

KRİKART (KRİptolu KARTlar)

Kişi Sayısı: 2
Yaş grubu: 12 yaş ve üstü
Oyun Türü: Şifreleme

KRİKART oyununda, kırmızı (birinci oyuncu), ve mavi (ikinci oyuncu) şeklinde adlandırılan 2 oyuncu vardır.

Bu oyuncular, üzerlerinde kelimeler yazılı 16 adet karttan, rastgele olarak 4' er adet kart seçerler. Daha sonra, her oyuncu ayrı ayrı, {1,2,3,4,5,6} numaralarını içeren bir zarı ikişer kere atarak, kendi kartlarındaki tüm kelimeleri şifrelemede kullanacakları afin yöntemin (*affine encryption*) çarpım katsayısını (attıkları ilk sayı) ve toplama katsayısını (attıkları ikinci sayı) bulurlar.

*Not: Afin şifreleme ile ilgili detaylı bilgi ve şifreleme örnekleri **AKAT (Afin Kapama ile Tablolama, Ocak 2012)** oyunu dosyasında (sf. 1-4) sunulmuştur.*

Bu şekilde buldukları katsayılar ışığında, 4 kartının tümündeki toplam 16 kelimeyi, doğru şekilde ve en erken şifreleyen oyuncu oyunu kazanacaktır.

EV ÇOK SARP KALEM	SU YOK TANK KAĞIT	AY KAT TARH ÇİÇEK	EL RAF MART DAİRE	AS POT EŞYA YEŞİL	BU TAS KONU SİYAH
NE SİL MAVİ BEYAZ	Pİ KÜP SARI TANIK	VE YAZ KART SANIK	YA ARZ İMGE PARKE	İL BEN ALTI EMLAK	MA DAR YEDİ ÇİMEN
DE KOÇ FUAR SINAV	HA SAT DERS TÜFEK	İN BOR SİMA ALTIN	EN ODA ÇAKI ÖNERİ		

Kartlar kümesi (toplam 16 adet kart)

Oyunun başındaki kart seçimi esnasında, hiçbir kartın önyüzü görünmez haldeyken, önce ilk oyuncu bir kart seçer, sonra ikinci oyuncu kalan kartlardan ilk kartını seçer. Kalan

kartlardan, ilk oyuncu ikinci kartını seçer, ve bu şekilde iki oyuncunun da 4' er kart seçimi tamamlanır.

Tüm kelimelerini şifrelemeyi tamamladığını en önce iddia eden (bu iddia ile oyun durur) oyuncunun (ör. kırmızı) sonuçlarını, diğer oyuncu (ör. mavi) kontrol eder:

- (i) eğer, gerçekten kırmızı oyuncunun tüm kelimeleri doğru bir şekilde şifrelenmişse, oyunu kırmızı oyuncu kazanır,
- (ii) eğer, kırmızı oyuncunun kartlarındaki 1 harf dahi hatalı olarak şifrelenmişse, mavi oyuncu (oyun durduğunda kendi kartlarındaki kaç kelimeyi doğru şifrelediğine bakılmaksızın) oyunu kazanır.