



2020

Úkoly a řešení

Manažer ročníku:

RIK

Realizační tým:

David Felix

Karel Kozlík

Pavel Hubka

Petr Košíček

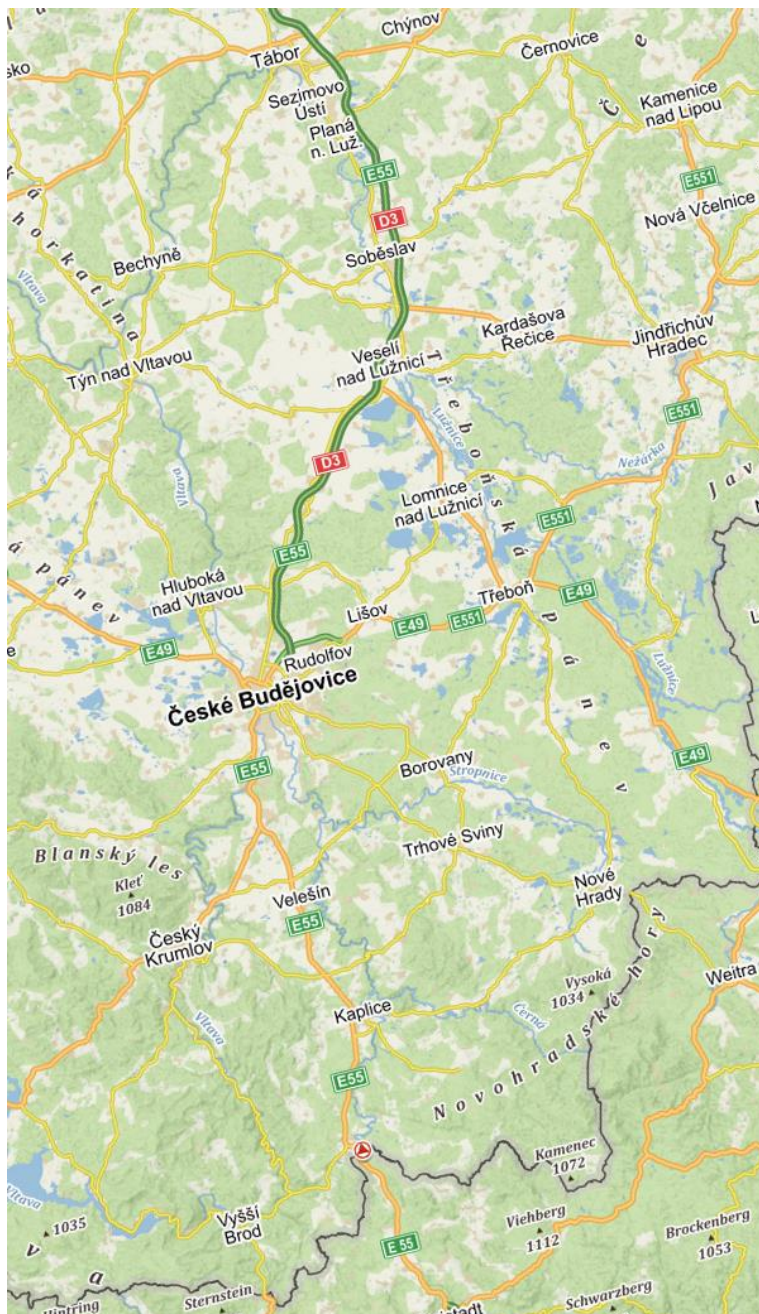
Richard Kába

členové radioklubu OK1KPI Písek

přátelé a rodiny

Mapka soutěže

I.Quest 2020 probíhal v této lokalitě:



[Odkaz na mapku](#)

Mapka se letos objevila ve dvou verzích. Nejprve jako slepá mapa na základě úkolu během roku, která platila především pro tyto úkoly a teprve poté skutečná mapka. Ta byla upravená tak, aby pojmula všechny waypointy v traileru, které jsme museli kvůli nemožnosti cestování v souvislosti s opatřeními proti pandemii koronaviru změnit. Tato (viz. výše) vyšla v rámci Bližších informací před soutěží koncem května.

