I.QUPst

Pořádá RADIOKLUB OK1KPI Písek

2013

Úkoly a řešení

Realizační tým:

Eliška Zapomělová

Jiřina Dmochovská

Karel Kozlík

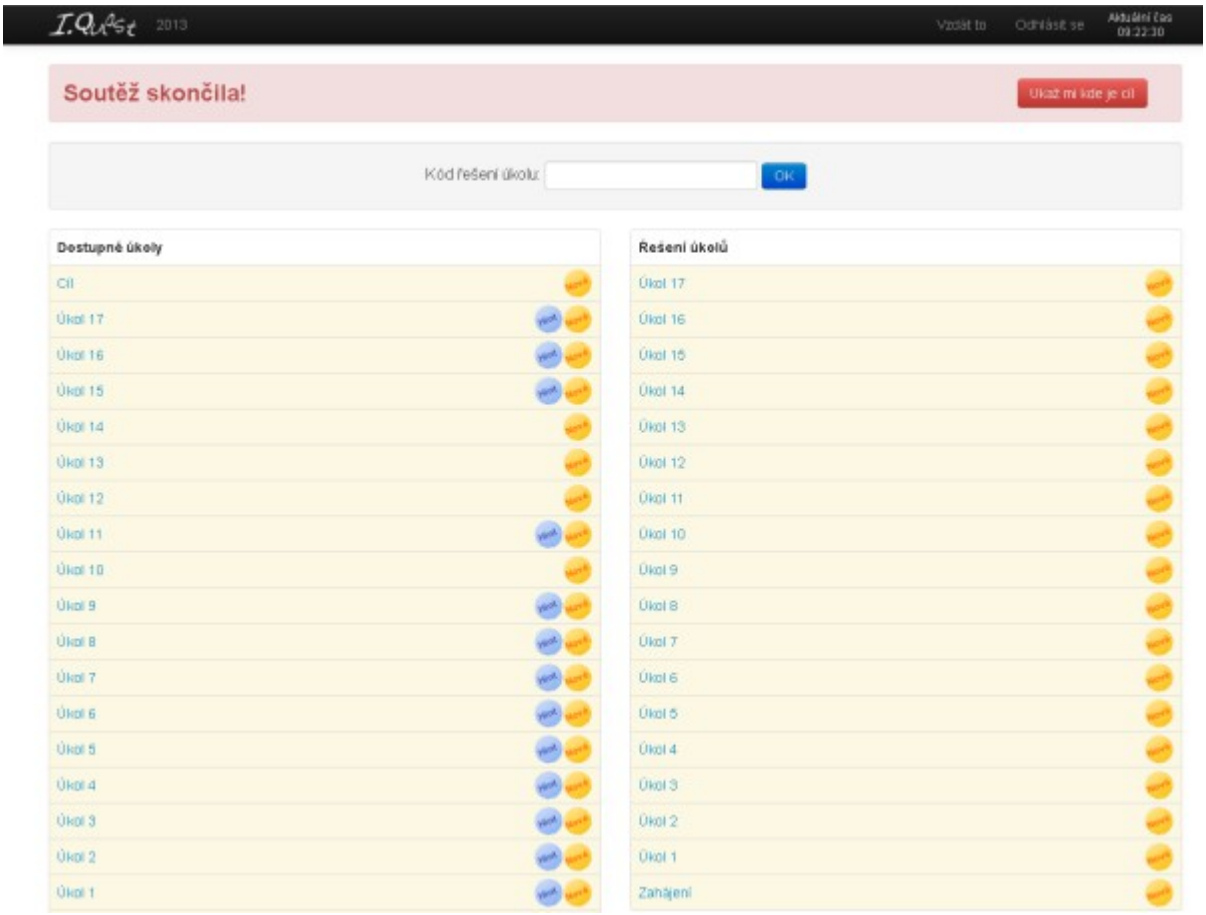
Michal Pavlát

Pavel Hubka

Richard Kába

Webové rozhraní

Soutěž I.Quest probíhala za použití webového rozhraní, které provázelo soutěžící po celou dobu závodu.



Mapka soutěže

I.Quest 2013 probíhal v této lokalitě:

Odkaz na mapku

Waypoint 0 – Start

Sraz pro prezenci byl na parkovišti U vodáka v Písku (GPS: 49°18'35.462"N, 14°10'28.679"E). Po registraci do webového rozhraní, získali soutěžící v čas startu závodu 6:00a.m. první sadu indicií.

Indicie0-1.txt: *"První waypoint se skrývá nedaleko odtud v Píseckých horách. Hledejte kamený monument, vzpomínku na oběti války. V roce 1915 jej nechal vytvořit místní lesmistr a každý rok se pak přitesával další letopočet trvající války."*

Dále získavali soutěžíci prakticky v každé sadě indicií jeden nebo více obrázků motýlů nebo housenek v černobílém provedení. Ty pro přímý postup v soutěži (která byla jinak lineární) nepotřebovali, hodilo se jim znát je až u posledního waypointu před cílem, u Podolského mostu. Proto vysvětlění motýlů a housenek hledejte tam.

Nápověda: Cílem bylo potrhat trochu pole, takže tento úkol neměl definovánu žádnou nápovědu. **Deadline** byl stanoven na 60 min.

Řešení: Cílem tohoto úkolu byl pomník z 1. světové války, 10. zastávka na naučné stezce Cesta drahokamů. Pomník nechal postavit v roce 1915 lesmistr Karel Knapp s letopočty 1914 a 1915. Letopočty 1916, 1917, 1918, byly do kamene vytesány v průběhu války. Palouk před pomníkem zarostl lesními dřevinami a křovinami. Pomník je ukryt v lesním porostu, 30 metrů od postranní cesty. Najdete ho, když odbočíte u kamenné lavičky doleva.

