



2017

Úkoly a řešení

Manažer ročníku:

RIK

Realizační tým:

Karel Kozlík

Pavel Hubka

členové radioklubu OK1KPI Písek

V následujících dnech vyjde finální verze s foto

Mapka soutěže

I. Quest 2017 probíhal v této lokalitě:



[Odkaz na mapku](#)

Tvar mapky neměl letos nic napovědět soutěžícím. Jen tak z legrace jsme použili tvar mapky podle zákazové značky u příchodu do Solvayových lomů.



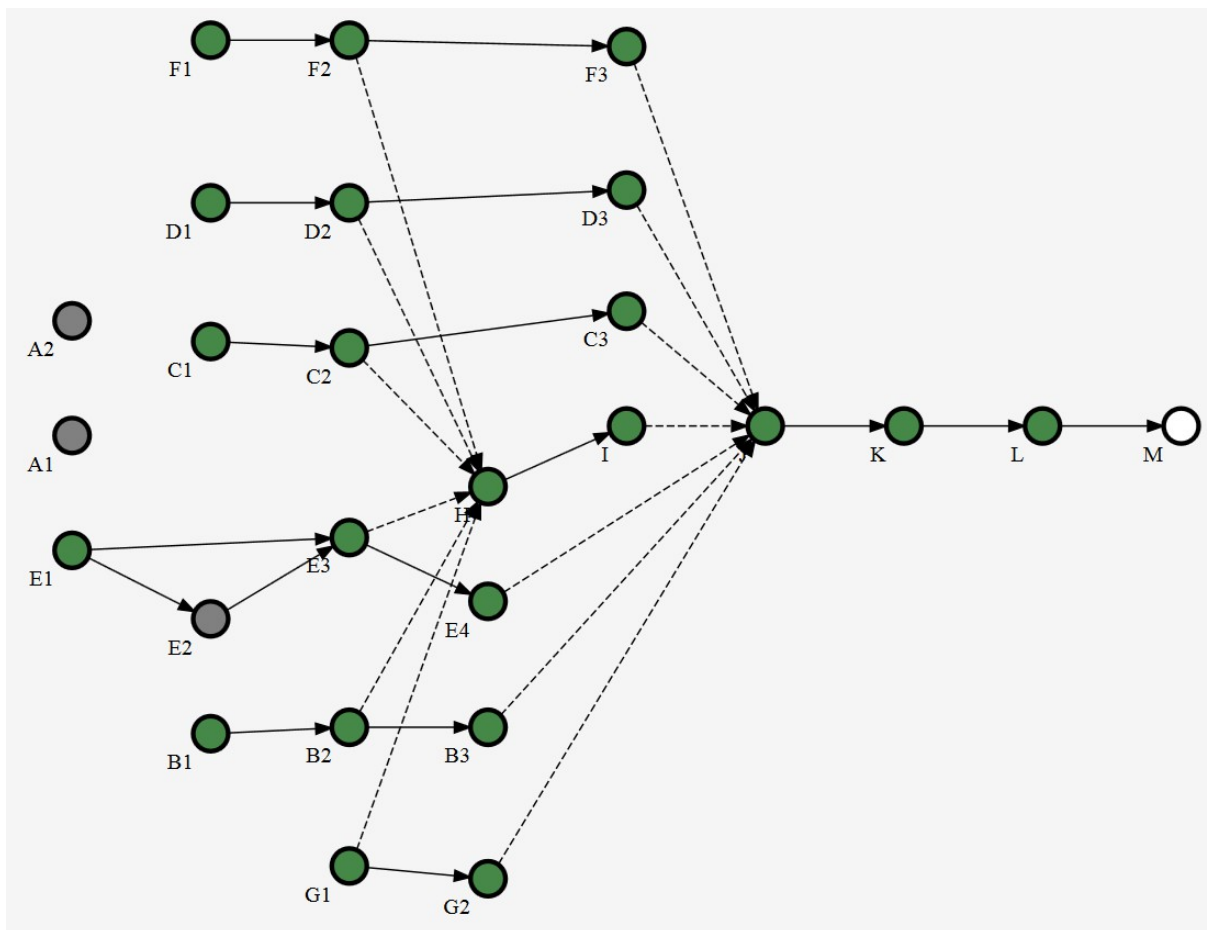
Do mapy jsme implementovali zásahy z této značky a použili je na mapě tak, že soutěžícím mohlo být jasné, že některá profláknutá místa (např. Lom Amerika, nebo Karlštejn) nejsou na mapě soutěže.

Předstartovní instrukce

Před konáním letošního ročníku I.Questu dostali soutěží tyto informace:

Bližší informace před startem

Nejpodstatnější informací bylo zveřejnění schématu soutěže a jeho vysvětlení. Z něj mohli soutěžící pochopit nelinearitu a zároveň se rozhodnout, zda použijí multivehicle strategii, která mohla být letos výhodou. Pro zjednodušení, níže vidíte celé schéma i se jmény všech úkolů, pro snazší pochopení jejich řešení.



