

Enigma

Hanka a Táňa

1 Původní historické okolnosti

Enigma byl přenosný šifrovací stroj (mechanismus), používaný k šifrování a dešifrování tajných údajů. Využíval se od počátku dvacátých let dvacátého století, nejdříve pro šifrování civilních zpráv, později ji začaly používat i armády a vlády některých zemí, například Německo ve druhé světové válce.

Šifru již začátkem 30. let prolomili polští kryptoanalytici. Po obsazení Polska Německem navázali na jejich práci kryptoanalytici britští, pod vedením profesora Alana Turinga, kteří po celou dobu druhé světové války úspěšně četli tajné depeše nepřítele bez pomoci Enigmy. Pro mylný názor, že jím vytvořené šifry jsou nerozluštitelné, používaly tento stroj a jeho menší modifikace i některé vlády ještě v 50. letech 20. století, včetně Sovětského svazu.

2 Současné historické okolnosti

Je potřeba pomoci spojencům pročistit světové oceány od německých ponorek. K tomu je potřeba dostatek munice z vojenských skladů a notná dávka štěstí.

3 Pravidla hry

Hra probíhá v Jánských Lázních a to na tři etapy.

3.1 Etapa první

Tým najde mapu rozdělí se do dvojic. Někteřým ze členů je přiděleno číslo, některým písmeno – každá dvojice se musí sestávat z jednoho člověka s písmenem a jednoho s číslem. Když se tým rozdělí a verifikuje si informace u Hanky.

3.2 Etapa druhá

Hraje se na pět patnáctiminutových kol. Během každého kola se tři dvojice pohybují po šesteru stanovišť (viz mapa), kde plní úkoly, aby získaly munici. Jedna předem daná dvojice se pak může dostavit na centrální stanoviště a věnovat se luštění šifer. Tým, který v luštění zvítězí, po dobu dalšího kola na ostatních stanovištích inkasuje všechnu munici bez nutnosti řešit jakékoliv úkoly – stačí se na ně dostavit. Toto je indikováno vlajkou v barvě dotyčného týmu, která vlaje nad centrálním stanovištěm.

Z toho vyplývá, že během prvního kola nevlaje vlajka žádná a každá z každá dvojic smí šifrovat právě jednou.

Dále každé stanoviště smí každá dvojice během jednoho kola navštívit (ať úspěšně či neúspěšně) pouze jednou.

3.3 Etapa třetí

Na poslední etapu se týmy vrací na Duncan, aby zde zůročili vydělanou munici. To probíhá veřejnou hrou stylu námořní bitva (alias lodě).