

TURING MACHINE

遊戲設計：Yoann Levet 與 Fabien Gridel



快速學會遊戲：
scorpionmasque.
com

遊戲目標

艾倫·圖靈是一位英國數學家與密碼學家，他對現代電腦的發展做出了卓越的貢獻。在這個遊戲中，你可以在無需電力與其他電子產品的狀況下，體驗如何運用這部原型電腦解出密碼。

搶先解出**唯一**的密碼，這個密碼必須符合所有驗證器的準則。密碼由數字 **1** 到 **5** 的其中3個數字組合而成。



一個 ▲ 數字。
一個 ■ 數字。
以及一個 ● 數字。

每個驗證器會提供一個準則，例如：“**● 數字為奇數。**”
只要你依照所有準則來去除可能性，最終你將推斷出唯一一組符合所有準則的密碼。
如果要進行單人或合作遊戲，請參照第8頁單人及合作模式部分的說明。

設置你的第一場遊戲

單人及合作模式

如果要進行單人(或合作)遊戲，請參照本規則書最後一頁的單人及合作模式。

1 將機器板塊放在桌面中央。

2 組合解密卡架，遊戲結束後無需拆解，可直接收入盒中。

3 將解密卡放入卡架：
將所有 1 號卡放在最前方，接著是 2 號卡，以此類推。

4 選擇一個謎題進行解密(請見下一頁)。
編號 01 到 16 為入門謎題，非常適合新玩家。你還可以在線上找到更多的謎題。本次範例會以謎題 01 為例。

5 將準則卡放置到它們對應的驗證器前。

- 驗證器 A：4 號卡
- 驗證器 B：9 號卡
- 驗證器 C：11 號卡
- 驗證器 D：14 號卡



驗證器：

本遊戲中，驗證器是一個‘虛擬人物’，一種人工智慧，而非一位玩家！

6 將驗證卡放置到它們對應的驗證器前。(相鄰於準則卡。)

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

注意，每張驗證卡包含4個不同編號跟4種不同顏色。

請將驗證卡背面對應的字母(A, B, C或D)打勾，以避免混淆。

7 給予每位玩家一張玩家幫助屏風及一張筆記紙。如果你遊玩的是線上謎題，記錄下遊戲編號。

將驗證器與 E 與 F 的欄位劃掉，本場遊戲不會用到。

解密卡

(共45張，分為3組。
每組15張，為3種顏色的1到5。)

解密卡架

(需要組裝)

準則卡

(48張)

驗證卡

(95張)

機器板塊

可擦拭麥克筆



掃描這裡取得
更多謎題！

謎題

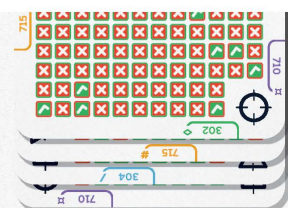
困難因子 🌀 / 運氣 🍀



A
驗證器



4
準則卡



710 304 715# 302
驗證卡

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 43 737

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

線上謎題

本規則書包含20個謎題，也就是20場遊戲……。但你可以在《圖靈解密》的網站上找到數百萬種的謎題組合！！



掃描QR code前往
turingmachine.info

選擇**經典**模式，該模式的謎題遵循與本規則書相同的規則。

你可以找到另外**2個更具挑戰性的新**模式。

- 第一個名為**極限**模式，每個驗證器前會有2張準則卡(但只有其中一張是正確的。)
- 第二個名為**夢魘**模式，你無法得知哪張驗證卡是對應哪個驗證器。

解答

17:133	18:331	19:224	20:411
13:111	14:222	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

