

COMPUTER JUNKYARD

MANUALE UTENTE

Il miglior gioco per computer non giocato al computer.™

Hai trovato una scatola di vecchi giochi software a una vendita di garage e non vedi l'ora di giocare con i tuoi amici. Con tuo grande dispiacere, i computer moderni non riescono ad eseguirli. Allora tutti si precipitano a costruire il proprio computer vintage con pezzi di ricambio.

Benvenuto al Computer Junkyard, il posto perfetto per trovare tutti i componenti di cui avrai bisogno!

Cerca pezzi di ricambio, sabota, ruba e commercia con i tuoi avversari, tutto con i soldi in tasca. Sii il primo a costruire un computer abbastanza potente da far girare il tuo gioco!

Durata: 60–90 minuti

Giocatori: 2–4

Età: 14+

Nota: Nessuna conoscenza informatica richiesta

COMPONENTI

La confezione include i seguenti componenti:

- 4 schede chassis
- 1 dado a 10 facce
- 1 timer da 2 minuti
- 1 sacchetto per le tessere
- 1 tabellone dei prezzi (con supporti)
- 4 schede madri (motherboard)
- 97 tessere hardware
- 8 bug informatici
- 7 tessere software
- Monete JunkBucks
- 4 diagrammi a blocchi
- 1 blocco di fogli di tracciamento giocatore
- 8 gettoni lucchetto
- 8 gettoni spray antinsetti

PREPARAZIONE

1. OGGETTI DEI GIOCATORI

Ogni giocatore prende uno chassis, un diagramma a blocchi e \$50 in JunkBucks. Seleziona un banchiere per gestire i JunkBucks rimanenti. I giocatori possono facoltativamente prendere un foglio di tracciamento.

2. OGGETTI COMUNI

Posiziona il dado, il timer e il tabellone dei prezzi a portata di mano dei giocatori, insieme a 2 lucchetti per giocatore e 2 spray antinsetti per giocatore. Scarta dal gioco tutti i lucchetti e gli spray rimanenti.

3. TESSERE HARDWARE E BUG

Raccogli tutte le 97 tessere hardware e le 8 tessere bug.

- Per 4 giocatori: usa tutte le 105 tessere.
- Per 3 giocatori: scarta le 21 tessere con il retro dorato.
- Per 2 giocatori: scarta le 21 tessere con il retro argentato e le 21 con il retro dorato.

Metti le tessere rimanenti nel sacchetto e mescola accuratamente.

Pesca 2 tessere per giocatore dal sacchetto, posizionandole a faccia in su al centro dell'area di gioco, chiamata il Junkyard. Tessere duplicate possono trovarsi nel Junkyard e devono essere raggruppate fianco a fianco. Se vengono estratti dei bug, rimettili nel sacchetto e pesca di nuovo.

4. TESSERE INIZIALI DEI GIOCATORI

Ogni giocatore pesca 3 tessere dal sacchetto, posizionandole a faccia in su nell'area accanto al proprio chassis, chiamata il piano di lavoro (workbench). Se un giocatore pesca dei bug, o se tra le 3 tessere estratte ci sono tessere duplicate (dello stesso tipo), rimetti i bug o i duplicati nel sacchetto e pesca di nuovo.

Ogni giocatore prende anche una scheda madre (motherboard) e la posiziona in qualsiasi punto del proprio chassis, allineata alla griglia. Il computer di un giocatore è composto da tutte le tessere collegate alla scheda madre sul proprio chassis. Le tessere separate dalla scheda madre sono chiamate "libere" (loose). Vedi l'esempio nella pagina a fianco e le Pagine 11–13 per i dettagli.

5. TESSERE SOFTWARE

Raccogli tutte le 7 tessere software e seleziona un gruppo come segue:

- Per 4 giocatori: usa tutte le 3 tessere del Gruppo A e una qualsiasi del Gruppo B.
- Per 3 giocatori: usa tutte le 3 tessere del Gruppo A.
- Per 2 giocatori: usa 2 qualsiasi tessere del Gruppo B.

Prendi le tessere software selezionate e distribuiscine una a faccia in giù a ogni giocatore. Scarta tutte le tessere rimanenti. I giocatori possono guardare la propria tessera in qualsiasi momento e possono tenerla segreta agli avversari.

AREA DI GIOCO

Le tessere libere (loose) sono tutte le tessere che non si collegano alla scheda madre. Quando non si sta costruendo il computer, le tessere libere vengono spostate al piano di lavoro (vedi Pagina 13).

Il tuo computer è composto da tutte le tessere collegate alla tua scheda madre.

OBIETTIVO

I giocatori competono per costruire un computer collegando tessere hardware secondo il diagramma a blocchi. Il vincitore è il primo giocatore a collegare la propria tessera software al computer, che deve essere privo di bug, includere un esemplare di ogni tipo di hardware e soddisfare i requisiti del software.