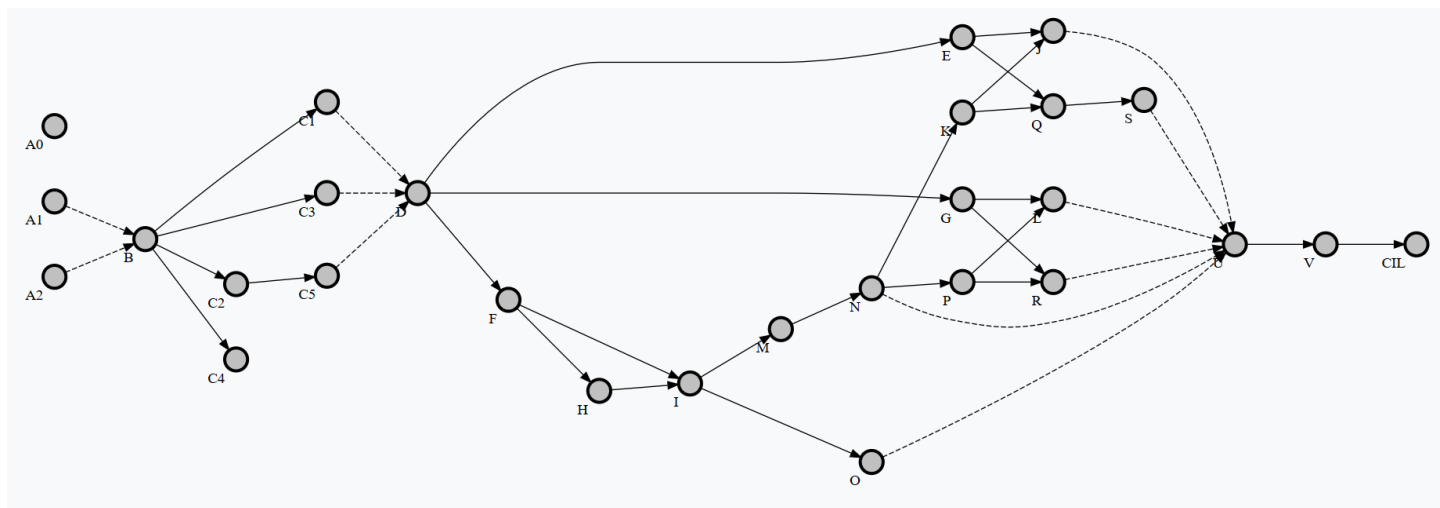
Předstartovní instrukce

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

Bližší informace před startem

Letos jsme také implementovali letmý start, ale vzhledem k rozsahu soutěžního schématu a povahou prvních dvou úkolů jsme se rozhodli odstartovat soutěž již v pátek večer, přesunout tak první dva úkoly na pátek a dát soutěžícím možnost začít klidně z obýváku svého domova, pokud tedy nebudou z příliš velké dálky. S organizačním týmem se pak setkali ráno před šestou u snídani, na kterou je přivedl úkol A2.

Schéma struktury soutěže vypadalo takto:



Pro lepší pochopení jsme zveřejnili soutěžícím ještě velmi podrobné schéma [zde](#):

Letos obsahoval I.Quest předsezonní část, ze které mohly týmy vytěžit 1,5 iqc a dalších 3,5 iqc pak z traileru. Dalších 7 iqc mohli soutěžící získat během soutěže.

Novinkou pro letošní rok byla možnost získání tzv. Bomby, pomocí níž bylo lze přeskočit jeden z úkolů, dle vlastního výběru.

A nejdůležitější novinkou bylo používání GPS trackeru, který komunikoval s WR a potvrzoval pozici soutěžících, čímž zmizela nutnost dohledávat v terénu soutěžní kódy, více info v [Zadání soutěže](#):

A poslední informací byla **doporučená výbava**:

Kovadlina nebo pružina tlumiče automobilu nebo sněhový hasící přístroj případně železniční kolo

Powerbanka

Motouz

Trailer a úkoly během roku

Za pomoci traileru mohli soutěžící získat 3,5 iq

WR jsme před soutěží nechtěli soutěžícím zpřístupňovat, ale k dispozici byl ověřovač soutěžních kódů pro mince. Kolonka Jméno týmu nabízela nově výběrový box se zaregistrovanými týmy. Děkujeme všem týmům které checker používaly.

