

Turing

Se un essere umano si impegna in una conversazione con una macchina ed è convinto che la macchina sia effettivamente umana, allora si può dire che quella macchina abbia mostrato intelligenza. Questa è la formulazione più elementare del test di Turing dell'intelligenza artificiale. Che dire allora dell'umano che non riesce a convincere qualcun altro che non sono una macchina per lo stesso test? E se la comunicazione potesse essere sufficientemente occlusa da impedire a qualcuno di identificarsi come umano? Benvenuto nel gioco di Turing.

In Turing ci sono due lati in ogni comunicazione, l'interrogatore e il risponditore. Il Risponditore consegnerà all'interrogatore una serie di Risposte, alcune delle quali saranno selezionate mentre le altre saranno generate casualmente dalla Macchina. Se l'interrogatore è in grado di identificare con successo quali risposte provengono dal risponditore, sia l'interrogatore che il risponditore otterranno dei punti.

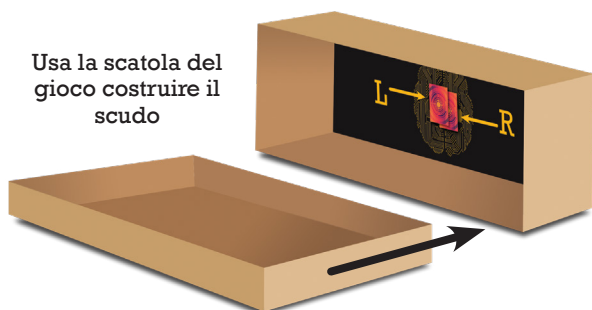
CONTENUTI:

Regole, 90 carte immagine, 14 carte voti.



SET-UP:

Procurati qualcosa per tenere traccia del punteggio, una penna e un pezzo di carta o un contatore digitale andranno bene. Posiziona le schede di voto con lo sfondo nero a faccia in su sul tavolo per indicare il gruppo R e il gruppo L, per evitare confusione consigliamo di orientarle con la R a destra e la L a sinistra dal punto di vista dell'interrogatore. Ogni giocatore sceglie un colore e pesca le due carte votanti di quel colore. Decidete di giocare in modalità competitiva o cooperativa e scegliete un giocatore come primo risponditore, quest'ultimo potrebbe non parlare durante il gioco. Consegnate lo scudo al risponditore.



INTERROGATORE

R



Guida

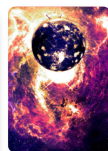


Carte risposta

L

SCUDO

Carte di risposta disponibili



Risposta della macchina



Indicatore macchina



RISPONDITORE

INIZIO DEL ROUND:

Il Risponditore scelto impila le proprie carte Voto a faccia in giù le mescola e ne pesca una, questo rappresenta la carta della Macchina, che può essere (R) Destra o (L) Sinistra. Capovolgi la carta Risposta in alto che fa funzione di Guida.

FLUSSO DI GIOCO:

Il Risponditore pesca quattro carte risposta (tre se vuoi giocare in modalità difficile, cinque per la modalità facile). La carta più a destra o più a sinistra è la carta della macchina, come indicato dalla carta di voto pescata. Delle carte rimanenti dovrebbe sceglierne una per gli interrogatori (se lo desidera usando la Guida per aiutarli), quindi scartare le carte rimanenti a faccia in giù (due carte a difficoltà standard).

Il risponditore dovrebbe fare la selezione dietro lo scudo (o sotto il tavolo se lo desiderano) in modo tale che gli interrogatori non possano vedere quale carta fosse la Macchina. Il Risponditore dovrebbe rimanere con due carte che impila sopra alla carta più a sinistra e sotto alla carta più a destra e consegnare il tutto agli interrogatori. Gli interrogatori, quindi, posizionano la prima carta del mazzo che ricevono a faccia in su sotto la L sul tavolo e la carta in fondo a faccia in su sotto la R.