GPS: 49°18'20.999"N, 14°10'30.601"E

Vedle pomníčku stál zaražený klacek a na něm byl **štítek s kódem**: I.Q:haimoo4d

Waypoint 1 – Pomníček na stezce drahokamů

Na základě zadání správného soutěžního kódu, získali soutěžící další set indicií:

indicie1-1.txt: "*Městský stát, kde Vaše výprava začíná, rozděluje řeka na dvě části. Město bylo podle legendy před tisíci lety založeno dvojčaty, které vychovala hrošice. Podél Mosazného mostu přes řeku stojí sochy osmi kamenných hrochů, kteří střeží město. Stará pověst říká, že pokud bude městu hrozit nebezpečí, osm kamenných hrochů obživne a uteče pryč.*

Vaše pouť začíná v nejznámější hospodě města. Z ní vstoupíte na přilehlou ulici a vydáte se vlevo. Hned před budovou jednoho z cechů odbočíte doprava a budete pokračovat rovně. Až přijdete na křižovatku, uvidíte vlevo jeden z úřadů, ale vydáte se vpravo a zabočíte do ulice, která vede mezi domem vlastněným slavnou všestranně zaměřenou osobností (mimo jiné malíř a vynálezce) a budovou cechu hudebníků. Dorazíte k chrámu jednoho z bohů a za ním odbočíte vlevo. Půjdete přes několik křižovatek, až dorazíte k ulici vedoucí od městské brány, odbočíte doleva a máte možnost prohlédnout si před sebou Patricijský palác, možná spatříte Havelocka sedět ve své oválné kanceláři. Palác částečně obejděte zprava a vydáte se opět vpravo na blízké náměstí. Projdete skrz něj na další náměstí a pak ještě na třetí. Po pravé ruce budete mít obchodní centrum s poněkud neobvyklým sortimentem a po levé ruce významnou budovu, jejíž jméno je soutěžním kódem, který hledáte."

Nápověda: Po patnáti minutách soutěžící obdrželi nápovědu, obrázek:

Deadline byl stanoven na 45 min.

Řešení: Město, o kterém je řeč je Ankh-Morkpork, tedy smyšlené město na Zeměploše z pera Terryho Pratchetta. Vycházka, kterou jste měli nalézt na mapě Ankh-Morporku začíná v hospodě u Zašitého (dříve Prokopnutého) bubnu, zkráceně zvané jen buben. Cílem trasy pak je Náměstí náhlého osvícení, kde po levé ruce máte budovu **Neviditelné univerzity**, což je také správný soutěžní kód. A to jak malými, tak velkými písmeny, s mezerou i bez.

Soutěžní kód: Neviditelna univerzita

Mapa Ankmorporku

Waypoint 1 – speciální úkol Pratchett

Po vyřešení Pratchetta získali soutěžíci tuto sadu indicií:

indicie2-1.txt: „*Do ruky se Vám dostal soubor indicie1-2.jpg.*

Obrázek spojuje dvě české osobnosti a po krátkém zapátrání jistě dokážete určit jednoznačné místo dalšího waypointu. „

indicie2-2.jpg:

Nápověda: Po 45 minutách dostali soutěžící tuto nápovědu: *„Jedním z pánů byl známý malíř, jedna z největších osobností tzv. Generace Národního divadla, druhá osobnost pak známý český loutkový divadelník. Oba pány kromě obrázku v indicii spojuje i něco v současnosti a to je právě ono místo, kam byste měli vyrazit.“*

Deadline byl stanoven na poměrně dlouhých 90 minut.

Řešení: Obrázek, který soutežící dostali jako indicii, je portrét loutkáře Matěje Kopeckého, kterého takto zvěčnil Mikoláš Aleš. Mirotický rodák působil v Písku a jeho kresby si můžete prohlédnout i na několika budovách v Písku (Poliklinika na malém nám., Hotel Otava v Komenského ulici, atd.). Matěj Kopecký byl naopak uznávaný loutkový divadelník, jehož popularitě pomohl právě Mikoláš Aleš touto kresbou. Oba pány pak v současné době spojuje společný památník - tzv. Alšův dům, na místě, kde kdysi stával rodný dům Mikoláše Alše. A to je také další waypoint, který máte navštívit.

GPS: 49°25'49.959"N, 14°2'3.429"E

Zevnitř v okně vpravo od vchodových dveří byl BT modul.

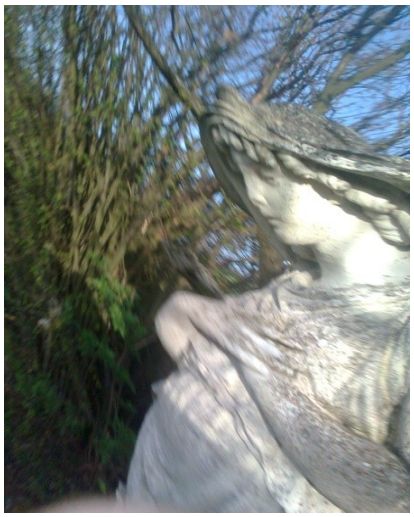
Soutěžní kód: I.Q:booch9oh

Waypoint 2 – rodný dům Mikolaše Alše

Po zadání správného soutěžního kódu, získali soutěžíci další sadu indicií:

indicie3-1.jpg:

Nápověda přišla po 45ti minutách a to tato:



Deadline byl stanoven opět na 90 minut.

Řešení: Básnička odkazuje na "oddaného posla s rozpjatými křídly" - čímž je míněn anděl, resp. betonová socha anděla. Tato byla instalována původně na hřbitově v Kovářově na hrobě rodiny Zítkovy. 150cm vysoká socha byla po opravě hrobu převeznena na soukromé pole mezi obcemi Kovářov a Vesec a umístěna na rozměrný kámen. Socha byla v roce 2006 restaurována. Dalším waypointem je právě tato socha.

GPS: 49°30'57.340"N, 14°16'4.379"E

Soutěžní kód byl umístěn na štítku: I.Q:isoonuh7

Waypoint 3 – socha anděla u Kovářova

Po zadání soutěžního kódu získali soutežící následující indicie:

indicie4-1.txt: „V bezprostředním okolí se nalézá obydlí Pytlíků.“

Tato indicie upozorňovala na repliku hobbití nory, konkrétně na noru Bilba Pytlíka z první části zfilmovaného Hobbita od pana Tolkiena. Model se nacházel důmyslně umístněný v terénu z druhé strany remízku s Andělem. Na vstupních dveřích jste mohli najít vidět runy - trpasličí písmo. (V příběhu napsal na dveře trpasličím písmem vzkaz Gandalf).

Řešení: Po nalezení správné převodní tabulky soutežící zjistili, že písmo interpretujeme nejjednodušším možným způsobem a nápis zvenku na dveřích, zní: "KOD JE UVNITR". To je pravděpodobně donutí dveře otevřít.

Uvnitř je další kód, který po přeložení lze interpretovat jako: "DAONJFBPVMTIGJUWE". Nicméně toto není správný soutěžní kód, jak velmi pravděpodobně zjistíte.

Než prozradíme řešení, odkážeme na podobný chyták, který probíhal v Tolkienově trilogii. Když Gandalf se svými věrnými dorazil před bránu do trpasličích dolů v Morii, na dveřích bylo napsáno: "Nechť promluví přítel a vstoupí." Cílem bylo vyslovit slovo "přítel" v trpasličí řeči, tedy: "Mellon".

