizador de 2 minutos
- 1 bolsa para fichas
- 1 tablero de precios (con soportes)
- 4 placas base (motherboards)
- 97 fichas de hardware
- 8 bugs informáticos
- 7 fichas de software
- Monedas JunkBucks
- 4 diagramas de bloques
- 1 bloc de hojas de seguimiento de jugadores
- 8 fichas de candado
- 8 fichas de spray antiinsectos

PREPARACIÓN

1. OBJETOS DE LOS JUGADORES

Cada jugador toma un chasis, un diagrama de bloques y \$50 en JunkBucks. Selecciona un banquero para administrar los JunkBucks restantes. Los jugadores pueden tomar opcionalmente una hoja de seguimiento.

2. OBJETOS COMUNES

Coloca el dado, el temporizador y el tablero de precios al alcance de los jugadores, así como 2 candados por jugador y 2 sprays antiinsectos por jugador. Descarta del juego todos los candados y sprays restantes.

3. FICHAS DE HARDWARE Y BUGS

Reúne todas las 97 fichas de hardware y las 8 fichas de bug.

- Para 4 jugadores: usa las 105 fichas.
- Para 3 jugadores: descarta las 21 fichas con reverso dorado.
- Para 2 jugadores: descarta las 21 fichas con reverso plateado y las 21 fichas con reverso dorado.

Coloca las fichas restantes en la bolsa y mézclalas bien.

Saca 2 fichas por jugador de la bolsa y colócalas boca arriba en el centro del área de juego, llamada el Junkyard. Puede haber fichas duplicadas en el Junkyard, y deben agruparse una al lado de la otra. Si se sacan bugs, vuelve a meterlos en la bolsa y saca de nuevo.

4. FICHAS INICIALES DE LOS JUGADORES

Cada jugador saca 3 fichas de la bolsa y las coloca boca arriba en el área junto a su chasis, llamada la mesa de trabajo (workbench). Si un jugador saca bugs, o si entre las 3 fichas sacadas hay fichas duplicadas (del mismo tipo), devuelve los bugs o los duplicados a la bolsa y saca de nuevo.

Cada jugador también toma una placa base (motherboard) y la coloca en cualquier lugar de su chasis, alineada con la cuadrícula. La computadora de un jugador consiste en todas las fichas conectadas a la placa base en su chasis. Las fichas separadas de la placa base se llaman “sueltas” (loose). Consulta el ejemplo en la página opuesta y las Páginas 11–13 para más detalles.

5. FICHAS DE SOFTWARE

Reúne las 7 fichas de software y selecciona un conjunto de la siguiente manera:

- Para 4 jugadores: usa las 3 fichas del Grupo A y cualquier 1 del Grupo B.
- Para 3 jugadores: usa las 3 fichas del Grupo A.
- Para 2 jugadores: usa cualquier 2 fichas del Grupo B.

Toma las fichas de software seleccionadas y dale una boca abajo a cada jugador. Descarta todas las fichas restantes. Los jugadores pueden ver su ficha en cualquier momento y pueden mantenerla en secreto.

ÁREA DE JUEGO

Las fichas sueltas (loose) son todas las fichas que no se conectan de vuelta a la placa base. Mientras no estés construyendo tu computadora, las fichas sueltas se mueven a tu mesa de trabajo (ver Página 13).

Tu computadora es el conjunto de fichas conectadas a tu placa base.

OBJETIVO

Los jugadores compiten para construir una computadora conectando fichas de hardware según el diagrama de bloques. El ganador es el primer jugador en conectar su ficha de software a su computadora, que debe estar libre de bugs, incluir un ejemplar de cada tipo de hardware y cumplir con los requisitos del software.

Cada ficha de software tiene requisitos para un número mínimo de fichas de CPU, RAM y HDD para ganar el juego.

Ejemplo: Un jugador con este software necesitará conectar al menos 3 fichas de RAM, 2 HDDs y 1 CPU a su computadora.

CÓMO JUGAR

SELECCIONAR UN ADMINISTRADOR DEL SISTEMA:

Selecciona un jugador para ser el primer Administrador del Sistema (Sysadmin) y dale el temporizador. El Sysadmin rotará cada ronda.

LAS RONDAS DE JUEGO

Computer Junkyard se juega en rondas, con cada ronda consistiendo en 3 fases (ver página siguiente). Las rondas continúan hasta que un jugador haya ganado el juego durante una Fase III.

FASE I — Preconstrucción

Cada jugador toma un turno para sacar fichas, realizar una de las 3 acciones posibles, hacer tratos con sus oponentes y prepararse para construir su computadora.