Další informací bylo, že naprostá většina mincí se v letošním ročníku získá již před soutěží a informací o nich přinese trailer.

A poslední informací byla doporučená výbava:

- plyn do zapalovače nebo CO2 hasící přístroj
- powerbanka
- geologické kladívko

Trailer

Za pomoci traileru mohli soutěžící získat 25 mincí. Informace o tom, které to byly a jakým způsobem nebudeme zveřejňovat, máte celý další rok na to, přijít na všechny z nich :)

WR jsme před soutěží nechtěli soutěžícím zpřístupňovat, ale k dispozici byl ověřovač soutěžních kódů pro mince.

<http://wr.i-quest.cz/checker/>

Ověření platnosti kódu z traileru I.Questu 2017

Kód k ověření

☐ I'm not a robot


reCAPTCHA
[Privacy](#) - [Terms](#)

Ověřit

Po zadání soutěžního kódu (který se soutěžící domnívali, že získali) mohli tímto způsobem získat dvě odpovědi:

- TATONENÍ
- MOŽNA

Věříme, že funkcionality byla všem jasná a nevyžaduje dalšího popisu.

Start

I. Quest 2017 startoval v Sokolovně v Tetíně a přilehlých pozemcích, které nám pronajal Sokol Tetín. <https://mapy.cz/s/1ynkm>



Ve startovním balíčku získali soutěžící několik zajímavých artefaktů. Jednak speciální I.Questí klíč, poukázku na věčnou indicii a bílý zalaminovaný papírek, na kterém by mohly být vidět z určitého úhlu pohledu takové jakoby kolejničky.



Start soutěže byl tradičně stanoven na 6:00.

Se spuštěním WR získali soutěžící osm indicií hned na startu. Dvě mincovní, šest se zaměřovačem. Z důvodu logiky postupu budeme jednotlivé úkoly popisovat ve svých liniích podle abecedy, schéma soutěže pro větší orientaci je výše.

A1



coin-a1-1.txt: *Během soutěžního dne máte možnost získat minci v hodnotě významnějšího počtu iq.*

Minci můžete lokalizovat mezi 14:00 a 18:00 na tomto odkaze: <http://mince.i-quest.cz>

Řešení: Na dotyčné adrese se ve 14:00 hodin objevila mapka a zobrazovala místo, kde se právě nalézá naše pohyblivá mince – figurant na motorce, který měl na sobě čitelný nápis: I.Q:<mincovnikod>

Pokud chtěl nějaký tým lokalizovat tuto minci, bylo třeba vypravit se na lov podle mapy. Figurant byl instruován, aby se pohyboval podél dálnice a bylo tak možné mu nadjet po dálnici. Získaná mince měla hodnotu 10 iq.

A2



coin-a1-1.txt: *Několik mincí jste měli možnost získat v traileru. Nyní můžete zadat jejich kódy.*

Řešení: Tento úkol sloužil k možnosti zadání soutěžních kódů, které získali soutěžící z traileru.

B1



indicie-b1-1.txt:

*Ojijs%zptq%sofoijyj%sjifqjpt%xyfwyz3%Mqjijoyj%sofxqjizonhn%ox~rgtq?%w%B%-6%0%53>
%/%htx-=%/oymjyf..%/%-6%0%536%/ohtx-79%/oymjyf..%/%-53>%0%535:%/ohtx-
755%/oymjyf..%/%-6%0%xns-ymjyf..@%oymjyf%B%-2un1%un.@%Pti%uwt%\W%oj?
%N3V?wfmhfn>t*

Deadline: 7 hodin

Počet nápověd: 1

Nápověda – 2 iq

Jedná se o substituční šifru typu caesar (ROT) na úrovni ASCII. Kolikátý máme ročník I.Questu?

Řešení: Nápověda pro tento úkol byla téměř řešením, důvodem byla situace, že není zcela běžné udávat šifru v ASCII. Jednalo se skutečně o primitivní ROT5 přímo na ASCII tabulce. Důvod byl prostý a jistě jej pochopíte, jakmile uzříte výsledek:

*Jeden ukol najdete nedaleko startu. Hledejte nasledujici symbol: $r = (1 + 0.9 * \cos(8 * \theta)) * (1 + 0.1 * \cos(24 * \theta)) * (0.9 + 0.05 * \cos(200 * \theta)) * (1 + \sin(\theta))$; $\theta = (-\pi, \pi)$; Kod pro WR je: I.Q:rahcai9o*

B2



indicie-b2-1.txt:

Co máte hledat jste se dozvěděli v šifře.

Instrukce pro tento úkol: Tento úkol vyřešíte jedním dechem.