Gli interrogatori possono quindi scegliere una delle due serie di carte, che ora possono vedere e selezionare la scheda di voto che corrisponde alla lettera sotto la serie. Se lo fanno, devono posizionare la scheda di voto a faccia in giù accanto alla fila di schede di risposta posizionata più di recente (dovrebbero sentirsi liberi di discutere ciò che vedono come prova di intenti nelle carte e il motivo per cui votare in un modo o nell'altro). Una volta che tutti gli interrogatori hanno selezionato un set o hanno passato, si ripete il processo di estrazione, scelta e voto per le carte Risposta altre due volte (fino a quando non ci sono due set di tre carte), dopo la terza carta risposta in ogni set tutti gli interrogatori rimanenti devono scegliere una colonna. Infine, si segna il punteggio in base alla modalità di gioco scelta.

PUNTEGGIO:

Annota i punteggi di ogni round, tieni traccia dei punti guadagnati nei round giocando come Risponditore separatamente.

Punteggio del gioco competitivo standard

(3-6 Giocatori modalità Competitiva):

Ogni Interrogatore che ha identificato il gruppo del Risponditore dopo che è stata posizionata la prima coppia di carte di risposta ottiene tre punti, due punti se sono state posizionate due coppie e un punto se ne sono state posizionate tre, il Rispondente ottiene gli stessi punti degli interrogatori che hanno identificato correttamente il proprio Gruppo.

Punteggio modalità Co-operative

(2-6 Giocatori modalità Competitiva):

Ogni Interrogatore che ha identificato il gruppo del Risponditore dopo che è stata posizionata la prima coppia di carte di risposta ottiene tre punti, due punti se sono state posizionate due coppie e un punto se ne sono state posizionate tre, il Rispondente ottiene gli stessi punti degli interrogatori che hanno identificato correttamente il proprio Gruppo.

Punteggio modalità Gnurut

(2 Giocatori modalità Competitiva/Competitiva

Alternata):

Ogni interrogatore che ha identificato il gruppo del Risponditore dopo che è stata piazzata la prima coppia di carte di risposta ottiene tre punti, due punti se sono state piazzate due coppie e un punto se ne sono state piazzate tre. Nota, il risponditore non segna alcun punto, perché in questa modalità stanno attivamente cercando di ingannare gli interrogatori.

FINE DEL ROUND:

Il giocatore alla sinistra del Risponditore è il nuovo Risponditore, consegnagli lo scudo, mescola insieme tutte le carte Risposta e dai inizio ad un nuovo round.

FINE DELLA PARTITA:

Fine della modalità Competitiva Standard o Gnurut:

Una volta che tutti i giocatori hanno avuto lo stesso numero di turni in qualità di risponditore si controllano i punteggi, se un giocatore ha il punteggio più alto (in caso di parità il maggior numero di punti segnati quando si è rappresentato il risponditore rompe i pareggi) termina la partita con il punteggio più alto vincendo. In caso contrario, si continua a giocare.

Fine della modalità Co-operative:

Continua fino a quando ogni giocatore ha avuto almeno un turno come Risponditore; quindi, si sommano i punteggi e dividi il risultato per il numero di giocatori, poi dividi di nuovo per il numero di giocatori meno uno, se il risultato è uguale o maggiore a 2 tutti i giocatori vincono.

ALTRE CARTE:

Un vantaggio dei giocatori è giocare a Turing usando lo stesso set di carte e costruire un loro linguaggio privato, tuttavia, i giocatori potrebbero voler utilizzare set di carte di altri giochi di interpretazione delle immagini come mazzo per giocare. Questo va assolutamente bene, Turing funziona alla grande con la maggior parte dei set di immagini astratte, con un numero di almeno 60 carte.

NOTE LEGALI

Turing is ©2021 Man O' Kent Games. Tutti I diritti riservati.

SCOPRI DI PIU'

Per ulteriori informazioni su questo gioco o sui nostri altri fantastici giochi, visita il nostro sito Web all'indirizzo www.manokentgames.com

Se hai qualche domanda contatta **Glenn Ford** scrivendo all'indirizzo: gfo1979@outlook.com

CREDITI

Game Design: Glenn Ford.

Playtesting: Glenn Ford, Jennifer Ford, Mike Hutchinson and John Brindley.

Impaginazione: Bluepepper Designs.

Traduzione italiana: Alberto Grillo - CubettoWorld.

Per un elenco completo degli artisti visita:
www.manokentgames.com/turingartists