Přichystali jsme pro soutěžící podobný chyták. **Soutěžním kódem** je slovo "UVNITŘ" - přesně jak říká nápis na dveřích: KOD JE "UVNITR"

Nápověda přišla po 30ti minutách a obsahovala správnou převodní tabulku:

ᚢ	A	ᛒ	M
ᚱ	B	ᛉ	N
ᚠ	D	ᛚ	O
ᚺ	E	ᛈ	P
ᚨ	F	ᛏ	R
ᚷ	G	ᛚ	T
ᛁ	I	ᛟ	U
ᛃ	J	ᛊ	V
ᚴ	K	ᚹ	W

Waypoint 3 – obydlí Pytlíků

Po zadání správného soutěžního kódu získáte následující sadu indicií:

Indicie5-0.txt: *„Na místě kam vás zavede indicie5-1 najdete plastiku lidské ruky. Pod rukou je napsané heslo. To je soutěžní kód k dalšímu úkolu.“*

Indicie5-1.mp4: **Videosekvence** točitého schodiště s různě barevnými schody a nahoře informační tabule s jistým převodem písmenek. Nápovědou je i hudební doprovod. Dovolíme si jej popsat v orignále:

The chapter 10 song is for Glastonbury High School Biology classes. This one in peticullar is made for Mr. Sumberg's class, but can help other biology classes as well. Download and listen to the song as you please. **http://soundcloud.com/test_preperaption/dna-replication-and-protein.**

Nápověda 1 se zobrazí již po deseti minutách a nese dvě slova: „sekvenační chromatogram“

Nápověda 2 se zobrazí po 45ti minutách a dostanete toto:

„AUGGAUCAAAAAACUCAGAGGAAGGCUUCUGACCAAAUGGUUACGCGUGUCC
CCGCGUGUGUAUAG"

Klíč:

A=A
C=C
D=D
K=K
M=M
P=B
Q=O
R=R
S=Z
T=T
V=U“

Řešení: Schodiště není samozřejmě žádné schodiště, nýbrž má znázorňovat řetězec RNA. Že se jedná o RNA nikoli o DNA můžete poznat podle nápovědy „RIBO“ ukryté na jednom z černých schodů zespoda. Nápověda sekvenační chromatogram Vás pak může navést na rozklíčování barev jednotlivých bází a získání kompletního řetězce. Pokud jste video nedešifrovali, dostanete kompletní řetězec ve druhé nápovědě.

Zadání, které tedy máte v ruce, je řetězec RNA. Genetická informace je zapsaná v molekule DNA, z níž se při syntéze bílkovin přepisuje do RNA. RNA je jakási mezifáze mezi DNA a bílkovinami; je to molekula podobná DNA, ale na rozdíl od ní je výrazně kratší - odpovídá většinou jednomu genu. Genetická informace v DNA i RNA je zapsaná pomocí tzv. bází, což

jsou základní stavební kameny DNA a RNA. V RNA se jedná o báze adenin (A), uracil (U), cytozin (C) a guanin (G). Jednopísmenné zkratky bazí jsou vžité a všeobecně používané. Sledu (pořadí) bazí v genu se říká sekvence a genové sekvence bývají rutinně zapisovány právě pomocí těchto zkratek. Gen je, zjednodušeně řečeno, informace kódující jeden protein. Protein se skládá z aminokyselin a jednotlivé proteiny se od sebe liší jednak tím, z jakých aminokyselin se skládají, a pak také pořadím, v jakém jsou aminokyseliny zřetězeny. Vtip je v tom, že to pořadí je kódováno v genu, a to tak, že vždy trojice (triplet) bazí jdoucích po sobě kóduje určitou aminokyselinu. Převodní tabulky na to, který triplet znamená kterou aminokyselinu, se dají najít v mnoha provedeních na internetu - jedna z nich viz níže. Pro každou aminokyselinu byly dále pro zjednodušení zápisu proteinů zavedeny zkratky (troj- a jednopísmenné). Každý gen začíná startovním tripletem AUG (pokud se nachází uprostřed genu, kóduje aminokyselinu methionin) a končí "stop tripletem" UAG (ten nekóduje nikdy nic jiného než konec genu). Pokud tedy pohlédnete na zadanou sekvenci a standardně použité barvy (proto nápověda na sekvenační chromatogram), z použitých bází A, U, G, C se dá celkem snadno usoudit, že jde o sekvenci RNA. Pak není nic jednoduššího, než si vygooglit převodní tabulku a sekvenci přepsat z RNA do pořadí aminokyselin. Víme-li, že každá aminokyselina se může značit písmenkem, pak dostaneme sled písmenek. Většina písmenek potřebných k tajence "Doktorka z domu trubačů" patří mezi existující zkratky aminokyselin. Neexistují písmena O, B, Z a U - ty jsou proto nahrazeny písmeny Q, P, S a V. Proto byl součástí zadání i klíč.

Doktorka z domu trubačů je biografický román Ilony Borské o bernartické rodačce MUDr. Vlastě Kálalové - Di Lottiové, jedné z prvních českých lékařek-žen. Založila a sedm let vedla nemocnici v Bagdádu a celkově měla pestrý, plodný, ale také nelehký život (v závěru války jí v Bernarticích vyvraždili celou rodinu). Po rozluštění měli tedy soutěžící jet do Bernartic k rodnému domu Vlasty Kálalové ...

Cíl: GPS: 49°22'7.132"N, 14°23'2.641"E

aminokyseliny + zkratky	kódující triplety	zkratka	klíč
Alanin Ala (A)	GCU, GCC, GCA, GCG	A	A
Arginin Arg (R)	CGU, CGC, CGA, CGG, AGA, AGG	R	R
Asparagin Asn (N)	AAU, AAC	N	
Cystein Cys (C)	UGU, UGC	C	C
Fenylalanin Phe (F)	UUU, UUC	F	
Glutamin Gln (Q)	CAA, CAG	Q	O
Glycin Gly (G)	GGU, GGC, GGA, GGG	G	
Histidin His (H)	CAU, CAC	H	
Kys. asparagová Asp (D)	GAU, GAC	D	D
Kys. glutamová Glu (E)	GAA, GAG	E	
Isoleucin Ile (I)	AUU, AUC, AUA	I	
Leucin Leu (L)	UUA, UUG, CUU, CUC, CUA, CUG	L	
Lysin Lys (K)	AAA, AAG	K	K
Methionin Met (M)	AUG	M	M
Prolin Pro (P)	CCU, CCC, CCA, CCG	P	B
Serin Ser (S)	UCU, UCC, UCA, UCG, AGU, AGC	S	Z
Threonin Thr (T)	ACU, ACC, ACA, ACG	T	T
Tryptofan Trp (W)	UGG	W	

