

TURING MACHINE

Autorzy gry: Yoann Levet i Fabien Gridel

Brytyjski matematyk i kryptoanalityk **Alan Turing** miał znaczący wkład w zapoczątkowanie ery komputerów. Ta gra pozwoli ci na skorzystanie ze wczesnego modelu komputera, który do działania nie wymaga elektryki ani elektryczności.

CEL

Odnajdź jako pierwszy **jedyny kod**, który przejdzie testy wszystkich weryfikatorów. Kod składa się z trzech cyfr od **1** do **5**:



cyfry ▲,
cyfry ■
oraz cyfry ●.

Każdy weryfikator sprawdza 1 KRYTERIUM. Na przykład „● **jest nieparzysta**”. Po wydedukowaniu i rozpoznaniu wszystkich kryteriów będziesz mógł odnaleźć ten jedyny kod, który spełnia je wszystkie. Tryby 1-osobowy i kooperacyjny są opisane na str. 8 tej instrukcji.

PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ GRY

TRYBY SOLO I KOOPERACYJNY

Aby zagrać w pojedynkę (albo kooperacyjnie z innymi graczami), zapoznaj się z trybami 1-osobowym i kooperacyjnym na ostatniej stronie tej instrukcji.

- 1 Umieść płytkę maszyny na środku stołu.
- 2 Złóż pojemnik na karty perforowane. Nie rozbieraj go na koniec gry, zmieści się w pudełku złożony.
- 3 Umieść karty perforowane w pojemniku: wszystkie karty **1** z przodu, następnie karty **2** itd.
- 4 Wybierz zagadkę do rozwiązania (są na następnej stronie). Zagadki od **01** do **16** są łatwiejsze i doskonale się sprawdzą dla początkujących graczy. Miliony dodatkowych zagadek znajdziesz w internecie. W przykładzie przygotowania skorzystamy z zagadki **01**.

- 5 Umieść karty kryteriów przed wyznaczonymi weryfikatorami.

- Weryfikator **A**: karta **4**
- Weryfikator **B**: karta **9**
- Weryfikator **C**: karta **11**
- Weryfikator **D**: karta **14**



Weryfikator:

To część płytki maszyny oznaczona literą (np. „A”), do której przypisana będzie karta kryterium oraz karta weryfikacji. Wyobraź sobie, że weryfikator to forma sztucznej inteligencji, która będzie odpowiadać na twoje pytania.

- 6 Umieść karty weryfikacji zakryte przed wyznaczonymi weryfikatorami (obok karty kryterium).

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

Zauważ, że każda karta weryfikacji jest opisana 4 różnymi liczbami i kolorami, co jest ważne podczas przygotowania gry.

Aby uniknąć pomyłek, zaznacz na rewersie karty weryfikacji odpowiednią literę (**A, B, C** albo **D**).

- 7 Rozdaj każdemu graczowi ekran (na którym znajduje się pomoc gracza) oraz arkusz do notowania. Jeśli rozwiązywana zagadka pochodzi z aplikacji, zapiszcie jej numer.

Przekreślić kolumny weryfikatorów **E** i **F**. W tej grze nie będą używane.



Karty perforowane
(×45: 3 zestawy po 15 kart
ponumerowanych od 1 do 5
w 3 kolorach)

Pojemnik na karty perforowane
(wymaga złożenia)

Ekran z pomocą
gracza (×4)
Arkusz (×50)

Płytkę maszyny

Karty kryteriów
(×48)

Karty
weryfikacji (×95)

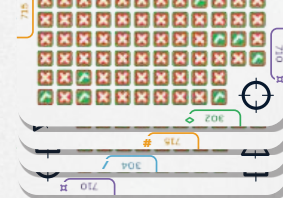
Marker suchościerny

4



Zeskanuj i poznaj
miliony nowych
zagadek!

ZAGADKI



Poziom trudności ☀ / szczęścia ♣

A
Weryfikator

4
Karty kryteriów

710 304 715 302
Karty weryfikacji

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

ZAGADKI ONLINE

W tej instrukcji jest 20 zagadek do rozwiązania, inaczej mówiąc 20 gier... Ale na stronie gry znajdują się jeszcze dostawnie miliony nowych zagadek!



Zeskanuj ten kod QR albo udaj się na turingmachine.info

Na stronie są do wyboru 3 tryby zagadek. Zagadki, które korzystają z przedstawionych tu zasad, można odnaleźć w trybie **klasycznym**.