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

Ověření platnosti kódu z traileru / předsoutěže I.Questu 2020

Kód k ověření	I.Q:
Jméno týmu	D-F
Komentář (pokud nám chcete něco sdělit)	
☐ 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.

Obecné stopy, easter eggs, etc ...

Stejně jako v minulém roce, tak i letos měly veškeré informace během roku charakter pomoci se vším, co bude na soutěžení čekat v soutěži. A tak se objevovaly různé náznaky zajímavých věcí, se kterými mohly soutěžní týmy pracovat.

1. Logo soutěže – logo soutěže bylo inspirováno filmem [UFO \(2018\)](#) a nejen logo, jak se dozvíte později. Na logu soutěže byla zajímavá min. skutečnost, že jeho rozlišení bylo: 797x449. Je to velmi blízko klasickému 16:9 ... ale ne přesně. Především obě čísla 797 i 449 jsou prvočísla. Kolem prvočísel se toho letos točilo poměrně dost. V menší velikosti u bližších informací před soutěží bylo pak rozlišení: 317x179px.



2. Oslovení: MILÍ SOUTĚŽÍCÍ Zatímco v loňském ročníku provázelo veškerou komunikaci se soutěžícími oslovení Vážení soutěžící, díky kterému bylo možné přijít na klíč v min. jedné šifře, letos jsme oslovení změnili na Milí soutěžící. Mohlo to pomoci s větším množstvím úkolů během roku i během soutěže samotné, neboť tímto textem začínala většina šifrovaných sdělení.

Úkoly během roku

INTRO Quest

LWVHWV HGCRSL HYDKFH
ZQHQDH WHQGRK WFHYLU
GZHFDP URMXQH FGLELO
HGZXEW VHXIQL BQKRSH
QFLZQR WRUSTL LQVRFH
VYWRZE HQWVRX ORNXXW
HOHVGZ DQVBNF QURCRS
QLVWHY ZXRWVR ULGCHY
KXRQHV BZYCPL MWSDQW
LVHYGP DGZDNH FLGDYR
QHYHUB YDEZHU WHGXCH
YKWHHP HMXFZX URSRGE
XNVLCS DNFHWZ MRYGRG
PDYHGC CRKHMN ZGRNLQ
CLYNDN FDNRSR NZDMND
WBHWXR VBHWQD YLZALI
HUSQRC HVPQWD OSQZHG
HMPRLQ FLGDHK HECLZM
XORNXQ HMHWDU WDPGRZ
NLQCHW KFBQYD NVLCFH
ZQRNDQ HXRVHU EEDCDW
VZXRSV WDODWV LPRGND
WHZWDP HCHNHF HGXKFB
QCXZUL QDYRWH QHPREV
DYDQZV RWHOLY HWVYDS
DCHQMZ HWVBUH HFRUPH
QDLQHW ZVXOHG XWNGRN
LNVQRO YZRNDM HQELOL
VXQCHW XRZVLQ YUSMHW
VHCRKH VDYZPH NGHODQ
HWDNHW XRVLZF DYRUIV
BYLQRH FHVDCZ HWLFUX
LVLVDQ OCHQHQ ZLMXNF
LRQKFH VRGLOL VZDOKL
USVRUW XGYHQH WVZHMB
GHWWHS RHVRNK FLQZCH
WXRVRQ KFHVHW VMHCZD
LQUHYL QHYROY LVDGRZ
YXDQHM PDQHWV HGXEVR
ZWHOLC HRWNDW LMHCHP
HZMXNH GLWXR VYHOLYK
FLZQGH OVRFLC HWXWHM
XNWZLC XCLMSD QHWMRV
LOLPZ

Jak se dala tato šifra rozluštit? Povšimněte si prezentace. Slučujeme skupiny písmen po šesti, ale poslední část má jen pět písmen a celkově bez úprav nesedí do pravidelné matice, poslední pětice není ani doplněna obligátními X. To je samozřejmě zvláštní a jak zjistíte, má to svůj význam. Celkový počet znaků v šifře je 779.