FASE II — Construir la Computadora

Todos los jugadores construyen sus computadoras al mismo tiempo, compitiendo entre sí y contra el reloj, hasta que se acabe el tiempo.

FASE III — Verificación del Sistema

Si un jugador instaló su software durante la Fase II en un intento de ganar, los jugadores verifican si su computadora está construida correctamente. De lo contrario, se regresa a la Fase I para una nueva ronda.

FASE I: PRECONSTRUCCIÓN

Comenzando con el Sysadmin y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador toma un turno. Un turno consiste en sacar fichas (ver abajo), seguido de realizar una acción (Página 8). También puedes hacer tratos con otros jugadores en cualquier momento (Página 10).

SACAR FICHAS

Para comenzar tu turno, saca 2 fichas (o tantas como queden) de la bolsa y colócalas boca arriba en el Junkyard central (mostrado en la Página 5).

Si sacas una ficha de bug, debes jugarla inmediatamente (ver abajo). Si ambas fichas que sacas son bugs, devuelve la segunda a la bolsa y saca de nuevo. Si solo quedan bugs en la bolsa, no saques una segunda ficha (el siguiente jugador sacará una en su turno).

JUGAR UN BUG

Para jugar un bug, conéctalo a un puerto disponible de tu elección en la computadora de cualquier oponente (ver Conectar Fichas, Página 11). No puedes reorganizar ni deslizar una computadora para conectar el bug. Si el bug no puede conectarse en ningún lugar, descártalo del juego. Puedes conectar el bug a tu propia computadora, pero no estás obligado a hacerlo si no puedes conectarlo en ningún otro lugar. Jugar un bug crea hardware infectado; ver Página 12 para detalles.

REALIZAR UNA ACCIÓN

Después de sacar 2 fichas, puedes realizar una de las siguientes acciones:

OPCIÓN 1 — Visitar el Junkyard: Compra y vende hardware para construir tu computadora.

OPCIÓN 2 — Depurar la Computadora: Intenta deshacerte de los bugs conectados a tu computadora.

OPCIÓN 3 — Intento de Robo: Intenta robar una ficha de la computadora o la mesa de trabajo de un oponente.

OPCIÓN 1: Visitar el Junkyard

Puedes realizar cualquier combinación de las siguientes acciones:

- Compra hasta 2 fichas de hardware del Junkyard, y/o
- Vende hasta 2 fichas de hardware al Junkyard, y/o
- Vende uno o más candados de tu computadora al Junkyard por \$5 cada uno. Los candados no pueden comprarse; solo pueden adquirirse después de un robo (ver página siguiente).

Puedes comprar y vender en cualquier orden. Cada compra o venta se maneja de una en una. Por ejemplo, si compras dos fichas del mismo tipo, el precio de la segunda ficha puede ser más alto que el de la primera.

No puedes tanto comprar como vender la misma ficha, o el mismo tipo de ficha, dentro del mismo turno. Por ejemplo, si compras una ficha de CPU, no puedes también vender una ficha de CPU en el mismo turno.

COMPRAR HARDWARE

El precio de una ficha se basa en cuántas fichas de ese tipo están disponibles en el Junkyard. Paga al banquero la cantidad indicada en el tablero de precios y coloca la ficha comprada en tu mesa de trabajo.

Ejemplo: Hay 3 fichas de Teclado en el Junkyard. Seleccionas una de las fichas de Teclado, pagas \$2 por ella y la colocas en tu mesa de trabajo. El precio de otro Teclado es ahora \$4.

INVENTARIO EN EL JUEGO

La cantidad total de cada tipo de ficha se puede encontrar en el reverso del tablero de precios, y se basa en el número de jugadores (ver Preparación, Página 4). Puedes usar esta información para determinar qué queda todavía en la bolsa durante el juego.

VENDER HARDWARE

Puedes vender fichas de tu computadora o mesa de trabajo. El banquero te dará la cantidad indicada en el tablero de precios, basada en cuántas fichas de ese tipo están actualmente en el Junkyard, sin contar la ficha que estás vendiendo. Si no hay fichas de ese tipo en el Junkyard, recibes \$12 por la venta. Coloca la ficha vendida boca arriba en el Junkyard.

Si vender una ficha de tu computadora hace que otras fichas queden sueltas (separadas de la placa base; ver Página 5), mueve las fichas sueltas a tu mesa de trabajo.

No puedes vender bugs ni hardware infectado de tu computadora (ver Página 12).