Na stronie są też **2 nowe, bardziej wymagające tryby gry**:


- W pierwszym z nich, **ekstremalnym**, przed każdym weryfikatorem znajdują się 2 karty (ale spośród tych widocznych na obu kartach tylko 1 kryterium jest poprawne).
- W drugim trybie, **koszmarnym**, nie wiadomo, które weryfikatory są powiązane z którymi kartami weryfikacji.

ROZWIĄZANIA

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

PRZEBIEG GRY

W przeciwieństwie do wielu innych gier dedukcyjnych w tej nie będziesz zadawać pytań innym graczom, lecz maszynie. Maszyna składa się z od 4 do 6 weryfikatorów – swego rodzaju sztucznej inteligencji. Każdy weryfikator sprawdza pojedynczy aspekt, pojedyncze kryterium.

Do rozwiązania zagadki będzie potrzebne sprawdzenie, które kryterium jest właściwe na każdej karcie kryterium (np. czy liczba  jest równa 1, czy jest większa od 1). Aby to zrobić, zadajesz pytanie weryfikatorowi – sprawdzasz, czy twoja propozycja spełnia kryterium weryfikatora i przejdzie test. Tylko jedna kombinacja cyfr przejdzie test każdego weryfikatora – to jest szukany kod.



Opis karty kryterium

- 1 Symbol wskazujący, co wie weryfikator.
- 2 Tekstowy opis konkretnego elementu, który sprawdza weryfikator.
- 3 Lista kryteriów, które może sprawdzać weryfikator. Musisz sam odkryć, które z nich jest właściwe!

ZAAWANSOWANA STRATEGIA:




Wszystkie weryfikatory są niezbędne w odnalezieniu poprawnego kodu. Żaden weryfikator nie powtórzy informacji podanej przez inny weryfikator. Z czasem już podczas przygotowania zagadki zorientujesz się, że niektórych pytań nie musisz zadawać.

PRZEBIEG RUNDY




Rozgrywka toczy się w rundach – wszystkie przebiegają identycznie. Wszyscy gracze jednocześnie i niezależnie od siebie wykonują następujące kroki:

1. Przygotuj propozycję.
2. Zadaj pytania.
3. Wyciągnij wnioski.
4. Koniec rundy.

1. PRZYGOTUJ PROPOZYCJĘ

Przygotuj swoją 3-cyfrową propozycję poprzez nałożenie na siebie 3 kart w różnych kolorach: z cyfrą , z cyfrą  i z cyfrą . W rzadkim przypadku gdy potrzebna ci karta jest niedostępna, poczekaj, aż inny gracz skończy z niej korzystać.

2. ZADAJ PYTANIA


W trakcie rundy możesz zadać pytanie maksymalnie 3 weryfikatorom – nie możesz w trakcie rundy zmieniać swojej propozycji. Umieść kartę weryfikacji przepytwanego weryfikatora pod swoją propozycją tak, aby symbole w rogach karty pasowały do wycięć w kartach perforowanych   .


Weryfikator pokaże, czy twoja propozycja **przeszła test**, czy **nie przeszła testu**.



Odpowiedź weryfikatora

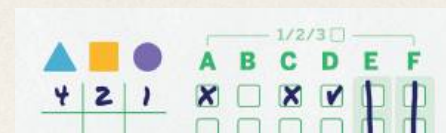
Zauważ, że gdy nałożysz na siebie 3 karty perforowane tworzące propozycję, pojawi się tylko 1 otwór. Właśnie w nim zobaczysz odpowiedź weryfikatora.



Jeśli weryfikator odpowiedział , twoja propozycja **zdała test**.

Jeśli weryfikator odpowiedział , twoja propozycja **nie zdała testu**.


Zaznacz  albo  w odpowiednim polu na swoim arkuszu.




Podsumowanie

Po tym, jak przygotujesz 3-cyfrową propozycję, zdecyduj, którym weryfikatorom chcesz zadać pytanie.



Zadanie pytania to sprawdzenie, czy propozycja spełnia jego kryterium, tzn.

czy propozycja zdała test, czy nie. Kryteria, które są sprawdzane przez weryfikatory, mogą być proste, np. „ **jest parzysta**”. Kryterium wymagane do zdania testu weryfikatora jest jednym z wymienionych na dole karty kryterium.

