

TURING MACHINE

A game by Yoann Levet and Fabien Gidel

튜링머신

▶ 유튜브에서 튜링 머신
게임 설명 영상을 확인하세요.

영국의 수학자이자 암호 해독가인
Alan Turing은 컴퓨터의 출현에 가장 크게
기여한 인물입니다. 그는 2차 세계대전 당시
독일군의 암호를 해독하여 큰 공을 세웠습니다.
이제부터 여러분은 전기나 전자 장치 없이
작동하는 프로토타입 컴퓨터를 사용하여 비밀
코드를 찾아내야 합니다.

게임 목표

모든 검증 모듈의 테스트를 통과하는 **비밀 코드**를
가장 먼저 찾아내야 합니다.
코드는 다음과 같은 세 숫자로 이루어져 있습니다:



▲와 ■, 그리고 ●

각 검증 모듈은 1가지 기준에 대해서만
테스트합니다. 모든 검증기의 테스트를 통과하는단
하나의 코드를 찾아내세요! 모든 모듈의 테스트를
통과하는 단 하나의 코드를 찾아낼 수 있습니다.
설명서 8페이지에 **1인 게임**과 **협력 게임** 규칙이
설명되어 있습니다.

게임 준비

1인 게임 및 협력 게임
혼자서 또는 다른 플레이어와 협력하여 플레이하고 싶다면, 본 규칙서 마지막 페이지에서 1인 게임 및 협력 게임 규칙을 확인하세요.

1인 게임 및 협력 게임
혼자서 또는 다른 플레이어와 협력하여 플레이하고 싶다면, 본 규칙서 마지막 페이지에서 1인 게임 및 협력 게임 규칙을 확인하세요.

- 01** ☀️ 🍀 🍀 🍀

A 4 447

B 9 646

C 11 566

D 14 322

이 게임에서 검증기는 인공지능을 가진 '가상의 기계 장치'를 의미합니다. 플레이어가 아닙니다!

-
- 테두리에
호와

QUALITY IN SERVICE-ORIENTED BUSINESSES: A SYSTEMATIC REVIEW

문제

난이도 ☀️ / 운 🍀



A
검증기



4
검증기 카드



710 304 715 302
테스트 카드

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

튜링머신 웹사이트 사용법

본 설명서에는 20개의 문제만 포함되어 있고, 튜링 머신 웹사이트에 수백만 개의 문제가 더 준비되어 있습니다!



QR 코드를 스캔하거나
turingmachine.info에
접속하세요.

본 설명서의 규칙으로 플레이하려면
'클래식' 모드를 선택하세요.

'클래식' 모드 외에, 더 어려운 난이도를
원하는 플레이어들을 위한 2가지 추가 게임
모드가 준비되어 있습니다.

- **'익스트림' 모드:** 각 검증기마다 2장의
검증기 카드를 놓습니다(카드 2장에
있는 모든 기준 중, 단 1가지만 올바른
기준입니다).
- **'나이트메어' 모드:** 각 검증기가 어떤
검증기 카드에 대응되는지 모르는
상태로 게임을 시작합니다. 코드를
알아내기 위해서는 일단 각 검증기
카드가 어떤 검증기에 대응되는 지
알아내야 합니다.
기본 게임과는 다른 접근 방식으로 임시
코드를 만들어야 할 수도 있습니다!

정답

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

게임 진행

다른 많은 추론 게임과는 달리, 튜링 머신에서는 플레이어가 아닌 가상의 기계 장치에 질문합니다. 이 기계장치는 인공지능의 일종인 검증기 4~6개로 구성되어 있습니다. 각 검증기는 단 1가지 기준에 대해서만 테스트합니다. 검증기에 질문하는 것은, 당신이 만든 임시 코드가 해당 검증기의 테스트를 통과하는지 확인하는 과정을 의미합니다. 플레이어는 검증기의 테스트를 '통과' 하기 위해 무엇을 해야 하는지, 즉 해당 검증기가 어떤 기준으로 '통과'와 '실패'를 결정하는지 알아내야 합니다.

검증기 카드 설명



- 1 이 검증기가 테스트하는 기준에 대한 정보를 나타냅니다.
- 2 이 검증기의 검증 기준에 대한 정보를 문장으로 표현합니다.
- 3 이 검증기의 실제 검증 기준이 될 수 있는 기준들의 목록입니다. 플레이어는 이 목록 중에 어떤 것이 이 검증기의 실제 검증 기준인지 찾아내야 합니다.

