

TURING MACHINE

Yoann Levet és Fabien Gridel játéka



Tanuld meg a játék szabályait pár perc alatt reflexshop.hu

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Alan Turing brit matematikus és kriptóanalitikus jelentős mértékben hozzájárult a számítógépek megszületéséhez. Most lehetőséget kínálunk arra, hogy egy elektromosság és elektronika nélkül működő, kezdetleges számítógép segítségével fejthess titkos kódokat.

A JÁTÉK CÉLJA

Találd meg elsőként **az egyetlen kódot**, amely átmegy az összes igazoló tesztjén. A kód 3 darab **1** és **5** közötti számjegyből áll:



egy ▲ számjegy,
egy ■ számjegy
és egy ● számjegy.

Minden igazoló egy FELTÉTELT ellenőriz. Például azt, hogy „**A ● számjegy páratlan.**” Ha sikerült rájönni minden feltételre, akkor kitalálhatod az egyetlen kódot, amely mindegyiknek megfelel. Ha egyedül vagy csapatban játszánál, akkor olvasd el a 8. oldalon található **SZÓLÓ ÉS KOOPERATÍV JÁTÉKMÓDOK** fejezetet.

ELŐKÉSZÜLETEK AZ ELSŐ JÁTÉKRA

SZÓLÓ ÉS KOOPERATÍV JÁTÉKMÓDOK

Ha egyedül vagy csapatban játszánál, akkor olvasd el a Szóló és kooperatív játékmódok fejezetet a szabálykönyv hátlapján.

- 1 Helyezd a gépet a játéktér közepére.
- 2 Szereld össze a lyukkártyatartót.
A játék után ne szereld szét, hanem tárold összeszerelve a dobozban.
- 3 Helyezd a lyukkártyákat a tartóba: az összes **1**-es kártyát előre, mögéjük a **2**-es kártyákat, stb.
- 4 Válassz egy megoldandó feladványt (a következő oldalról!).
A **01-16**-os feladványok bevezető nehézségűek, és tökéletesek kezdő játékosoknak. Online számos további feladványt találsz. Az alábbi példában a **01**-es feladványt készítjük elő.
- 5 Helyezd a feltételkártyákat képpel felfelé fordítva a megfelelő igazoló elé:
 - **A** igazoló: **4**-es kártya
 - **B** igazoló: **9**-es kártya
 - **C** igazoló: **11**-es kártya
 - **D** igazoló: **14**-es kártya



Igazoló:

Ebben a játékban az igazoló egy fiktív „személy”, egyfajta mesterséges intelligencia. Nem egy játékos.

- 6 Helyezd az igazolókártákat képpel lefelé fordítva a megfelelő igazoló elé (a feltételkártya mellé).

A: **447** B: **646** C: **566** D: **322**

Megjegyzés: Minden igazolókártya 4 különböző számra és 4 különböző színre használható. A hibázások elkerülése végett az igazolókártya hátlapján pipáld ki a megfelelő betűt (**A, B, C** vagy **D**; később pedig **E** és **F** is).

- 7 Minden játékos vegyen magához egy-egy játékosegédletet, ami paravánként is szolgál, és egy-egy jegyzetlapot. Az utóbbira mindenki írja fel a nevét, és ha az online felületről választotok feladványt, jegyezzétek fel a játék számát is.

Mindenki húzza ki az igazoló **E** és **F** oszlopait, mert ebben a játékban nem használjátok őket.

Lyukkártyák
(15-15 db, 1-től 5-ig számozott kártya 3 színben)

Lyukkártyatartó
(össze kell szerelni)

Játékosegédlet (4 db)
Jegyzetlap (50 db)

Feltételkártyák
(48 db)

Igazolókárták
(95 db)

Gép

Letörölhető filctoll

4



Olvasd be több millió másik feladványért!