Tomuto číslu pracovně říkáme „druhočíslo“, jedná se o číslo, které má kromě sama sebe a jedničky pouze 2 dělitele – dvě prvočísla. A to 19 a 41. To by nás mohlo přivést k myšlence, že text patří do nějaké pevné mřížky a že se tedy ve finále bude jednat o transpoziční šifru. Pokud si z těchto dvou možností vybereme správnou, tedy že řádků bude 41 a sloupců 19, dostaneme následující znázornění:

```
LWVHWVHGCRLHYDKFHZ
QHQDHHWQGRKWFHYLUGZ
HFDPMRXQHFGLELOHGZ
XEWVHXIQLBQKRSHQFLZ
QRWRUSTLLQVRFHVYWRZ
EHQWVRXORNXXWHOHVZ
DQVBNFQURCRSQLVWHYZ
XRWVRULGCHYKXRQHVBZ
YCPLMWSLQWLVHYGPDGZ
DNHFLGDYRQHYHUBYDEZ
HUWHGXCHYKWHHPHMXFZ
XURSRGEXNVLCSNFWHZ
MRYGRGPDYHGCCRKHMNZ
GRNLQCLYNDNFDNRSRNZ
DMNDWBHWRVBHWQDYLZ
ALIHUSQRCHVPQWDOSQZ
HGHMPRLQFLGDHKHECLZ
MXORNXQMHWDUWDPGRZ
NLQCHWKFBQYDNVLCFHZ
QRNDQHXR VHUEEDCDWVZ
XRSVWDODWVLPNGNDWHZ
WDPHCHNHFHGXKFBQCXZ
ULQDYRWHQHPREVDYDQZ
VRWHOLYHWVYDSCHQMZ
HWVBUHHFRUPHQLQHWZ
VXOHGXWNGRNLNVQROYZ
RNDMHQELOLVXQCHWXRZ
VLQYUSMHWVHCRKHVDYZ
PHNGHODQHWDNHWXRVLZ
FDYRUIVBYLQRHFHVDCZ
HWFUXLVVLVDQOCHQHQZ
LMXNFLRQKFHVRLGLLVZ
DOKLUSVRUWXGYHQHWWZ
HMBGHWHSRHRVNRKFLQZ
CHWXRVRQKFHVHVMHCZ
DLQUHYLQHYROYLVDGRZ
YXDQHMPDQHWVHGXEVRZ
WHOLCHRWNWMLHCHPHZ
MXNHGLWXR VYHOLYKFLZ
QGHQVRFLCHWXWHMXNWZ
LCXCLMSDQHWMRVLPLPZ
```

Každý devatenáctý znak je Z. **Z** je zde zjevně zneužito za zarovnávací znak. Tedy jako znak konce řádky, nebo též oddělovač. Nicméně co dále s textem. Frekvenční analýza nemůže zklamat. Zjistíme, že po určitém posunu, je frekvence velmi podobná češtině, pokud vyřadíme Z, pak je velmi přesvědčivě česká a posun je o tři, tedy úplně klasický Caesar. (Pokud Z nevyřadíme, změní se nám po decaesarizaci na W – tedy písmo s frekvencí blízkou nule v českém textu).

Výsledek je tedy následující a pouhým okem zde můžeme zahlédnout pozpátku různá česká slova:

ITSETSEDZOPIEVAHCE W
NENAET**ENDOHT**CEVIRD W
ECAMROJUNEC**DIBILE**D W
UBTSEUFNIYNHOPENCI W
NOTORPQIINSOCESVTO W
BENTSOULOKUUTELESD W
ANSYKCN**ROZOPNISTE**V W
UOTSORIDZEVHUONESY W
VZMIJTPANTISEVDMAD W
AKECIDAVONEVERYVAB W
ERTEDUZE**VHTEEME**JUC W
UROPODBUKSIZPAKCET W
JOVDODMAVEDZZOHEJK W
DOKINZIVKAKCAKOPOK W
AJKATYETUOSYETNAVI W
XIFERPNOZESMNTALPN W
EDEJMOINCIDAEHEBZI W
JULOKUNEJETARTAMDO W
KINZETHCYNVAKSIZCE W
NOKANEUOSERBBAZATS W
UOPSTALATSIMODKATE W
TAMEZEKECEDUHCYNZU W
RINAVOTENEMOBSAVAN W
SOTELIVETSVAPAZENJ W
ETSYREECORMENAINET W
SULEDUTKDOKIKSNOLV W
O**KAJENBILISUNZETUO** W
SINVRPJETSEZ**OHESAV** W
MEKDELANETAKETUOSI W
CAVORFSYVINOECESAZ W
ETICRUISISANLZENEN W
IJUKCIONHCESODILIS W
ALHIRPSORTUDV**ENETS** W
EJYDETTEPOESOKHCIN W
ZETUOSONHCESETSJEZ W
A**INREVINEVOLVISADO** W
VUANEJ**MANETSEDUBSO** W
TELIZE**OTKATIJEZEME** W
JUKEDITUOSVELIVHCI W
NDELSOCIZETUTEJUKT W
IZUZIJPANETJOS**ILIM** W