Deadline: 5 hodin

Počet nápověd: 2

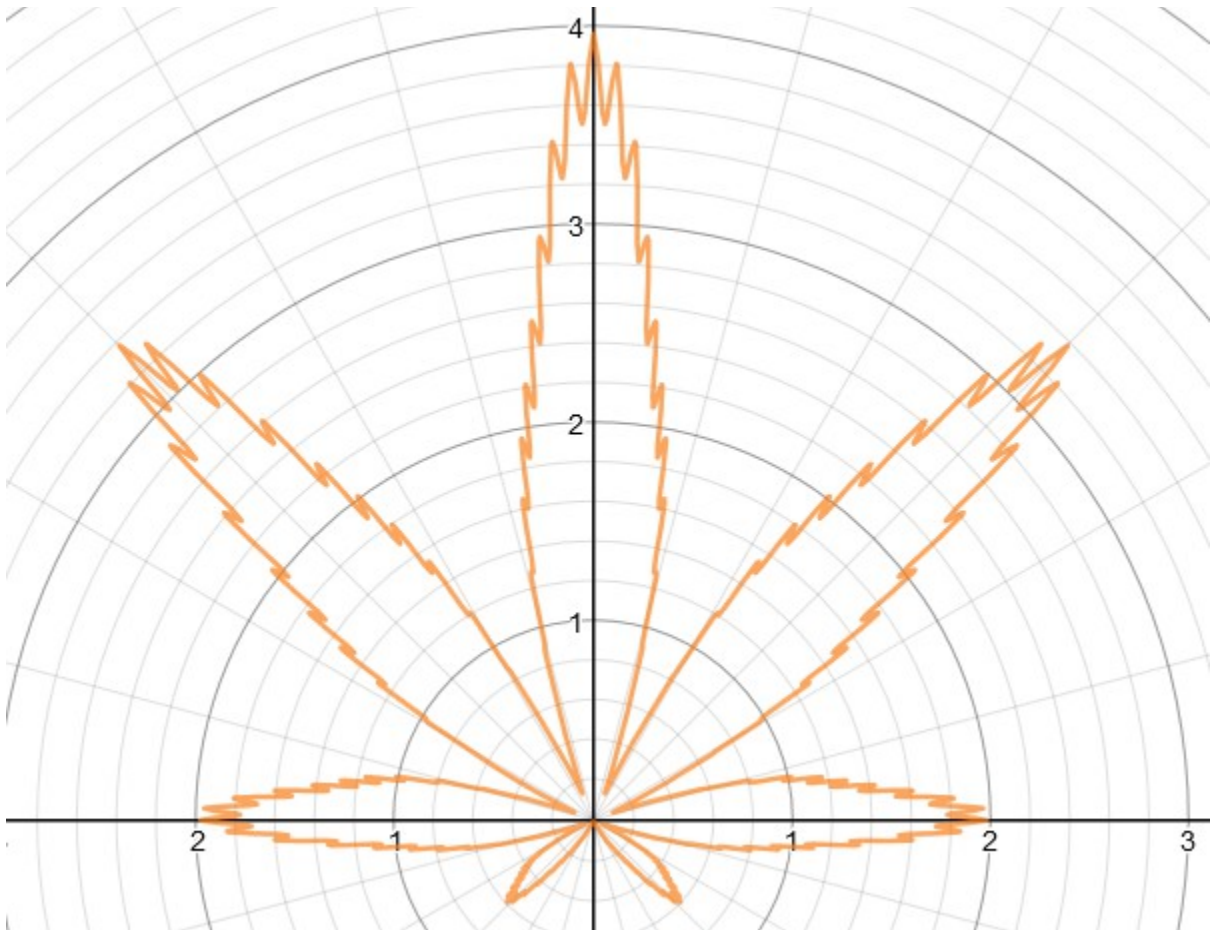
Nápověda – 1 iq

*Nyní je třeba zjistit, jaký obrázek vám vyleze z popsané funkce.
Úkol se nachází za dveřmi označenými tímto obrázkem.*

Nápověda – 2 iq

Otázka zní: Kam dýchnout?

Řešení: Výsledkem zadané funkce z úkolu B1 je list jisté rostliny rodu Cannabis



Tímto obrázkem byly označeny jedny dveře v sokolovně v Tetíně a to již od pátku.



Za dveřmi se ukrývala tzv. „Andula“, tedy figurína na které se vyučuje umělé dýchání. Dýchat do Anduly si soutěžící mohli vyzkoušet, ale celkem nijak jim to v řešení úkolu nepomohlo. Napovědět mohlo zrcátko, na které když dýchli, mohli vidět nápis: I.Q:FUKJINAM.

Andula ležela na lehátku, v khaki spacáku, byla vybavena podprsenkou vycpanou tenisovým a pink-ponkovým míčkem, což většina soutěžících hbitě objevila.

Cílem bylo dýchnout na brýle, které měla Andula na očích a po dýchnutí se objevil správný soutěžní kód.



B3



indicie-b3-1.svg:

B

E S E R O Q A T V N A E D E
A E R I A Q V O L A E A A E S
T N I E Q I E V S Q Q R I T F
I E R T S T O O R H M O E N
E U A I M U N I N L V I I I U
Q T I D A I S U M U M E A E
U A L A A P R S A C T I X L L
I O E T E P R C S S T V U L O
L T D T L U C

Po zadání soutěžního kódu získali soutěžící tuto indicii a vzhledem ke schématu soutěže, bylo jasné, že sama o sobě k žádnému řešení nestačí. Timto je ukončena větev B soutěžního schématu.

