

Frimerker koden

Hvert bogstav eller tal har et fast tegn, opsat som et "Kryds-og-bolle" spil

Eksempel: Hej =

Der laves en markering for hvert "Kryds-og-bolle" felt, så de kan kendes fra hinanden. Her er valgt et antal prikker.

Kodekassen

Hvert bogstav har en kasse med en unik kombination af felter i. Kodekassen er vist som et eksempel på en relativ simpel kode, som patruljen næmt kan lave som en patruljekode (Det siges, at det er undervisnings-ministeret der har udviklet denne kode)

Punktskrift el. Blindskrift

Koden består i kombinationer af 6 prikker.

Runer

Runeskriften, som blev brugt af Vikingerne. Dog skal man være opmærksom på, at der findes flere varianter af runealfabeter, så vær sikker på, at dem, der skal løse koden har den rigtige nøgle!!

Kinesisk tekst

Koden går ud på, at man "vender" en tekst om. F.eks. "Hej" skal oversættes til "Hej". Desuden har man mulighed for at få alle mellemrum i teksten fjernet samt mulighed for at få indsæt nye, tilfældigt placerede mellemrum for at gøre koden.

Bogkode

Bogkode er rækker af 3 tal. Hver række indeholder: Side, linje, bogstav. Nøglen er at kende den rigtige bog.

Cæsars system

I har fået udlånt et linje med nogle særlige linjer. I har prøvet alle de almindelige løsninger A-S, spejldet og s.v.

Men har I prøvet Cæsars system? Fortsæt alfabetet under hvert bogstav i koden. Vær omhyggelig med samme størrelse bogstaver. Pludselig dukker en læselig linje op

ÅRG ØCVU VE GÆCJH
ÅÖHÄ ÄDVWG WG HÖDKI
BRIX KEWXXH XH IÄLJ
CSJY BEXXI XI JÄMK
DTKX CGYZ ZJ KEBNL
.....
IYTB HLABO BO PGLSO
UJQC IMBC CP GIMTR
KÆRD UNCDQ DQ RINUS
LÖSE KODER ER SÖVLT
MÄLT LPEES ES TRMUV
NANG MÖFGT GT UIQXV
.....
ÄNET ZASTD TD EYAHN
ZOFU ERUTUE UE EZBIG

Cæsars kvadrat

Koden løses ved at indsætte koden uden mellemrum lodret i et kvadrat og så læse teksten vandret. Man skal selv indsætte de rigtige mellemrum. Kvadratet er oftest 3x3, 4x4 eller 5x5 Er der mere end 16 bogstaver i 4x4 koden laver man bare flere kvadrater. Eksempel: H R I O E E R D R N E E E F F K
R E N E R
I R E K D S A E F E K T B E T T Ø V G J E N / E G D R T R S E R
O D E

Alfa-nr koden

Kode, hvor man angiver det nummer i alfabetet, som bogstavet har. ALFA - NR koden : a = 1, b = 2 osv... f.eks. "8 5 10" skal oversættes til "Hej"

Desuden har man mulighed for at indstille, om tallene skal være stigende (A=1) eller faldende (A=28) og om kode inkluderer w eller ej. Hvis der er tal i koden, vil de blive prefixet med et '_' (underscore).

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	27	28	29
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	27	28	29
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	Æ	Ø	Å
28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Tilhører:

Kodebogen er lavet af Birgitte Gjøe Gruppe

A-K koden

A-K koden er en simpel forskydning af bogstaverne. Kejser Cæsar fra det gamle Rom var en af de første til at bruge bogstavforskydning. Han forskød alfabetet med 3 (A-D kode)

A-K koden fungerer ved, at man først skriver det almindelige alfabet på en linje, og så nedenunder skriver man alfabetet igen, men bruger et andet startbogstav.

I A-K koden bruges et K:

a b c d e f g h i j k l m n o p
k l m n o p q r s t u v w x y x

q r s t u v w x y z æ ø å
æ ø å a b c d e f g h i j

Teksten oversættes så oppe fra og ned eller omvendt. Det oversatte skal løses modsat selve oversættelsen. D.v.s. hvis du oversætter oppefra -ned, skal koden løses Nedefra - Op. f.eks. "Rot" skal oversættes til "Hej" ved Oppefra - Ned og "Æoå" skal oversættes til "Hej" ved Nedefra - Op.

For at løse en A-K kode skal I vide:

- Startbogstav. (Prøv f.eks. A-T)
- Kode Retning: Oppefra og ned eller nedefra og op
- Alfabet med W medtaget eller ej

SPEJD koden

Kode, hvor man starter med et ord, og derefter skrives alfabetet, selvfølgelig uden de bogstaver, der indgår i selve kodeordet.

Når der står 14 bogstaver fortsættes i linje 2. Det kodeord, man starter koden med, må kun indeholde det samme bogstav 1 gang!

SPEJD koden :
s p e j d a b c f g h i k l
m n o q r t u v x y z æ ø å

Eks "Zoo" skal oversættes til "Hej"

Du har mulighed for at angive et andet kodeord end 'SPEJD', bare ordet opfylder samme krav som ovenstående

Morsekode

Husk at morse kan skrives på mange andre måder end prikker og streger. Her er nogle eksempler:

Tal: lige tal = prik, ulige = streg, 0 = afslut

Bogstaver: konsonanter er prik, vokaler er streg. En kurve, hvor udsving op er prik og ned er streg.

Kun fantasien sætter grænser

E (PRIK)										T (STREG)									
I					A					N					M				
S		U		R		W		D		K		G		O					
H	V	F	Ü	L	Æ	P	J	B	X	C	Y	Z	Q	Ø	CH				
5	4	3		2			Å	1	6	=	/		7		8	9	0		
#			?				@		-			!	,	:					

Hemmelig skrift

Tekst skrevet med mælk, løg eller citron bliver synlig når det varmes op. F.eks. over stearinlys, bål eller med strygejern