FELADVÁNYOK



A

Igazoló



4

Feltételkártya



710 304 715 302

Igazolókétyák

Komplexitás / Szerencsefaktor

01

A 4 447

B 9 646

C 11 566

D 14 322

02

A 3 564[#]

B 7 355[#]

C 10 635[#]

D 14 720[#]

03

A 4 677

B 9 217

C 13 634

D 17 528

04

A 3 662

B 8 790

C 15 404

D 16 509

05

A 2 413

B 6 532

C 14 596

D 17 537

06

A 2 437

B 7 405

C 10 378

D 13 797

07

A 8 356

B 12 695

C 15 329

D 17 618

08

A 3 631[#]

B 5 252[#]

C 9 219[#]

D 15 349[#]

E 16 374[#]

09

A 1 357

B 7 610

C 10 463

D 12 399

E 17 393

10

A 2 224[#]

B 6 543[#]

C 8 793[#]

D 12 757[#]

E 15 687[#]

11

A 5 445[#]

B 10 639[#]

C 11 289[#]

D 15 406[#]

E 17 484[#]

12

A 4 335

B 9 362

C 18 421

D 20 747

13

A 11 279[#]

B 16 515[#]

C 19 770[#]

D 21 523[#]

14

A 2 585

B 13 228

C 17 647

D 20 268

15

A 5 763

B 14 598

C 18 223

D 19 317

E 20 520

16

A 2 778

B 7 654

C 12 614

D 16 640

E 19 751

F 22 485

17

A 21 341

B 31 432

C 37 706

D 39 495

18

A 23 681

B 28 244

C 41 440

D 48 737

19

A 19 237

B 24 353

C 30 204

D 31 423

E 38 606

20

A 11 287

B 22 533

C 30 389

D 33 486

E 34 547

F 40 615

ONLINE FELADVÁNYOK

Ez a szabályzat 20 megoldásra váró feladványt tartalmaz, de a Turing Machine weboldalán több millió feladvány vár rád.



Olvasd be ezt a QR kódot még több feladványért!

Válaszd a **Klasszikus módot** az itt olvasható szabályok alapján működő feladványokért.

Emellett **2 másik, nagyobb kihívást jelentő játékmóddal** ismerkedhetsz meg:

- Az **Extrém módban** 2 feltételkártya található minden igazoló mellett, de csak egy érvényes feltétel van a 2 kártyán szereplők közül.
- A **Lehetetlen küldetés módban** nem tudod, hogy az igazolókétyák melyik igazolóhoz tartoznak.

MEGOLDÁSOK

17:133	18:331	19:224	20:411
13:111	14:422	15:253	16:243
09:344	10:242	11:325	12:111
05:354	06:512	07:241	08:423
01:241	02:435	03:331	04:345

A JÁTÉK MENETE

Más dedukciós játékokkal ellentétben itt nem a játékosokat faggatod, hanem a gépet. A gép 4–6 igazolóból, egyfajta mesterséges intelligenciából áll. Minden igazoló egy feltételt, a kód egy aspektusát vizsgálja.

Amikor egy igazolót kérdezel, azt tudod meg, hogy a teszt kódod átmegy-e a teszten, vagy sem. Neked kell rájössz arra, hogy mi a teendő, milyen feltételt kell betartanod ahhoz, hogy a teszt kódod átmenjen a teszten.

Egy feltételkártya felépítése



- 1 Ábra arról, hogy mit tud az igazoló.
- 2 A pontos elem írásos magyarázata, amelyet az igazoló vizsgál.
- 3 Lista a lehetséges feltételekkel, amelyeket az igazoló vizsgál. Azonosítanod kell a helyes feltételt!

HALADÓ STRATÉGIA:

Minden igazoló fontos a végső kód megfejtésében. Egy igazoló sem ismétli meg egy másik igazoló által adott információt. Néhány játék után ez az ismeret segít abban, hogy hatékonyabban következtess a megfejtésre, és már a játék előkészítésekor rájössz arra, hogy bizonyos kérdéseket fel sem kell tenned.

EGY FORDULÓ MENETE

A játék egyforma fordulók sorozatából áll. Minden játékos egyénileg, de egyidejűleg hajtja végre az alábbi lépéseket:

1. Teszt kód alkotása
2. Kérdés
3. Következtetés
4. Forduló vége

1. TESZTKÓD ALKOTÁSA

Alkoss egy 3 jegyű teszt kódodot 3 különböző színű lyukkártyát helyezve egymásra: egy számjeggyel, egy számjeggyel és egy számjeggyel.