C1



indicie-c1-1.txt:

KYRZE OQIRT YRAGT ABACP AZQUT JANOK REJQA ZQYRU PEGTA IKCXJ NIRQO

Deadline: 7 hodin

Počet nápověd: 3

Nápověda – 1 iq

V T MT R CN K S T Z JSM PR V S PR PR V L S FR
I O O O I U O U E E E O A I A I I U.

Nápověda – 2 iq

Jedná se o prostou substituční šifru.

Předešlá nápověda Vám mohla pomoci zjistit princip. Vymyslel ji Houba a vzhledem k tomu jak funguje, jsme ji pojmenovali Housar.

Nápověda – 4 iq

Tato substituční šifra funguje tak, že jsme oddělili zvlášť v abecedě samohlásky a souhlásky. Používáme caesarův posun, tedy ROT a to o 5 znaků (jedná se o pátý ročník I.Questu).

Řešení: Zde jsme se pokusili zmást soutěžící tým, že používáme podobnou šifru dvakrát. Princip této šifry je, že rozdělíme abecedu na souhlásky a samohlásky a posouváme o 5 pozic zvlášť. Výsledným textem je:

DALSI UKOLN ALEZN ETEVJ ESKYN CEHUD LICKE SKALY JIZNE ODVRC
HOLKU

Cílem tedy je Hudlická skála v obci Hudlice. Pokud soutěžící vyrazili nahoru z jižní strany, nemohli minout malou jeskyni, kde na ně čekal další úkol.



C2



indicie-c2-1.txt:

Další soutěžní kód vám prozradí krabička kterou naleznete v jeskyňce.

TODO: (info o druhé krabici??)

Deadline: 4 hodiny

Počet nápověd: 3

Nápověda – 1 iq

Skříňka potřebuje napájení. Přes USB.

Nápověda – 2 iq

Soustřed'te se na tóny.

Nápověda – 4 iq



Řešení: V jeskyni našli naši soutěžící krabičku, která připomínala hrací skříňku z legendární hry [The Neverhood](#).

Naše krabička měla také kličku. Pokud zkusili soutěžící zatočit, nic se nedělo. Z krabičky koukali dva USB kabely (jeden na zmatení a jednak, kdyby jeden někdo utrhl). Jednalo se o napájení (v doporučené výbavě byla powerbanka).

Pokud soutěžící krabičku napájeli a zatočili kličkou, ozvala se známá melodie z Neverhooda. Soutěžním kódem byla jména not. Tedy:

I.Q: ggaahdhg

C3



indicie-c3-1.svg:

C

N A A N P R O A N E Q M P M
I X E O N O O B T M C R S T I
A N C H V S I V L O D S C V
U P C P S I N U D E A T E E E
A I H E V T V C I O T R I C E
I M R A T E B E O B B E I U S
L A T U C E P E O C S A C I F
C O E S L

Touto indicií končí větev C a je opět jasné, že k řešení nestačí.

D1



indicie-d1-1.mp3:

Deadline: 7 hodin

Počet nápověd: 2

Nápověda – 1 iq

Pravděpodobně jste poznali upravenou ukázkou ze hry Vizionář, kterou namluvil Houba s Divadlem Jára Cimrmana. Některá klíčová slova jsme záměrně upravili.

Nápověda – 2 iq

Ema má mámu.

Máma má mísu.

Houba má lom.

Řešení: Z ukázky Divadla Jára Cimrmana se dá poměrně snadno zjistit, že Houba má lom. Nepřekvapilo tedy, že cílovou destinací tohoto úkolu je Houbův lom, který lze snadno na mapách dohledat v okolí Koněpruských jeskyní, přímo na naučné stezce, která vede z parkoviště. Na místě byl připraven Houbův „Václav“ se soutěžním kódem.





indicie-d2-1.txt:

Dorazili jste do Houbova lomu. Jak vidíte na informační tabuli, v kamenech je možné nalézt zkameněliny pravěkých živočichů. My jsme zde v blízkém okolí připravili také nějaké. Doporučujeme použít další nástroj z doporučeného vybavení.

Deadline: 2 hodiny

Počet nápověd: 1

Nápověda – 1 iq

*I.Q. trilobiti se nacházejí ve zvláštních zbetonělinách.
(<https://cestina20.cz/slovník/zbetonelina/>)*

Řešení: Na místě v Houbově lomu jsme nakladli určité množství zbetonělin, které obsahovaly trilobita vytisknutého na 3D tiskárně. Pamětníky prvního ročníku jistě nepřekvapilo, že uvnitř trilobita se nacházel papírek se soutěžním kódem, tentokrát však bez viditelné dutinky, tudíž bylo třeba provést pitvu.





Zbetonělin bylo připraveno 53, 35 jsme jich umístili hned ráno, zbytek kolem poledne, když začaly docházet.