Ejemplo: Hay 1 ficha de RAM en el Junkyard. Vendes una RAM de tu mesa de trabajo. Recibes \$8 y colocas la ficha en el Junkyard. El precio de venta de otra RAM es ahora \$4.

OPCIÓN 2: Depurar la Computadora

Intenta eliminar bugs de tu computadora. ¡No puedes ganar el juego con una computadora infectada! (Ver Página 14 para las condiciones de victoria)

Repite lo siguiente una vez por cada bug en tu propia computadora:

Lanza el dado. Si el resultado es 10, elimina el bug y conéctalo inmediatamente a la computadora de un oponente (ver Jugar un Bug, Página 7). Si no sacaste un 10, suma a tu resultado el número de sprays antiinsectos en tu placa base (si los hay). Si este total es 6 o mayor, elimina el bug y descártalo del juego. De lo contrario (total de 5 o menos), toma un spray antiinsectos del Junkyard (si quedan) y colócalo en tu placa base, y mantén el bug conectado a tu computadora.

OPCIÓN 3: Intento de Robo

Puedes intentar robar una ficha de la computadora o la mesa de trabajo de un oponente.

ROBAR DE LA MESA DE TRABAJO

Selecciona una ficha de hardware en la mesa de trabajo de tu oponente. Lanza el dado y resta de tu resultado el número de candados (si los hay) en la placa base de tu oponente. Si el resultado es 7 o mayor, el robo es exitoso (ver abajo). Por ejemplo, si sacas un 9 y tu oponente tiene 1 candado, tu resultado sería 8 (exitoso).

Si el robo falló (resultado de 6 o menos), puedes lanzar de nuevo para intentar robar una ficha diferente en la mesa de trabajo del mismo oponente. Puedes continuar repitiendo intentos de robo hasta que hayas robado una ficha, o hayas lanzado sin éxito a lo sumo una vez por cada ficha en su mesa de trabajo, momento en el cual tu turno termina.

ROBAR DE LA COMPUTADORA

Selecciona una ficha en la computadora de tu oponente. No puedes robar la placa base, un bug, hardware infectado (ver Página 12), ni ninguna ficha que haría que otras fichas quedaran sueltas (ver Página 5). Es decir, solo puedes robar de la computadora “de afuera hacia adentro”.

Lanza el dado y resta de tu resultado el número de candados (si los hay) en la placa base de tu oponente. Si el resultado es 7 o mayor, el robo es exitoso (ver abajo). De lo contrario, tu turno termina. En un robo de computadora fallido, no puedes hacer más intentos de robo.

En un robo exitoso: Toma la ficha robada y colócala boca arriba en tu mesa de trabajo. Si tu oponente tiene actualmente menos de 2 candados, toma un candado del Junkyard y colócalo en su placa base. Un jugador nunca puede tener más de 2 candados.

HACER TRATOS

Durante tu turno, puedes hacer tratos con cualquier otro jugador. Los tratos pueden incluir compras, ventas, intercambios, negociaciones, alianzas o amenazas, etc. Se permite cualquier tipo de trato, siempre que no se violen las reglas del juego. El cumplimiento de los tratos y el mantenimiento de las promesas queda a discreción de los jugadores.

Como parte de los tratos, los jugadores pueden intercambiar JunkBucks, fichas de hardware, candados y sprays antiinsectos. Los tratos no pueden incluir artículos del Junkyard ni JunkBucks del banco. Los jugadores no pueden intercambiar placas base, fichas de software, bugs ni hardware infectado (ver Página 12). Un jugador nunca puede poseer más de 2 candados.

Si un jugador recibe una ficha de hardware como parte de un trato, debe colocarla en su mesa de trabajo. No puede conectarse a su computadora hasta la Fase II.

Si un jugador retira una ficha de hardware de su computadora como parte de un trato, debe mover las fichas sueltas resultantes a su mesa de trabajo.

HOJAS DE SEGUIMIENTO

A medida que los jugadores compran, venden e intercambian fichas, puede ser útil rastrear el hardware que tiene cada jugador (¡incluyendo tú mismo!) con una hoja de seguimiento. Las hojas de seguimiento son opcionales y no hay reglas sobre su uso. Recomendamos usar una fila para cada jugador y marcar en las columnas el número de cada tipo de hardware que tienen los jugadores.

FASE II: CONSTRUIR LA COMPUTADORA

Con la Fase I completada, ¡es hora de construir! Durante la Fase II, todos los jugadores competirán al mismo tiempo para ensamblar sus computadoras. Cuando todos estén listos, el Sysadmin inicia el temporizador de 2 minutos y los jugadores comienzan a construir (ver abajo). Una vez que el temporizador se agota, cualquier jugador puede llamar “¡Tiempo!”, momento en el que toda construcción debe detenerse. Ver Cuando se Acaba el Tiempo (Página 13).

