

Turing

Si un humano entabla una conversación con una máquina, y queda convencido de que la máquina es en realidad un humano, entonces se puede decir que dicha máquina ha dado muestras de inteligencia. Ésta es la formulación más básica de la prueba de Turing sobre la Inteligencia Artificial. ¿Qué pasa entonces con los humanos que fracasan al intentar convencer a otros de que no son una máquina mediante el uso de esa misma prueba? ¿Qué pasaría si la comunicación se pudiese ocluir lo bastante para que alguien deje de poder ser identificado como humano? Bienvenido a Turing.

En Turing, cada comunicación tiene dos lados: el Interrogador y el Respondedor. El Respondedor dará al Interrogador una serie de respuestas en las que algunas las habrá seleccionado él, mientras que las otras serán generadas aleatoriamente por la Máquina. Si el Interrogador logra identificar qué respuestas son las del Respondedor, ambos marcan puntos.

CONTENIDO:

Reglas, 90 cartas con imágenes, 14 cartas de votación.



PREPARACIÓN:

Conseguid un modo de contar los puntos; desde papel y lápiz hasta un marcado digital, todo puede valer. Colocad las cartas de votación sobre la mesa, con el fondo negro cara arriba para indicar el grupo R y el grupo L; puede ayudar si, desde el punto de vista del Interrogador, la carta R está situada a la derecha (*right* en inglés) y la L a la izquierda (*left* en inglés). Cada jugador elije un color y luego toma las dos cartas de votación de dicho color. Decidid si preferís jugar en modo competitivo o cooperativo y elegid qué jugador será el primer Respondedor; el Respondedor tendrá que guardar silencio durante el juego. Dadle la pantalla al Respondedor.

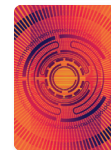
Usa la caja de juego para construir el escudo



INTERROGADOR



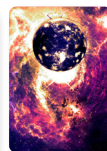
Guía



Cartas de respuesta

PANTALLA

Cartas de respuesta disponibles



Respuesta de la Máquina



Indicador de la Máquina



RESPONDADOR

INICIO DE RONDA:

El Respondedor junta las Cartas de votación restantes boca abajo, las baraja y roba una que marcará la respuesta de la Máquina: o bien la primera por la derecha (R) o bien la primera por la izquierda (L). Roba la primera carta de Respuesta para que sirva de guía

CÓMO JUGAR:

El Respondedor roba cuatro cartas de respuesta (tres en dificultad difícil, cinco en dificultad fácil). La Máquina automáticamente elige la primera carta por la derecha o por la izquierda, según lo que indique la carta de votación robada. El Respondedor debe elegir la suya entre las cartas restantes (si quiere, puede usar la carta guía como referencia), y luego descartar el resto boca abajo (dos cartas en la dificultad normal). Esta elección debe realizarse oculta tras la pantalla (o bajo la mesa) de modo que ningún Interrogador pueda ver qué carta era la de la Máquina. El Respondedor debe tener 2 cartas en mano, que apila poniendo la de más a la izquierda arriba y la de más a la derecha debajo, antes de pasárselas a los Interrogadores. De este modo, los Interrogadores ponen la carta recibida más arriba, boca arriba bajo la L; y la carta recibida más abajo, boca arriba bajo la R.

Entonces, los Interrogadores pueden elegir uno de los dos grupos de cartas que pueden ver y tomar su carta de votación que corresponde con la letra del grupo. Si lo hacen, deben poner su carta boca abajo, junto a la última línea de cartas de respuesta (los Interrogadores deben poder hablar libremente de las pruebas de intención que ven en las cartas y de los motivos que encuentran para votar por tal o tal grupo). Cuando todos los Interrogadores hayan o bien elegido un grupo o bien pasado el turno, se repite el proceso de robar cartas de respuesta, elegir 2 y votar (hasta que los dos grupos tengan 3 cartas). Una vez añadida la tercera carta de respuesta en ambos grupos, todos los Interrogadores restantes deben elegir una columna. Finalmente, se marcan los puntos de acuerdo con el modo de juego elegido.

PUNTUACIÓN:

Anotad la puntuación de cada ronda, dejando claramente separada la puntuación de las rondas en las que el jugador era el Respondedor.

Puntuación en modo competitivo estándar (3-6 jugadores en competición):

Cada Interrogador que haya identificado correctamente el grupo del Respondedor marca 3 puntos si lo hace con el primer par de cartas, 2 si lo hace con el segundo y 1 si los tres pares de cartas estaban en la mesa; el Respondedor marca tantos puntos como la suma de todos los Interrogadores que identificaron correctamente su grupo.

Puntuación en modo cooperativo (2-6 jugadores en cooperación):

Cada Interrogador que haya identificado correctamente el grupo del Respondedor marca 3 puntos si lo hace con el primer par de cartas, 2 si lo hace con el segundo y 1 si los tres pares de cartas estaban en la mesa; el Respondedor marca tantos puntos como la suma de todos los Interrogadores que identificaron correctamente su grupo.

Puntuación en modo Gnirut (2 jugadores en competición / Variante competitiva):

Cada Interrogador que haya identificado correctamente el grupo del Respondedor marca 3 puntos si lo hace con el primer par de cartas, 2 si lo hace con el segundo y 1 si los tres pares de cartas estaban en la mesa. Nota: en este modo, el Respondedor no marca puntos; su objetivo es engañar a los Interrogadores.

FINAL DE RONDA:

El jugador situado a la izquierda del Respondedor será el nuevo Respondedor. Dadle la pantalla, barajad todas las cartas de Respuesta y empezad una nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA:

Fin en los modos competitivo estándar y Gnirut:

Cuando todos los jugadores hayan jugado como Respondedor el mismo número de veces, controlad la puntuación. Si un jugador tiene una puntuación mayor que el resto (en caso de empate, una mayor puntuación como Respondedor otorga la victoria) la partida se termina y dicho jugador habrá ganado. Si no, seguid jugando.

Fin en modo cooperativo:

Jugad hasta que cada jugador haya jugado al menos una ronda como Respondedor, entonces se suman todas las puntuaciones y el resultado se divide por el número de jugadores, y de nuevo entre el número de jugadores menos uno. Si el resultado es igual o mayor que 2, entonces todos ganan.

OTRAS CARTAS:

Turing se beneficia de que los jugadores usen la misma baraja y desarrollen un lenguaje privado entorno a ella. Sin embargo, es posible que los jugadores deseen intercambiar total o parcialmente la baraja usando cartas de otros juegos de interpretación de imágenes abstractas; esto no será un problema. Turing funciona muy bien con la mayoría de barajas de imágenes abstractas de al menos 60 cartas.

LEGAL

©2021 Man O' Kent Games. Todos los derechos reservados.

DESCUBRE MÁS

Para obtener más información sobre este juego o nuestros otros grandes juegos, visita nuestra web en www.manokentgames.com

Si tienes alguna pregunta, por favor ponte en contacto con **Glenn Ford** en gfo1979@outlook.com

CRÉDITOS

Game Design: Glenn Ford.

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

Tipografía: Bluepepper Designs.

Traducción al español: Sergio Díez García

Visita este enlace para ver la lista completa de artistas:
www.manokentgames.com/turingartists