고급 전략:

정답 코드를 찾아내는 데 필요하지 않은 검증기는 없습니다. 각 검증기는 다른 검증기에서 확인 가능한 정보를 중복으로 제공하지 않습니다. 게임을 여러 번 플레이하다 보면, 이런 내용을 통해 더욱 효율적으로 추론할 수 있다는 것을 알게 될 것입니다.

라운드 진행

한 게임은 여러 라운드에 걸쳐서 진행하며, 각 라운드는 모두 동일하게 진행합니다. 모든 플레이어는 각자 개별적으로, 그리고 동시에 각 단계를 진행합니다.

1. 임시 코드 만들기
2. 질문하기
3. 분석하기
4. 라운드 종료

1. 임시 코드 만들기

이번 라운드에 사용할 3자리의 임시 코드를 만듭니다. 각기 다른 색의 펀치 카드 3장(▲, ■, ●)을 겹쳐서 만듭니다. 드물지만 자신이 만들고 싶은 코드의 카드를 다른 플레이어들이 모두 사용하고 있을 수도 있습니다. 이때에는 다른 플레이어들이 이번 라운드의 테스트를 마치고 카드를 돌려놓을 때까지 잠시 기다립니다.

2. 질문하기

임시 코드를 사용하여, 서로 다른 검증기에 **최대 3번까지** 질문할 수 있습니다. (주의) 라운드 중에는 자신의 코드를 변경할 수 없습니다. 검증기의 테스트 카드를 자신의 임시 코드 뒤쪽에 겹쳐 놓습니다. 이때, 테스트카드 모서리의 기호(○ □ △)가 보이도록 테스트 카드의 방향을 잘 확인해야 합니다. 올바르게 테스트 카드를 겹쳤다면, 검증기는 당신의 임시 코드가 해당 검증기의 테스트를 통과했는지, 또는 실패했는지 알려줄 것입니다.

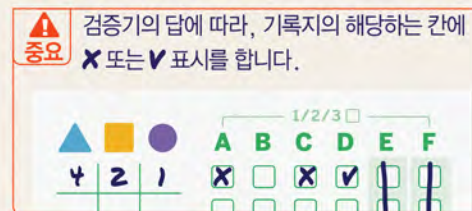
검증기의 답

3가지 색의 펀치 카드를 겹치면, 정확히 1개의 구멍만 남습니다. 테스트 카드를 자신의 임시 코드와 겹쳤을 때, 이 구멍을 통해 보이는 것이 해당 검증기의 테스트 결과입니다.



검증기가 **✓**라고 답했다면, 당신의 임시 코드는 해당 검증기의 테스트를 통과한 것입니다.

검증기가 **✗**라고 답했다면, 당신의 임시 코드는 해당 검증기의 테스트를 실패한 것입니다.



질문과 테스트 결과

3자리 숫자로 자신의 임시 코드를 만들면, 어떤 검증기에 질문할지 결정해야 합니다. 검증기에게 질문한다는 것은 당신의 임시 코드가 해당 검증기의 기준을 만족하는지, 즉, 당신의 임시 코드가 테스트를 통과했는지를 묻는 것을 의미합니다. 각 검증기가 테스트하는 기준은 "●는 짝수입니다"와 같이 단순합니다. 검증기가 테스트하는 기준은, 각 검증기 카드 아래쪽에 나열된 목록 중 단 하나입니다.

검증기가 알려주는 답이 당신에게 직접적으로 코드에 대한 정보를 알려주진 않습니다. 다만 해당 검증기가 검증하는 기준에 대한 정보를 알려줄 뿐입니다.

검증기 A의 기준이 "●는 3보다 크다."라고 가정해 보겠습니다. 다음은 각기 다른 임시 코드에 대한 테스트 결과의 예시입니다.



● 숫자가 3보다 큰 코드에 대해서만 ✓이 나왔습니다.

이 예시에서 다른 숫자(■, ▲)는 아무 의미가 없습니다. 이 검증기는 다른 숫자들에 대해서는 아무런 테스트를 수행하지 않습니다.

3. 분석하기

이번 라운드에 사용한 펀치 카드를 거치대에 돌려놓습니다. 그리고 나서 이번 라운드에 얻은 정보를 분석합니다. 자신의 생각을 기록지에 작성하여, 진짜 코드를 알아냈는지, 아니면 더 정보를 얻어야 하는지 확인합니다.

