

Règles de Turing Machine

Comment jouer à Turing Machine

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Trouver le code secret à 3 chiffres avant les autres grâce à la logique pure.
- **Mécanique principale** : Déduction et élimination à l'aide de cartes-critères et de vérificateurs perforés.
- **Condition de victoire** : Être le premier à annoncer et valider le bon code lors d'une manche.

Imaginez un croisement entre le Mastermind et une énigme de polar scientifique, le tout sans maître du jeu puisque c'est une machine qui vérifie vos hypothèses. Bienvenue dans **Turing Machine**, un jeu de déduction pure où votre cerveau est votre meilleur allié. Posez votre café, on va décoder tout ça ensemble.

Le principe du jeu en deux minutes

Dans chaque partie, un **code secret** de 3 chiffres (un bleu, un jaune, un violet, chacun entre 1 et 5) a été généré. Vous ne le connaissez pas, et le jeu non plus d'ailleurs : il est défini par la combinaison des **cartes-critères** posées sur la table.

Votre mission ? Proposer des codes à la machine (qui est en réalité un système ingénieux de **cartes perforées**), analyser les réponses, et déduire le code gagnant avant tout le monde. Pas de hasard, pas de dés : uniquement de la logique.

Comprendre les critères

Chaque partie utilise entre 4 et 6 **cartes-critères**. Chaque critère est une question du genre « le

chiffre bleu est-il pair ? » ou « le chiffre jaune est-il supérieur à 3 ? ». Un seul chiffre par critère est la bonne réponse, et la combinaison de tous les critères ne désigne qu'un unique code possible.

Le rôle des vérificateurs

À côté de chaque critère se trouve une pile de **cartes-vérificateurs**. Elles sont perforées de façon à ne laisser passer que la bonne réponse à ce critère. C'est elles qui jouent le rôle d'arbitre impartial.

Mise en place d'une partie

Avant de démarrer, un peu de préparation. Rien de bien méchant, promis.

- Choisissez un **numéro de problème** dans le livret (du plus simple au plus corsé).
- Le livret vous indique quelles **cartes-critères** prendre et dans quel ordre les placer (lettres A, B, C, D...).
- Pour chaque critère, placez dessous la pile de **vérificateurs** correspondants (numéros indiqués).
- Chaque joueur prend une **feuille de notes** (le fameux « carnet d'enquête ») et un crayon.

Petite astuce de testeur : commencez par un problème noté facile pour prendre le pli. Même les joueurs aguerris en logique peuvent se faire surprendre sur les premiers essais.

Déroulement d'une manche

Bonne nouvelle : tout le monde joue en même temps. Chaque manche se déroule en plusieurs étapes bien rythmées.

Proposer un code

Chaque joueur, en secret sur sa feuille, écrit un **code hypothèse** à 3 chiffres (bleu, jaune, violet). Pas besoin que ce soit la bonne réponse, c'est au contraire une façon de tester vos hypothèses.

Interroger la machine

Une fois le code noté, le joueur choisit jusqu'à 3 **critères** à interroger. Pour chaque critère sélectionné, il prend la **carte-vérificateur** du dessus de la pile et la pose sur son code : si le petit rond vert apparaît dans la fenêtre, son code respecte le critère. Si c'est une croix rouge, il ne le respecte pas.

Attention, règle d'or : vous ne regardez JAMAIS les autres vérificateurs de la pile. Un seul suffit, celui du dessus.

Noter et déduire

Chaque joueur reporte les résultats sur sa feuille et tire des conclusions. Plus vous enchaînez les tests malins, plus vous resserrez l'étau autour du code secret. Petit conseil : notez absolument tout, même ce qui vous paraît évident. Un oubli, et vous repartez à zéro mentalement.

[IMAGE_MATERIEL]

Annoncer le code gagnant

Quand vous êtes certain de connaître le code, vous pouvez tenter votre chance au début d'une manche en annonçant « je propose ce code ». Vous testez alors votre code sur TOUS les critères. Si tous les critères affichent le petit rond vert, bravo : vous remportez la partie.

Si un seul critère affiche une croix rouge, c'est perdu pour vous : votre code est faux, vous êtes éliminé pour cette partie et vous regardez les autres jouer (ou vous préparez votre revanche).

Les points et la difficulté

Chaque problème du livret est noté avec un indice de difficulté. Si vous aimez tenir un score sur plusieurs parties, voici une base simple pour comptabiliser vos exploits.

Difficulté du problème	Points si victoire	Nombre de manches max conseillé
Facile (1 à 3 étoiles)	1 point	6 manches

Difficulté du problème	Points si victoire	Nombre de manches max conseillé
Standard (4 à 5 étoiles)	2 points	7 manches
Difficile (6 à 7 étoiles)	3 points	8 manches
Cauchemar (8+ étoiles)	5 points	Illimité

Nos conseils pour progresser

Ne testez pas 3 critères identiques à chaque manche, variez pour recouper l'information. Et surtout, essayez de proposer des codes qui apportent de nouvelles informations même en cas d'échec. Un test raté bien pensé vaut parfois un test réussi mal choisi.

[IMAGE_FIN]

Variantes et modes de jeu

Turing Machine propose plusieurs façons de jouer selon votre humeur et le nombre de joueurs autour de la table.

Le mode solo

Oui, on peut tout à fait y jouer seul, et c'est même redoutablement addictif. Vous essayez de résoudre le problème en un minimum de manches. Idéal pour s'entraîner avant d'affronter vos amis.

Le mode compétitif

Tout le monde cherche le même code en même temps, et le premier à l'annoncer correctement gagne. L'ambiance monte vite quand quelqu'un pose son crayon avec un sourire mystérieux... Si vous aimez ce genre d'ambiance cérébrale, jetez un œil aux [règles du Quarto](#) pour un autre défi logique, ou aux [règles de Splendor Duel](#) pour un affrontement à deux. Et pour changer complètement de registre après une partie bien intense, [Skull](#) remet du bluff et de la folie sur la table.

Les erreurs à éviter

Petit tour des pièges classiques des premières parties, histoire de ne pas y tomber bêtement.

- Oublier de remettre les **vérificateurs** utilisés sous la pile (ils doivent être conservés en main et replacés sous la pile correspondante à la fin de la manche).
- Interroger un critère sans que ça apporte d'info utile : chaque test compte, soyez stratégique.
- Proposer un code gagnant trop tôt « pour voir » : si vous vous trompez, vous êtes out pour la partie.
- Ne pas noter clairement ses déductions : la rigueur est votre meilleure amie ici.

Voilà, vous avez toutes les clés en main pour lancer votre première enquête logique. Prenez votre temps sur les premières manches, savourez le déclic quand les pièces s'emboîtent, et préparez-vous à devenir accro. Turing Machine, c'est un peu comme une grille de sudoku dopée à l'adrénaline. Bon décodage.