Abban a ritka esetben, ha egy számokra szükséges kártyát egy másik játékos használ, egyszerűen várj, míg végez, mielőtt megalkotnád a teszt kódodot.

2. KÉRDEZÉS

Egy forduló alatt legfeljebb 3 igazolót kérdezhetsz meg anélkül, hogy megváltoztatnád a teszt kódodot. Válassz egy igazolót, és helyezd az igazolókártyáját a teszt kódod alá úgy, hogy a lyukkártyák megfelelő sarka illeszkedjen a szimbólumokra.

Minden igazoló jelzi, hogy a teszt kód **átment** vagy **nem ment át** a teszten.

Az igazoló válasza

A teszt kód alkotásakor észreveszed majd, hogy amikor egymásra helyezed a 3 lyukkártyát, akkor csak 1 lyuk jelenik meg. Ezen a lyukon keresztül adnak választ az igazolók.



Ha az igazoló válasza , akkor a teszt kódod **átment a tesztjén**.

Ha az igazoló válasza , akkor a teszt kódod **nem ment át a tesztjén**.

A jegyzetlapod megfelelő oszlopába tegyél -et vagy -t.



Összefoglaló

Miután megalkottál egy 3 jegyű teszt kódodot, dönts el, hogy melyik igazolókat kérdezed meg. Az igazoló megkérdezése azt jelenti, hogy megtudod, a teszt kódod megfelel-e a feltételeinek, azaz átmegy-e a teszten, vagy sem. Az igazolók által vizsgált feltétel akár annyira egyszerű is lehet, mint „**a számjegy páros**”. A feltételkártya alján felsorolt feltételek egyikét vizsgálva mehet át a teszt kód az igazoló tesztjén.

Az igazoló válaszai nem adnak információt a végső kódról, kizárólag az általuk vizsgált feltételről.

Ha például az **A** igazoló feltétele „**a számjegy nagyobb, mint 3**”, az igazoló a következő válaszokat adja különböző teszt kódok esetében:



Csak azon teszt kódok esetében lesz a válasz pozitív , melyekben a számjegy **NAGYOBB 3-nál**. A többi számjegy értéke nem befolyásolja a választ, mert az igazoló nem azokat vizsgálja.

3. KÖVETKEZTETÉS

Tedd vissza a lyukkártyákat a tartóba, és ellenőrizd a kapott válaszokat. Írd le a következtetéseidet a jegyzetlapra. Összegezd, hogy megfejtetted-e a kódot, vagy sem.

4. FORDULÓ VÉGE

Amikor mindenki feltette a kérdéseit, és levonta a következtetéseket, szorítsátok ökölbe a kezeteket, és nyújtsátok az asztal fölé. Számoljatok közösen 3-ig, és 3-ra egyszerre mindenki nyújtsa a hüvelykujját:

- **felfelé**, ha tudja a végső kódot.
- **lefelé**, ha még nem találta meg.

Ha mindenki lefelé tartja a hüvelykujját, kezdjétek egy új fordulót.

Ha legalább egy játékos felfelé tartja a hüvelykujját, menjetek végig az **ELLENŐRZÉS ÉS A JÁTÉK VÉGE** lépésen.

ELLENŐRZÉS ÉS A JÁTÉK VÉGE

Minden játékos, aki úgy gondolja, hogy megfejtette a kódot, **írja le azt titokban és jól olvashatóan a jegyzetlapjára**. Ezután sorban mindenki olvassa el a **MEGOLDÁSOK** részt a szabálykönyv 3. oldalának az alján, vagy ellenőrizze le azt a weboldal megfelelő gombjára kattintva.

Ha egynél több játékos fejtette meg a kódot, **az nyer, aki KEVESEBB kérdésből találta meg a helyes választ**. Emiatt szükséges feljegyezni minden választ (a ✓-k és az X-ek). Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a holtversenyben lévő játékosok mind nyerne. Bizonyítsd be, hogy a kódod helyes. Alkosd meg lyukkártyákból, majd győződj meg arról, hogy átmegy minden igazoló tesztjén.