Ogni tessera software ha requisiti per un numero minimo di tessere CPU, RAM e HDD per vincere la partita.

Esempio: Un giocatore con questo software dovrà collegare almeno 3 tessere RAM, 2 HDD e 1 CPU al proprio computer.

COME SI GIOCA

SELEZIONA UN AMMINISTRATORE DI SISTEMA:

Seleziona un giocatore come primo Amministratore di Sistema (Sysadmin) e dagli il timer. Il ruolo di Sysadmin ruoterà ad ogni round.

I ROUND DI GIOCO

Computer Junkyard si gioca in round, con ogni round composto da 3 fasi (vedi pagina successiva). I round continuano finché un giocatore non ha vinto la partita durante una Fase III.

FASE I — Pre-Costruzione

Ogni giocatore esegue un turno in cui pesca tessere, compie una delle 3 azioni possibili, tratta con gli avversari e si prepara a costruire il proprio computer.

FASE II — Costruire il Computer

Tutti i giocatori costruiscono i loro computer contemporaneamente, gareggiando l'uno contro l'altro e contro il tempo, finché il tempo non scade.

FASE III — Verifica di Sistema

Se un giocatore ha installato il proprio software durante la Fase II nel tentativo di vincere, i giocatori verificano se il computer è costruito correttamente. Altrimenti si torna alla Fase I per un nuovo round.

FASE I: PRE-COSTRUZIONE

A partire dal Sysadmin e procedendo in senso orario, ogni giocatore compie un turno. Un turno consiste nel pescare tessere (vedi sotto), seguito dal compiere un'azione (Pagina 8). Puoi anche fare accordi con gli altri giocatori in qualsiasi momento (Pagina 10).

PESCA TESSERE

Per iniziare il tuo turno, pesca 2 tessere (o quante ne rimangono) dal sacchetto e posizionale a faccia in su nel Junkyard centrale (mostrato a Pagina 5).

Se peschi una tessera bug, devi giocarla immediatamente (vedi sotto). Se entrambe le tessere pescate sono bug, rimetti la seconda nel sacchetto e pesca di nuovo. Se nel sacchetto rimangono solo bug, non pescare una seconda tessera (il giocatore successivo ne pescherà una al suo turno).

GIOCARE UN BUG

Per giocare un bug, collegalo a una porta disponibile a tua scelta sul computer di un qualsiasi avversario (vedi Collegare le Tessere, Pagina 11). Non puoi riorganizzare o spostare un computer per collegare il bug. Se il bug non può essere collegato da nessuna parte, scartalo dal gioco. Puoi collegare il bug al tuo stesso computer, ma non sei obbligato a farlo se non riesci a collegarlo altrove. Giocare un bug crea hardware infestato; vedi Pagina 12 per i dettagli.

COMPI UN'AZIONE

Dopo aver pescato 2 tessere, puoi compiere una delle seguenti azioni:

OPZIONE 1 — Visita il Junkyard: Compra e vendi hardware per costruire il tuo computer.

OPZIONE 2 — Debug del Computer: Cerca di sbarazzarti dei bug collegati al tuo computer.

OPZIONE 3 — Tentativo di Furto: Cerca di rubare una tessera dal computer o dal piano di lavoro di un avversario.

OPZIONE 1: Visita il Junkyard

Puoi fare una qualsiasi combinazione delle seguenti azioni:

- Acquista fino a 2 tessere hardware dal Junkyard, e/o
- Vendi fino a 2 tessere hardware al Junkyard, e/o
- Vendi uno o più lucchetti dal tuo computer al Junkyard per \$5 ciascuno. I lucchetti non possono essere acquistati; possono essere ottenuti solo dopo un furto (vedi pagina successiva).

Puoi comprare e vendere in qualsiasi ordine. Ogni acquisto o vendita viene gestito singolarmente. Ad esempio, se acquisti due tessere dello stesso tipo, il prezzo della seconda tessera potrebbe essere più alto della prima.

Non puoi sia comprare che vendere la stessa tessera, o lo stesso tipo di tessera, nello stesso turno. Ad esempio, se acquisti una tessera CPU, non puoi anche vendere una tessera CPU nello stesso turno.

ACQUISTARE HARDWARE

Il prezzo di una tessera dipende da quante tessere di quel tipo sono disponibili nel Junkyard. Paga al banchiere l'importo indicato sul tabellone dei prezzi e posiziona la tessera acquistata nel tuo piano di lavoro.

Esempio: Ci sono 3 tessere Tastiera nel Junkyard. Seleziona una delle tessere Tastiera, paghi \$2 e la metti nel tuo piano di lavoro. Il prezzo per un'altra Tastiera è ora \$4.

INVENTARIO IN GIOCO

Il numero totale di ogni tipo di tessera può essere trovato sul retro del tabellone dei prezzi, ed è basato sul numero di giocatori (vedi Preparazione, Pagina 4). Puoi usare questa informazione per determinare cosa è ancora nel sacchetto durante il gioco.