D3



indicie-d3-1.svg:

D

J M U C I T I T P T R T O E I
V I L B N N T R D S U D N R
U E D E E H U A A P A S E S I
E L I A R A T R L T S R T U E
I T A A D V U L I F S E S T A
R I V T B F T P E A T E N C O
T L R A G L I A E A I N A C I
M O C U N E V T C M E I S O
R I S A O O S I E T I R A C O
N U B N E X M I O I R E L O S
A B

Větev D zde opět končí.

E1



indicie-e1-1.png:



Deadline: 7 hodin

Počet nápověd: 1

Nápověda – 1 iq

Pokud jste opravdu utratili mince za nápovědu, je nám to trochu s podivem. Možná jste nestudovali mapu soutěže dostatečně podrobně ...

Co vidíte na obrázku? Skálu a pod ní Honzu se svatozáří už?

Řešení: Cílem tohoto úkolu byl pochopitelně Svatý Jan pod skalou. Ze schématu soutěže je patrné, že je možné přímo odtud dosáhnout dvou dalších úkolů. První z nich je dole na parkovišti pod skálou, druhý pak přímo u křížku. Důvodem je, aby tým nezastavilo, pokud soutěžní kód na parkovišti přehlédnou.



E2



indicie-e2-1.txt:

Svatého Jana jste našli sice správně, ale asi již tušíte, že takhle jednoduché to nebude. Pro získání dalšího kódu si musíte dojít nahoru ke křížku. Mimo jiné je tam pěkný výhled... :-)

Deadline: 1 hodina

Počet nápověd: 1

Nápověda – 0,5 iq

Nahoře na vás čeká klíčový úkol.

Doufáme že z něj nebudete příliš sklíčení.

Řešení: Úkol zde byl poměrně jasný. Pokud se však některý tým rozhodl investovat mincovní padesátník, dostal by možná velmi důležitou indicii k tomu, vzít si sebou nahoru hned napoprvé IQlíč, který soutěžící dostali na startu soutěže.



E3



indicie-e3-1.txt:

*Vítejte na vyhlídce nad Svatým Janem. Je zde nádherný rozhled.
Při pohledu na zámek na kterém jste našli kód jistě víte co máte dělat.
Jsme rádi že jste si nahoru přinesli ten správný klíč... Ale ten jistě máte pokud jste si koupili
za 0.5 iqc nápovědu.*

Tento úkol nemá definovaný deadline ani žádnou nápovědu

Řešení: Nápověd ani deadline nebylo potřeba. Úkol byl naprosto jasný. Stačilo sem dorazit s IQlíčem a za jeho použití přechíst soutěžní kód.



E4



indicie-e4-1.svg:

E

T A T E E N N M A I U I N R R
E D D A M A T M A Q R T M S
U U T U I O M E U I E E I E T
E E N E I S M P U R C A I N I
C A Q L T R A H X H T L E O
E S S O M A U S T E E N E P A
R E U L I T C X U K M P U S D
L T O P N U S V I T L I D M E
I N O A I R D C N D U A U I

A již tradičně konec větve E

F1



indicie-f1-1.txt:

Ve startovním balíčku jste obdrželi zalaminovaný papírek s nápisem F1. To je indicie k tomuto úkolu.

Deadline: 7 hodin

Počet nápověd: 4

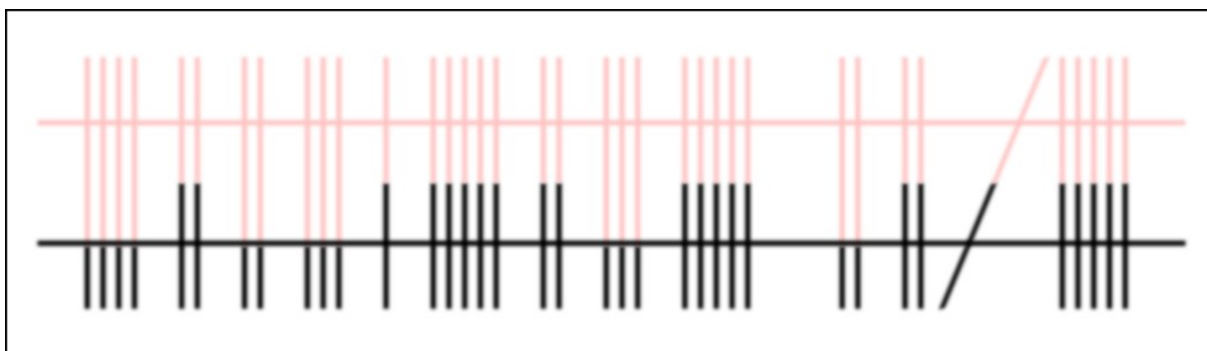
Nápověda – 2 iq

Aby Vám indicie vydala své tajemství, budete muset použít některý z prvků z doporučené výbavy pro tento ročník. Případně si poradit nějakým jiným způsobem.

