

Historische Spiele und Unterhaltungsweisen

Übertragen aus „Buch der Spiele“ von Alban von Hahn (Nachdruck der Originalausgabe 1893)

Zu jeder Geheimschrift bedarf es eines Schlüssels, welcher den beiden Korrespondierenden bekannt sein muss. Die einfachste Art ist die, dass man die Buchstaben des Alphabets durch Zahlen ersetzt und zwar in der folgenden Weise.

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
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

„Ich gratuliere!“ würde z.B. heißen: 9 3 8 7 18 1 20 21 12 9 5 18 5

Um die Zahlen zu verstehen, sieht man dann einfach in seinem Schlüssel nach, welchem Buchstaben sie entsprechen.

Etwas schwerer wird es schon, wenn man beim Schreiben der Zahlen nicht bei A und I beginnt, sondern bei einem beliebigen anderen Buchstaben, also z.B.

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
20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Je nach Bedarf kann man bei jedem Brief mit den Zahlen wechseln und ein einzelner Buchstabe in der Ecke auf der Adresse würde angeben, unter welchem Buchstaben für den Schlüssel die Eins zu stehen hätte. In diesem Fall also H.

Teil 2: Geheimschrift



Will man das Entschlüsseln noch mehr erschweren, so kann man ausmachen, dass der Schreiber jede Zahl multipliziert und zwar die Erste mit Zwei, die zweite mit Drei usw. bis die Achte mit Neun und darauf wiederbeginnd die Neunte mit Zwei usw., so dass der Empfänger erst sämtliche Zahlen dividieren muss, um sie entziffern zu können.

Auf diese Weise kann man sich schon eine ganze Menge Schriften zusammenstellen, besonders, wenn man noch hinzu nimmt, dass die Worte auch rückwärts geschrieben werden können usw.

Deutsches SPIELmuseum e.V.

Neefestraße 78 a | D-09119 Chemnitz

Tel. +49 371 - 30 65 65

www.deutsches-spielmuseum.de