VENDERE HARDWARE

Puoi vendere tessere dal tuo computer o dal piano di lavoro. Il banchiere ti darà l'importo indicato sul tabellone dei prezzi, basato su quante tessere di quel tipo sono attualmente nel Junkyard, senza contare la tessera che stai vendendo. Se nel Junkyard non ci sono tessere di quel tipo, ricevi \$12 per la vendita. Posiziona la tessera venduta a faccia in su nel Junkyard.

Se la vendita di una tessera dal tuo computer fa sì che altre tessere diventino libere (separate dalla scheda madre; vedi Pagina 5), sposta le tessere libere nel tuo piano di lavoro.

Non puoi vendere bug o hardware infestato dal tuo computer (vedi Pagina 12).

Esempio: C'è 1 tessera RAM nel Junkyard. Vendi una RAM dal tuo piano di lavoro. Ricevi \$8 e posiziona la tessera nel Junkyard. Il prezzo di vendita per un'altra RAM è ora \$4.

OPZIONE 2: Debug del Computer

Cerca di rimuovere i bug dal tuo computer. Non puoi vincere la partita con un computer infestato! (Vedi Pagina 14 per le condizioni di vittoria)

Ripeti le seguenti operazioni una volta per ogni bug sul tuo computer:

Lancia il dado. Se il risultato è 10, rimuovi il bug e collegalo immediatamente al computer di un avversario (Vedi Giocare un Bug, Pagina 7). Se non hai ottenuto un 10, aggiungi al tuo risultato il numero di spray antinsetti sulla tua scheda madre (se presenti). Se il totale è 6 o più, rimuovi il bug e scartalo dal gioco. Altrimenti (totale 5 o meno), prendi uno spray antinsetti dal Junkyard (se ne rimangono) e posizionalo sulla tua scheda madre, e mantieni il bug collegato al tuo computer.

OPZIONE 3: Tentativo di Furto

Puoi tentare di rubare una tessera dal computer o dal piano di lavoro di un avversario.

RUBARE DAL PIANO DI LAVORO

Seleziona una tessera hardware nel piano di lavoro del tuo avversario. Lancia il dado e sottrai dal risultato il numero di lucchetti (se presenti) sulla scheda madre del tuo avversario. Se il risultato è 7 o più, il furto è riuscito (vedi sotto). Ad esempio, se lanci un 9 e il tuo avversario ha 1 lucchetto, il tuo risultato sarebbe 8 (successo).

Se il furto è fallito (risultato 6 o meno), puoi lanciare di nuovo per cercare di rubare una tessera diversa nello stesso piano di lavoro dell'avversario. Puoi continuare a ripetere i tentativi di furto finché non hai rubato una tessera, oppure hai lanciato senza successo al massimo una volta per ogni tessera nel loro piano di lavoro, dopodiché il tuo turno termina.

RUBARE DAL COMPUTER

Seleziona una tessera sul computer del tuo avversario. Non puoi rubare la scheda madre, un bug, hardware infestato (vedi Pagina 12), o qualsiasi tessera che causerebbe ad altre tessere di diventare libere (vedi Pagina 5). Cioè, puoi rubare dal computer solo dall'"esterno verso l'interno".

Lancia il dado e sottrai dal risultato il numero di lucchetti (se presenti) sulla scheda madre del tuo avversario. Se il risultato è 7 o più, il furto è riuscito (vedi sotto). Altrimenti, il tuo turno termina. In caso di furto dal computer fallito, non puoi fare ulteriori tentativi di furto.

In caso di furto riuscito: Prendi la tessera rubata e posizionala a faccia in su nel tuo piano di lavoro. Se il tuo avversario ha attualmente meno di 2 lucchetti, prende un lucchetto dal Junkyard e lo posiziona sulla sua scheda madre. Un giocatore non può mai avere più di 2 lucchetti.

FARE ACCORDI

Durante il tuo turno, puoi fare accordi con qualsiasi altro giocatore. Gli accordi possono includere acquisti, vendite, scambi, contrattazioni, alleanze o minacce, ecc. Qualsiasi tipo di accordo è consentito, purché non vengano violate le regole del gioco. Il rispetto degli accordi e il mantenimento delle promesse è a discrezione dei giocatori.

Come parte degli accordi, i giocatori possono scambiare JunkBucks, tessere hardware, lucchetti e spray antinsetti. Gli accordi non possono includere oggetti nel Junkyard o JunkBucks nella banca. I giocatori non possono scambiare schede madri, tessere software, bug o hardware infestato (vedi Pagina 12). Un giocatore non può mai possedere più di 2 lucchetti.

Se un giocatore riceve una tessera hardware come parte di un accordo, deve posizionala nel suo piano di lavoro. Non può essere collegata al suo computer fino alla Fase II.

Se un giocatore rimuove una tessera hardware dal proprio computer come parte di un accordo, deve spostare le eventuali tessere libere risultanti nel suo piano di lavoro.