Nápověda – 1 iq

Aby indicie vydala své tajemství, musíte ji ochladit. -18°C by mělo stačit. Hodně štěstí.

Nápověda – 1 iq



Nápověda – 2 iq

Jedná se o text zapsaný irským písmem které pochází z raného středověku.

Toto písmo nedovoluje zapsat "Y", proto jsme jej nahradili pomocí "I". Snad nám tuto drobnou češtinářskou chybu prominete.

Řešení: Teď už je asi jasné proč byl v doporučené výbavě plyn do zapalovače NEBO CO2 hasící přístroj. Právě tímto logickým operátorem v doporučené výbavě mohli soutěžící vydedukovat, co mají tyto dvě propriety společného.

Kód byl napsán tak, aby připomínal kolejničky a po zchlazení „vykoukl“ ten správný nápis, tedy OGAM, ve kterém bylo zakódováno: SOLVAIOVI LOMI.

Pokud někdo nedbal doporučené výbavy mohl vymyslet jiný způsob, kde vzít zimu, třeba odložit papírek v supermarketu do mrazáku.



Budova kancelář - zde na obrázku v pozadí, v popředí budova těšerná.
Popisná foto se nepodařilo do současné doby nalézt.

na kancelář pro vedení provozu. Po ukončení provozu lomu objekt převzalo místní myslivecké sdružení, které společně s místní organizací Svazarmu část budovy používalo jako klubovnu a sklady.

Od roku 1995 má objekt v nájmu Společnost Barbora, jež objekt a okolí zrekonstruovala. V létě roku 1998 byla v prvních čtyřech místnostech otevřena expozice Muzea těžba a dopravy vápence v Českém krasu.



INVESTICE DO Vzdělávání
SPOLUPRACOVNÍKOVÉHO VÝVOJE
VÝSKUMNÉHO A VÝVOJOVÉHO
PROJEKTU REGIONÁLNÍ ROZVOJ

Společnost Barbora o.s.
Společnost pro zachování důlních
a průmyslových památek



Scavenger Hunt soutěž I.Quest

<http://i-quest.cz>



I.Quest

Pořádá RADIOKLUB OK1KPI Písek

Nemanipulovat, Neodnášet!

Neplatí do 24h platnosti odměny

Kontakt na organizátory: tel. +420 781 137 568

F2



indicie-f2-1.txt:

Vítejte v hornickém skanzenu Solvayovy lomy. Všude kolem je spousta zajímavých exponátů. Další kód naleznete na torkretovacím stroji...

Deadline: 1 hodina

Počet nápověd: 2

Nápověda – 1 iq



Nápověda – 3 iq



Řešení: V hornickém skanzenu Solvayovy lomy mohli najít soutěžící snadno cedulku se soutěžním kódem a čekal je úkol najít torkretovací stroj, na kterém byl jako jeden ze zrezlých štítků i soutěžní kód.



G1



indicie-g1-1.txt:



Deadline: 7 hodin

Počet nápověd: 4

indicie-g1-2.png:

$$\begin{array}{l} x^2 + y^2 = 94864[m] \\ z = 47 \quad [m] \end{array}$$

Nápověda – 1 iq

521B

Nápověda – 2 iq

Místo ve výšce 266 m.n.m vzdaleno 308m od 36km trati 521B

Nápověda – 1 iq

Je to taková vyhlídka s lavičkou...

Nápověda – 1 iq

Vyhlídka je na místě bývalého hradu.

Řešení: Cílem tohoto úkolu byla lavička na místě bývalého hradu Tetín, ze které je vidět železniční trať 521B Praha – Beroun a i konkrétní kilometrovník 36. Quest je zadán tak, že patník je definován jako QTH (tedy poloha) v třírozměrném prostoru (souřadnicemi 0,0,0) ... Dále je rovnicí zadána vzdálenost cíle v metrech a rozdíl v nadmořské výšce. Takové místo sice není jenom jedno, ale nejlépe dostupná je právě lavička na vyhlídce, kde byl také umístěn soutěžní kód.



G2



indicie-g2-1.svg:

G

A Q H I D N E L E C D M A A
I X E E N E I G U A M E C M C
S T L U N B C A C T U U O L
A T I C C D U R U T I E N A T
A M D I A O A P E T I N I T T
N R T L I O S U M O L I S M S
A I L O R I U C U I A T R I S
A U I L C E I D E T

Tímto končí i linie G.

Jakmile soutěžící dokončili všech šest linií, objevil se jim ve WR nový úkol H.

H



[flasinetovyrap.mp3](#):

Deadline: 2 hodiny

Počet nápověd: 2

Nápověda – 1 iq

O cíli vaší cesty pojednává 5. až 10. sloka písně.

Nápověda – 2 iq

Cílem pražského vohnouta byla restaurace na Křivoklátě, ze které mohl hostinský vidět že vlak je ve stanici...

