

FREIMAURER-CHIFFRE

J.-P. Spengler – 7X – 24.06.2025

Gliederung

- 1) Einführung
- 2) Funktionsweise
- 3) Typisierung
- 4) Stärken und Schwächen
- 5) Einsatzgebiete und historischer Kontext
- 6) Vergleich
- 7) Aufgaben

Einführung

- Codierung (keine Verschlüsselung)
- Von den Freimaurern genutzt
- Geheime Kommunikation
- Pigpen-Cipher oder Schweinekistenalphabet



Funktionsweise

- Buchstaben werden ersetzt
- Alphabet wird in Gitter- oder Winkelformen dargestellt
- Jeder Buchstabe hat ein Symbol aus Linien und Punkten
- Schule =

A	B	C	J .	K .	L .
D	E	F	M ·	N .	O ·
G	H	I	P ·	Q .	R ·

	S		W
T		U	X ·· Y
	V		Z

Typisierung

- **Klassisches Verfahren**
 - Kein Computer benötigt
- **Substitutionsverfahren**
 - Ersetzungsverfahren
- **Symmetrisches Verfahren**
 - Codieren und decodieren mit der gleichen Zuordnung

A	B	C	J [.]	K [.]	L [.]
D	E	F	M [.]	N [.]	O [.]
G	H	I	P [.]	Q [.]	R [.]

	S		W
T		U	X [.] Y [.]
	V		Z

Stärken und Schwächen

- **Stärken:**

- Einfach zu lernen
- Visuell auffällig, spannend für Einsteiger

- **Schwächen:**

- Leicht zu knacken bei bekannter Methode
- Keine Verschlüsselung

A	B	C	J .	K .	L .
D	E	F	M ·	N .	O ·
G	H	I	P ·	Q .	R ·

	S		W
T		U	X ·· Y
	V		Z

Einsatzgebiete und Historischer Kontext

- Nutzung durch Freimaurer im 18./19. Jahrhundert
- Auch in Kinderbüchern, Spielen, Geocaching
- Heute eher von historischem oder pädagogischem Interesse

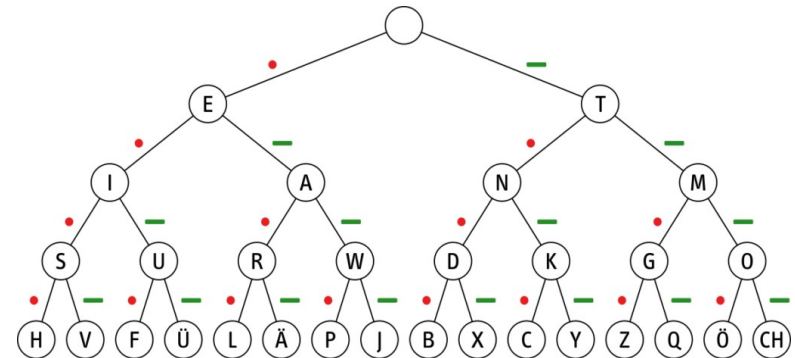


Vergleich

- Ähnlich wie Morsecode, Atbash oder ASCII
- Buchstaben werden ersetzt:
 - Freimaurer: offene Quadrate und Winkel
 - ASCII: Zahlen
 - Morsecode: Striche und Punkte

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

S	W
T	X
U	Y
V	Z



Aufgaben

- INFORMATIK =
- ROBOTER =
- SCHUELER =

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	