遊戲流程

與其他推理遊戲不同的是，你不會向其他玩家提問，而是對機器提問。一個具有4到6個驗證器的機器，類似人工智慧。每個驗證器會檢驗一個準則。

對驗證器提問並檢查你的推測是否通過驗證。你可以自由思考如何“通過”驗證：也就是必須遵從哪項準則。

準則卡說明



- 1 此符號代表該驗證器的驗證內容。
- 2 對驗證內容的詳細描述。
- 3 列出此驗證器可能的驗證準則。你必須推斷出哪個是正確的！

進階策略：

所有驗證器對最終密碼來說都很重要。驗證器提供的資訊不會重複。在進行過幾場遊戲後，你會注意到有些資訊會幫助你更有效率的推理。在設置完成後，你將能判斷出有些問題是不需要提問的。

回合流程

遊戲以回合方式進行，每個回合流程都相同。所有玩家會各自且同時進行以下步驟：

- 1.組合你的推測
- 2.提問
- 3.推理
- 4.回合結束

1. 組合

將3張不同顏色的解密卡：一個▲數字、一個■數字和一個●數字相疊來組成一組3個數字的推測。

在罕見的狀況下，你想使用的解密卡可能已經被其他玩家拿走。在此情況下你只需等待該玩家使用完後再拿取該卡。

2. 提問

你在一個回合中可以對最多3個驗證器發起提問，但不能中途改變你的推測。

將該驗證器的驗證卡放置在你的推測之下。利用驗證卡角落的符號：○□△，來確定驗證卡與解密卡對齊重疊。

每個驗證器會告訴你你的推測通過或是未通過它們的驗證。

驗證器的回答

3張解密卡相疊後只會露出一個洞。你可以透過這個洞看見驗證器的回答。

如果驗證器回答為✔，代表你的推測通過該驗證。

如果驗證器回答為✘，代表你的推測未通過該驗證。

在你筆記紙上對應的格子標記✘或✔。重



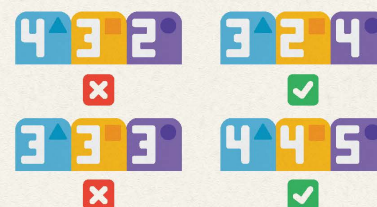
重點概述

當你組合好3個數字的推測後，你要決定對哪個驗證器提問。發起提問代表你想確認你的推測是否符合該驗證器的準則；換句話說就是是否能通過它的驗證。驗證器上的準則有可能很簡單，例如：●數字是偶數。

每張準則卡下半部列出的準則中，只有其中一個能讓你通過驗證器的驗證。

驗證器的回答不會告訴你正確的密碼，只會告訴你是否符合它們驗證的準則。

想像一下，驗證器A的準則為“●數字是大於3”。以下是各種推測得到的回答：



只有●數字大於3的推測得到肯定的回答✔。其他數字在這個範例中毫無意義：它們與此次驗證無關。

3. 推理

將解密卡放回供應區並分析你獲得的回答。在筆記紙上寫下你的推理，查看你是否推斷出了密碼。

4. 回合結束

當所有玩家都提問結束並完成推理後，所有人握拳並伸出手，數到3同時將**拇指朝上**或朝下。

- **拇指朝上**代表你認為自己已推斷出密碼。
- **拇指朝下**代表你還未推斷出密碼。

如果沒有人拇指朝上，開始新回合。

如果有一位或更多的玩家拇指朝上，請參照**最終驗證與遊戲結束**部分的說明。

最終驗證與遊戲結束

如果一位或更多的玩家認為自己推斷出密碼。他們必須將其秘密(並清楚的)寫在自己的筆記紙上。接著輪流查看在本規則書第3頁底部的**解答**，或點擊網站上對應的按鈕，來驗證他們的密碼是否正確。

