

Turing

Hvis et menneske har en samtale med en maskine og er overbevist om, at maskinen faktisk er menneskelig, kan maskinen siges at have udvist intelligens. Dette er den mest grundlæggende udlægning af Turing Testen for kunstig intelligens. Hvad så med det menneske, der ikke overbeviser en anden om, at de ikke er en maskine under den samme test? Hvad hvis kommunikation kan være tilstrækkeligt fordækt til at stoppe nogen fra overhovedet at kunne identificere sig som menneske? Velkommen til Turing.

I Turing er der to sider af hver kommunikation, Forhørspersonen og Respondenten. Respondenten giver Forhørspersonen en række svar, hvoraf nogle vil være valgt, mens de andre tilfældigt genereres af Maskinen. Hvis Forhørspersonen er i stand til succesfuldt at identificere, hvilke svar der kommer fra Respondenten, vil både Forhørspersonen og Respondenten få point.

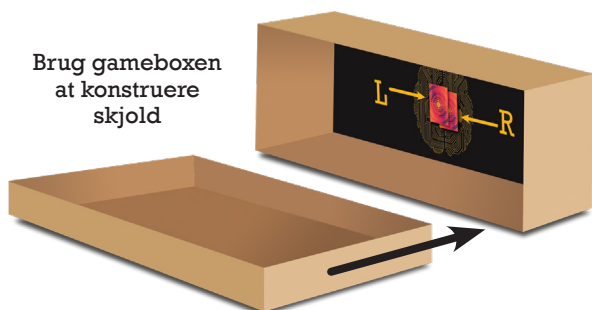
INDHOLD:

Reglerl, 90 Billedkort, 14 Stemmekort.



OPSTILLING:

Find en måde at holde styr på pointene, en pen og et stykke papir, eller en digital tæller vil virke fint. Læg stemmekortene med den sorte baggrund opad på bordet for at angive R-gruppen og L-gruppen. Det kan spare forvirring, hvis de er orienteret med R (Right) til højre og L (Left) til venstre fra Forhørspersonens synspunkt. Hver spiller vælger en farve og finder derefter og trækker de to stemmekort i den farve. Beslut jer for om I spiller konkurrerende eller kooperativt, og vælg en spiller, der skal være den første Respondent. Respondenten må ikke tale under spillet. Giv Respondenten Skjoldet.



FORHØRSPERSON

R



Vejledning

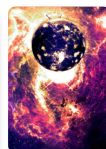
L



Billedkort

SKJOLD

Tilgængelige Respondent kort



Maskinens svar



Maskine Indikator



RESPONDENT

RUNDENS START:

Den valgte Respondent stabler deres stemmekort med forsiden nedad, blander dem og trækker et, dette angiver Maskinens kort, enten (R) Højre eller (L) Venstre. Vend det øverste Billedkort og lad det fungere som vejledning.

SPILLET:

Respondenten trækker fire Billedkort (tre hvis I vil have et svære spil, fem for et lettere). Enten kortet længst til højre eller længst til venstre er Maskinens kort, som angivet af det stemmekort, Respondenten trak ved rundens start. Af de resterende kort skal Respondenten vælge et som sit eget (det vejledende Billedkort kan bruges til hjælp), og derefter kassere de resterende kort med forsiden nedad (to kort i standard udgaven). Du bør vælge bag skjoldet (eller under bordet, hvis du vil), så Forhørspersonerne ikke kan se, hvilket kort der var Maskinens. Respondenten skal nu have to kort tilbage, som de stabler, med forsiderne opad, med det venstre kort øverst og det højre kort nederst og afleverer til Forhørspersonerne. Forhørspersonerne placerer derefter det øverste kort i stakken, under L på bordet og det nederste kort under R, begge stadig med forsiden opad.

Forhørspersonerne kan derefter vælge et af de to sæt kort, de nu kan se, og vælge Stemmekortet, der matcher det bogstav, sættet er nedenfor. Hvis en Forhørsperson gør dette, skal de placere Stemmekortet med forsiden nedad ved siden af den senest placerede række af Billedkort (de må gerne diskutere, hvad de ser som bevis på hensigt i kortene og deres grund til at stemme på en eller anden måde).

Når alle Forhørspersonen enten har valgt et sæt eller ladet chancen passere, gentages processen med at trække, vælge og stemme på Billedkort to gange mere (indtil der er to sæt med tre kort), efter at det tredje Billedkort i hvert sæt skal alle resterende Forhørspersoner vælge et sæt. Til sidst tildeles point i henhold til den valgte spilleform.

POINTGIVNING:

Noter point for hver runde, hold styr på point opnået fra runder, der er spillet som Respondent separat.

Point ved Konkurrerende spil (3-6 konkurrerende spillere):

Hver Forhørsperson, der har identificeret Respondentens sæt, efter at det første par Billedkort blev placeret, scorer tre point, to point hvis der blev placeret to par og et point, hvis der blev placeret tre. Respondenten får samme antal point som Forhørspersonen, der korrekt har identificeret deres gruppe.

Point ved Kooperativt spil (2-6 samarbejdende spillere):

Hver Forhørsperson, der har identificeret Respondentens sæt, efter at det første par Billedkort blev placeret, scorer tre point, to point hvis der blev placeret to par og et point, hvis der blev placeret tre. Respondenten får samme antal point som Forhørspersonen, der korrekt har identificeret deres gruppe.

Point ved Gnirut spil (2 konkurrerende spillere/ alternativt konkurrerende spil):

Hver Forhørsperson, der har identificeret Respondentens sæt, efter at det første par Billedkort blev placeret, scorer tre point, to point hvis der blev placeret to par og et point, hvis der blev placeret tre. Bemærk, at Respondenten ikke får point i denne spilform, men aktivt forsøger at bedrage Forhørspersonen.

RUNDENS AFSLUTNING:

Spilleren til venstre for Respondenten er den nye Respondent, giv dem Skjoldet, bland alle Billedkort sammen og vend tilbage til rundens start.

SPILLETS AFSLUTNING:

Afslutning af Konkurrerende spil eller Gnirut:

Når alle spillere har haft lige mange ture som Respondent, sammenlignes pointene, hvis en spiller har flere point end de øvrige (i tilfælde af uafgjort, den person der har fået flest point som Respondent), afsluttes spillet og spilleren med flest point vinder. Ellers, fortsæt med at spille.

Afslutning af Kooperativt spil:

Fortsæt, indtil hver spiller har haft mindst en tur som Respondent, summer derefter pointene og dividerer med antallet af spillere, derefter med antallet af spillere minus en, hvis resultatet er lig med eller større end to, vinder alle spillere.

ANDRE KORT:

Turing drager fordel af, at spillere bruger det samme sæt kort og opbygger et privat sprog omkring dem, men hvis det ønskes kan billedkortene udskiftes med billedkort fra andre billedfortolknings-spil. Turing fungerer godt med de fleste sæt abstrakte billedkort på mindst 60 kort.

JURIDISK

Turing er ©2021 Man O 'Kent Games. Alle rettigheder forbeholdes.

FIND UD AF MERE

For flere information om dette spil eller vores andre gode spil, kan du besøge vores websted på www.manokentgames.com

Hvis du har spørgsmål, bedes du kontakte **Glenn Ford** på gfo1979@outlook.com

KREDITTER

Spildesign: Glenn Ford.

Spiltest: Glenn Ford, Jennifer Ford, Mike Hutchinson og John Brindley.

Skrifttype: Bluepepper Designs.

Dansk: Alice Raunsbæk.

For en komplet liste over kunstnere besøg:
www.manokentgames.com/turingartists