Para construir tu computadora, puedes realizar las siguientes acciones en cualquier combinación, hasta que se acabe el tiempo. También puedes elegir terminar de construir antes.

- Conecta, desconecta y reorganiza fichas en tu chasis. No puedes desconectar ni reorganizar hardware infectado (Página 12).
- Transfiere fichas entre tu chasis y tu mesa de trabajo.
- Desliza o rota toda tu computadora en el chasis, incluyendo cualquier cadena de hardware infectado (Página 12).
- Intercambia una ficha por una del mismo tipo en el Junkyard (Página 13).
- Instala tu ficha de software como acción final (Página 13).

CONECTAR FICHAS

Las fichas se conectan usando puertos de entrada y salida. Los puertos tienen código de colores: si los colores de dos puertos coinciden, pueden conectarse. El diagrama de bloques también muestra qué conexiones son correctas, según los colores coincidentes (ver el ejemplo en la Página 6).

Los puertos negros son únicos: coinciden con cualquier color de puerto. Los bugs y los Splitters son las únicas fichas con puertos negros. Ver abajo para el uso correcto de los Splitters. Los bugs pueden conectarse a cualquier puerto durante la Fase I (ver Página 7), pero no pueden desconectarse mientras se construye en la Fase II (ver Página 12).

INCORRECTO: Las fichas no pueden superponerse entre sí.

INCORRECTO: Una salida rosa no coincide con una entrada naranja.

SPLITTERS

Los Splitters permiten que múltiples fichas se conecten a un solo puerto de entrada. Cada ficha conectada a un Splitter debe tener un puerto de salida que coincida con el color del puerto de entrada al que está conectado el Splitter. Los Splitters pueden conectarse a otros Splitters, creando una cadena. Cualquier número de puertos de entrada en un Splitter puede permanecer abierto durante todo el juego.

Los Splitters son opcionales. ¡Para un desafío extra, intenta ganar el juego sin usar ninguno!

Ejemplo: El Splitter A se conecta a un PCI, por lo que cada ficha conectada a A debe tener un puerto de salida verde (o negro). El Splitter B está encadenado a A, por lo que se aplica la misma regla: cada ficha conectada a B también debe tener un puerto de salida verde (o negro). Las fichas de RAM y CD-ROM tienen el color de puerto de salida incorrecto, por lo que no pueden conectarse a ninguno de los Splitters.

HARDWARE INFECTADO (BUGGED HARDWARE)

Mientras un bug esté conectado a una computadora, la cadena de fichas desde el bug hasta la placa base está infectada. Las fichas en esta cadena no pueden desconectarse, reorganizarse, venderse, intercambiarse ni robarse. Sin embargo, los puertos de entrada disponibles restantes en estas fichas aún pueden usarse normalmente. Mientras construyes, puedes deslizar y rotar toda tu computadora, siempre que las fichas de hardware infectado no se desconecten.

La única manera de desconectar un bug es depurar durante la Fase I (ver Página 9). Una vez que se elimina un bug, su cadena de hardware infectado vuelve a la normalidad.

Nota: un bug puede conectarse directamente a una placa base. En este caso, no hay fichas de hardware infectado adicionales; el bug simplemente no puede desconectarse de la placa base.

INTERCAMBIAR FICHAS CON EL JUNKYARD

Mientras construyes, puedes intercambiar una ficha de hardware, de tu mesa de trabajo o computadora, por una ficha del mismo tipo en el Junkyard. Para realizar un intercambio, declara “¡Intercambio!” para informar a los demás jugadores, luego coloca tu ficha en el Junkyard y toma una ficha del mismo tipo del Junkyard. No hay costo ni límite en el número de intercambios que puedes hacer antes de que se acabe el tiempo.

Declara “¡Intercambio!” cada vez que realices un intercambio. Las fichas deben ser del mismo tipo.

INSTALAR EL SOFTWARE

Si crees que tu computadora está completa (ver todos los requisitos en la Página 14), conecta tu ficha de software directamente a una ficha de CD-ROM en tu computadora. No puede haber un Splitter entre el CD-ROM y el software.