Řešení: Hudební ukázka obsahuje skladbu skupiny **Šlapeto**, která nese název [Výlet na Křivoklát](#). Píseň mimo jiné pojednává o cestě rodinky na Křivoklát, návštěvu hospody, ze které hostinský vidí na peron místní železniční stanice. Taková restaurace na Křivoklátě opravdu existuje a bylo možné tam najít soutěžní QR kód.

I



indicie-i-1.svg:

B C D E F G

D G D G D B D G F G B E D C E D F F D E C D B C G F B B D
F C B F B G F F E B C C C F D G D B E E C D F D E D E D B
D D D G E F F E D G G C F G F F C G F F B D F B C E G F G
C B G B E E F F E C E B D F E F F C F B B D F D D C G B F
D G E D C B D B F G G E E E B C D E E C D G E F D G C B F
B C F G D B F B C E D E G F E E B E F D F D C G C G G F E B
C D B D B G E C D B D D E E D D G F B D D G B C B B E D G
C E C B F G B F B E B B F C E E B E C F B B F E C B E F B B F
B B E D B E D G E B D C G B C B F B F B D E C F B E B E G C
C E C E D G E E G C G E D D E D C G F D C F E C F B C F C
B E G F F B B F D G G F G E B G C D C E D C G D F D E E E
C F D E D G G F C F G G C G E D G G E G F G B E B F B F F
F G C D E C E E C E D C F D B E C E F F B G D F F F B C B D
B D D D F D D D E C B B D D D C D G C D B D G D B E E D
F D F F D E F G D F D G B D E G G G D B F F G E C D D B C
F C G F F C G G D E D E D F G D D G C G D B D D D E E G
D D E B D C B F B B E F G E C E D D G B B E G C B B C G E
C D C B D B D C B F C G E F D D C D F F B F F C F B D G D
D C B G B C B E B E E G D G C E G D E D E C C D B F E B C
E F B E D C G D G G E F E C G D D B E G E E D E G F F B F
C G B G D F E G E G D C D G G F G D D D E G E D B B F D
D C G B E E D D C G C E D F C C F C C F B B B B G C F D F
F G E E E G F F E G F D E B G G B G F F E E G E C C C E C E
B B D B B E B B F E F D B B E F B D E B E B D E E G D E F B
F B G E D C E D D G E G C E C C D F B C D E F F B C C C G
F C C D D D B C F G G E D C G G D D F C F F

Počet nápověd: 3

Nápověda – 0,50 iq

Po dokončení šestice větví úkolů pojmenovaných v abecedě B - G, jste získali šest fragmentů šifry. Zde získáváte její klíč.

Nápořád – 2 iq

Nikdo netvrdí že to bude česky.