Tyrozin Tyr (Y)	UAU, UAC	Y	
Valin Val (V)	GUU, GUC, GUA, GUG	V	U
stop = UAG	UAG		
start = AUG	AUG		

on-line překladač genetického kódu:
http://web.expasy.org/translate/

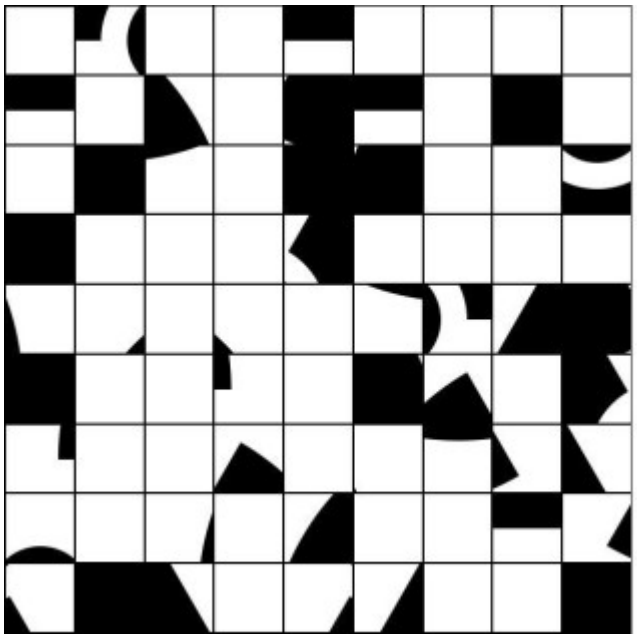
Soutěžní kód je nápis na plastice ruky na pamětní desce domu paní Kálalové a zní: „VĚRNI ZŮSTANEME“ (s diakritikou nebo bez, dohromady či s mezerou).

Více o Petičním výboru Věrni zůstaneme můžete najít zde: **Odkaz na wikipedii**

Waypoint 4 – dům Věry Kálalové v Bernarticích

Po zadání správného soutěžního kódu jste získali tuto indicii:

indicie6-1.jpg:

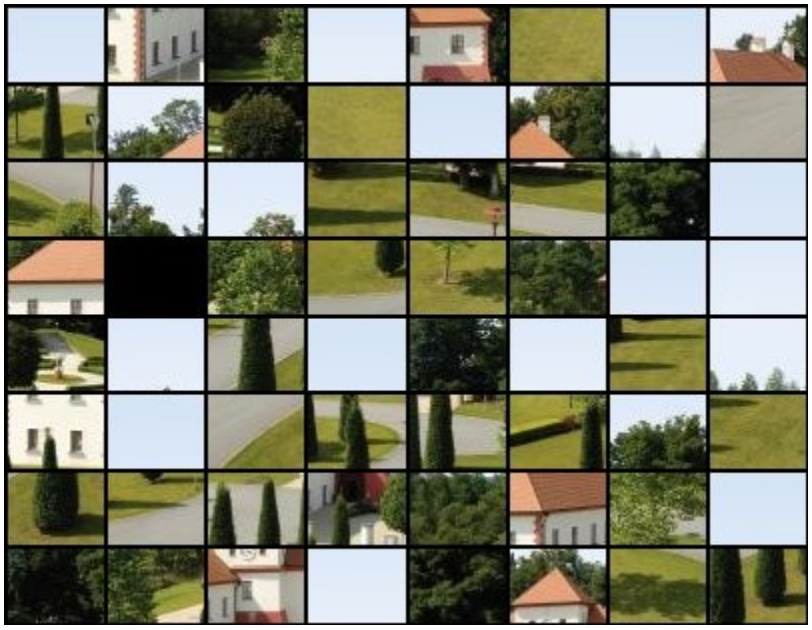


Zapeklitost obrázku spočívala především v tom, že se většina posádek nejspíš nevybavila tiskárnou a nůžkami. Tím ale nechceme zavádět tiskárnu do povinné výbavy I.Questu, spíše tím nabádáme týmy, aby nepodceňovali možnost mít přítele na telefonu.

Po dešifrování se dalo zjistit, že obrázek ukrývá tento notoricky známý symbol:

Soutěžícím tak došlo, že dalším waypointem bude nějaké jaderné zařízení a při pohledu na mapku soutěže zřejmě všichni pochopili, že musí zamířit do Temelína.

Po třiceti minutách navíc přišla **nápověda:**



Tento obrázek stejným způsobem ukrýval přesný cíl a to Informační centrum ČEZu v Temelíně, na zámku Vysoký Hrádek.

V infocentru bylo třeba uplatnit Kupón na věcnou indicii,

který dostali soutěžící na startu soutěže a zaměstnanci infocentra vydali každému týmu na oplátku balíček, který obsahoval mimo jiné **soutěžní kód**: I.Q:kej7fich

Waypoint 4 – Vysoký Hrádek, Temelín

indicie7-1.txt: „*Kupón jste využili na správném místě a kromě soutěžního kódu jste obdrželi věcnou indicii.*“

Při návštěvě infocentra jste kromě soutěžního kódu získali také věcnou indicii a to konkrétně model jádra atomu kobaltu. Ten měl soutežící přivést k dalšímu soutěžnímu kódu.

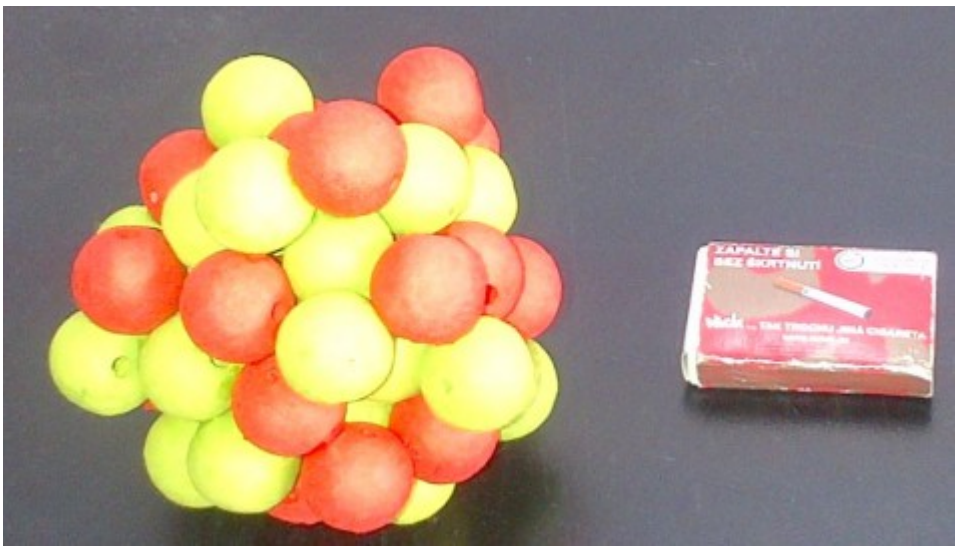
Nápovědu jste obdrželi po 60ti minutách a to tento zvukový klip:

Zvukový soubor mp3

Jedná se o trochu sestříhanou ukázku z pohádky Císařův Pekař a Pekařův Císař v okamžiku, kdy Rudolf II. s magistrem Kellym prochází alchimistickou dílnou. Josef Kemr ztvárnil roli alchimisty, který se rozhodl vyrábět zlato mechanickou cestou a to rozbitím atomu olova.