Una vez que el software esté conectado, y una vez que tu computadora cumpla con las condiciones de alineación final descritas a continuación, anuncia “¡Instalado!” y espera hasta que termine la Fase II. Tu computadora será inspeccionada durante la Fase III. Si más de un jugador declara “¡Instalado!” antes de que se acabe el tiempo, y más de uno cumple todas las condiciones de victoria (Página 14), el ganador en la Fase III será quien haya declarado primero.

Anuncia “¡Instalado!” una vez que conectes tu software.

CUANDO SE ACABA EL TIEMPO

¡Deja de construir! Los jugadores pueden hacer una alineación final de su computadora con la cuadrícula del chasis. Si la computadora es demasiado grande para caber en la cuadrícula, desconecta las fichas que se extiendan más allá del borde de la cuadrícula según sea necesario. Las fichas de hardware infectado deben permanecer conectadas como estaban al comienzo de la Fase II, incluso si eso requiere desconectar otras fichas. Mueve todas las fichas sueltas a la mesa de trabajo.

Una vez que todos los jugadores hayan hecho su alineación final, procede a la Fase III. Los jugadores no pueden deslizar ni reorganizar sus computadoras hasta la próxima Fase II.

INCORRECTO: Las fichas no pueden extenderse más allá del borde del chasis.

INCORRECTO: Las fichas sueltas deben ir a la mesa de trabajo.

INCORRECTO: Las fichas deben estar alineadas con la cuadrícula.

FASE III: VERIFICACIÓN DEL SISTEMA

¡Llegaste al final de la ronda! Si algún jugador declaró “¡Instalado!” durante la Fase II, consulta abajo para verificar si ganó el juego. Si más de un jugador ha cumplido las condiciones para ganar, quien haya declarado “¡Instalado!” primero es el ganador.

Si ningún jugador ha ganado: el Sysadmin pasa el temporizador en el sentido de las agujas del reloj, convirtiendo al siguiente jugador en el nuevo Sysadmin. Regresa a la Fase I para comenzar la siguiente ronda. Durante este tiempo, los jugadores también pueden inspeccionar las computadoras de los demás para encontrar violaciones de construcción (ver página siguiente).

GANAR LA PARTIDA

Para que un jugador gane el juego, sus oponentes deben verificar que su computadora cumpla todas las condiciones a continuación. Si alguna condición no se cumple, el jugador debe devolver su ficha de software a su mesa de trabajo, luego corregir cualquier violación de construcción en su computadora según el proceso en la página siguiente. El juego luego continúa normalmente.

1. La computadora incluye una (o más) de cada uno de estos tipos de fichas.
2. Todas las conexiones de fichas coinciden con el diagrama de bloques, y los Splitters conectados se usan correctamente (ver Página 11).
3. La computadora no tiene fichas de bug conectadas.
4. La computadora incluye al menos el número de HDDs, CPUs y RAMs indicado en la ficha de software.
5. El software está conectado directamente a un CD-ROM, sin un Splitter entre ellos.

Ejemplo: Este software requiere al menos 3 RAMs, 2 HDDs y 1 CPU.

CORREGIR VIOLACIONES DE CONSTRUCCIÓN

Si en cualquier momento durante la Fase I o la Fase III (no durante la Fase II) notas que un jugador tiene una ficha conectada incorrectamente en su computadora, puedes elegir declarar el error y detener el juego. El jugador debe desconectar su ficha incorrecta y devolverla al Junkyard, luego mover las fichas sueltas resultantes a su mesa de trabajo. Si esto hace que un bug quede suelto, tú (el jugador que notó el error) puedes volver a conectar el bug a cualquier puerto disponible de tu elección en su computadora. Después de completar estos pasos, el juego continúa normalmente.

Ejemplo: Las fichas marcadas con J están conectadas incorrectamente, por lo que deben desconectarse y moverse al Junkyard. Las fichas marcadas con W quedarán sueltas y deberán moverse a la mesa de trabajo del jugador. El bug también quedará suelto, por lo que el jugador

que detectó los errores puede volver a conectarlo a cualquier puerto disponible en esta computadora.

LA COMPUTADORA TERMINADA

Aquí hay un ejemplo de una computadora completa que cumple todas las condiciones de victoria requeridas.

Nota algunas de las fichas que incluye:

- Un Splitter opcional, usado para conectar dos RAMs al Databus.
- Una Tarjeta USB de repuesto, usada para conectar el Teclado.
- Una Fuente de Alimentación de repuesto.
- 3 fichas de RAM, cumpliendo el requisito mínimo de la ficha de software.
- 2 fichas de HDD, cumpliendo el requisito del software.
- 1 ficha de CPU, cumpliendo el requisito del software.