4. 라운드 종료

모든 플레이어들이 각자 질문을 마치고 분석까지 마쳤다면, 주먹을 쥐고 손을 앞으로 내밀니다. 하나, 둘, 셋을 외치는 동시에 엄지손가락을 위쪽 또는 아래쪽으로 향하게 합니다.

- 진짜 코드를 알아냈다고 생각한다면, 엄지손가락을 위쪽으로
- 아직 모르겠다면, 엄지손가락을 아래쪽으로 향하게 합니다.

엄지손가락을 위쪽으로 향하게 한 사람이 아무도 없다면, 다음 라운드를 시작합니다.

엄지손가락을 위쪽으로 향하게 한 사람이 1명 이상이라면, **정답 확인 및 게임 종료** 단계로 넘어갑니다.

정답 확인 및 게임 종료

진짜 코드를 찾아냈다고 생각하는 플레이어들은, 자신이 찾아낸 진짜 코드를 기록지에 기록합니다. 그리고 나서 1명씩 3페이지 하단에 있는 정답을 확인합니다(또는 웹사이트의 '정답 확인' 버튼을 클릭).

1명 이상의 플레이어가 진짜 코드를 찾아냈다면, **더 적은 수의 질문을 한 플레이어가 승리합니다.** 따라서 기록지에 어떤 질문을 했는지 항상 정확히 표시해야 합니다.

질문을 한 횟수도 같다면, 해당하는 플레이어들 모두가 함께 승리합니다. 펀치 카드로 자신이 찾아낸 코드를 조합하여, 모든 검증기의 테스트를 통과하는지 모두에게 보여주세요!

정답을 확인했으나 진짜 코드를 맞지 못한 플레이어는 게임에서 제외됩니다. 그리고 남은 플레이어들끼리 게임을 계속합니다. 1명만 남는다면, 해당 플레이어가 자동으로 승리합니다!

게임이 끝나면, 테스트 카드 뒷면에 표시해 두었던 ✓ 표시를 꼭 지우세요.

기록지 사용법

효과적으로 코드를 찾기 위한 기록지 사용법

- 1 이번 라운드에 해당하는 줄에, 이번 라운드에 사용할 임시 코드를 기록합니다.
- 2 확인한 검증기마다, 해당하는 열의 칸에 답을 체크합니다 (✓ 또는 ✕). 질문한 횟수를 기록하기 위해, 반드시 질문할 때마다 체크해야 합니다.
- 4 기록지의 아래쪽 부분에는 각 검증기에 대해 알아낸 정보를 모두 기록합니다.
- 5 검증기의 기준을 알아냈다면, 이 부분에 기록합니다.

게임 진행 예시

게임을 처음 플레이하는 플레이어들을 위한 예시입니다. 다음 4가지 검증기 카드가 있습니다.



첫 번째 라운드에는 다음과 같은 임시 코드를 만들었습니다. 이를 기록지에 기록합니다.



검증기 A는 다음 중 1가지 기준에 대해 검증합니다. 기준은 "■가 1이다" 또는 "■가 1보다 크다" 중 1가지입니다.

A 검증기에 질문합니다. A 검증기에 해당하는 테스트 카드를 가져와서 펀치 카드로 만든 임시 코드 뒤쪽에 겹칩니다. 구멍에 ☒ 표시가 보이므로, 임시 코드가 테스트를 통과했습니다! 임시 코드에 있는 ■의 숫자가 1보다 큰 3이므로, 따라서 A의 기준은 "■가 1보다 크다"라는 사실을 알아낼 수 있습니다.

이 결과가 ■가 3이라는 것을 의미하지는 않습니다! 검증기 A는 ■의 정확한 값은 알지 못하며, 그저 ■가 1보다 큰 숫자라는 사실만 알려줍니다. 따라서 임시 코드의 ■를 2나 5로 바꿔도 검증기 A는 ☒로 답할 것입니다.

확인한 답을 기록지에 기록합니다. 이 경우, 이번 라운드의 임시 코드 오른쪽의 A 열 칸에 ☒ 표시를 합니다.

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

테스트 카드를 뒷면이 보이게 돌려놓습니다. A 검증기의 기준이 무엇인지 알아냈기 때문에, 해당 검증기에 다시 질문할 필요는 없습니다. 다시 질문해도 새롭게 얻어낼 정보가 없기 때문입니다.