Odpowiedź weryfikatora nie udzieli informacji o kodzie, a jedynie o weryfikowanym kryterium.

Przyjmijmy, że kryterium weryfikatora **A** to „ **jest większa od 3**”. Przyjrzyjmy się możliwym odpowiedziom na różne propozycje:



Jedynie propozycje, w których cyfra  jest **WIĘKSZA** od 3, otrzymają pozytywną odpowiedź .

Pozostałe cyfry nie mają w tym przypadku znaczenia – to nie one podlegają weryfikacji.

3. WYCIĄGNIJ WNIOSKI

Odtóż karty perforowane do pojemnika i przeanalizuj otrzymane odpowiedzi. Zapisz swoje wnioski na arkuszu. Zastanów się, czy udało ci się odnaleźć poprawny kod.

4. KONIEC RUNDY

Po tym, jak wszyscy gracze zadali pytania i zakończyli analizę wniosków, wszyscy wyciągają przed siebie zaciśnięte pięści i wspólnie odliczają do 3. Na „3” jednocześnie pokazują **kciuki** skierowane do góry albo do dołu.

- **Skieruj kciuk do góry**, jeśli sądzisz, że odnalazłeś kod.
- **Skieruj kciuk do dołu**, jeśli jeszcze go nie odnalazłeś.

Jeśli nikt nie skierował kciuka do góry, rozpoczyna się nowa runda.

Jeśli co najmniej 1 z graczy skierował kciuk do góry, należy przystąpić do **WERYFIKACJI I KOŃCA GRY**.

WERYFIKACJA I KONIEC GRY

Jeśli 1 albo więcej graczy odkryło kod, **powinni go w tajemnicy (ale wyraźnie!) zapisać na swoim arkuszu**. Następnie każdy z nich po kolei sprawdza sekcję **ROZWIĄZANIA** na dole str. 3 tej instrukcji albo korzysta z odpowiedniego przycisku w aplikacji i weryfikuje, czy kod jest poprawny.

Jeśli poprawny kod odkryło więcej osób, wygrywa ta, która **odkryła kod przy pomocy MNIJSZEJ liczby pytań**. Dlatego zapisywanie odpowiedzi (✓ albo ✗) jest tak ważne. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wszyscy remisujący gracze wygrywają. Udowodnij, że twój kod jest poprawny – złóż go z kart perforowanych i sprawdź, czy przejdzie test każdego z weryfikatorów.

Jeśli nikt nie odkrył poprawnego kodu, **gracze, którzy się pomylili, są wyeliminowani**, a pozostali kontynuują grę. Jeśli w grze pozostał tylko 1 gracz, automatycznie zostaje zwycięzcą!

Po zakończeniu gry nie zapomnijcie o starciu ✓ z rewersów **kart weryfikacji**.

ARKUSZE

Dobre notatki są kluczem do zwycięstwa!

- 1 Na początku każdej rundy zapisz w odpowiedniej linijce propozycję, którą będziesz sprawdzał w tej rundzie.
- 2 Zapisz odpowiedzi (✓ albo ✗) otrzymane od weryfikatorów w odpowiednich kolumnach. **Musisz to zrobić – dzięki temu będziesz wiedział, ile pytań zadałeś w każdej rundzie.**
- 3 W tej części skreśl cyfry, które wyeliminowałeś.
- 4 W tej dolnej części zapisz informacje, które poznałeś.
- 5 W tym polu zapisz odkryte kryterium weryfikatora.

The screenshot shows a game interface for a player named ALICJA with a score of 05. At the top, there are three colored icons (triangle, square, circle) and a progress indicator '1/2/3'. Below this is a grid with columns labeled A through F and rows numbered 1 to 5. The grid contains symbols like 'X', '✓', and '□'. To the right of the grid is a vertical list of numbers 1 to 5, with some numbers crossed out. Below the grid is a section for criteria, with handwritten notes: 'WIEM, ŻE TO JEST TO Kryterium.' and '□ < O'. At the bottom, there are several checkboxes and a section for verification.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Przedstaw ten przykład nowym graczom. Mamy tu zagadkę z 4 kryteriami:

A Ten weryfikator weryfikuje...
cyfrę w porównaniu z 1

B Ten weryfikator weryfikuje...
czy trzy cyfry w kodzie są uporządkowane rosnąco, malejąco, czy nie są uporządkowane

C Ten weryfikator weryfikuje...
cyfrę w porównaniu z

D Ten weryfikator weryfikuje...
którego koloru cyfra jest mniejsza od pozostałych

niebieska jest mniejsza od fioletowej i od żółtej | żółta jest mniejsza od niebieskiej i od fioletowej | fioletowa jest mniejsza od żółtej i od niebieskiej

14

W pierwszej rundzie przygotowałeś tę propozycję i zapisałeś ją na swoim arkuszu.