FOGLI DI TRACCIAMENTO

Man mano che i giocatori comprano, vendono e scambiano tessere, potresti trovare utile tenere traccia dell'hardware che ogni giocatore (incluso te stesso!) possiede tramite un foglio di tracciamento. I fogli di tracciamento sono facoltativi e non ci sono regole sul loro utilizzo. Si consiglia di usare una riga per ogni giocatore e di segnare nelle colonne il numero di ogni tipo di hardware che i giocatori possiedono.

FASE II: COSTRUIRE IL COMPUTER

Con la Fase I completata, è il momento di costruire! Durante la Fase II, tutti i giocatori competono contemporaneamente per assemblare i loro computer. Quando tutti sono pronti, il Sysadmin avvia il timer da 2 minuti e i giocatori iniziano a costruire (vedi sotto). Una volta che il timer si esaurisce, qualsiasi giocatore può chiamare "Tempo!", a quel punto tutta la costruzione deve fermarsi. Vedi Allo Scadere del Tempo (Pagina 13).

Per costruire il tuo computer, puoi fare le seguenti azioni in qualsiasi combinazione, fino allo scadere del tempo. Puoi anche scegliere di finire la costruzione in anticipo.

- Collega, scollega e riorganizza le tessere sul tuo chassis. Non puoi scollegare o riorganizzare l'hardware infestato (Pagina 12).
- Trasferisci le tessere tra il tuo chassis e il piano di lavoro.
- Scorri o ruota l'intero computer sul chassis, incluse eventuali catene di hardware infestato (Pagina 12).
- Scambia una tessera con una dello stesso tipo nel Junkyard (Pagina 13).
- Installa la tua tessera software come azione finale (Pagina 13).

COLLEGARE LE TESSERE

Le tessere si collegano usando porte di ingresso e di uscita. Le porte sono codificate per colore: se i colori di due porte corrispondono, possono essere collegate. Il diagramma a blocchi mostra anche quali connessioni sono corrette, in base ai colori corrispondenti (vedi l'esempio a Pagina 6).

Le porte nere sono uniche: corrispondono a qualsiasi colore di porta. I bug e gli Splitter sono le uniche tessere con porte nere. Vedi sotto per l'uso corretto degli Splitter. I bug possono essere collegati a qualsiasi porta durante la Fase I (vedi Pagina 7), ma non possono essere scollegati durante la costruzione nella Fase II (vedi Pagina 12).

ERRATO: Le tessere non possono sovrapporsi.

ERRATO: Un'uscita rosa non corrisponde a un'entrata arancione.

SPLITTER

Gli Splitter permettono a più tessere di connettersi a una singola porta di ingresso. Ogni tessera collegata a uno Splitter deve avere una porta di uscita che corrisponde al colore della porta di ingresso a cui è collegato lo Splitter. Gli Splitter possono connettersi ad altri Splitter, creando una catena. Qualsiasi numero di porte di ingresso su uno Splitter può rimanere aperto durante il gioco.

Gli Splitter sono facoltativi. Per una sfida extra, prova a vincere la partita senza usarne nessuno!

Esempio: Lo Splitter A si collega a un PCI, quindi ogni tessera collegata ad A deve avere una porta di uscita verde (o nera). Lo Splitter B è concatenato ad A, quindi la stessa regola si applica: ogni tessera collegata a B deve avere anche una porta di uscita verde (o nera). Le tessere RAM e CD-ROM hanno il colore della porta di uscita sbagliato, quindi non possono connettersi a nessuno dei due Splitter.

HARDWARE INFESTATO (BUGGED HARDWARE)

Mentre un bug è collegato a un computer, la catena di tessere dal bug alla scheda madre è infestata. Le tessere in questa catena non possono essere scollegate, riorganizzate, vendute, scambiate o rubate. Tuttavia, le porte di ingresso disponibili rimanenti su queste tessere possono ancora essere usate normalmente. Durante la costruzione, puoi scorrere e ruotare l'intero computer, purché le tessere hardware infestate non vengano scollegate.

L'unico modo per scollegare un bug è eseguire il debug durante la Fase I (vedi Pagina 9). Una volta rimosso un bug, la sua catena di hardware infestato torna alla normalità.

Nota: un bug può essere collegato direttamente a una scheda madre. In questo caso, non ci sono ulteriori tessere hardware infestate; il bug semplicemente non può essere scollegato dalla scheda madre.

Esempio: La linea rossa nel diagramma segue la catena di hardware infestato dal bug alla scheda madre. Le porte cerchiare sono quelle che non possono essere scollegate. In particolare, la Scheda USB e il PCI sono infestati. Le altre porte di ingresso su queste tessere possono ancora essere usate liberamente; ad esempio, la Scheda Video e il Mouse possono essere scollegati o riorganizzati, e tessere aggiuntive possono essere collegate.