如果一位以上的玩家回答正確，提問最少次的玩家獲勝。

這就是為什麼必須記錄下驗證器回答(✓或✗)的原因。如果依然平手，所有平手玩家共同勝利。用對應的解密卡組成你的密碼並與每個驗證器對照來證明這是正確的解答！

如果沒有人推斷出正確密碼，得出錯誤密碼的玩家們從遊戲中淘汰，遊戲由其他玩家們繼續進行。如果只剩下一位玩家未被淘汰，該玩家因其他玩家棄權而勝利！

遊戲結束時，別忘了將驗證卡背面的✓擦掉。

筆記紙

好好學習如何做筆記，如果你想贏的話！

- 1 每回合，將你的推測寫在當前回合的欄位裡。
- 2 在對應欄位中記錄下驗證器的回答(✓或✗)。這是強制性的，以便記錄你提問的次數。
- 3 使用這部份來刪去不可能的數字。
- 4 使用下半部來記錄你已知得的資訊。
- 5 當你確認該驗證器的準則時，記錄在此欄位。

1/2/3 □

	A	B	C	D	E	F
1	4	2	1	X	X	X
2						
3						
4						
5						
6						

愛麗絲
05

5 5 5
4 4 4
3 3 3
2 2 2
1 1 1

A ☒ < 0
B ☒ = 0
C ☒ > 0

我確定這個準則是正確的。

4 ☒ ☒ < 0

5 ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

C ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

D ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

E ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

F ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

SHINE.INFO WWW.TURINGMACHINE.INFO WWW.TURINGMACHINE.INFO WWW.TURING

遊玩範例

讓所有學習此遊戲的玩家閱讀此範例。

以下是一道有4個準則的謎題。



第一回合，你組合出以下的推測，並記錄在筆記紙上。

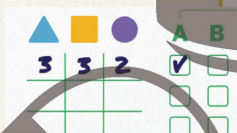


驗證器 A 驗證以下其中一個準則：“■ 數字等於1”或是“■ 數字大於1”。

你向驗證器 A 提問。拿取它的驗證卡放置到你的3張解密卡下。你在洞中看見 ✓，你的推測通過了驗證！所以確定驗證器 A 的準則是“■ 數字大於1”，因為你推測中的 ■ 數字(3)大於1，並且通過了驗證。

這並不代表 ■ 數字就是3！驗證器 A 不知道 ■ 數字是多少，它只知道 ■ 數字大於1。如果你將 ■ 數字設為2、3、4、5，驗證器 A 都會回答 ✓。

將回答記錄在筆記紙上：在你的推測旁的 A 下面打 ✓。



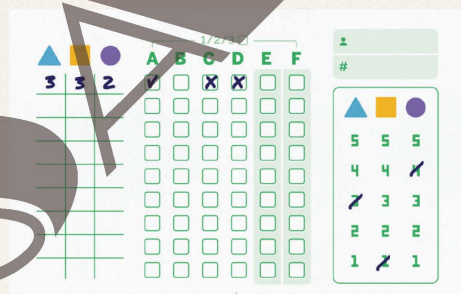
將驗證卡面朝下放回原位。由於你已經確定驗證器 A 的準則了，所以你不必再向它提問，你不會獲得任何新資訊。

你接著用同樣的推測向驗證器 D 提問(你整個回合都必須保持相同推測)。回答是 ✗，這代表什麼？

驗證器 D 只驗證一件事：▲ 跟 ● 數字中哪一個是最小的。在你的推測中，● 數字最小，但其未通過驗證器 D 的驗證。你可以藉此推理出最小的數字必為 ▲ 或 ■。

最後，你決定向驗證器 C 提問。他驗證下列其中一項準則：▲ 數字大於 ● 數字；▲ 數字小於 ● 數字或是 ▲ 數字等於 ● 數字。驗證器 C 的回答是 ✗。代表其準則不是“▲ 數字大於 ● 數字”。因此只剩下2個可能性：▲ 與 ● 是同一個數字，或是 ▲ 數字小於 ● 數字。