Weryfikator **A** weryfikuje 1 kryterium. To kryterium to albo „ jest równa 1”, albo „ jest większa od 1”.

Zadajesz pytanie weryfikatorowi **A**. Dobierasz znajdującą się obok niego kartę weryfikacji i wkładasz ją pod swoje 3 karty perforowane. W otworze widzisz . Twoja propozycja przeszła test! W takim razie kryterium **A** to „cyfra jest większa od 1”, ponieważ cyfra w twojej propozycji (3) jest większa od 1 i propozycja przeszła test. NIE oznacza to, że cyfra to 3!

Weryfikator **A** nie zna wartości – wie jedynie, że jest większa od 1. Jeśli zaproponowałbyś jako cyfrę 2, 3, 4 lub 5, weryfikator **A** odpowiedziałby .

Zapisz odpowiedź na arkuszu – postaw w kolumnie **A** obok swojej propozycji.

				A	B
3	3	2		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kartę weryfikacji odłóż na miejsce zakrytą. Ponieważ udało ci się zidentyfikować kryterium weryfikatora **A**, nie ma dalszej potrzeby, by go o cokolwiek pytać – nie udzieli on żadnej nowej informacji.

Następnie zadajesz pytanie weryfikatorowi **D**, używając tej samej propozycji (nie możesz jej zmienić w trakcie rundy). Odpowiedź to . Co to oznacza?

Weryfikator **D** weryfikuje, która z cyfr , , jest najmniejsza. W twojej propozycji najmniejsza jest i to nie przechodzi testu weryfikatora **D**. Możesz z tego wywnioskować, że najmniejsza będzie cyfra albo .

Ostatnie pytanie zadajesz weryfikatorowi **C**. Ten sprawdza 1 z 3 kryteriów: albo jest większa od , albo jest mniejsza od , albo jest równa . Weryfikator **C** odpowiada na twoją propozycję. Kryterium **C** nie jest: „cyfra jest większa od ”. Zostają więc 2 inne możliwości: jest równa ALBO jest mniejsza od .

W tej rundzie nie możesz zadać więcej pytań.

				A	B	C	D	E	F
3	3	2		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PRZYPOMNIENIA I WYJAŚNIENIA

Kolejność gry:

Przygotuj swoją propozycję i jednocześnie z innymi graczami zadaj pytania weryfikatorom.

Nie ma dostatecznej liczby kart perforowanych:

W rzadkim przypadku, gdy potrzebna ci karta jest niedostępna, poczekaj, aż inny gracz skończy z niej korzystać.

Nie pomieszaj kart:

Po zadaniu pytania odłóż karty weryfikacji na ich miejsce przed właściwym weryfikatorem.

Liczba pytań w rundzie:

W każdej rundzie możesz zadać pytanie maksymalnie 3 weryfikatorom, ale możesz mniejszej liczbie.

Musisz korzystać z tej samej propozycji przez całą rundę:

Jest **konieczne**, aby zapisywać na arkuszu propozycję i odpowiedzi do WSZYSTKICH zadawanych pytań. To pozwoli na wytonienie zwycięzcy w przypadku remisu.

				A	B	C	D	E	F
3	3	2		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Strategia:

Będziesz potrzebował kryteriów wszystkich weryfikatorów, aby odnaleźć kod. Żadne kryterium nie jest zbędne.

Tylko jeden kod spełnia wszystkie kryteria.

Jawne i tajne informacje:

Twoja propozycja i weryfikator wybrany do sprawdzenia są jawne. Twój arkusz z odpowiedziami i notatkami jest **tajny**.

OPIS KART Kryteriów

Po rozłożeniu kart kryteriów omów ich działanie z pozostałymi graczami i upewnij się, że wszyscy je rozumieją. Poniżej znajdują się objaśnienia wszystkich kart. Karty o podobnej strukturze zostały pogrupowane.



Karta 1

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra jest równa czy większa od 1.

