Czym jest gra

Zapraszamy do zmierzenia się z kryptologiczną grą turystyczną. Jest to specjalna odmiana gry miejskiej, która umożliwia zabawę bez ograniczeń czasowych. Twoim zadaniem jest złamanie tajnego szyfrogramu. By odkryć ukryte znaczenia liter, musisz odwiedzić miejsca wskazane na planie oraz rozwiązać zagadki przedstawione na karcie gry. Po odczytaniu szyfrogramu możesz sprawdzić poprawność uzyskanego hasła i dopisać się do listy zwycięzców.

Nieco historii

Wszystko zaczęło się w Sosnowcu, gdzie w 1924 roku powstał Komitet Szkolenia Młodzieży w Radjotechnice, którego współzałożycielem był miejscowy adwokat Józef Eugeniusz Heftman. Jego zainteresowania podzielał syn Tadeusz – uczeń Państwowego Gimnazjum im. Staszica. Tą samą pasją zarażeni byli szkolny kolega Tadka – Ludomir Danilewicz i jego starszy brat – Leonard. Wszyscy trzej z zapałem konstruowali odbiorniki i nadajniki radiowe. Łączyły ich również dalsze plany – każdy z nich zdecydował się na podjęcie studiów na Wydziale Elektrycznym Politechniki Warszawskiej. Już w 1928 roku młodzi „radjofile" – jak wówczas nazywano radioamatorów – współtworzyli zespół ówczesnego technologicznego start-upu – Wytwórni Radiotechnicznej AVA, której współzałożycielami byli m.in. bracia Danilewiczowie, a głównym konstruktorem został Heftman. AVA opracowywała nowoczesne rozwiązania dla polskiego radiowywiadu wojskowego. To tutaj powstały m.in. polskie analogi Enigmy i inne urządzenia wspierające łamanie tej słynnej niemieckiej maszyny szyfrującej – cyklometr i bomba Rejewskiego. Był to efekt realizacji nowatorskiej idei zakładającej, że aby skutecznie łamać szyfr maszynowy, należy również użyć maszyny. W ten sposób trójka radiofilów z Sosnowca zapisała się w dziejach wielkiego sukcesu polskiego wywiadu – pokonania Enigmy.

Jak grać

Przed Tobą niezwykły spacer po Sosnowcu, dzięki któremu złamiesz zaszyfrowaną wiadomość. Twoim przewodnikiem będzie trzech tutejszych radiofilów. W dowolnej kolejności odwiedź miejsca wskazane na planie i rozwiąż zagadki. Każda z nich pozwoli Ci poznać ukryte znaczenia kolejnych liter. Podejmij wyzwanie i sprawdź, ile zaszyfrowanych liter musisz odkryć, by odczytać wiadomość! Im mniej znaków będziesz potrzebować, tym większą masz kryptologiczną intuicję! Uzyskane hasło możesz wpisać na stronie **www.gryturystyczne.pl**, by znaleźć się na liście zwycięzców i dowiedzieć się więcej o treści odtajnionej przez Ciebie wiadomości.

TAJNY SZYFROGRAM

QT PTJT MTPFT QT PTJT

VXKTITYZYT ELZDCGIDVLPZ

QCK PTJ CKQSYFTYJ

ul. Żeromskiego 3
Dawne Gimnacjum im. Staszica. Uczyli się tu Tadeusz Heftman i Leonard Danilewicz.

Stefana Żeromskiego

Q T J

ul. Żeromskiego 2
Pałac Dietla. Ufundował on szkołę realną – późniejsze Gimnazjum im. Staszica.

S Z

ul. Zamkowa 2
Zamek Sielecki – najstarsza budowla w Sosnowcu

Zamkowa

V C L

ul. Ordonówny 23-31
Dawne Koszary im. Traugutta – siedziba Komitetu Szkolenia Młodzieży w Radjotechnice

Hanki Ordonówny

G

ul. 3 Maja 16
Dworzec PKP
Stąd bohaterowie gry wyjechali do Warszawy.

