

# Turing

Si un être humain échange avec une machine et est convaincu que la machine est en fait un être humain, alors on peut considérer que la machine possède une forme d'intelligence. Il s'agit de la description la plus simple du Test de Turing pour l'intelligence artificielle. Qu'en est-il alors de l'être humain qui ne parvient pas à convaincre quelqu'un d'autre qu'il n'est pas une machine lors de ce même test ? Et si la communication pouvait être suffisamment occultée pour empêcher qu'il se soit de se reconnaître en tant qu'être humain ? Bienvenue à Turing.

Dans Turing, chaque communication a deux participants, l'Interrogateur et le Répondeur. Le Répondeur adresse une série de Réponses à l'Interrogateur, parmi lesquelles certaines auront été choisies volontairement alors que d'autres auront été choisies au hasard par la Machine. Si l'Interrogateur parvient à identifier les Réponses choisies par le Répondeur, l'Interrogateur et le Répondeur marquent des points.

## MATERIEL:

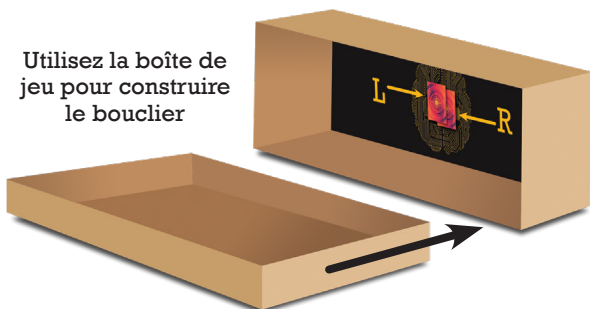
Règle du jeu, 90 cartes Image, 14 cartes Vote.



## INSTALLATION:

Procurez-vous de quoi marquer les points, du papier et un crayon ou un compteur digital conviendront. Placez les cartes Vote à fond noir face découverte de façon à repérer deux piles, une pile R et une pile L. Il est préférable pour plus de clarté que la pile R soit à droite et la pile L à gauche du point de vue de l'Interrogateur. Chaque joueur choisit une couleur et prend les cartes Vote à fond coloré de la couleur correspondante. Choisissez entre le mode Compétitif ou le mode Coopératif et désignez un joueur pour être le premier Répondeur. Le Répondeur ne peut pas parler durant la partie. Donnez l'Ecran au Répondeur.

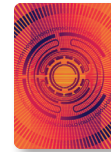
Utilisez la boîte de jeu pour construire le bouclier



## INTERROGATEUR



Guide

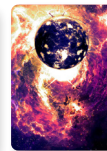


Cartes Réponse



## ECRAN

Cartes disponibles pour le Répondeur



Réponse de la Machine

Indicateur de la Machine

## RÉPONDEUR

### DEBUT DU TOUR:

La personne désignée Répondeur mélange ses cartes Vote face cachée puis en pioche une, elle indique la carte de la Machine, soit Droite (R), soit Gauche (L). Retournez face visible la première carte Réponse qui sera le Guide.

### TOUR DE JEU:

Le Répondeur pioche quatre cartes Réponse (trois en mode difficile, cinq en mode facile). La carte la plus à gauche ou la plus à droite est la carte Réponse de la Machine, selon la carte Vote de l'Indicateur de la Machine. Parmi les cartes restantes, il ou elle en choisit une comme étant leur Réponse (Il ou elle peut utiliser le Guide pour s'aider), puis défausse les autres face cachée (soit deux cartes en difficulté intermédiaire). Le choix doit se faire derrière l'écran (ou sous la table si besoin) afin que les Interrogateurs ne puissent pas voir quelle carte était celle de la Machine. Le Répondeur a alors deux cartes qu'il ou elle empile de façon à ce que la carte de gauche soit au-dessus et la carte de droite en-dessous, puis il ou elle les donne aux Interrogateurs. Les Interrogateurs placent alors la carte du dessus en regard de la carte Vote L et la carte du dessous en regard de la carte Vote R.