VARIANTES DE JUEGO

TRABAJO DE MEDIO TIEMPO — MÁS FÁCIL

Durante la Fase I, cuando un jugador está realizando una acción, tiene una 4a opción de simplemente cobrar \$4 del banco y terminar su turno.

CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA — MÁS FÁCIL

Durante la preparación, selecciona solo fichas de software del Grupo B y ninguna del Grupo A. De esta manera, todos los jugadores tendrán los mismos requisitos para completar sus computadoras.

CHASIS COMPACTO — MÁS DIFÍCIL

Los jugadores experimentados pueden bloquear la fila superior y la columna más a la derecha de su chasis, limitando su área de construcción a una cuadrícula de 8×8. Todas las fichas en su computadora, incluyendo los bugs jugados, deben caber dentro de esta cuadrícula más pequeña.

ESCASEZ DE SUMINISTROS — MÁS DIFÍCIL

Durante la preparación, antes de mezclar las fichas en la bolsa, selecciona y descarta una de cada uno de los siguientes tipos de fichas: CD-ROM, Fuente de Alimentación, Mouse, Teclado, Monitor, Altavoz. Esto significará que hay exactamente 1 ficha de cada uno de estos tipos por jugador.

MODO DE UN SOLO JUGADOR

El objetivo de este modo es construir una computadora completa lo más rápido posible. Necesitarás un cronómetro para medir tu tiempo. ¡Compite con tus amigos por el mejor tiempo!

Reúne los siguientes componentes del juego: un chasis, una placa base, la bolsa de fichas, un diagrama de bloques, las 97 fichas de hardware (no uses fichas de bug) y cualquier ficha de software aleatoria seleccionada boca abajo. Para preparar, simplemente mezcla las 97 fichas

de hardware en la bolsa. Luego, coloca la placa base en cualquier lugar de la cuadrícula del chasis.

Para comenzar a jugar, inicia el cronómetro e inmediatamente voltea tu ficha de software para conocer los requisitos de tu computadora. Luego, construye tu computadora sacando fichas de una en una (tan rápido y frecuentemente como quieras) de la bolsa. Usa cualquier ficha que saques en cualquier momento; no hay distinción entre el Junkyard y tu mesa de trabajo.

En el momento en que creas haber completado tu computadora, instala tu software y detiene el cronómetro. Inspecciona tu computadora para asegurarte de que cumple todas las condiciones de victoria en la Página 14. Si cumples todas las condiciones, tu “puntuación” es el tiempo en el cronómetro. Si alguna condición no se cumple, la partida es inválida.

ANATOMÍA DE UNA COMPUTADORA

La tecnología real detrás de las fichas

Computer Junkyard presenta una variedad de componentes que se encuentran en computadoras reales. En esta sección, resumimos la funcionalidad real de estos componentes y cómo elegimos representarlos en el juego.

Chasis

El chasis de una computadora es la carcasa que aloja y protege sus componentes internos. En Computer Junkyard, actúa como la base donde la placa base y todas las demás fichas se conectan. Esto incluye componentes que generalmente (especialmente para una computadora vintage) se encuentran fuera de un chasis real, a saber, el mouse, el teclado, los altavoces y el monitor. Sin embargo, para algunos dispositivos modernos como laptops y smartphones, estos componentes a veces están integrados directamente en el chasis.

Placa Base (Motherboard)

La placa base de una computadora es una gran placa de circuitos que contiene y conecta algunos de los hardware centrales más importantes, como la CPU, la RAM y las ranuras de expansión. En Computer Junkyard representamos esto haciendo que la ficha de placa base sea el centro de la computadora que ensamblas.

Fuente de Alimentación (Power Supply)

Una fuente de alimentación toma energía de una red eléctrica y la entrega de manera regulada a todo el hardware de la computadora. Las fuentes de alimentación generan mucho calor, por lo que se usan ventiladores para enfriar el sistema expulsando el calor a través de las rejillas de ventilación del chasis. Otros componentes como la CPU y la GPU también producen mucho calor y pueden requerir sistemas de enfriamiento más elaborados.

En lugar de tener una fuente de alimentación interna, muchos dispositivos modernos como las laptops tienen un “ladrillo de alimentación” externo incorporado en su cable de carga, que suministra electricidad a una batería interna.

Bus de Datos (Databus)

Un databus (o simplemente “bus”) es una colección de cables usados para intercambiar datos entre componentes. Una computadora real contiene muchos buses de datos de varios tipos y tamaños. En Computer Junkyard, resumimos esta idea con una ficha de databus que conecta algunos de los componentes más voraces de datos, a saber, la CPU, la RAM y el HDD.