SCAMBIARE TESSERE CON IL JUNKYARD

Durante la costruzione, puoi scambiare una tessera hardware, dal tuo piano di lavoro o dal computer, con una tessera dello stesso tipo nel Junkyard. Per eseguire uno scambio, dichiara "Scambio!" per informare gli altri giocatori, poi posiziona la tua tessera nel Junkyard e prendi una tessera dello stesso tipo dal Junkyard. Non ci sono costi o limiti al numero di scambi che puoi fare prima che il tempo scada.

Dichiara "Scambio!" ogni volta che esegui uno scambio. Le tessere devono essere dello stesso tipo.

INSTALLARE IL SOFTWARE

Se ritieni che il tuo computer sia completo (vedi tutti i requisiti a Pagina 14), collega la tua tessera software direttamente a una tessera CD-ROM sul tuo computer. Non ci può essere uno Splitter tra il CD-ROM e il software.

Una volta che il software è collegato, e una volta che il tuo computer soddisfa le condizioni di allineamento finale descritte di seguito, annuncia "Installato!" e aspetta che la Fase II termini. Il tuo computer verrà ispezionato durante la Fase III. Se più di un giocatore dichiara "Installato!" prima che il tempo scada, e più di uno soddisfa tutte le condizioni di vittoria (Pagina 14), il vincitore nella Fase III sarà chi ha dichiarato per primo.

Annuncia "Installato!" quando colleghi il tuo software.

ALLO SCADERE DEL TEMPO

Smetti di costruire! I giocatori possono fare un allineamento finale del proprio computer alla griglia dello chassis. Se il computer è troppo grande per stare nella griglia, scollega le tessere che si estendono oltre il bordo della griglia secondo necessità. Le tessere hardware infestate

devono rimanere collegate come erano all'inizio della Fase II, anche se ciò richiede di scollegare altre tessere. Sposta tutte le tessere libere al piano di lavoro.

Una volta che tutti i giocatori hanno fatto il loro allineamento finale, procedi alla Fase III. I giocatori non possono scorrere o riorganizzare i loro computer fino alla prossima Fase II.

ERRATO: Le tessere non possono estendersi oltre il bordo dello chassis.

ERRATO: Le tessere libere devono andare nel piano di lavoro.

ERRATO: Le tessere devono essere allineate alla griglia.

FASE III: VERIFICA DI SISTEMA

Sei arrivato alla fine del round! Se qualche giocatore ha dichiarato "Installato!" durante la Fase II, vedi sotto per verificare se ha vinto la partita. Se più di un giocatore ha soddisfatto le condizioni per vincere, chi ha dichiarato "Installato!" per primo è il vincitore.

Se nessun giocatore ha vinto: il Sysadmin passa il timer in senso orario, rendendo il giocatore successivo il nuovo Sysadmin. Torna alla Fase I per iniziare il round successivo. Durante questo periodo, i giocatori possono anche ispezionare i computer degli altri per trovare violazioni di costruzione (vedi pagina successiva).

VINCERE LA PARTITA

Per vincere la partita, gli avversari devono verificare che il computer del giocatore soddisfi tutte le condizioni seguenti. Se una qualsiasi condizione non è soddisfatta, il giocatore deve riportare la propria tessera software al piano di lavoro, quindi correggere eventuali violazioni di costruzione sul proprio computer secondo il processo nella pagina successiva. Il gioco poi procede normalmente.

1. Il computer include uno (o più) di ciascuno di questi tipi di tessere.
2. Tutte le connessioni delle tessere corrispondono al diagramma a blocchi, e gli eventuali Splitter collegati sono usati correttamente (vedi Pagina 11).
3. Il computer non ha tessere bug collegate.
4. Il computer include almeno il numero di HDD, CPU e RAM indicato sulla tessera software.
5. Il software è collegato direttamente a un CD-ROM, senza uno Splitter in mezzo.

Esempio: Questo software richiede almeno 3 RAM, 2 HDD e 1 CPU.

CORREGGERE LE VIOLAZIONI DI COSTRUZIONE

Se in qualsiasi momento durante la Fase I o la Fase III (non durante la Fase II), noti che un giocatore ha una tessera collegata in modo errato sul proprio computer, puoi scegliere di dichiarare l'errore e fermare il gioco. Il giocatore deve scollegare la sua tessera errata e restituirla al Junkyard, quindi spostare le eventuali tessere libere risultanti nel suo piano di lavoro. Se questo causa a un bug di diventare libero, tu (il giocatore che ha notato l'errore) puoi

ricollegare il bug a qualsiasi porta disponibile di tua scelta sul loro computer. Dopo aver completato questi passaggi, il gioco riprende normalmente.

Esempio: Le tessere contrassegnate con J sono collegate in modo errato, quindi devono essere scollegate e spostate nel Junkyard. Le tessere contrassegnate con W diventeranno quindi libere, quindi devono essere spostate nel piano di lavoro del giocatore. Anche il bug diventerà libero, quindi il giocatore che ha segnalato gli errori può ricollegarlo a qualsiasi porta disponibile su questo computer.