Ha egy játékos sem fejtette meg a kódot, **a hibásan tippelő játékosok kiestek**, és csak a többi játékos folytatja a játékot. Ha ilyen módon csak egy játékos marad játékban, az azonnal nyer.

Játék végén töröld le a ✓-kat az igazolókérdések hátáról.

A JEGYZETLAPOK

Ha nyerni akarsz, tanulj meg jó jegyzeteket készíteni!

- 1 Minden fordulóban írd fel a tesztkódot a jelenlegi forduló sorába.
- 2 Az igazolóktól kapott válaszokat (✓ vagy X) írd le a megfelelő oszlopba. **Ez kötelező, hiszen ezzel lehet nyomon követni a feltett kérdések számát.**
- 3 Itt húzz ki minden számjegyet, amiről tudod, hogy nem a végső kód része.
- 4 Ide írd minden információt, amit az igazolókról tudtál meg.
- 5 Ide írd az igazoló feltételét, ha rájöttél.

The image shows a game record sheet with columns A-F and rows 1-5. At the top, there are symbols for triangle, square, and circle, and a score of 05. The test code '4 1 2' is written in the first row. The answer grid shows checkmarks in column A, rows 1 and 2, and an X in column C, row 1. Column E is crossed out. A note in column A, row 1 says 'TUDOM, HOGY EZ A FELTÉTEL.' A checkmark is also present in column A, row 1.

FELTÉTELKÁRTYÁK MAGYARÁZATA

Minden játék elején szánjatok időt a feltételkártyák átbeszélésére és megértésére. Ennek megkönnyítésére itt van néhány megjegyzés és pontosítás az egyes kártyákhoz. A nagyon hasonló felépítésű kártyák egy csoportba kerültek ebben a listában.



1. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a \blacktriangle számjegy egyenlő 1-gyel, vagy nagyobb annál.

Vigyázz! Ha a tesztkódban a \blacktriangle számjegy 3, és \checkmark -t kapsz, az NEM jelenti azt, hogy a \blacktriangle számjegy biztosan 3, csupán azt, hogy az nagyobb, mint 1, és nem egyenlő azzal.



2-4. kártyák

Ezek a kártyák az 1. kártyához hasonlóan működnek, de most már 3 lehetőség van. A 2. kártyán a \blacktriangle számjegy lehet a jelölt számjegynél **kisebb, nagyobb** vagy azzal **egyenlő**.

Vigyázz! Ha a \blacktriangle számjegy a tesztkódban 2, és \checkmark -t kapsz, az NEM jelenti azt, hogy a \blacktriangle számjegy biztosan 2, csupán azt, hogy 3-nál kisebb kell legyen.



5-7. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a \blacktriangle számjegy **páros** (2 vagy 4) vagy **páratlan** (1, 3 vagy 5).



8-10. kártyák

Az igazoló az 1-es számjegy pontos mennyiségét (amit ismer) vizsgálja. Például megvizsgálja, hogy van-e két darab 1-es (sem több, sem kevesebb). Ebben az esetben a kód lehet 113, 151, 411, stb.



11-13. kártyák

Ezek a kártyák a 2-4. kártyákhoz hasonlóan működnek, de ahelyett, hogy a tesztkódban lévő számjegyet egy bizonyos számjeggyel hasonlíttanák össze, most a tesztkódban lévő két számjegyet hasonlítják össze. Például a \blacktriangle számjegyet a \blacksquare számjeggyel.

Vigyázz! Ha \checkmark -t kapsz, és a tesztkódban a \blacktriangle és a \blacksquare is 3, az NEM azt jelenti, hogy a mindkét számjegy 3, csupán azt, hogy egyenlőek.



14-15. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy (amit ismer) **kisebb-e** az összes többi számjegynél.



16. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy **páros** (pl. 454) vagy **páratlan** (pl. 341) számjegyből van-e több a kódban.