Už máme krásnou českou sadu písmen + oddělovací W. Každý řádek bez W má 18 znaků. Pokud si vzpomeneme, že původní zadání šifry bylo po šesti znacích, zkusíme to implementovat ... dostaneme 3 sloupce po šesti znacích. Zde už jsou viditelné čitelné sekvence, které nám musí připadat, že jsou pozpátku. Pokud si vzpomeneme i na oslovení MILI SOUTEZICI, pak jsme už na konci cesty za poznáním. Text je napsán odspodu, pozpátku a diagonálně v rámci tří sloupců:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	I	T	S	E	T	S	E	D	Z	O	P	I	E	V	A	H	C	E	W
2	N	E	N	A	E	T	E	N	D	O	H	T	C	E	V	I	R	D	W
3	E	C	A	M	R	O	J	U	N	E	C	D	I	B	I	L	E	D	W
4	U	B	T	S	E	U	F	N	I	Y	N	H	O	P	E	N	C	I	W
5	N	O	T	O	R	P	Q	I	I	N	S	O	C	E	S	V	T	O	W
6	B	E	N	T	S	O	U	L	O	K	U	U	T	E	L	E	S	D	W
7	A	N	S	Y	K	C	N	R	O	Z	O	P	N	I	S	T	E	V	W
8	U	O	T	S	O	R	I	D	Z	E	V	H	U	O	N	E	S	Y	W
9	V	Z	M	I	J	T	P	A	N	T	I	S	E	V	D	M	A	D	W
10	A	K	E	C	I	D	A	V	O	N	E	V	E	R	Y	V	A	B	W
11	E	R	T	E	D	U	Z	E	V	H	T	E	E	M	E	J	U	C	W
12	U	R	O	P	O	D	B	U	K	S	I	Z	P	A	K	C	E	T	W
13	J	O	V	D	O	D	M	A	V	E	D	Z	Z	O	H	E	J	K	W
14	D	O	K	I	N	Z	I	V	K	A	K	C	A	K	O	P	O	K	W
15	A	J	K	A	T	Y	E	T	U	O	S	Y	E	T	N	A	V	I	W
16	X	I	F	E	R	P	N	O	Z	E	S	M	N	T	A	L	P	N	W
17	E	D	E	J	M	O	I	N	C	I	D	A	E	H	E	B	Z	I	W
18	J	U	L	O	K	U	N	E	J	E	T	A	R	T	A	M	D	O	W
19	K	I	N	Z	E	T	H	C	Y	N	V	A	K	S	I	Z	C	E	W
20	N	O	K	A	N	E	U	O	S	E	R	B	B	A	Z	A	T	S	W
21	U	O	P	S	T	A	L	A	T	S	I	M	O	D	K	A	T	E	W
22	T	A	M	E	Z	E	K	E	C	E	D	U	H	C	Y	N	Z	U	W
23	R	I	N	A	V	O	T	E	N	E	M	O	B	S	A	V	A	N	W
24	S	O	T	E	L	I	V	E	T	S	V	A	P	A	Z	E	N	J	W
25	E	T	S	Y	R	E	E	C	O	R	M	E	N	A	I	N	E	T	W
26	S	U	L	E	D	U	T	K	D	O	K	I	K	S	N	O	L	V	W
27	O	K	A	J	E	N	B	I	L	I	S	U	N	Z	E	T	U	O	W
28	S	I	N	V	R	P	J	E	T	S	E	Z	O	H	E	S	A	V	W
29	M	E	K	D	E	L	A	N	E	T	A	K	E	T	U	O	S	I	W
30	C	A	V	O	R	F	S	Y	V	I	N	O	E	C	E	S	A	Z	W
31	E	T	I	C	R	U	I	S	I	S	A	N	L	Z	E	N	E	N	W
32	I	J	U	K	C	I	O	N	H	C	E	S	O	D	I	L	I	S	W
33	A	L	H	I	R	P	S	O	R	T	U	D	V	E	N	E	T	S	W
34	E	J	Y	D	E	T	T	E	P	O	E	S	O	K	H	C	I	N	W
35	Z	E	T	U	O	S	O	N	H	C	E	S	E	T	S	J	E	Z	W
36	A	I	N	R	E	V	I	N	E	V	O	L	V	I	S	A	D	O	W
37	V	U	A	N	E	J	M	A	N	E	T	S	E	D	U	B	S	O	W
38	T	E	L	I	Z	E	O	T	K	A	T	I	J	E	Z	E	M	E	W
39	J	U	K	E	D	I	T	U	O	S	V	E	L	I	V	H	C	I	W
40	N	D	E	L	S	O	C	I	Z	E	T	U	T	E	J	U	K	T	W
41	I	Z	U	Z	I	J	P	A	N	E	T	J	O	S	I	L	I	M	W