IL COMPUTER COMPLETATO

Ecco un esempio di un computer completo che soddisfa tutte le condizioni di vittoria richieste.

Nota alcune delle tessere che include:

- Uno Splitter opzionale, usato per collegare due RAM al Databus.
- Una Scheda USB di riserva, usata per collegare la Tastiera.
- Un Alimentatore di riserva.
- 3 tessere RAM, soddisfacendo il requisito minimo della tessera software.
- 2 tessere HDD, soddisfacendo il requisito software.
- 1 tessera CPU, soddisfacendo il requisito software.

VARIANTI DI GIOCO

LAVORO PART-TIME — PIÙ FACILE

Durante la Fase I, quando un giocatore sta compiendo un'azione, ha una 4a opzione che consiste semplicemente nel ritirare \$4 dalla banca e terminare il proprio turno.

IMPOSTAZIONI PREDEFINITE — PIÙ FACILE

Durante la preparazione, seleziona solo le tessere software dal Gruppo B e nessuna dal Gruppo A. In questo modo, tutti i giocatori avranno gli stessi requisiti per completare i loro computer.

CHASSIS COMPATTO — PIÙ DIFFICILE

I giocatori esperti possono bloccare la riga superiore e la colonna più a destra del loro chassis, limitando l'area di costruzione a una griglia 8×8. Tutte le tessere sul loro computer, inclusi i bug giocati, devono stare in questa griglia più piccola.

CARENZA DI FORNITURE — PIÙ DIFFICILE

Durante la preparazione, prima di mescolare le tessere nel sacchetto, seleziona e scarta una delle seguenti tessere: CD-ROM, Alimentatore, Mouse, Tastiera, Monitor, Altoparlante. Ciò significherà che c'è esattamente 1 di ciascuno di questi tipi di tessere per giocatore.

MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO

L'obiettivo di questa modalità è costruire un computer completo nel minor tempo possibile. Avrai bisogno di un cronometro per tenere il tempo. Gareggia con i tuoi amici per il miglior tempo!

Raccogli i seguenti componenti di gioco: uno chassis, una scheda madre, il sacchetto delle tessere, un diagramma a blocchi, tutte le 97 tessere hardware (non usare le tessere bug) e una qualsiasi tessera software casuale selezionata a faccia in giù. Per preparare il gioco, mescola semplicemente tutte le 97 tessere hardware nel sacchetto. Poi, posiziona la scheda madre in un punto qualsiasi della griglia dello chassis.

Per iniziare a giocare, avvia il cronometro e capovolgi immediatamente la tua tessera software per scoprire i requisiti del tuo computer. Poi, procedi a costruire il tuo computer pescando tessere una alla volta (velocemente e spesso quanto vuoi) dal sacchetto. Usa qualsiasi tessera che peschi in qualsiasi momento; non c'è distinzione tra il Junkyard e il tuo piano di lavoro.

Nel momento in cui ritieni di aver completato il tuo computer, installa il software e ferma il cronometro. Ispeziona il tuo computer per assicurarti che soddisfi tutte le condizioni di vittoria a Pagina 14. Se soddisfi tutte le condizioni, il tuo "punteggio" è il tempo sul cronometro. Se una qualsiasi condizione non è soddisfatta, la partita è invalida.

ANATOMIA DI UN COMPUTER

La vera tecnologia dietro le tessere

Computer Junkyard include una varietà di componenti presenti nei computer reali. In questa sezione, riassumiamo la funzionalità reale di questi componenti e come abbiamo scelto di rappresentarli nel gioco.

Chassis

Il chassis di un computer è la custodia che alloggia e protegge i suoi componenti interni. In Computer Junkyard, funge da base dove la scheda madre e tutte le altre tessere si collegano insieme. Questo include componenti che di solito (soprattutto per un computer vintage) si trovano fuori da un vero chassis, vale a dire il mouse, la tastiera, gli altoparlanti e il monitor. Tuttavia, per alcuni dispositivi moderni come laptop e smartphone, questi componenti sono a volte integrati direttamente nel chassis!

Scheda Madre (Motherboard)

La scheda madre di un computer è un grande circuito stampato che contiene e collega alcuni degli hardware centrali più importanti, come CPU, RAM e slot di espansione. In Computer Junkyard rappresentiamo questo avendo la tessera scheda madre come hub del computer che assembli.

Alimentatore (Power Supply)

Un alimentatore preleva energia da una rete elettrica e la fornisce in modo regolato a tutto l'hardware del computer. Gli alimentatori generano molto calore, quindi vengono usate ventole per raffreddare il sistema espellendo il calore attraverso le prese d'aria dello chassis. Altri componenti come CPU e GPU producono anche molto calore e possono richiedere sistemi di raffreddamento più elaborati.

