



Kryptologiczna gra turystyczna to specjalna odmiana gry miejskiej w formie karty, która umożliwi zabawę w dowolnym czasie. Celem graczy jest złamanie szyfrogramu i odczytanie sekretnej hasła. By odkryć ukryte znaczenia liter, należy odwiedzić miejsca wskazane na planie oraz rozwiązać zagadki przedstawione na karcie gry.

Co może kryć się w niewielkim mieście, które powstało zaledwie kilkadziesiąt lat temu z połączenia trzech wsi? Przekonajcie się sami! Mimo że Luboń jest jednym z najmłodszych miast w Wielkopolsce, to najstarsze ślady osadnictwa w tym miejscu pochodzą z epoki brązu, a we wczesnym średniowieczu powstało tutaj kilka osad. Dopiero dynamiczny rozwój podpoznańskich wsi: Lubonia, Żabikowa i Lasku oraz powstanie na początku XX wieku trzech nowoczesnych fabryk zdecydowały o przekształceniu ich w 1954 roku w miasto.

Jedna ze szkół na terenie miasta nosi wyjątkowe imię – Kryptologów Poznańskich. Przypomina ono o tym, że to w pobliskim Poznaniu rozpoczęła się historia złamania maszyny szyfrującej Enigma. To tu bowiem w 1929 roku odbył się kurs szyfrów dla studentów matematyki, którego jednym z organizatorów był Antoni Palluth. Trzech z jego uczestników (a dzisiejszych patronów szkoły): Marian Rejewski, Jerzy Różycki i Henryk Zygalski, stworzyło później zespół, który złamał tajemnicę Enigmy. Przyczyniło się to do szybszego zakończenia II wojny światowej.

Uczniowie szkoły w ramach realizacji projektu budżetu obywatelskiego miasta Lubonia wzięli udział w warsztatach tworzenia gier turystycznych, których efektem jest niniejsza kryptologiczna gra turystyczna. Podążając wyznaczoną przez nich trasą, rozwiązujcie zagadki, odszyfrowujcie i przekonajcie się, że Luboń da się lubić!

Twoim zadaniem jest odgadnięcie sekretnej hasła gry, ukrytego w widocznym obok szyfrogramie, zapisanym za pomocą szyfru monoalfabetycznego, w którym w miejsce jednej litery podstawiany jest zawsze taki sam znak.

W tym celu odwiedź w dowolnej kolejności miejsca wskazane na planie i rozwiąż zagadki. Każda z nich pozwoli Ci poznać ukryte znaczenie jednej z 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. Dzięki temu znajdziesz się na liście zwycięzców i dowiesz się więcej o treści odtajnionej przez Ciebie wiadomości.

TAJNY SZYFROGRAM

07 86 53 20 17 04 53 91 20 26 34 17 47

53 26 66 26 78 47 13

25 04 56 53 91 95 86 66 17 13 11

53 17 34 10 32 17 56 70 04

JAK ZŁAMAĆ SZYFR

W każdym punkcie oznaczonym na planie odkryjesz literę odpowiadającą jednej z dwucyfrowych liczb z szyfrogramu. Rozwiąż zadanie, które pomoże Ci się dowiedzieć, jaką literę należy wpisać pod którąś z par cyfr.

Nie musisz dotrzeć wszędzie, bo nawet rozwiązując wszystkie zagadki, nie poznasz wszystkich liter hasła. Działaj więc jak kryptolog – staraj się domyślić brakujących znaków.

Witaj w Luboniu!
Niedaleko stąd, w Poznaniu, prowadziłem zajęcia kursu szyfrów, w którym brali udział przyszli pogromcy szyfru Enigmy. Dziś zapraszam i Ciebie do zmagania z tajnymi wiadomościami. Zapoznaj się z umieszczonymi na odwrocie wskazówkami moich kolegów kryptologów, a na pewno złamiesz tajny szyfr i odczytasz sekretną wiadomość.
POWODZENIA!

miasto LUBOŃ

ul. Powstańców Wielkopolskich 19
Tablice pamiątkowe przy białym krzyżu

ul. Władysława Jagiełły 11
Kościół św. Jana Bosko

ul. Dworcowa 1
Budynek straży miejskiej

ul. Ratajskiego 1
Na wysokości 1. piętra

ul. Armii Poznań 49
Od strony ulicy patrz w górę

ul. Romana Maya
Przebieg zabytkowego mostu

ul. Armii Poznań 64
Naprzeciw przedsiębiorstwa

ul. Strumykowa 15
Szkalaj przy drzwiach

ul. J.H. Dąbrowskiego 24
Tablica pamiątkowa przy głównym wejściu do szkoły

ul. J.H. Dąbrowskiego

G. Narutowicza

Strumykowa

3 Maja

Nad Wartą

Spadzista

Warta

Żeglarska

Jachtowa

Kajakowa

C. Ratajskiego

Park Siewcy
Pomnik w centrum parku

Teren spacerowy nad Wartą
Spójrz na drugi brzeg

Skwer przy ul. Armii Poznań
Zwróć uwagę na pomnik ofiar wypadku

Antoni Palluth
1900-1944

Odszyfruj!