Řešení: Indicie, kterou soutěžící obdrželi v Temelíně spolu s ukázkou evokující řešení – rozbít atom, štěpit jádro. V jednom z neutronů uvnitř jádra modelu naleznete stočený stejněbarevný papírek se soutěžním kódem.

Soutěžní kód: I.Q:shaisha9



Waypoint 4 – Temelín – rozbíjení atomu

Po zadání soutěžního kódu soutěžící stáhli další indicii:

indicie8-1.jpg:

Po 20ti minutách jste získali jednoduchou **nápovědu**: „*20 Kčs*“. Po dalších dvaceti minutách pak smajlík:

Jednou verzí papírové československé dvacetikoruny byla verze zobrazující Jana Žižku z Trocnova.

Mapku už pak lépe indentifikujete, neboť podle rybníků a okolních vesnic je jasné, že červený kroužek ukazuje na pomník Jana Žižky v místě bitvy u Sudoměře, kde se husitské vojsko v roce 1420 ubránilo mezi rybníky za pomoci vozové hradby velké přesile tzv. železných pánů.

GPS: 49°14'31.504"N, 14°3'50.514"E

Soutěžní kód jste mohli najít jako štítek na hromosvodu Žižkova pomníku: I.Q.toot3tho

Waypoint 5 – Bitva u Sudoměře – pomník

Po zadání soutěžního kódu jste získali následující indicie:

indicie9-1.txt: *„V blízkém okolí se nachází další indicie. Hledejte směrem, kterým Žižka druhý den po bitvě u Sudoměře se svým vojskem odtáhl.“*

Řešení: Historické prameny uvádí, že Žižka táhl přímo z bojiště následující den na hrad Újezd u Albrechtic nad Vltavou a poté pokračoval do Tábora. Dá se tedy předpokládat, že bojiště opustil po hrázi mezi rybníky Markovcem a Škaredým a poblíž hráze také byla další indicie. Ve stylu turistických informací zveřejněna tato indicie:

I.QAst

Jan Žižka z Trocnova a Kalicha (1360, Trocnov – 11. října 424 u Přibyslavi) byl významný husitský vojevůdce českého původu, jenž je pokládán za otce husitské vojenské doktríny a současně za autora či prvního reprezentanta defenzivní bojové techniky, tzv. vozové hradby. Historicky je podrobněji zmapováno pouze šest jeho posledních let života, zprávy o Žižkových předchozích osudech jsou nedostatečné, vycházet lze pouze z kusých zmínek, kde bylo nalezeno několik zachovalých listin, díky čemuž životopisci zastávají protichůdné názory. Obecně je známo, že roku 1408 vyhlásil nepřátelství Rožmberkům a královskému městu České Budějovice a jako záškodník přišel do spolku jistého Matěje vůdce. Následujícího roku byl ze spáchaných zločinů Václavem IV. omilostněn a posléze vstoupil do služeb polského krále Vladislava II. Jagella. Pod vedením Jana Sokola z Lamberka se účastnil tažení proti řádu německých rytířů, avšak dodnes není historicky doloženo, zda bojoval také v bitvě o Grunwald. Další výzkum předpokládá, že po návratu z Polska pobýval jako královský čeledín v Praze, kde se seznámil s kázáním mistra Jana Husa. Jan Žižka je většinou zobrazován s páskou přes oko. O to přišel již ve věku deseti až dvanácti let.

Jan Žižka z Trocnova a Kalicha (1360, Trocnov – 11. října 424 u Přibyslavi) byl významný husitský vojevůdce českého původu, jenž je pokládán za otce husitské vojenské doktríny a současně za autora či prvního reprezentanta defenzivní bojové techniky, tzv. vozové hradby. Historicky je podrobněji zmapováno pouze šest jeho posledních let života, zprávy o Žižkových předchozích osudech jsou nedostatečné, vycházet lze pouze z kusých zmínek, kde bylo nalezeno několik zachovalých listin, díky čemuž životopisci zastávají protichůdné názory. Obecně je známo, že roku 1408 vyhlásil nepřátelství Rožmberkům a královskému městu České Budějovice a jako záškodník přišel do spolku jistého Matěje vůdce. Následujícího roku byl ze spáchaných zločinů Václavem IV. omilostněn a posléze vstoupil do služeb polského krále Vladislava II. Jagella. Pod vedením Jana Sokola z Lamberka se účastnil tažení proti řádu německých rytířů, avšak dodnes není historicky doloženo, zda bojoval také v bitvě o Grunwald. Další výzkum předpokládá, že po návratu z Polska pobýval jako královský čeledín v Praze, kde se seznámil s kázáním mistra Jana Husa. Jan Žižka je většinou zobrazován s páskou přes oko. O to přišel již ve věku deseti až dvanácti let.

Jedná se o textový stereogram, na který ukazoval i symbol stereo v pravém spodním rohu. Po správném rozostření se vám část textu přesune do popředí a získáváte text: **„hrad- kde přišel o další oko“.**

Jan Žižka přišel o druhé oko při bitvě o hrad Rabí. Existuje několik pověstí jak se to stalo, jedna hovoří o tom, že byl trefen šípem přímo do oka z hradeb, druhá, že vystřelený šíp odštípl kus dřeva z hrušně, u které Žižka stál a tato tříska se mu zapíchla do oka. Další verze je pak podobná té druhé, ale s tím, že se to stalo v polích asi 800m od hradu, kde prý místní dosud stále sází a udržují hrušně.