17. kártya

Az igazoló a páros számjegyek pontos mennyiségét (amit ismer) vizsgálja: lehet **nulla, egy, kettő** vagy **három**.



18. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a kódban szereplő számjegyek összege **páros** vagy **páratlan**.



19. kártya

Ez a kártya a 2-4. kártyákhoz hasonlóan működik, de az igazoló a \blacktriangle és a \blacksquare számjegyek összegét hasonlítja össze a 6-tal. Az összeg lehet 6-nál **kisebb, nagyobb** vagy azzal **egyenlő**.



20. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy számjegy ismétlődik-e, és ha igen, akkor hányszor fordul elő a kódban. Lehet, hogy minden számjegy **egyedi** (pl. 125), egy számjegy **duplán** (pl. 121) vagy **triplán** (pl. 222) fordul elő. Az igazoló csak azt tudja, hogy hányszor ismétlődik egy bizonyos számjegy, de nem tudja a számjegy(ek) pontos helyét (pl. \bullet), sem az értékét (pl. 2 vagy 3 stb).



21. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy van-e **számjegypár** (pl. 313), vagy **nincs** (pl. 231 vagy 333, ami nem egy pár). Az igazoló csak azt tudja, hogy van-e számjegypár, de nem tudja a számjegyek pontos helyét (pl. \bullet), sem az értékét (pl. 2 vagy 3 stb).



22. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a három számjegy **növekvő** sorrendben vagy **csökkenő** sorrendben van, vagy **egyik sem**. Például a 223-ban a számjegyek nincsenek egy bizonyos sorrendben, mert csak egy növekvő számpárja van, de nem mindhárom számjegy van növekvő sorrendben.



23. kártya

Ez a kártya a 19. kártyához hasonlóan működik, de az igazoló mindhárom számjegy összegét hasonlítja össze a 6-tal.



24. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a kódban vannak-e egymást közvetlenül követő, növekvő értékű számjegyek egy **2 jegyű sorozatban** (pl. 312) vagy egy **3 jegyű sorozatban** (pl. 345) vagy egyáltalán **nincsenek** (pl. 132, ahol az 1-3-as sorozat ugyan növekvő, de az 1 és 3 nem egymást követő számjegyek).



25. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a kódban vannak-e egymást közvetlenül követő, növekvő vagy csökkenő értékű számjegyek egy **2 jegyű sorozatban** (pl. 312 vagy 245), egy **3 jegyű sorozatban** (pl. 345 vagy 321) vagy egyáltalán **nincsenek** (pl. 135 vagy 531, ahol a sorozat ugyan növekvő, illetve csökkenő, de az 1, 3 és 5 nem egymást követő számjegyek). Az igazoló nem tudja, hogy a sorozat növekvő vagy csökkenő.



26-27. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy (amit ismer) **kisebb-e, mint 3** (pl. A \blacksquare számjegy kisebb, mint 3).

Vigyázz! Ha a feltétel az, hogy „A \blacksquare számjegy kisebb, mint 3”, a többi színű számjegy is lehet kisebb, mint 3, de az igazoló azt nem vizsgálja.

ÚGY GONDOLOD, HIBÁZOTT A GÉP?

Ha a játék nehezebb kártyáival játszol (ebben a listában \triangle szimbólummal jelöltük), és úgy gondolod, a gép hibás választ adott, akkor valószínűleg az *X paradoxonba* ütköztél.

Olvasd be ezt a kódot, hogy többet tudj meg róla.





28-30. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy (amit ismer) értéke 1 vagy sem (pl. A számjegy 1).

Vigyázz! A többi színű számjegy is lehet 1, de az igazoló azt nem vizsgálja.



31-32. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy (amit ismer) **nagyobb-e 1-nél** (pl. A számjegy nagyobb, mint 1).

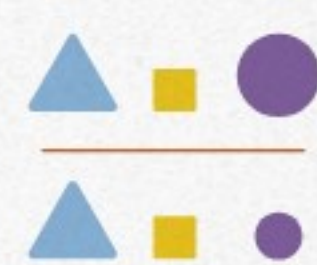
Vigyázz! A többi színű számjegy is lehet nagyobb, mint 1, de az igazoló azt nem vizsgálja.