Dzięki tablicy pamiątkowej odszyfrujesz czwarte słowo hasła gry. Jest ono ukryte w poniższym ciągu cyfr. To niemożliwy do złamania szyfr książkowy. Kiedy jednak odkryjesz, że tablica jest kluczem, odczytasz go z łatwością. Pary liczb oznaczają kolejne linie tablicy i litery w tych liniach.

5/2, 1/3, 6/12, 12/5, 6/5, 10/3

Dla ułatwienia wpisz wynik pod tajną depeszę.

Juliusz Cezar szyfrował, przesuwając litery wiadomości zawsze o tę samą odległość w alfabecie. Odszyfruj poniższą wiadomość, a dowiesz się, pod jaką liczbą wpisać literę R. Przesuwaj się zawsze o tyle samo liter w lewo. Ile? Nad Wartą dostrzeżesz białą tablicę z trzema dużymi cyframi. Środkowa cyfra podpowie Ci wartość przesunięcia.

X N J I J R

Przykład:
Przesunięcie od litery S o ustaloną liczbę.

... J K L M N O P Q R S ...
9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Pomocniczy alfabet znajdziesz na odwrocie tej karty.

Ta zagadka to nie szyfr ani kod, tylko steganografia, czyli tajnopis. Gdy z poniższych liter wykreślisz te, które występują w pierwszym słowie piątej linii tekstu na napotkanym w tym miejscu pomniku, dowiesz się, pod jaką liczbą wpisać T.

R Y A D C R Z I P A E S P C I Ę A Y R Ć

Część liter występujących w szyfrogramie poznasz w miejscach oznaczonych na planie ikonką przedstawiającą rotor Enigmy. Wystarczy odszyfrować wskazówkę nawiązującą do zagadnień, które z pewnością poznaliśmy na początku kursu szyfrów.

Henryk Zygałski
1908-1978

Za pomocą fotozagadek podpowiemy Ci kilka liter w hasle. W miejscach oznaczonych na planie ikonką aparatu fotograficznego szukaj elementów przedstawionych poniżej. Dopasuj detale do miejsca. Pod liczbą w szyfrogramie, którą oznaczyliśmy to miejsce na planie, zapisz przypisaną jej literę.

Marian Rejewski
1905-1980

Rozejrzyj się!



Rozwiązując poniższe zagadki, odkryjesz trzy litery. Dopasuj zagadki do trzech miejsc oznaczonych na planie Lubonia ikonką karteczki. Po dopasowaniu wykonaj zadanie, a następnie zapisz uzyskaną literę pod liczbą w szyfrogramie, którą oznaczyliśmy to miejsce na planie.

Jerzy Różycki
1909-1942

Zastanów się!

Gdy znajdziesz tablicę, na której wspomniano powstanie wielkopolskie, przyjrzyj się jej uważnie. Zobaczysz na niej wiele emblematów, m.in. Wielkopolski Krzyż Powstańczy. Policz, ile sztuk broni białej (mieczy) znajduje się na wszystkich odznakach. Wynik wskaże Ci literę alfabetu, którą masz przepisać pod odpowiednią liczbą depeszy. Pomocniczy alfabet znajdziesz na odwrocie tej karty.

Gdy dotrzesz do obiektu inżynierskiego, szukaj tablicy informującej o jego historii. Dzięki niej dowiesz się, w jakiej miejscowości wykonano elementy budowli. Wpisz literę poprzedzającą nazwę miejscowości pod odpowiednią liczbą w wiadomości.

Gdy dotrzesz do kościoła, który przedstawia dawna fotografia (patrz wyżej), odszukaj przy jednej z jego bocznych ścian niewielki głaz i płytę poświęconą osobie zastrzelonej przez komunistę. Druga litera napisu na płycie powinna zastąpić w szyfrogramie liczbę oznaczającą to miejsce na planie.