Po 60ti minutách přišla tato **nápověda**: *„Pokud jste nalezli poblíž hráze mezi rybníky Markovcem a Škaredým další indicii a nerozluštili ji, pak vězte, že další waypoint se dá specifikovat i takto:*

Právě na tomto místě mohli do roku 2005 návštěvníci potkat dravce s rozpětím křídel zhruba 3,5 m, jak se vrací pěšky zpátky nahoru po schodech ke svému majiteli.“

Na dalším waypointu, tedy hradu Rabí, provozoval v minulosti Milan Zaleš show s cvičenými dravci a mezi skvosty jeho sbírky patřil kondor Kendy, který po vypuštění kroužil po okolí a vyhledával termiku, ale nebyl schopen samostatného letu, takže nakonec přistál v údolí a pěšky se vracel po schodech zpátky do hradu. Pana Zaleše se svým programem můžete nyní nalézt v Plzeňské ZOO. **Webové stránky pana Zaleše**
Cílem je tedy zřícenina hradu v obci Rabí na Horažďovicku.

GPS: 49°16'45.368"N, 13°37'5.751"E

Na hradě Rabí mohli soutěžící hned u brány (další vstup je placený) zachytit BT maják, který vysílal
soutěžní kód: I.Q:kay3yahv

Waypoint 6 – Zřícenina hradu Rabí

Po jeho zadání soutěžící získali následující indicii:

indicie10-1.txt:*„DLINIINJEENVGTCEOANYRDVKIOOOUTDAICDISA“*

Nápověda není definována.

Řešení: Skupina písmen byla dětská transpoziční šifra typu "první-poslední" a ukrývala text:

DALSIINDICIINAJDETEUNOVOGOTICKEVODARNY

U Rabí, na svahu kopce Šibeničník stojí překrásná novogotická vodárna z třicárých let dvacátého století. Ta je cílem pro získání dalšího **soutěžního kódu**: I.Q:zie9noph

GPS: 49°16'57.819"N, 13°36'48.837"E

Waypoint 7 – Novogotická vodárná u Rabí

Soutěžní kód u vodárny byl připevněn na každé ze dvou podivuhodných krabiček, na kterých byl nápis brailovým písmem. Ten znamenal: "Vložte prst". Do krabičky bylo třeba strčit prst a pomocí posuvné lišty „přečíst“ soutěžní kód v braillově písmu.

Pokud nedokázali soutěžící braillovo písmo nahmatat, nezbylo jim, než ulovit v okolí slepce a požádat ho o přečtění, nebo si za pomoci žvýkačky, či modelíny udělat otisky.

Hned po patnácti minutách následovala **nápověda**, která se dá řadit do kategorie těch obzvláště škodolibých. Jednalo se o následující „smajlík“.

Nicméně další **nápověda** přišla po 45ti minutách a tou již byl braillův text v tištěné podobě:

A to již je správný **soutěžní kód**: Ceech7ie Bei2kei6

Waypoint 7 – Braillovo písmo u vodárny

Po zadání vyluštěného braillova soutěžního kódu jste získali následující indicie:

Indicie12-1.mp3

Indicie12-2.txt: *"Z přiložené hudební ukázky (indicie12-1.mp3) usoudíte na rodiště jedné slavné osobnosti a z textu níže pak odvodíte, kde v okolí se nachází další waypoint.*

Tento pán byl známý svojí přísností a tvrdostí, kterou zacházel s poddanými. Jednoho dne se rozhodl, že dá opraviti ... Dobrý toť úmysl, ovšem pán odmítaje sám břímě vydání nésti, poddaným nakázal přinést peněžité dary. On sám pak nechal zhotovit zvon, do kterého podaní peníze ukládati měli. Teprve až by byl zvon plný, mohlo se se stavbou počíti."

Tento úkol neměl definovanou nápovědu.

Řešení: Hudební ukázka, kterou soutežící obdrželi, po pečlivém poslechu vyjeví lidový motiv Holka modrooká a to v úpravě, kterou vytvořil Otakar Ševčík, houslista a zejména uznávaný houslový pedagog, jeden ze zakladatelů novodobé výukové metody hraní na housle. Hru na housle podle této své metodiky vyučoval v Písku a z jeho not se učí mladí houslisté hrát dodnes. Mezi jeho žáky patřil např. Jan Kubelík, nebo Jaroslav Kocian. Otakar Ševčík se narodil v Horažďovicích a tím jsme se tedy dostali k prvnímu nutnému závěru.

Druhý závěr bylo nutno učinit z ukázky textu. Ukázka vypráví pověst o nenasytném panu Půtovi z Rýzmberka. Tento skrblík se rozhodl zvelebit starobylý kostelík na Práchni (u Horažďovic) v zadání popsaným způsobem, laskavě si vyhledejte poutavý příběh celý. Nicméně z výše zmíněného je jasné, že dalším cílem je kopec Prácheň a kostelík sv. Klimenta. Mimochodem pan Půta z Rýzmberka zdědil i hrad Rabí, který jste navštívili na předminulém waypointu.

GPS: 49°18'54.358"N, 13°40'53.838"E

Waypoint 8 – Kostel sv. Klimenta v Práchni

Na dveřích ke hřbitovu a kostelíku soutěžící nalezli jednoznačně viditelný a identifikovatelný QR kód:

Soutěžní kód: I.Q:fu7diidi

Na základě jeho zadání pak obdrželi následující indicii:

Nápověda pro tento úkol nebyla definována.

Řešení: Obrázek, který soutěžící obdrželi zobrazuje klasický číselný zápis používaný mayskou kulturou. Mayové používali dvacítkovou soustavu a každý další řád se psal o řádek výše. Po rychlém přepočítání Vám vyšlo číslo 608703109, což může nápadně připomínat telefonní číslo.

Pokud na toto číslo soutěžící zavolají, ve schránce uslyší tento **vzkaz:**

Tento odkaz jednaznačně sedne na ing. Pavla Pavla, který proslul zejména rozhýbáním soch na Velikonočních ostrovech. Ve Strakonicích stojí betonová socha Moai, kterou si nechal vyrobit, aby svou teorii v praxi ověřil. Tam to ale není. Naše vesnička s počtem obyvatel nižším, než má rok dní, je Kadov. Tam má Pavel Pavel také zářez na pažbě, a to za manipulaci s třicetitunovým balvanem, známým pod názvem Kadovský viklan.

GPS: 49°24'8.730"N, 13°46'38.931"E

Waypoint 9 – Kadovský viklan

U Kadovského viklanu byl umístěn štítek s následujícím **soutěžním kódem**: I.Q:koh4uph9

Po jeho zadání soutěžící získali tuto indicii:

Indicie14-1: *„V nejbližším okolí waypointu hledejte další indicii, která Vám poskytne další soutěžní kód.“*

Nápověda pro tento úkol nebyla zadána.

