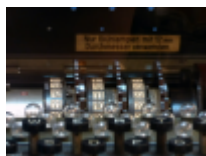


# Codebreakers - Międzynarodowa Gra Kryptologiczna



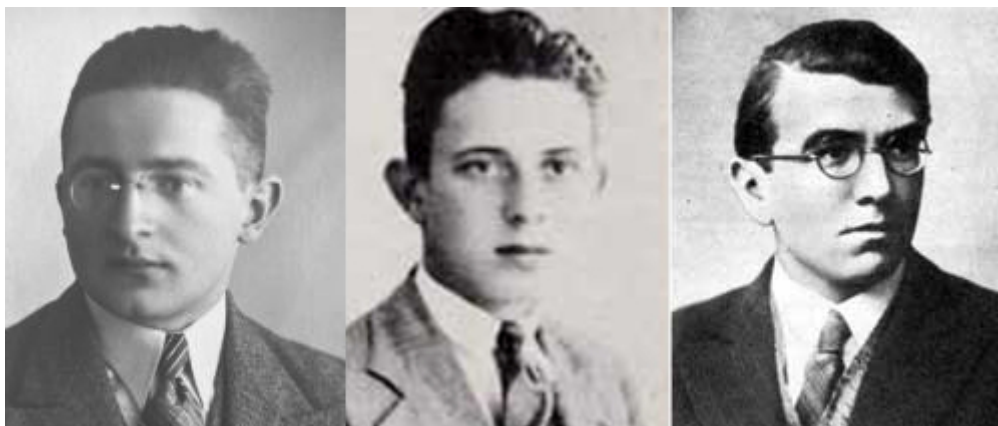
Zbierz zespół i spróbuj sił jako łamacz szyfrów!

## Enigma

Wykorzystywana początkowo do celów komercyjnych, z czasem została wprowadzona do użytku w armiach kilku krajów. Pierwsza wojna światowa dowiodła, że tradycyjne, ręczne metody szyfrowania stały się niepraktyczne. W przeciwieństwie do popełniającego błędy człowieka maszyna gwarantowała szybkość, bezbłądność i bezpieczeństwo procesu szyfrowania depesz. Generująca niewyobrażalną liczbę kombinacji maszyna Scherbiusa przewyższała wszystko, z czym do tej pory zetknęli się kryptolodzy.

W styczniu 1929 r. na Wydziale Matematyki Uniwersytetu Poznańskiego, który mieścił się w byłym zamku cesarza Niemiec, zorganizowano kurs kryptologii dla najzdolniejszych studentów. Wybór padł na Poznań, bo tutaj niemal każdy dorosły biegle mówił po niemiecku. Zajęcia odbywały się w tajemnicy w poznańskiej Cytadeli. Z ponad 20 żaków wyłoniono trójkę najbardziej obiecujących: urodzonego w Bydgoszczy Mariana Rejewskiego, poznaniaka Henryka Zygalskiego oraz pochodzącego z Kresów Jerzego Różyckiego. W końcu 1930 r. utworzyli oni ambitny, zgrany zespół pracujący dla Biura Szyfrów Wojska Polskiego.

Kolejne lata pracy Rejewskiego, Różyckiego i Zygalskiego zaowocowały budową wiernej kopii Enigmy i urządzeń przyspieszających dekryptaż. Jednocześnie regularnie łamali niemieckie depesze. Wrzesień 1939 wymusił emigrację polskich kryptologów do Francji, gdzie kontynuowali swą pracę.



Marian Rejewski, Jerzy Różycki, Henryk Zygalski. Źródło zdjęcie: domena publiczna

## Gra Codebreakers

Były to zamierzchłe czasy. Teraz grupy wcielić się mogą w rolę kryptologów i wziąć udział w międzynarodowej grze na temat Enigmy - **Codebreakers**. Gra polega na odkrywaniu kolejnych mini wykładów na temat sztuki odkodowywania. Zespół, który jako pierwszy ustawi rotory Enigmy w Panelu Zespołu w napis Enigma zwycięży i otrzyma główną nagrodę. Zespoły powinny liczyć 3 osoby. Nie ma limitów wiekowych.

Rozgrywka podzielona jest na trzy poziomy trudności: **Trial**, który dostępny jest 24/7 i jako jedyny pozwala na rozgrywkę jednoosobową. Kolejny etap, **Basic**, rozpoczyna się 21.10.2019, a rejestracja już trwa. Najtrudniejszy z poziomów, **Adventure**, startuje 11.11.2019. Na niego rejestracja również się rozpoczęła.

Aby wziąć udział w grze, trzeba zarejestrować się na stronie projektu, a następnie zarejestrować swój zespół. Gra dostępna jest aż w czterech językach: polskim, angielskim, niemieckim i hiszpańskim. Uwaga! **Zadania podawane są w języku angielskim.**

[ZAREJESTRUJ ZESPÓŁ](#)

szczegóły:

[www.thecodebreakers.org](http://www.thecodebreakers.org)

[Facebook.com/thecodebreakers.org](https://Facebook.com/thecodebreakers.org)