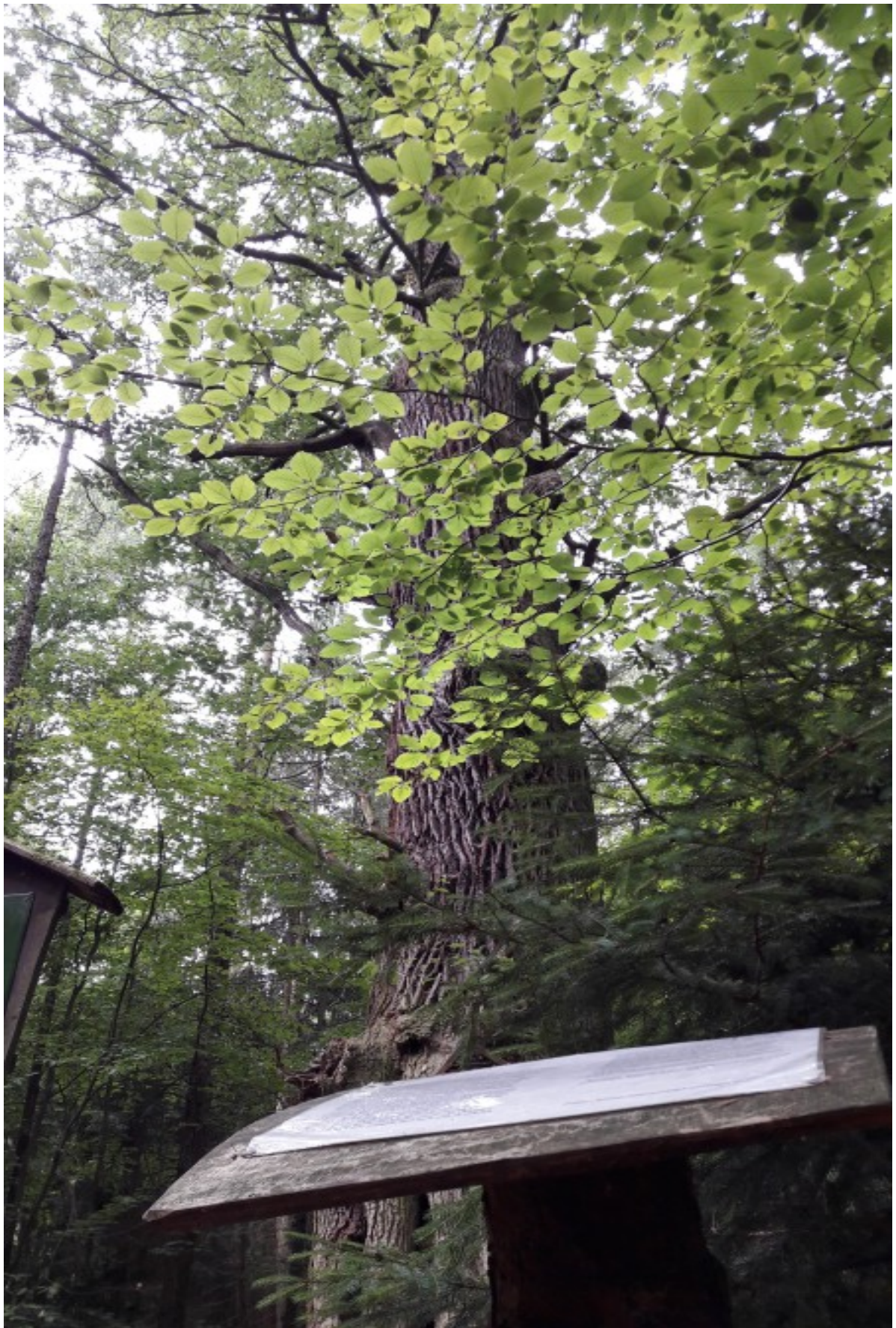
Nápověda – 2 iqc

Zašifrovaný text je částí příběhu známého kronikáře který pojednává o určité historické události na konkrétním místě.

Řešení: Tato šifra je poměrně intuitivní, po dokončení úvodní nelineární části soutěže, získali soutěžící šestici úkolů B – G. Nyní k nim získali klíč, tedy seznam v jakém pořadí mají skládat písmenka do konečného textu. Výstupní text není česky, nýbrž latinsky, což mohlo soutěžící trochu zmást. Pro účel získání výstupní informace nebylo třeba dešifrovat celý text, k dogooglování příběhu stačila dvě první slova textu: „**jamque christi**“.

Jedná se o úryvek z třetího dílu [Kosmovy kroniky](#), který pojednává o zavraždění Břetislava II. Místo údajného útoku je známo, na místě roste tzv. Břetislavův dub a pro soutěžící jistě nebyl velký problém na místo dorazit.





indicie-j-1.mp4:

Deadline: 2 hodiny

Počet nápověd: 3

Nápověda – 2 iq

Jedná se o komunikační protokol kterým se dorozumívají někteří hendikepovaní.

Nápověda – 2 iq

Někteří lidé kromě ztráty smyslu pro humor ztratili i dva jiné významné smysly současně.

Nápověda – 3 iq

Toto není Houbova, nýbrž Lormova abeceda

Řešení: Děkujeme spolku **Lorm z.s.**, který pomáhá hluchoslepým spoluobčanům, za natočení tohoto krásného videa. Indicie byla natočena v tzv. **Lormově abecedě**, kterou se právě tito lidé dorozumívají. Zpráva byla poměrně jednoduchá: „KDE SE LISUJI CEDECKA“, takže nemohlo být pochyb, že dalším cílem je firma GZ Media v Loděnici. Soutěžícím zbyla dosud nevyužitá Poukázka na věcnou indicii, za kterou dostali na vrátnici GZ Media v Loděnici CD-ROM s nahrávkou v audio formátu.



indicie-j-1.txt:

Pokud držíte v ruce to co si myslíme, strčte to kam to patří.

Deadline: 2 hodiny

Počet nápověd: 1

Upozornění: Toto je poslední místo v soutěži, kde můžete čerpat nápovědu.

Nápověda – 3 iq

napoveda-k-1.mp3

Řešení: Řešení v tomto případě není třeba vysvětlovat. Zvukový soubor naváděl v reálném čase soutěžící, co mají dělat a pokud dodrželi stanovenou rychlost, věděli kde odbočit a kam pokračovat. Cílem byla louka pod vyhlídkou v Tetíně a navigace na ostrov, kde se nacházel poslední úkol.

Nápověda k tomuto úkolu byla dražší, protože soutěžící věděli, že je to poslední místo, kde lze mince utratit a dalo se tak předpokládat, že komu nějaká mince zbyla, tak ji použije. Přínos této nápovědy nebyl záměrně moc velký, jednalo se o stejnou nahrávku, kterou získali na Audio CD.





indicie-l-1.txt:

K úspěšnému dokončení letošního ročníku vám už stačí jenom rozluštit kvíz který naleznete na dně truhly.

Tento poslední úkol již nemá definovaný deadline ani žádné nápovědy.

Řešení: Soutěžící se museli přebrodit na ostrov, mít sebou opět klíč, poradit si s trochou obtížného hmyzu, kopřivami, bordelem a nakonec přijít na to, že mozaika na dně truhly je logik (master mind) a vyzkoušet, které ze dvou možných řešení je správný soutěžní kód. Takhle to bylo jednoduché.