F

3 Maja

ul. Kościelna 1
Kościół parafialny rodzinnej parafii Tadeusza Heftmana

Y X P

Kościelna

pl. Ćwierka
Dawniej ul. Piłsudskiego. Stała tu kamienica, w której mieszkał Tadeusz Heftman.

I

Nieistniejąca dziś kamienica przy ul. Piłsudskiego 13, w której mieszkał Tadeusz Heftman.

Witaj w Sosnowcu!

Zapraszam Cię na spacer po mieście, w którym się urodziłem i spędziłem młodość. Chciałbym pokazać Ci miejsca związane z tym niezwykłym czasem, kiedy rozwijały się moje zainteresowania konstruktorskie dotyczące budowy odbiorników i nadajników radiowych. Część z nich nie jest już taka sama jak na początku XX wieku. Nie przeszkodziło mi to jednak w pozostawieniu Tobie zaszyfrowanej wiadomości. Jej treść poznasz, odwiedzając wskazane na planie miejsca. Skorzystaj z podpowiedzi, które pozostawili moi szkolni koledzy – Ludomir i Leonard.

Powodzenia!

PORÓWNAJ

M

O

S

B

JAK GRAĆ

Odwiedź w dowolnej kolejności miejsca zaznaczone na planie i rozwiązuj zagadki zgodnie z oznaczeniami, aby dowiedzieć się, jakie litery należy podstawić w miejsce liter szyfrogramu.

Litery szyfrogramu widoczne na ikonach na planie należy zastąpić tymi, którymi są oznaczone odpowiadające poszczególnym miejscom wskazówki lub fotografie na odwrocie.

Zdobywaj kolejne litery. Działaj jak kryptolog. Staraj się domyślić, jakie są brakujące litery hasła (nie musisz dotrzeć wszędzie – rozwiązując wszystkie zagadki, nie poznasz wszystkich liter).

Leonard Danilewicz (1910–1960)

Ludomir Danilewicz (1905–1971)

ZASTANÓW SIĘ

Kiedy staniesz w punkcie oznaczonym ikoną kartki, zastanów się, który z opisów po prawej stronie pasuje do tego miejsca.

PORÓWNAJ

W miejscach oznaczonych ikoną obrazka znajdź obiekty widoczne na archiwalnych fotografiach.

ROZEJRZYJ SIĘ

W miejscach oznaczonych ikoną aparatu fotograficznego szukaj elementów przedstawionych na fotografiach po prawej.

ZASTANÓW SIĘ

K – Twoją uwagę zwraca kilka charakterystycznych, niewysokich budynków z dwuspadowym dachem wzniesionych z czerwonej cegły.

J – Na elewacji tego gmachu, bezpośrednio pod zegarem, dostrzeżesz liczbę 1859.

L – To wyjątkowe miejsce – gdy wyjdziesz spod ziemi i spojrzysz lekko w prawo, napotkasz sadzawkę.

A – Na szczycie tego gmachu bez trudu zauważysz trzy łuki oraz sześć okręgów.

C – Ze zdumieniem dostrzeżesz, że przy narożnym oknie pierwszego piętra zakwitły słoneczniki.

E – W szczycie budynku, pomiędzy dwoma okrągłymi okienkami, widnieje jedno większe – owalne.

Y – Przechodząc przez bramę, spostrzeżesz, że jej wrota są ponad trzykrotnie wyższe niż krata sąsiadującego z nią płotu.

ROZEJRZYJ SIĘ

F

U

T

G

T

Z

W

S

L

gryturystyczne.pl

Gra turystyczna

SOSNOWIEC – ODBIÓR!

AUTOR: Artur Żyto OPRACOWANIE GRAFICZNE: Damian Dankowski
KOREKTA: Cała Jaskrawość KARTOGRAFIA: OpenStreetMap

Województwo Śląskie
Sosnowiec
Sfinansowano ze środków województwa śląskiego i miasta Sosnowiec

12+ WIEK GRACZA

2h ŚREDNI CZAS