

Od kilku lat gry miejskie zyskują coraz większą popularność. Przestrzeń miasta staje się planszą do gry, po której poruszają się rywalizujące ze sobą zespoły graczy.

LAMACZE SZYFRÓW to wyjątkowa gra miejska – zakłada bowiem także samodzielną rozgrywkę. W myśl zasady „zwiadaj, grając – graj, zwiadając”, uczestnicy ruszają w teren, by rozwikłać postawione przed nimi zagadki. Bawić się można indywidualnie lub zespołowo. Zwycięzcy rejestrują się w Internecie i wygrywają nagrody.

Niewątpliwym walorem zabawy jest umieszczenie fabuły w realiach historycznych, przez co ukazuje ona Poznań niejako w dwóch odsłonach – miasto współczesne i dawne.

W 1929 roku w Poznaniu miało miejsce historyczne wydarzenie. Polski wywiad wojskowy zorganizował dla studentów matematyki Uniwersytetu Poznańskiego kurs kryptologii. Trzy lata później trójka uczestników tego kursu dokonała rzeczy niemożliwej – złamała kod niemieckiej maszyny szyfrującej Enigma.

Wydarzenie to nie tylko wpłynęło na losy II wojny światowej, pomagając w zwycięstwie aliantów, ale też było kamieniem milowym w historii kryptoanalizy, która odtąd stała się sztuką ściśle powiązaną z matematyką.

Wydarzenia, o których mowa, toczyły się w scenarii ulicy Święty Marcin – kurs odbywał się w zamku cesarskim mieszczącym wówczas Wydział Matematyki UP. Przed gmachem stoi dziś pomnik kryptologów. Filia Biura Szyfrów, gdzie matematycy pracowali po ukończeniu kursu, mieściła się również na rogu ulic Kościuszki i Św. Marcin – w nieistniejącym dziś gmachu komendy miasta.

Jesteś agentem Dwójki – polskiego wywiadu wojskowego. Twój przełożeni powierzają Ci niezwykle ważne zadanie. Jest rok 1929 i w Poznaniu lada chwila ma ruszyć kurs kryptologii dla młodych matematyków. Tymczasem polski szpieg działający w sztabie wroga zaraportował, że wywiad przeciwnika zaczął interesować się planowanym szkoleniem. Najwyraźniej ktoś donosi. Nasłuch radiowy przechwylił zaszyfrowaną depeczę nadaną z Berlina do Poznania. Złamanie jej da szansę na zdemaskowanie zdrajcy. **Szczegóły zdradzi Ci agent w białym kapeluszu. Do dzieła!**



Nasłuch radiowy. Depesza 485/1929

L V R F L P J B S O P F B I L W Q L R L S B L Z W Y
H I O G M L P Z O W Z L L M P Z Y H I B S A O Z I W B J F M
P Z Y K F O Q I F Q S O W Y S Y M L W B K Y A E Q S T V O
K S L W T W B Z B G K B L D L K B P O Q

Aby złamać depeczę, musisz dowiedzieć się, w jaki sposób zamieniono litery alfabetu jawnego, tworząc alfabet szyfrowy. Na szczęście, działając, możesz połączyć dobre rady analityka, wskazówki zaprzyjaźnionych agentów państw sojuszniczych, a także materiały operacyjne. **POWODZENIA!**



Hello, alianci, nasz agent dostarczył niniejszy plan centrum Poznania i fotografie. Ze względów bezpieczeństwa napisał tylko te dziwne litery, ale wiemy, że są one wskazówką dotyczącą niemieckiego szyfru. Czerwony atrament na mapie oznacza znaki szyfrogramu, a niebieski na fotografiach – właściwe. Tylko jak je połączyć? Poznacie te miejsca?



CZYM
JEST GRA?

NIEMCO
HISTORII

FABUŁA

Nasłuch radiowy. Depesza 546/1929

2/1 - 4/1, 3/4, 5/1, 5/24, 4/6, 2/12, 2/6, 2/9 - 4/7, 5/11 - 5/19, 3/6, 2/7, 2/4, 6/13
2/12, 5/3, 2/3, 2/8, 3/5, 4/24, 6/3 - 2/10, 4/5, 6/2, 4/8 - 4/6, 3/3, 5/6, 2/10.