Invece di avere un alimentatore interno, molti dispositivi moderni come i laptop hanno un "mattoncino di alimentazione" esterno incorporato nel cavo di ricarica, che fornisce elettricità a una batteria interna.

Databus

Un databus (o semplicemente "bus") è un insieme di fili usati per scambiare dati tra i componenti. Un computer reale contiene molti databus di vari tipi e dimensioni. In Computer Junkyard, riassumiamo questa idea con una tessera databus che collega alcuni dei componenti più affamati di dati, ovvero CPU, RAM e HDD.

Interconnessione di Componenti Periferici (PCI)

Il PCI fornisce slot di espansione usati per collegare componenti aggiuntivi, o periferici, al computer. Le schede di espansione fungono da interfaccia tra questi slot e l'hardware periferico; nel gioco, queste sono le tessere Scheda Audio, Scheda Video e Scheda USB. Tecnicamente, "PCI" si riferisce a uno specifico protocollo di scheda di espansione comune nei vecchi computer, ma da allora è stato sostituito da tecnologie più compatte ed efficienti.

Unità di Elaborazione Centrale (CPU)

La CPU è il centro di comando del computer. Controlla le funzioni principali del computer, coordina e dirige l'hardware periferico, esegue calcoli aritmetici, gestisce il flusso di dati, esegue il sistema operativo e le applicazioni, e molto altro. La velocità di una CPU si misura in base alla velocità con cui può eseguire le istruzioni; le CPU di oggi funzionano migliaia di volte più velocemente di quelle di decenni fa. Le CPU moderne presentano anche più core, consentendo loro di eseguire più attività contemporaneamente.

Memoria ad Accesso Casuale (RAM)

La RAM è un'archiviazione dati ad alta velocità usata dalla CPU per conservare temporaneamente i dati con cui sta lavorando, come i dati associati alle applicazioni in esecuzione o ai documenti aperti. La RAM è una memoria "volatile", il che significa che i dati memorizzati vengono persi quando il computer viene spento.

Se il computer cerca di archiviare troppi dati nella RAM contemporaneamente, deve riversare nell'archiviazione a lungo termine molto più lenta (vedi HDD sotto). Storicamente, i limiti di archiviazione RAM erano spesso molto ridotti e aggiungere più RAM era un aggiornamento costoso per migliorare significativamente le prestazioni di un computer.

Disco Rigido (HDD)

I computer necessitano di un'archiviazione dati stabile a lungo termine che sia "non volatile", il che significa che i dati vengono conservati anche quando il computer viene spento. Per decenni, la tecnologia di archiviazione non volatile più comune è stata il disco rigido. Un HDD usa un braccio mobile per leggere e scrivere dati su dischi metallici rotanti, con i dati codificati magneticamente sulla superficie dei dischi.

Negli ultimi anni, le unità a stato solido hanno superato gli HDD in popolarità come soluzione di archiviazione a lungo termine, poiché sono più veloci e più compatte degli HDD e non hanno parti mobili.

Scheda Audio e Altoparlante

Gli altoparlanti riproducono l'audio attraverso un meccanismo molto semplice: fanno semplicemente vibrare l'aria, in modo che le nostre orecchie possano ricevere le vibrazioni e

interpretarle come suono. Gli altoparlanti spesso vengono in coppia per produrre suono stereo, che consente al nostro cervello di percepire la "direzione" del suono.

Una scheda audio ha circuiti specializzati che le consentono di prendere dati digitali che rappresentano il suono e convertirli in un segnale elettrico per guidare le vibrazioni dell'altoparlante.

Bus Seriale Universale (USB), Tastiera e Mouse

L'USB è un protocollo hardware e di trasferimento dati standardizzato che consente a un computer di comunicare con un'ampia varietà di dispositivi periferici, come tastiere, mouse, webcam, controller di gioco, tavolette grafiche, unità flash e strumenti MIDI. I dispositivi collegati tramite USB scambiano dati in serie (in sequenza), il che è più semplice ed economico rispetto ai protocolli dati più avanzati.

Sebbene la maggior parte delle schede madri disponga di porte USB integrate, una Scheda USB può essere collegata al PCI per aggiungere ancora più porte.

Scheda Video e Monitor

I monitor sono stati un modo essenziale di interagire con i computer per decenni. La tessera monitor in Computer Junkyard raffigura un classico display CRT. Erano monitor grandi e pesanti, contenenti un fascio di elettroni diretto da campi magnetici per colpire e illuminare lo schermo curvo nella parte anteriore.

Le schede video sono progettate per spostare grandi quantità di dati ad alta velocità, per renderizzare la grafica su un monitor a frequenze di fotogrammi sufficientemente elevate per un uso pratico. Le schede video moderne, chiamate anche GPU, possono spesso essere il componente più costoso di un computer. Sono specializzate per calcoli impegnativi con grandi quantità di dati, per supportare attività come il gioco ad alta fedeltà, il rendering 3D e persino il machine learning per l'intelligenza artificiale.