Les Interrogateurs peuvent alors choisir un des ensembles de cartes qu'ils voient en choisissant parmi leurs cartes Vote celle qui correspond à la lettre de l'ensemble et en la mettant face cachée devant les cartes Réponses qui viennent d'être jouées (Ils peuvent évidemment discuter entre eux de ce qui leur semble être une preuve d'intention dans les cartes et de leur raison de voter pour l'une ou l'autre). Une fois que tous les Interrogateur ont soit voté, soit passé, répétez les étapes de piocher, choisir et voter pour une carte Réponse deux fois supplémentaires. Une fois que chaque ensemble comporte trois cartes, tous les Interrogateurs n'ayant pas encore voté doivent choisir un des deux ensembles. Enfin, marquez les points selon le mode de jeu que vous avez choisi.

#### **DECOMPTE DES POINTS:**

Notez les points de chaque Tour, notez les points gagnés en tant que Répondeur à part.

#### **Compter les points en Mode Compétitif Standard (Compétitif de 3-6 Joueurs):**

Chaque Interrogateur ayant identifié l'ensemble du Répondeur après la première paire de cartes Réponses marque trois points, deux points s'il a fallu deux paires de cartes, un point s'il a fallu trois paires. Le Répondeur marque autant de points que le total des points marqués par les Interrogateurs ayant identifié son ensemble.

#### **Compter les points en Mode Coopératif (Coopératif 2 à 6 Joueurs):**

Chaque Interrogateur ayant identifié l'ensemble du Répondeur après la première paire de cartes Réponses marque trois points, deux points s'il a fallu deux paires de cartes, un point s'il a fallu trois paires. Le Répondeur marque autant de points que le total des points marqués par les Interrogateurs ayant identifié son ensemble.

#### **Marquer les points en Mode Gnirut (Compétitif à 2 Joueurs/Alternative au Compétitif Standard):**

Chaque Interrogateur ayant identifié l'ensemble du Répondeur après la première paire de cartes Réponses marque trois points, deux points s'il a fallu deux paires de cartes, un point s'il a fallu trois paires. Attention, le Répondeur ne marque pas de point. Dans ce mode, il ou elle essaye volontairement de tromper les Interrogateurs.

#### **FIN DU TOUR:**

La personne à la gauche du Répondeur devient Répondeur et récupère l'écran. Mélangez toutes les cartes Réponse et reprenez au début du Tour.

#### **FIN DE PARTIE:**

##### **Fin de partie en Compétitif Standard ou Gnirut:**

A chaque fois que tous les joueurs sont passés un nombre de fois égal en tant que Répondeur, vérifiez les points. Si un joueur a un score plus élevé que les autres (ou si, en cas d'égalité, l'un des joueurs concernés a plus de points de Répondeur que l'autre), la partie s'arrête et le joueur ayant le plus haut score gagne.

##### **Fin de partie en Coopératif:**

Continuez de jouer jusqu'à ce que chaque joueur ait été au moins une fois Répondeur, puis additionnez l'ensemble des scores et divisez la somme par le total de joueurs, puis divisez de nouveau par le total de joueurs moins un. Si le résultat est supérieur ou égal à deux, tous les joueurs gagnent.

#### **AUTRES CARTES:**

Turing profite du fait que les joueurs utilisent le même ensemble de cartes et construisent un langage spécifique à partir de celles-ci. Toutefois, il est tout à fait possible de se servir d'ensembles de cartes issus d'autres jeux d'interprétation d'image. Turing fonctionne très bien avec la plupart des ensembles de cartes illustrées abstraites d'au moins 60 cartes.

#### **ASPECT LEGISLATIF**

Turing appartient à ©2021 Man O' Kent Games. Tout droit réservé.

#### **POUR EN SAVOIR PLUS**

Si vous souhaitez plus de renseignements sur ce jeu ou sur un autre de nos fabuleux jeux, visitez notre site internet à [www.manokentgames.com](http://www.manokentgames.com)

Si vous avez la moindre question, veuillez contacter Glenn Ford à [Glenn Ford at gfo1979@outlook.com](mailto:gfo1979@outlook.com)

#### **CREDITS**

**Conception du jeu:** Glenn Ford.

**Test du jeu:** Glenn Ford, Jennifer Ford, Mike Hutchinson and John Brindley.

**Mise en page:** Bluepepper Designs.

Pour un accès à la liste complète des artistes, visitez: [www.manokentgames.com/turingartists](http://www.manokentgames.com/turingartists)