你本回合不能再進行提問了。



提醒與釋疑

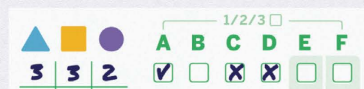
遊戲順序：
跟其他玩家同時組合推測並進行提問。

沒有足夠的解密卡：
在罕見的狀況下，你想使用的解密卡可能已經被其他玩家拿走。在此情況下你只需等待該玩家使用完後再拿取該卡。

別搞混了：
在提問結束後立刻將驗證卡放回對應的驗證器前！

每回合提問的次數：
你每回合可以向最多3個驗證器提問，但你永遠都可以提問少於3次。

你的推測在同一回合內必須保持一致：
你必須在你的推測旁記錄下所有提問的回答，這是強制性的。用以決定平手狀況時的勝利者。



策略：
你會需要所有驗證器的準則來推斷出正確密碼，沒有準則是多餘的。

只有唯一一組密碼符合所有準則。

公開及保密資訊：
你的推測與提問都是公開資訊，但請將獲得的回答保密。

準則卡說明

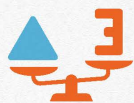
在遊戲開始前，請花一些時間理解每張準則卡的內容。以下有每張卡的詳細說明，內容相似的卡將統整在一起。



1號卡

要通過此驗證器，你必須推斷出 ▲ 數字等於1或大於1。

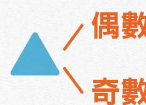
注意！如果你的推測中 ▲ 數字為3且得到 ☒ 的回答。這並不代表正確的 ▲ 數字就是3，只代表正確的 ▲ 數字大於1(不等於1)。



2~4號卡

這類型的卡與 #1號卡類似。但有3個可能性。#2號卡中，▲ 數字可能小於、等於或大於所示的數字。

注意！如果你的推測中 ▲ 數字為2且得到 ☒ 的回答。這並不代表正確 ▲ 數字就是2，只代表正確的 ▲ 數字小於3。



5~7號卡

要通過此驗證器，你必須推斷出 ▲ 數字為偶數(2或4)或奇數(1、3或5)。



8~10號卡

此驗證器驗證密碼中有幾個所示的數字(左圖範例為1)。舉例來說，若驗證出有兩個1是正確準則，那正確密碼可能為113、151、411，以此類推。



11~13號卡

這類型的卡與 2~4號卡類似。但不是將你推測中的數字與特定數字比較，而是與你推測中的另一個數字做比較。舉例來說，將 ▲ 數字與 ■ 數字做比較。

注意！如果你的推測中 ▲ 數字與 ■ 數字皆為3，且得到 ☒ 的回答。這並不代表正確的 ▲ 數字與 ■ 數字就是3，只代表密碼中兩者會是相同數字。



14~15號卡

此驗證器驗證密碼中所示顏色的數字(左圖範例為●)，是所有數字中最小的。



16號卡

此驗證器驗證密碼中是偶數多(例如：454)或奇數多(例如：341)。



17號卡

此驗證器驗證密碼中有幾個奇數或偶數(左圖範例為偶數)：零、一、二、三個



18號卡

此驗證器驗證密碼中的數字總和為偶數或奇數。



19號卡

這類型的卡與 2~4號卡類似。但是將 ▲ 數字與 ■ 數字的總和與6做比較。總和可能小於、等於或大於6。



20號卡

此驗證器驗證密碼中是否有數字重複。有可能沒有重複(例如：125)；重複一次(例如：121)或重複兩次(例如：222)。如果有數字重複，驗證器無法驗證出其他線索，包含顏色(例如 ●)或數字(例如2或3)。



21號卡

此驗證器驗證密碼中是否有數字成對。可能是有(例如：313)；或沒有(例如：231。另外，333也不算成對。)如果有數字成對，驗證器無法驗證出其他線索，包含顏色(例如 ●)或數字(例如2或3)。



22號卡

此驗證器驗證密碼為遞增、遞減或無順序。舉例來說，223不算為遞增。(因為只有兩個數字是遞增，而不是全部三個。)