Uważaj! Jeśli cyfra w twojej propozycji to 3, a odpowiedź weryfikatora to , NIE oznacza to, że = 3. To tylko oznacza, że ta cyfra musi być większa od 1 (i nie równa 1).



Karty od 2 do 4

Te karty działają podobnie jak karta **NR 1**, ale mają po 3 możliwości. W karcie **NR 2** cyfra może być **mniejsza, większa** albo **równa 3**.

Uważaj! Jeśli cyfra w twojej propozycji to 2, a odpowiedź weryfikatora to , NIE oznacza to, że cyfra to 2. To tylko oznacza, że ta cyfra musi być mniejsza od 3.



Karty od 5 do 7

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra jest **parzysta** (2 albo 4), czy **nieparzysta** (1, 3 albo 5).



Karty od 8 do 10

Weryfikator weryfikuje poprawną (znaną weryfikatorowi) liczbę cyfr 1 w propozycji. Na przykład może zweryfikować, że są dwie 1 (nie mniej, nie więcej). W tym przypadku możliwe kody to 113, 151, 411 itd.



Karty od 11 do 13

Te karty działają podobnie jak karty od **NR 2** do **NR 4**, ale zamiast porównywać cyfrę w propozycji z konkretną liczbą, porównują dwie cyfry w propozycji. Na przykład cyfrę z cyfrą .

Uważaj! Gdy twoja propozycja z 3 i 3 przejdzie test, nie oznacza to, że te cyfry są trójkami. Oznacza to tylko, że te cyfry muszą być takie same.



Karty od 14 do 15

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest mniejsza od wszystkich pozostałych cyfr.



Karta 16

Weryfikator weryfikuje, czy więcej jest **parzystych** (np. 454) czy **nieparzystych** (np. 341) cyfr w kodzie.



Karta 17

Weryfikator weryfikuje, czy w propozycji jest dokładna (znana weryfikatorowi) liczba parzystych cyfr: **brak, jedna, dwie** albo **trzy**.

SĄDZISZ, ŻE MASZYNA POPEŁNIŁA BŁĄD?

Jeśli grasz z trudniejszymi kartami (oznaczonymi na liście symbolem) i sądzisz, że maszyna popełniła błąd w odpowiedziach, prawdopodobnie padłeś ofiarą „paradoksu X”.

Zeskanuj ten kod i dowiedz się więcej.



turingmachine.info



Karta 18

Weryfikator weryfikuje, czy suma wszystkich cyfr w kodzie jest **parzysta**, czy **nieparzysta**.



Karta 19

Ta karta działa podobnie jak karty od **NR 2** do **NR 4**, ale weryfikator porównuje sumę cyfr i do 6. Suma może być **mniejsza, równa** albo **większa** od 6.



Karta 20

Weryfikator weryfikuje, czy jakaś cyfra się powtarza, a jeśli tak, to ile razy. Może **nie być powtórzeń** (np. 125), cyfra **powtarza się jeden raz** (np. 121), cyfra **powtarza się dwa razy** (np. 222). Nawet jeśli cyfra się powtarza, weryfikator nic więcej o niej nie wie. Nie zna jej koloru ani wartości.



Karta 21

Weryfikator weryfikuje, czy jest dokładnie **jedna para** identycznych cyfr (np. 313), czy **nie ma par** identycznych cyfr (np. 231 albo 333 – co nie jest parą). Nawet jeśli jest para, weryfikator nic więcej o niej nie wie. Nie zna jej kolorów ani wartości.



Karta 22

Weryfikator weryfikuje, czy trzy cyfry ustawione są w **kolejności rosnącej, malejącej** czy w **żadnej**. Na przykład w kodzie 223 cyfry nie są ustawione w kolejności rosnącej (ponieważ tylko dwie cyfry rosną, nie trzy).



Karta 23

Ta karta działa podobnie jak karta **NR 19**, ale porównuje sumę wszystkich cyfr z 6.



Karta 24

Weryfikator weryfikuje, czy w kodzie jest sekwencja kolejnych rosnących cyfr – **2-cyfrowa** (np. 312) albo **3-cyfrowa** (np. 345) – albo **nie ma takiej sekwencji** (np. w kodzie 132 sekwencja 1–3 jest rosnąca, ale 1 i 3 nie są kolejnymi cyframi).



Karta 25

Ta karta działa podobnie jak karta **NR 24**, ale weryfikator nie wie, czy sekwencja jest rosnąca, czy malejąca.