이번에는 D 검증기에 질문합니다. 이번 라운드 동안은 임시 코드를 바꿀 수 없으므로, A 검증기에 질문한 것과 같은 임시 코드를 사용해야 합니다.

D는 당신의 임시 코드에 있는 ▲, ■, ● 중 어떤 것이 가장 작은지를 검증합니다. 지금 당신의 코드에서는 ●가 가장 작고, 테스트에서는 ☒가 결과로 나왔습니다. 따라서 ▲나 ■가 가장 작은 숫자일 것입니다.

마지막으로 C 검증기에 질문합니다. C는 ▲가 ●보다 크거나, ●보다 작거나, 또는 ▲와 ●가 같은지를 검증합니다. C의 기준은 "▲가 ●보다 크다."는 아니므로 남은 2가지 기준, 즉 "▲와 ●가 같다" 또는, "▲가 ●보다 작다." 중 1가지입니다.

이제 이번 라운드에는 더 이상 질문을 할 수 없습니다.

▲	■	●	A	B	C	D	E	F	1/2/3
3	3	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9

알아둘 것 & 참고 사항

게임 진행 순서:

자신의 임시 코드를 만들고 검증기에 질문하는 것은 다른 플레이어와 동시에 진행합니다.

펀치 카드가 부족한 경우:

드문 경우지만, 나에게 필요한 펀치 카드를 모두 다른 플레이어들이 사용하고 있을 수 있습니다. 이럴 때는 다른 플레이어들이 이번 턴의 질문을 마칠 때까지 잠시 기다리세요.

테스트 카드는 정확한 위치에:

검증기에 질문을 마쳤다면, 즉시 사용한 테스트 카드를 올바른 검증기에 돌려놓으세요.

라운드 당 질문 횟수:

라운드마다 최대 3번까지 질문할 수 있습니다. 하지만 반드시 3번의 질문을 해야 하는 것은 아니며, 3번보다 적게 질문할 수도 있습니다.

한 라운드 동안에는 임시 코드 변경 불가:

반드시 기록지에 자신의 임시 코드를 작성하고, 질문에 대한 모든 답을 기록해야 합니다. 같은 라운드에 여러 플레이어가 정답을 맞힌 경우 총 질문한 횟수를 확인하여 승자를 결정합니다.

▲	■	●	A	B	C	D	E	F	1/2/3
3	3	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3

전략

정답 코드를 찾으려면 모든 검증기의 기준을 알아야 합니다. 불필요한 기준은 없습니다.

모든 기준을 만족하는 코드는 하나뿐입니다.

공개 정보와 비밀 정보

자신의 임시 코드 및 어떤 검증기에 질문하는지는 모두가 알 수 있습니다. 자신의 기록지는 공개하면 안 됩니다.

검증기 카드 설명

매번 게임이 시작할 때마다, 각 검증기 카드의 의미를 정확하게 확인하는 것이 좋습니다. 각 카드에 대한 설명과 주의할 점을 확인하여 실수를 방지하세요. 유사한 형태의 카드들은 묶음 지어 설명하겠습니다.



카드 1

이 검증기의 테스트를 통과하려면, ▲가 1보다 크지, 아니면 1인지 알아내야 합니다.

주의하세요! 당신의 임시 코드에 있는 ▲를 3으로 정하여 이 테스트를 통과했다라도, 이것이 ▲가 3이라는 것은 아닙니다. 그저 ▲가 1보다 큰 숫자라는 것을 의미합니다.



카드 2~4

이 카드들은 1번 카드와 비슷합니다. 다만 가능한 기준이 3가지로 늘었습니다. 2번 카드의 경우, ▲숫자는 표시된 숫자보다 크거나, 작거나, 같을 수 있습니다.

주의하세요! 당신의 임시 코드에 있는 ▲를 2로 정하여 이 테스트를 통과했다라도, 이것이 ▲가 2라는 것은 아닙니다. 그저 ▲가 3보다 작다는 것을 의미합니다.



카드 5~7

이 테스트를 통과하려면, ▲가 짝수(2 또는 4)인지, 아니면 홀수(1, 3, 5)인지 알아내야 합니다.