Interconexión de Componentes Periféricos (PCI)

El PCI proporciona ranuras de expansión usadas para conectar componentes adicionales o periféricos a la computadora. Las tarjetas de expansión actúan como interfaz entre estas ranuras y el hardware periférico; en el juego, estas son las fichas de Tarjeta de Audio, Tarjeta de Video y Tarjeta USB. Técnicamente, “PCI” se refiere a un protocolo específico de tarjeta de expansión común en computadoras antiguas, pero desde entonces ha sido reemplazado por tecnologías más compactas y eficientes.

Unidad Central de Procesamiento (CPU)

La CPU es el centro de mando de la computadora. Controla las funciones principales de la computadora, coordina y dirige el hardware periférico, realiza cálculos aritméticos, gestiona el flujo de datos, ejecuta el sistema operativo y las aplicaciones, y más. La velocidad de una CPU se mide por qué tan rápido puede ejecutar instrucciones; las CPUs actuales funcionan miles de veces más rápido que las de hace décadas. Las CPUs modernas también tienen múltiples núcleos, lo que les permite realizar varias tareas al mismo tiempo.

Memoria de Acceso Aleatorio (RAM)

La RAM es un almacenamiento de datos de alta velocidad usado por la CPU para guardar temporalmente los datos con los que trabaja actualmente, como datos asociados con aplicaciones en ejecución o documentos abiertos. La RAM es memoria “volátil”, lo que significa que los datos almacenados se pierden cuando se apaga la computadora.

Si la computadora intenta almacenar demasiados datos en la RAM a la vez, debe desbordarse al almacenamiento a largo plazo mucho más lento (ver HDD abajo). Históricamente, los límites de almacenamiento de RAM eran a menudo muy pequeños, y agregar más RAM era una actualización costosa para mejorar significativamente el rendimiento de una computadora.

Disco Duro (HDD)

Las computadoras necesitan un almacenamiento de datos estable a largo plazo que sea “no volátil”, lo que significa que los datos se conservan incluso cuando la computadora está apagada. Durante décadas, la tecnología de almacenamiento no volátil más común ha sido el disco duro. Un HDD usa un brazo móvil para leer y escribir datos en discos metálicos giratorios, con datos codificados magnéticamente en la superficie de los discos.

En los últimos años, las unidades de estado sólido han superado a los HDDs en popularidad como solución de almacenamiento a largo plazo, ya que son más rápidas y compactas que los HDDs y no tienen partes móviles.

Tarjeta de Audio y Altavoz

Los altavoces reproducen audio mediante un mecanismo muy básico: simplemente hacen vibrar el aire, para que nuestros oídos puedan recibir las vibraciones e interpretarlas como sonido. Los altavoces a menudo vienen en pares para producir sonido estéreo, lo que permite a nuestro cerebro percibir la “dirección” del sonido.

Una tarjeta de audio tiene circuitería especializada que le permite tomar datos digitales que representan el sonido y convertirlos en una señal eléctrica para impulsar las vibraciones del altavoz.

Bus Serie Universal (USB), Teclado y Mouse

USB es un protocolo de hardware y transferencia de datos estandarizado que permite a una computadora comunicarse con una amplia variedad de dispositivos periféricos, como teclados, ratones, cámaras web, controladores de juego, tabletas gráficas, memorias USB e instrumentos MIDI. Los dispositivos conectados por USB intercambian datos en serie (en secuencia), lo que es más simple y económico que los protocolos de datos más avanzados.

Si bien la mayoría de las placas base tienen puertos USB integrados, una Tarjeta USB puede conectarse al PCI para agregar aún más puertos.

Tarjeta de Video y Monitor

Los monitores han sido una forma esencial de interactuar con las computadoras durante décadas. La ficha de monitor en Computer Junkyard representa una pantalla CRT clásica. Eran monitores grandes y pesados que contenían un haz de electrones dirigido por campos magnéticos para golpear e iluminar la pantalla curva en la parte delantera.

Las tarjetas de video están diseñadas para mover grandes cantidades de datos a alta velocidad, para renderizar gráficos en un monitor a tasas de fotogramas suficientemente altas para uso práctico. Las tarjetas de video modernas, también llamadas GPUs, pueden ser a menudo el componente más costoso de una computadora. Están especializadas en cálculos exigentes con grandes cantidades de datos, para admitir tareas como juegos de alta fidelidad, renderizado 3D e incluso aprendizaje automático para inteligencia artificial.