23號卡

這類型的卡與 19號卡類似。但是將全部數字的總和與6做比較。



24號卡

此驗證器驗證密碼中有幾個連續的數字遞增排序。有可能為2個(例如：312)；3個(例如：345)；或完全沒有(例如：132，雖然1與3是遞增，但1跟3不是連續的數字。)



25號卡

此驗證器驗證密碼中有幾個連續的數字遞增或遞減排序。有可能為2個(例如：312或254)；3個(例如：345或321)；或完全沒有(例如：135或531，雖然1與3是遞增，但1跟3不是連續的數字。)



26~27號卡

此驗證器驗證密碼中特定顏色數字小於所示數字(左圖範例為3)。(例如：■ 數字小於3)。

注意！如果正確準則為 ■ 數字小於3，其他顏色的數字依然可能小於3，只是不是此驗證器的驗證對象。

接續.....



28~30號卡

此驗證器驗證密碼中特定顏色數字為所示數字(左圖範例為1)。(例如：▲ 數字為1)。
注意！其他顏色的數字依然可能為1，只是不是此驗證器的驗證對象。



31~32號卡

此驗證器驗證密碼中特定顏色數字大於所示數字(左圖範例為1)。
注意！其他顏色的數字依然可能大於1，只是不是此驗證器的驗證對象。



偶數或奇數

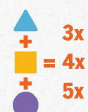
33號卡

此驗證器驗證密碼中特定顏色數字為奇數或偶數。(例如：▲ 數字為偶數)。
注意！其他顏色的數字依然可能為偶數(或奇數)。



34~35號卡

此驗證器驗證密碼中特定顏色數字小於或等於其他數字。(例如：■ 數字小於等於其他數字。)



36號卡

此驗證器驗證密碼中的數字總和為3的倍數、4的倍數或5的倍數。



37~38號卡

此驗證器驗證密碼中兩個特定顏色數字的總和為所示的數字(左圖範例為4)。



39~41號卡

此驗證器驗證密碼中特定顏色的數字小於、等於或大於所示數字(左圖範例為1)。



42號卡

此驗證器驗證密碼中特定顏色數字小於或大於其他數字。(例如：■ 數字大於其他數字。)



43~44號卡

此驗證器驗證密碼中，所示的特定顏色數字(左圖範例為▲)小於、等於或大於另一個特定顏色數字。



45~47號卡

此驗證器驗證密碼中有幾個所示的特定顏色數字(左圖範例為1或3)。



48號卡

此驗證器驗證密碼中特定顏色數字小於、等於或大於另一個特定顏色數字。(例如：■ 數字大於● 數字。)

單人及合作模式



挑戰機器！

前往turingmachine.info選擇一個你想解開的謎題。以自己或團隊形式試著在最少回合數內找到密碼，只能使用一張筆記紙。

當你推斷出密碼，按下機器按鈕。你會得知我們的人工智慧花費了多少回合跟進行幾次提問來找出正確密碼。你的提問次數必須等於或小於機器才算勝利。

注意！如同正常的遊戲，你每回合只能提問最多3次。

在社群媒體上標記#turingmachinegame來分享你的勝利。

讓步機制

如果有經驗的玩家跟新手玩家一起進行遊戲時，我們建議使用這個讓步機制。在第一回合(也只有第一回合)時，有經驗的玩家隨機在回答欄位填滿數個格子。這些格子代表玩家可以提問的次數(該玩家在第一回合能提問的次數因此減少)。

如果經驗差距不大，請填滿1個格子；如果差距較大請填滿2個格子。

舉例來說，以後者狀況而言，該玩家在第一回合只能提問一次，因為有2個格子已經被填滿！

出版：Christian Lemay
創意總監：Manuel Sanchez
平面設計／插畫：Sébastien Bizos
翻譯：Matthew Legault
中文翻譯／校稿：James Wu / Gazza.Liu
中文平面設計／LOGO設計：Wan.Teng



We finance the replanting of all trees used in the production of our games.