카드 8~10

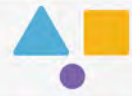
이 검증기는 임시 코드에 정확히 1이 몇 번 나타나는지에 대해 검증합니다. 예를 들어, 검증기의 기준이 1이 두 번 나타나는 것이라고 확인했다면, 정답 코드는 113, 151, 411 등이 될 수 있습니다.



카드 11~13

이 카드는 2~4번 카드와 비슷합니다. 하지만 임시 코드의 숫자 1개와 정해진 숫자를 비교하는 것이 아니라, 임시 코드의 숫자 2개를 서로 비교합니다. 예를 들어, ▲와 ■를 비교합니다.

주의하세요! ▲를 3, ■를 3으로 임시 코드를 만들어서 ✓가 나왔더라도, 두 숫자가 3이라는 것은 아닙니다. 그저 두 숫자가 같다는 것을 의미합니다.



카드 14~15

이 검증기는 어떤 숫자가 다른 모든 숫자들보다 작은지 검증합니다.



카드 16

이 검증기는 임시 코드에 짝수가 더 많은 지(예: 454), 아니면 홀수가 더 많은지(예: 341) 검증합니다.



카드 17

이 검증기는 임시 코드에 짝수가 정확히 몇 번 나타나는지(0번, 1번, 2번, 3번) 검증합니다.

기계가 고장난 것 같나요?

어려운 난이도의 검증기 카드(아래 설명에 ▲으로 표시)로 게임을 할 때, 기계가 잘못된 답을 알려주는 것 같다는 생각이 들 수 있습니다. 그런 생각이 든다면 아마도 당신은 "X 패러독스"의 함정에 빠진 것입니다. QR 코드를 스캔하여 X 패러독스가 무엇인지 확인하세요!



카드 18

이 검증기는 임시 코드에 있는 모든 숫자의 합이 짝수인지 홀수인지 검증합니다.



카드 19

이 카드는 2~4번 카드와 비슷합니다. 다만 코드의 숫자 1개가 아닌, ▲와 ■의 합을 6과 비교합니다. 합은 크거나, 작거나, 같을 수 있습니다.



카드 20

이 검증기는 코드에 반복되어 나타나는 숫자가 있는지, 있다면 몇 번 나타나는지 검증합니다. 반복되는 숫자가 없을 수도 있고(예: 125), 2번 나타날 수 있으며(예: 121), 3번 나타날 수도 있습니다(예: 222). 하지만 반복되는 숫자의 색깔이나, 정확히 어떤 숫자가 반복되는지는 알 수 없습니다.



카드 21

이 검증기는 같은 숫자가 정확히 2번 반복되는지(예: 313), 아니면 반복되는 숫자가 없거나 3번 반복되는지(예: 231 또는 333) 검증합니다. 하지만 반복되는 숫자의 색깔이나, 정확히 어떤 숫자가 반복되는지는 알 수 없습니다.



카드 22

이 검증기는 코드의 세 숫자가 오름차순인지, 내림차순인지, 아니면 둘 다 아닌지를 검증합니다. 예를 들어, 223은 오름차순도 내림차순도 아닙니다(두 숫자만 오름차순입니다).



카드 23

이 카드는 19번 카드와 비슷합니다. 다만 두 숫자의 합이 아니라, 모든 숫자의 합을 6과 비교합니다.



카드 24

이 검증기는 코드에 오름차순으로 연속되는 숫자가 2개인지(예: 312), 3개인지(예: 345), 아니면 오름차순으로 연속되는 숫자가 없는지(예: 132 1과 3이 오름차순이기는 하지만, 연속되지는 않습니다) 검증합니다.



카드 25

이 검증기는 코드에 오름차순이나 내림차순으로 연속되는 숫자가 2개인지(예: 312 또는 254), 3개인지(예: 345 또는 321), 아니면 오름차순이나 내림차순으로 연속되는 숫자가 없는지(예: 135 또는 531) 검증합니다. 하지만 실제로 오름차순인지 내림차순인지는 알 수 없습니다.



카드 26~27 ▲

이 검증기는 코드의 특정 숫자가 3보다 작은지(예: ■가 3보다 작다) 검증합니다.

주의하세요! 이 검증기의 기준이 '■가 3보다 작다' 이더라도, 다른 숫자도 3보다 작을 수도 있습니다. 이 검증기는 기준에 해당하는 숫자 외에는 검증하지 않습니다.