Splitter

Un cable splitter permite que múltiples dispositivos se conecten a un puerto. Dependiendo del tipo de puerto que se divide y los dispositivos que se conectan, un splitter usará un protocolo diferente para dividir los datos intercambiados. En Computer Junkyard representamos los splitters como cables planos de arcoiris, para enfatizar su compatibilidad con cada color de puerto en el juego. En realidad, los cables planos solo se usan como splitters en circunstancias específicas.

Memoria de Solo Lectura en Disco Compacto (CD-ROM)

El CD-ROM es un formato de almacenamiento de datos en el que los datos se codifican como pequeñas variaciones en la superficie de un disco metálico. Esta tecnología se usó primero para almacenar música, reemplazando casetes y discos de vinilo; su uso luego se expandió al almacenamiento de datos general y fue popular para la distribución de software y juegos de computadora. Técnicamente, "CD-ROM" se refiere al disco en sí, mientras que el hardware que lee el disco es una unidad de CD-ROM, o más generalmente una unidad óptica. Una unidad óptica dirige un láser hacia un disco para leer los datos codificados en la superficie del disco.

Software

Cada aplicación tiene una especificación del hardware que necesita para funcionar sin problemas, especialmente la potencia de la CPU y el espacio necesario en el disco duro y la RAM. Las computadoras modernas son lo suficientemente potentes como para que estos requisitos generalmente solo importen para las aplicaciones más intensivas, como los videojuegos de alta fidelidad, las simulaciones complejas y los editores de video. En contraste,

las computadoras de hace décadas tenían límites de rendimiento estrechos; los usuarios debían considerar qué software querían ejecutar al comprar o construir una computadora. Revivimos esta experiencia en el gameplay de Computer Junkyard, donde cada jugador tiene requisitos únicos para ejecutar su software.

Bug Informático

Los bugs son defectos o errores en el hardware o software que pueden hacer que una computadora funcione mal o se bloquee. Computer Junkyard se centra en los bugs de hardware, ya que el gameplay implica adjuntar bugs a fichas de hardware. Una gran responsabilidad de los programadores e ingenieros informáticos es encontrar y corregir bugs. Sin embargo, dado que las computadoras son sistemas tan complejos, encontrar todos los bugs es generalmente imposible. Por lo tanto, estos sistemas también están diseñados para ser resilientes a los momentos de falla.

Famosamente, algunos bugs de hardware en el pasado fueron causados por insectos reales atrapados dentro de los circuitos informáticos. ¡Esto inspiró el mecanismo del spray antiinsectos de Computer Junkyard!

PREGUNTAS FRECUENTES

P: ¿Puedo hacer un trato en el que intente depurar la computadora de alguien durante mi turno?

R: No, durante tu turno solo puedes intentar eliminar bugs de tu propia computadora. Sin embargo, una manera en que puedes ayudar a otro jugador a depurar es haciendo un trato en el que le ofreces sprays antiinsectos que tengas. Ver Página 10.

P: Quiero comprar 2 fichas del mismo tipo del Junkyard. ¿tienen ambas el mismo precio?

R: No. Cada compra y venta se maneja individualmente. Eso significa que cuando compras 2 de la misma ficha, la segunda será (generalmente) más cara que la primera. Ver Página 8.

P: Si saco un bug, ¿puedo jugarlo en mí mismo si quiero?

R: Sí, pero nunca estás obligado a hacerlo. En particular, si el bug no puede conectarse a la computadora de ningún oponente, puedes elegir jugar el bug en ti mismo o descartarlo. Ver Página 7.

P: ¿Puedo conectar más de una ficha del mismo tipo a mi computadora?

R: ¡Sí, y puede ser estratégico hacerlo! Puedes conectar cualquier cantidad de fichas de cada tipo a tu computadora, siempre que todas las conexiones de puertos sean correctas según el diagrama de bloques.

CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

CREADORES DEL JUEGO: Allan & Jared Pincus

ARTE Y GRÁFICOS: Jordan Pincus

“RECURSOS HUMANOS”: Lauren Harris-Pincus

APOYO AL DESARROLLO DEL JUEGO: Tim Checko, Mike O'Connell, Ryan Simpkins

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES (en orden alfabético): 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

MÁS INFORMACIÓN

Visita nuestro sitio web para:

- ¡Ver nuestro video de cómo jugar!
- ¡Dejar un comentario o pregunta!
- ¡Pedir componentes de repuesto del juego!

DreamEggGames.com

©2025 Dream Egg Games. Computer Junkyard es una marca registrada de Dream Egg Games. Todos los derechos reservados.