Splitter

Un cavo splitter consente a più dispositivi di connettersi a una porta. A seconda del tipo di porta che viene divisa e dei dispositivi collegati, uno splitter utilizzerà un protocollo diverso per dividere i dati scambiati. In Computer Junkyard raffiguriamo gli splitter come cavi piatti arcobaleno, per sottolineare la loro compatibilità con ogni colore di porta del gioco. In realtà, i cavi piatti vengono usati come splitter solo in circostanze specifiche.

Memoria di Sola Lettura su Disco Compatto (CD-ROM)

Il CD-ROM è un formato di archiviazione dati in cui i dati vengono codificati come piccole variazioni sulla superficie di un disco metallico. Questa tecnologia è stata utilizzata per la prima volta per archiviare musica, sostituendo le cassette e i dischi in vinile; il suo utilizzo si è poi esteso all'archiviazione di dati generali ed era popolare per la distribuzione di software e giochi per computer. Tecnicamente, "CD-ROM" si riferisce al disco stesso, mentre l'hardware che legge il disco è un'unità CD-ROM, o più in generale un'unità ottica. Un'unità ottica punta un laser su un disco per leggere i dati codificati sulla superficie del disco.

Software

Ogni applicazione ha una specifica dell'hardware necessario per funzionare correttamente, in particolare la potenza della CPU e lo spazio necessario su disco rigido e RAM. I computer

moderni sono abbastanza potenti da rendere questi requisiti rilevanti solo per le applicazioni più intensive, come i videogiochi ad alta fedeltà, le simulazioni complesse e i programmi di editing video. Al contrario, i computer di decenni fa avevano limiti di prestazioni rigidi; gli utenti dovevano considerare quale software volevano eseguire quando acquistavano o costruivano un computer. Riviviamo questa esperienza nel gioco di Computer Junkyard, dove ogni giocatore ha requisiti unici per eseguire il proprio software.

Bug Informatico

I bug sono difetti o errori nell'hardware o nel software, che possono causare il malfunzionamento o il blocco di un computer. Computer Junkyard si concentra sui bug hardware, poiché il gioco prevede l'attaccamento di bug alle tessere hardware. Una grande responsabilità dei programmatori e degli ingegneri informatici è trovare e correggere i bug. Tuttavia, poiché i computer sono sistemi così complessi, trovare tutti i bug è generalmente impossibile. Quindi, questi sistemi sono anche progettati per essere resilienti ai momenti di guasto.

Famosamente, alcuni bug hardware in passato sono stati causati da veri e propri insetti intrappolati nei circuiti del computer! Questo ha ispirato il meccanismo dello spray antinsetti di Computer Junkyard.

DOMANDE FREQUENTI

D: Posso fare un accordo in cui cerco di eseguire il debug del computer di qualcun altro durante il mio turno?

R: No, durante il tuo turno puoi solo cercare di rimuovere i bug dal tuo computer. Tuttavia, un modo in cui puoi aiutare un altro giocatore a eseguire il debug è fare un accordo in cui gli offri gli spray antinsetti che hai! Vedi Pagina 10.

D: Voglio acquistare 2 tessere dello stesso tipo dal Junkyard. Hanno entrambe lo stesso prezzo?

R: No. Ogni acquisto e vendita viene gestito individualmente. Ciò significa che quando acquisti 2 della stessa tessera, la seconda sarà (di solito) più costosa della prima. Vedi Pagina 8.

D: Se pesco un bug, posso giocarlo su me stesso se voglio?

R: Sì, ma non sei mai obbligato a farlo. In particolare, se il bug non riesce a connettersi al computer di nessun avversario, puoi scegliere di giocare il bug su te stesso o scartarlo. Vedi Pagina 7.

D: Posso collegare più di uno dello stesso tipo di tessera al mio computer?

R: Sì, e può essere strategico farlo! Puoi collegare qualsiasi numero di ogni tipo di tessera al tuo computer, purché tutte le connessioni delle porte siano corrette secondo il diagramma a blocchi.

CREDITI E RINGRAZIAMENTI

CREATORI DEL GIOCO: Allan & Jared Pincus

GRAFICA E ILLUSTRAZIONI: Jordan Pincus

"RISORSE UMANE": Lauren Harris-Pincus

SUPPORTO ALLO SVILUPPO DEL GIOCO: Tim Checko, Mike O'Connell, Ryan Simpkins

RINGRAZIAMENTI SPECIALI (in ordine alfabetico): 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

ULTERIORI INFORMAZIONI

Visita il nostro sito web per:

- Guardare il nostro video How-To-Play!
- Lasciare un commento o una domanda!
- Ordinare componenti di ricambio del gioco!

DreamEggGames.com

©2025 Dream Egg Games. Computer Junkyard è un marchio registrato di Dream Egg Games. Tutti i diritti riservati.