계속



카드 28~30 ▲

이 검증기는 코드의 특정 숫자가 1인지(예: ▲가 1이다) 검증합니다.

주의하세요! 다른 숫자도 1일 수 있습니다. 이 검증기는 기준에 해당하는 숫자 외에는 검증하지 않습니다.



카드 31~32 ▲

이 검증기는 코드의 특정 숫자가 1보다 큰지 검증합니다.

주의하세요! 다른 숫자도 1보다 클 수 있습니다. 이 검증기는 기준에 해당하는 숫자 외에는 검증하지 않습니다.



카드 33 ▲

이 검증기는 코드의 특정 숫자가 홀수인지 짝수인지(예: ▲가 짝수) 검증합니다.

주의하세요! 다른 숫자도 짝수(또는 홀수) 일 수 있습니다.



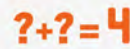
카드 34~35 ▲

이 검증기는 코드의 특정 숫자가, 코드의 다른 모든 숫자보다 작거나 같은지 검증합니다(예: ■ 보다 작은 숫자가 없다).



카드 36 ▲

이 검증기는 코드에 있는 모든 숫자의 합이 3의 배수인지, 4의 배수인지, 아니면 5의 배수인지 검증합니다.



카드 37~38 ▲

이 검증기는 코드의 특정 두 숫자의 합이 4인지 검증합니다.



카드 39~41 ▲

이 검증기는 코드의 특정 숫자가 정해진 숫자보다 큰지, 같은지, 아니면 작은지 검증합니다.



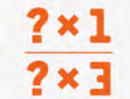
카드 42 ▲

이 검증기는 코드의 특정 숫자가 가장 큰지, 아니면 가장 작은지 검증합니다(예: ▲가 다른 숫자들보다 더 크다).



카드 43~44 ▲

이 검증기는 ▲가 코드의 다른 숫자보다 큰지, 같은지, 아니면 작은지 검증합니다.



카드 45~47 ▲

이 검증기는 코드에 있는 1의 개수나 3의 개수가 특정 숫자와 같은지 검증합니다.



카드 48 ▲

이 검증기는 코드의 특정 숫자가 코드의 다른 특정 숫자보다 큰지, 같은지, 아니면 작은지 검증합니다(예: ■ 는 ● 보다 크다).

1인 및 협력 모드



진짜 기계와 대결하세요!

turingmachine.info로 이동하여 해결하려는 문제를 선택합니다. 혼자 또는 팀이 하나의 기록지만 사용하여, 가능한 한 적은 수의 라운드(및 질문)로 문제를 해결하십시오.

코드를 찾으면 "기계를 이겼을까요?"를 클릭하세요.
인공 지능이 진짜 코드를 찾기 위해 몇 번의 라운드와 질문을 했는지 알게 될 것입니다. 승리하기 위해서는 기계와 같거나 더 적은 수의 라운드/질문을 통해 코드를 찾아내야 합니다.

주의하세요!

일반 게임과 마찬가지로 라운드당 최대 3개의 질문만 할 수 있습니다.

#turingmachinegame 해시태그와 함께 SNS에서 승리를 공유하세요.

핸디캡 시스템

숙련된 플레이어가 초심자와 함께 게임을 하는 경우, 핸디캡 시스템을 사용하여 균형을 맞추는 것을 권장합니다.
게임을 시작하기 전에, 숙련된 플레이어는 1라운드의 질문 칸 중 1칸 또는 2칸을 미리 칠해 놓습니다.
이렇게 칠해놓은 칸은, 플레이어가 이미 질문한 것으로 취급합니다.
따라서 해당 플레이어는 첫 번째 라운드에 더 적은 질문을 하게 됩니다.
플레이어 간 경험 차이가 크다면 2칸, 적다면 1칸을 칠합니다.
예를 들어, 2칸을 칠하고 시작하는 플레이어는 첫 번째 라운드에 질문을 1개만 할 수 있습니다!

발행인 Christian Lemay
크리에이티브 디렉터 Manuel Sanchez
그래픽 디자인/일러스트 Sébastien Bizos
번역 미드나잇정글



Midnight
JUNGLE

'튜링 머신' 한국어판은 Scorpion masqué와 Midnight Jungle과의 독점계약에 따라 출시되었습니다. 저작권자의 허가 없이 게임의 규칙, 구성물, 그림을 무단 복제, 전제하는 행위는 엄격히 금지합니다.