Karty od 26 do 27

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest **mniejsza od 3** (np. jest mniejsza od 3). **Uważaj!** Jeśli kryterium to „ jest mniejsza od 3”, pozostałe kolory również mogą być mniejsze od 3. Weryfikator tego nie weryfikuje.



Karty od 28 do 30

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest **równa 1** (np. \blacktriangle to 1).

Uważaj! Cyfry w pozostałych kolorach również mogą być równe 1. Weryfikator tego nie weryfikuje.



Karty od 31 do 32

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest **większa od 1**.

Uważaj! Cyfry w pozostałych kolorach również mogą być większe od 1. Weryfikator tego nie weryfikuje.



Karta 33

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest **nieparzysta**, czy **parzysta** (np. \blacktriangle jest parzysta).

Uważaj! Pozostałe cyfry również mogą być parzyste (albo nieparzyste, zależy od kodu).



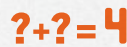
Karty od 34 do 35

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest **mniejsza od innych albo na równi najmniejsza** (tzn. weryfikuje, czy żaden inny kolor nie jest mniejszy od \blacksquare).



Karta 36

Weryfikator weryfikuje, czy suma wszystkich cyfr w kodzie jest **wielokrotnością 3, wielokrotnością 4** czy **wielokrotnością 5**.



Karty od 37 do 38

Weryfikator weryfikuje, czy suma dwóch konkretnych cyfr (znanych weryfikatorowi) jest równa 4.



Karty od 39 do 41

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest **mniejsza, większa** albo **równa 1**.



Karta 42

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest **mniejsza** czy **większa** od pozostałych (np. \blacksquare jest większa od pozostałych).



Karty od 43 do 44

Weryfikator weryfikuje, czy \blacktriangle jest **równa, większa** albo **mniejsza** od innej konkretnej cyfry (znanej weryfikatorowi).



Karty od 45 do 47

Weryfikator weryfikuje, ile razy w kodzie występuje pierwsza podana cyfra (np. cyfra 3) albo ile razy występuje druga podana cyfra (np. cyfra 4).



Karta 48

Weryfikator weryfikuje, czy cyfra konkretnego koloru (znana weryfikatorowi) jest **mniejsza, równa** albo **większa** od innej cyfry konkretnego koloru (znanej weryfikatorowi) (np. \blacksquare jest większa od \bullet).

TRYBY SOŁO I KOOPERACYJNY



ZMIERZ SIĘ Z MASZYNĄ!

Udaj się na turingmachine.info i wybierz zagadkę, z którą chciałbyś się zmierzyć. Sam albo w drużynie rozwiąż zadanie w najmniejszej możliwie liczbie rund (i pytań), wykorzystując tylko jeden arkusz.

Po odkryciu kodu kliknij na „Czy pokonałeś MASZYNĘ?”

To pozwoli ci odkryć, ile rund i pytań potrzebowała nasza sztuczna inteligencja na rozwikłanie zagadki. Aby zwyciężyć, musisz sobie poradzić tak samo dobrze albo i lepiej niż maszyna.

Podziel się swoim sukcesem w mediach społecznościowych z hashtagem [#turingmachinegame](https://twitter.com/turingmachinegame)

Uważaj! Tak jak w normalnej grze możesz zadać do 3 pytań na rundę.

WYRÓWNYWANIE SZANS

Jeśli doświadczony gracz mierzy się z mniej doświadczonymi przeciwnikami, gorąco polecamy korzystanie z tego utrudnienia. W 1. rundzie (i tylko w niej) doświadczony gracz zaczernia pewną liczbę pól odpowiedzi. Zaczernione pola liczą się jako zadane pytania (co zmniejsza liczbę pytań, które gracz może zadać w 1. rundzie).

Zaczernij 1 pole, jeśli różnica w doświadczeniu jest niewielka, lub 2 pola, jeśli różnica jest większa. W tym drugim przypadku gracz mógłby w pierwszej rundzie zadać tylko 1 pytanie, bo ma już wypełnione 2 pola!



Wydawca: Christian Lemay
Dyrektor kreatywny: Manuel Sanchez
Ilustracje i projekt graficzny: Sébastien Bizos
Edycja polska

© 2023 Lucky Duck Games

Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski

Konsultacja: Michał Gołąb Gołębiowski

Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com



Finansujemy ponownie zasadzenie wszystkich drzew użytych do produkcji naszych gier.