33. kártya

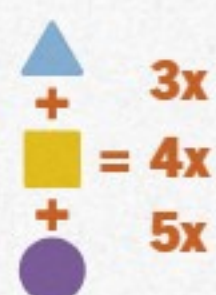
Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy (amit ismer) **páros** vagy **páratlan** (pl. A számjegy páros.).

Vigyázz! A többi színű számjegy is lehet páros (vagy adott esetben páratlan).



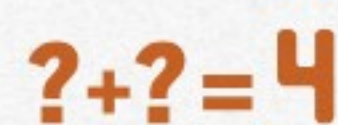
34-35. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy kisebb-e, mint a többi számjegy, vagy egyenlő valamelyikkel (pl. vizsgálhatja azt, hogy egy más színű számjegy sem kisebb a számjegynél).



36. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a kód számjegyeinek az összege a **3 többszöröse**, a **4 többszöröse** vagy az **5 többszöröse**.



37-38. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy két konkrét számjegy (amit ismer) összege 4.



39-41. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy (amit ismer) **kisebb** vagy **nagyobb** 1-nél, vagy **egyenlő** azzal.



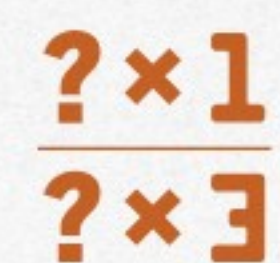
42. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy (amit ismer) az összes többinél **kisebb** vagy **nagyobb** (pl. A számjegy az összes többinél nagyobb).



43-44. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a számjegy **kisebb** vagy **nagyobb** egy másik színű számjegynél (amit ismer), vagy azzal egyenlő.



45-47. kártyák

Az igazoló azt vizsgálja, hogy a kódban szereplő 1-esek vagy 3-asok mennyisége **egyenlő-e** egy bizonyos számjeggyel (amit ismer).



48. kártya

Az igazoló azt vizsgálja, hogy egy bizonyos színű számjegy (amit ismer) **kisebb** vagy **nagyobb** egy másik színű számjegynél (amit ismer), vagy azzal **egyenlő** (pl. A számjegy nagyobb, mint a számjegy).

SZÓLÓ ÉS KOOPERATÍV JÁTÉKMÓDOK



VERSENYEZZ A GÉPPEL!

Látogass el a turingmachine.info oldalra, és válassz egy megoldásra váró feladványt. Egyedül vagy csapatban, és csak egy jegyzetlapot használva fejtsd meg a kódot a lehető legkevesebb fordulónál (és a lehető legkevesebb kérdéssel).

Ha megfejtetted a kódot, kattints a „Legyőzted a GÉPET?” gombra. Itt megtudod, hogy a mesterséges intelligencia hány fordulóban és kérdésből fejtette meg a kódot. Akkor nyersz, ha legalább olyan gyors voltál te is, mint a gép.

Vigyázz! A normál játékmenethez hasonlóan, itt is csak 3 kérdést tehetsz fel fordulónként.

Ha szeretnéd, oszd meg sikered a közösségi médián a [#turingmachinegame](https://twitter.com/turingmachinegame) hashtaget használva.

AZ ESÉLYEK KIEGYENLÍTÉSE

Ha tapasztalt játékos vagy, és új játékosok ellen játszol, javasoljuk, hogy egyenlítsétek ki az esélyeket. Az első (és csak az első) fordulón satírozz be 1-2 válaszmezőt. Ezek feltett kérdéseknek számítanak, az első fordulón tehát kevesebb kérdést tehetsz fel.

1 válaszmezőt satírozz be, ha kicsi a különbség, és 2-t nagyobb különbség esetén. Utóbbi esetben például az első fordulón csak egy kérdést tehetsz fel, mert 2 válaszmező már be van satírozva.

Felelős kiadó: Christian Lemay
Kreatív igazgató: Manuel Sanchez
Látványtervező/illusztráció: Sébastien Bizos



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

reflexshop



A játékaink gyártásához felhasznált összes fa újraültetését finanszírozzuk.