Na podstawie swoich analiz mogę powiedzieć, że to depesza typowa dla wywiadu włoskiego. Rodzaj szyfru Ottendorfa oparty prawdopodobnie na nieznannej tablicy pamiątkowej, na której numerowany jest każdy wers i każdy znak w wersie. Zlokalizowanie jej pozwoliłoby na złamanie depeszy. Bieżąca obserwacja włoskiego przedsiębiorcy Uberto Noviniego daje szansę na jej odnalezienie. Materiały w załączniku.

Załącznik nr 1



Imię: Uberto
Nazwisko: Novini
Narodowość: włoska
Status: podejrzany

Meldunek: Obiekt wyszedł z lokalu przy ulicy św. Marcin u wylotu Piekar. Rozejrzał się spokojnie w każdym z kierunków, który mógł wybrać, a następnie podszedł do nieodległej kamienicy, gdzie nad jednym z okien na wysokości drugiego piętra widnieje liczba 1900, a nad nią oko opatrznosci.

Przejrzał się uważnie wszystkim oknom, a następnie ruszył dalej. Po chwili skręcił w pierwszą ulicę w lewo, którą szedł aż do pierwszego skrzyżowania. Tam znowu skręcił w lewo i szedł tak długo, aż zobaczył - jeden nad drugim - dwa płytkie balkony z kamienną, ażurową balustradą. Kiedy znalazł się pod nimi, skręcił w prawo - patrząc z perspektywy osoby stojącej na balkonie.

Nie zaszedł daleko, bo znowu skręcił w prawo i nie zmieniając chodnika, minął jedno skrzyżowanie. Gdy doszedł do kolejnego, rozejrzał się uważnie. Najwyraźniej nie zauważył, że jest śledzony, bo wyjął notatnik i przyglądając się pokazanej tablicy wiszącej na rogu budynku, zaczął notować, wyraźnie odliczając coś od znaków u samej góry tablicy.

Hello, alianci:

I. ul. A. Fredry 10
F. ul. K. Kantaka 1
K. ul. Ratajczaka 18
L. ul. Ratajczaka 38
M. ul. Św. Marcin 38
R. ul. Św. Marcin 39
S. ul. Św. Marcin 45
W. ul. Św. Marcin 69
Z. ul. Św. Marcin 90

T. Brodacz w hetmie
I. Dwie damy podtrzymujące nadproże
B. 19PU05
O. Ryczący lew
P. Sowa nad oknem
N. Mandolina i klarnet
W. Okręt płynący ku zachodowi
L. Prawa dłoń na kraciastym kartuszu
Z. Ptactwo domowe po lewej i prawej

Regards,
RB

Salut, przyjaciele - niewiele wiemy. Może dwie rzeczy. Nasze doświadczenie wskazuje, że niemieckie depesze kończą się imieniem autora depeszy.

Dostaliśmy też wskazówkę od Brytyjczyków. Była zaszyfrowana (oni piekielnie boją się dekonspiracji). Niestety chyba za bardzo, bo dotąd jej nie odczytaliśmy. Wspominali coś o kolorach liter, ale nie wiemy, o co chodzi.

Wskazówki finałowe

- Po prawej możesz zapisać znaczenie kolejnych liter alfabetu. Jeśli poznasz wszystkie litery i ułożysz je kolejno, wystarczy rzut oka, by się domyślić, jakiego słowa klucza użył szyfrant.
- Pamiętaj, że nie musisz poznać wszystkich liter. Wszak jako agent znasz tajniki łamania szyfrów i wiesz, że np. łatwo zgadnąć, iż pomiędzy literami N oraz E może być miejsce na literę I.
- Gdy złamiesz depeszę, spróbuj odtworzyć klucz, jaki posłużył do utworzenia alfabetu szyfrowego. Podaj go na stronie www.gryturystyczne.pl. Jeśli odpowiesz poprawnie, będziesz mógł pobrać imienny certyfikat ukończenia gry oraz weźmiesz udział w losowaniu nagród.

czerwone litery

↓
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



KAMACZE SZYFRÓW

Gra turystyczna



dosłarczył
fotografie. Z
pisał tylko te
na wakacjach

POZnań*
*Miasto know-how



10+
WIEK GRACZA

120'
ŚREDNI CZAS