Řešení: Po prohledání remízku okolo viklanu nalezli soutěžící ke stromu na drátu připevněnou skleněnou tabulku s vybroušeným QR kódem. Problém s přečtením ale spočívá v tom, že je zobrazen na skleněné destičce, takže nelze přímo sejmout. Řešení je různé - například projekcí, překreslením apod.

Soutěžní kód: I.Q:saiyaht4 xeewo7ie

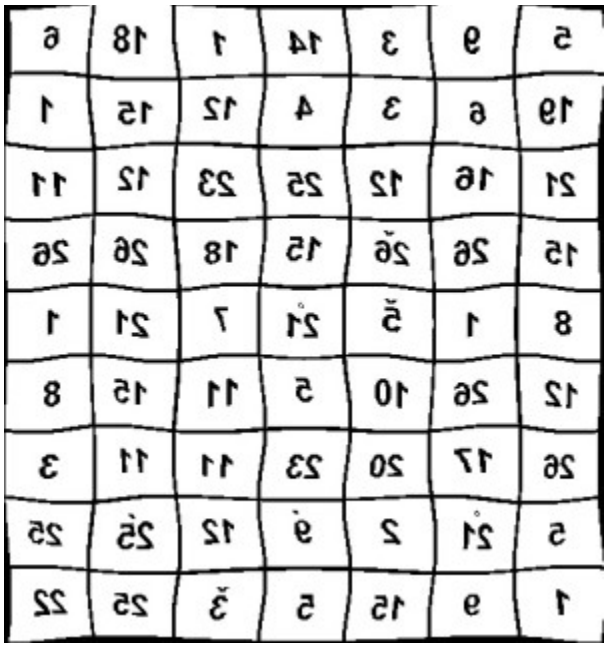
Waypoint 9 – Skleněný QR kód

Po zadání soutěžího kódu ze skleněného QR kódu, získali soutěžící následující indicie.

Indicie15-1.txt: *„Do ruky se Vám mimo jiné dostaly tyto tři obrázky: indicie15-2.jpg, indicie15-3.jpg a indicie15-4.jpg.*

Obrázek indicie15-2.jpg Vám vydá po rozluštění několik termínů, které Vám dohromady evokují jedno výsledné klíčové slovo. Toto slovo spolu s tím, co vidíte na obrázku indicie15-3.jpg by Vám mělo dát představu, co budete hledat. Abychom učinili závěr zcela jednoznačný, tak zde máte i soubor indicie15-3.jpg, což je fotografie focená přesně z toho místa, které máte najít.“

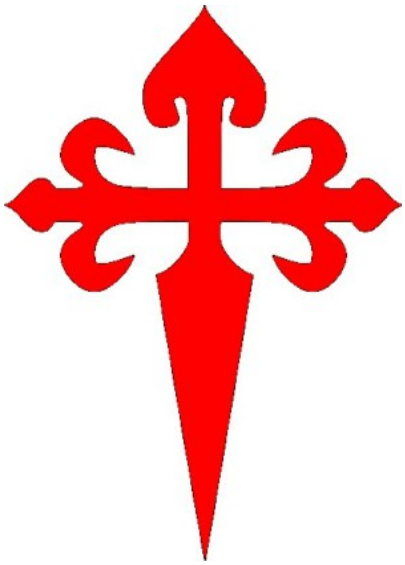
Indicie15-2.jpg:



Indicie15-3.jpg:

Indicie15-4.jpg:

Po 60ti minutách následovala tato nápověda:



Řešení: Indicie k dalšímu waypointu byla zadána poněkud kostrbatě. Druhý obrázek ukazuje vyhlášenou gurmánskou specialitu, a to mušle sv. Jakuba.

První indicie pak ukazuje stranově převrácenou a zlehka (pro efekt) zdeformovanou mřížku s čísly, kterých je překvapivě 26 a nad některými je interpunkce. Je to samozřejmě primitivní substituce způsobem 1=A ... 26=Z. Tím soutěžící dostanou jakousi osmisměrku, ve které lze najít následující slova: FRANCIE, HOKEJ, KOUZLO, BÍLÝ, VYCHÁZKA, LYŽAŘ, GOLF a jen trošku zavádějící příjmení HOUSE. Všechna tato slova jsou nápovědou pro druhou indicii, kterou je slovo: HŮL (francouzské hole, hokejová hůl - hokejka, kouzelná hůlka, bílá hůlka, vycházková hůl, lyžařské hůlky, golfové hole a samozřejmě hůlhouska ze seriálu Dr. House.)

Takže incidie, které máme jsou: sv. Jakub, mušle a hůl. Začíná být jasné, že půjde o sv. Jakuba. Situace se nám komplikuje tím, že sv. Jakubové byli dva.

Prvním z nich je apoštol Jakub, jeden z dvanácti učedníků Krista, který bývá označován jako Starší, Větší nebo Zebedeův. Potom máme sv. Jakuba Alfeova, který bývá označován jako Menší, Mladší, případně jako syn Alfeův. Sv. Jakub Menší byl prvním biskupem v Jeruzálémě a později byl ukamenován a dobit kyjem. Mezi tradiční atributy tohoto světce je považována kniha a tyč.

Sv. Jakub Větší je naopak spojován se symboly poutnická hůl, brašna, mušle a klobouk. Z výše známého tedy víme, že Sv. Jakub Větší je ten správný.

Co se týče nápovědy, jednalo se o symbol svatojakubského řádu, jehož patronem je taktéž Sv. Jakub Větší.

Ve výřezů mapky jsou čtyři kostely Sv. Jakuba Většího, a to v Čížové u Písku, v Týně nad Vltavou, v Kasejovicích a v Sedlici. K rozhodnutí mezi nimi má pomoci třetí indicie, která zobrazuje pohled přímo z místa určení. Fotografie jednak napovídá, že kostelík stojí na vršku s výhledem do kraje (kostely v Týně, Kasejovicích a Sedlici jsou v zástavbě), a jednak je na ní jednoznačně rozpoznatelné město Písek, takže je opravdu jasné, že musí jít o Čížovou.

GPS: 49°21'21.512"N, 14°5'5.900"E

Waypoint 10 – Kostel Sv.Jakuba Většího v Čížové

Pokud soutěžící obešli kostelík ze všech stran, na jednom z bočních hromosvodů jste mohli nalézt štítek se **soutěžním kódem**: I.Q:peache9o

Po jeho zadání soutěžící obdrželi tuto indicii:

Indicie16-1: *"flák masa,*
Ferda Mravenec,
Frýdek Místek,
Fantomasova maska,
frfňající mrmla,
fantastická magie,
Felipe Massa,
funící mašina,
flekaté mládě,
fekální moloch,
fujtajblík mrzutý,
flambovaná měňavka,
flusající mameluk,
frustrující měna,
fistule mámy,
fíková marmeláda,
flétnová melodie,
fantom muzea,
flámující mamlas,
filet mignon,
frigidní manželka,
fpáčený mantinel,
Filoména mává,
furt málo,
flaška mléka,
fiesta mexicana,
filipínský masakr,
Ford Mustang,
filcový maňásek,
fata morgana,
famfrnoch masopustový,
FA MU,
flashka megová,
Ferrari Modena,

flinta myslivcova,
Florida Miami,
fuck me,
Fifinka Myšpulín,
fakt moc,
frčící maratonec,
filmový maratón,
finální mord,
FC Milano,
fotbaloví magoři,
furt mokrej,
fungující motor,
fixlující mravenečník,
fantas magorie,
fiktivní mapa,
fintilka marnivá,
feritový mozek,
fyzikální mazlík,
faktický magor,
frkající mustang,
fraktál měňavý,
fis moll,
facka mlaskla,
fauloval mizera,
frnda mentolová,
federální ministr,
flaxa mezisvalová,
Fanda mrká,
feudální mejdan,
fakír mazlivý,
faksi mile,
fakta mix,
faktoriál mravenců,
faktura milionová,
fraktura mužství,
fakan mizerný,
fakulta matematická,
frakcionace metanu,
falešná mince,
fondánová melanž,
falus maličký,
flexibilní metal,

fáma matoucí,
fanatický mohamedán,
famózní monstrozita,
famfára moderní,
fundovaný mistr,
fara modernizovaná,
Faustův Mefisto,
faraón monarcha,
farní matrika,
Faradayův mlask,
fádní malba,
Fleissnerova mřížka,
Furierova matematika,
fazol měsíční,
feministka maskulinní,
fena malamuta,
fenďák ministerský,
fénix mrtvý,
fiskální mrtvice,
fenykl mrkvovitý,
fermež mazlavá,
fenol maligní,
fešák maškarní,
fetiš mocný,
flastr mokvající,
flakón moštu,
filipes malomocný,
feferonka masožravá,
fekál maloobjemový,
filtrační membrána,
fízl meandrující,
frekvenční modulace,
flundra maková,
flašinet mahagonový,
flotila mořská,
fluktuace mimořádná,
fěrtoch manželčin,
fluorescenční mikroskop,
froté matrace,
fóbický maniak,
fňukat malinko,
FN Motol,

flísová mikina,
fofrem makat,
folklór moravský,
fonendoskop medikův,
fibrilující magnetismus,
for men,
forenzní metodika,
filigrán malovaný,
flexila miniaturní,
formela měkká,
formalita maximální,
fialka modrá,
fez muslimčin,
formulář mnohakolonkový,
fortel mydlářův,
fosforeskující mimozemšťan,
fošna meruňková,
forma máslová,
fagot mordyje,
fotovoltaika máloplatná,
fousatá Mary,
Fitzgeraldova metoda,
fragment minimální,
francouzská milenka,
frankovaná marka,
fritovaná medúza,
funět mrazem,
funebrák melancholický,
funkcionář myslící,
funkční matice,
fůra medu,
fůrie modrozelená,
frfňající mravokárce,
fušer množstevní
“

Po třiceti minutách pak přišla tato **nápověda**:

„FM 108“

Řešení: Indicie k tomuto úkolu byla vždy dvě slova, začínající první na "F" a druhé na "M". Tím jsme chtěli naznačit, že je třeba další indicii vyhledat v pásmu FM. Navíc nashromážděných názvových dvojic bylo větší než malé množství a nikoli náhodou bylo na pozici 108 napsáno "frekvenční modulace". Nápověda pak tuto frekvenci sdělila přesně: 108.0 FM. Na parkovišti u kostela stál vůz jednoho z organizátorů a v něm byl umístěn FM transmitter, který na této frekvenci vysílal permanentně smyčku s morseovkou, a to poměrně rekreační rychlostí.

Morseovka

Výsledný text zněl: TADY JSME MUSELI ZASTAVIT A CEKAT DLOUHE DVA TYDNY, NEZ SE OBJEVILI RUSOVE. Což je volně přeložený text z pamětní desky na jižní straně Podolského mostu. Tímto místem ke konci druhé světové války probíhala demarkační linie, a tak americká armáda dostala pokyn dále nepokračovat a potupně čekat, než dorazí Rudá armáda. Bohužel zrovna v tomto mezidobí vyvraždili ustupující Němci rodinu doktorky Kálalové v Bernarticích, jejíž rodný dům jste navštívili v dopoledních hodinách.

GPS: 49°21'22.848"N, 14°16'12.645"E

Waypoint 11 – Podolský most – Temešvár

U podolského mostu mohli najít soutěžící kromě pamětní desky také BT maják a tedy i **soutěžní kód**: I.Q:nejai3va

Po jeho zadání se soutěžícím konečně odhalilo tajemství motýlů a housenek, jejichž černobílé obrázky získávali celý den:

Indicie17-1.jpg:

Indicie17-2.jpg:

Po dlouhých 90ti minutách došla i **nápověda:**

"Arctia caja L.
Cerura vinula L.
Geometra papilionaria L.
Nymphalis urticae L.
Operophtera brumata L.
Orgyia antiqua L.
Papilio machaon L.
Parnassius apollo L.
Pieris brassicae L.
Saturnia pavonia L.
Sphinx ligustri L.
Sphinx pinastri L.
Yponomeuta evonymellus L.
Zygaena filipendulae L."

Řešení: Během celého soutěžního dne, dostávali soutěžící obrázky motýlů a housenek. Měli jste tedy šanci v průběhu dne zjistit, že se jedná o 14 motýlů a jejich housenek. Na posledním waypointu pak soutěžící vidí schéma, ze kterého plyne, že pokud je správně přiřazen motýl k housence, získají soutěžící zeměpisné souřadnice dalšího waypointu.

Nápověda pak pomohla latinskými jmény všech vyobrazených druhů.

GPS: N49°21.528' E14°16.791'

Waypoint 12 – Kemp u podolského mostu – cíl

Trošičku zlomyslné bylo to, že cíl se nacházel hned na druhé straně mostu. Souřadnice ukazují do sousedství parkoviště a kempu a cílovým signálem bylo zachycení Wi-Fi sítě jejíž jméno byl závěrečný **soutěžní kód**: I.Q:batoh9ee