Výsledný text tedy je: MILI SOUTEZICI, DEKUJEME, ZE JSTE NAM VERNI A ZE JSTE SE OPET PRIHLASILI DO NASI SIFROVACI SOUTEZE. STEJNE JAKO V LONSKEM ROCE I LETOS NA VAS BUDE CEKAT SPOUSTA ZABAVNYCH UKOLU JIZ BEHEM SEZONY. TAK JAKO POKAZDE VAM DOPORUCUJEME VENOVAT JIM ZVYSENOU POZORNOST, NEBOT VSECHNY INFORMACE DRIVE CI POZDEJI ZUZITKUJETE V SOUTEZI. LETOS BUDE LOVENI SOUTEZNICH KODU TROSICKU JINE NEZ LONI, VYSLEDKEM VASEHO USILI BUDE LUSTENI A NAVSTEVOVANI RUZNYCH MIST, ALE NAKONEC ZISKATE JENOM JEDEN PLATNY SOUTEZNI KOD, K JEHOZ ZISKU BUDE TREBA VYRESIT NAPROSTOU VETSINU UKOLU. PROTO NIC NEPODCENUJTE A NENECHAVEJTE NA POSLEDNI CHVILI. TAK TO JE NA UVOD ASI VSECHNO. TEDY JESTE NE VSECHNO, URCITE ZASE CEKATE NA PRVNI SOUTEZNI KOD, KTERY STEJNE ZAPOMENETE, ZE MATE. TAK DOBRE, SOUTEZNI KOD MA TRADICNI PREFIX IVAN TECKA KVIDO DVOJTECKA PET HVEZDICEK ADAM TRI HVEZDICKY. SNAD SE LETOSNI IQUEST BUDE LIBIT. HODNE STESTI.

Je třeba dodat, že nakonec se nejednalo o jeden soutěžní kód, jak jsme to tvořili průběžně, některé nápady se nakonec nepodařilo zrealizovat, nebo se v průběhu změnily.

Holašovický stonehenge

V malebné jihočeské vesnici Holašovice se nachází na soukromém pozemku tzv. [Holašovický Stonehenge](https://cs.wikipedia.org/wiki/Hola%C5%A1ovick%C3%BD_kruh). Více informací o vzniku tohoto uměle vytvořeného útvaru se můžete dočíst např. zde: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hola%C5%A1ovick%C3%BD_kruh

Tzv. Kromlech, neboli kruh z tzv. menhirů sestavil podle plánů psychotronika Kozáka majitel pozemku pan Jílek, za což byl odměněn Českým klubem skeptiků Sisyfos anticenou [Bludný balvan](#) v roce 2009.

Kromlech údajně disponuje energií, kterou sice naše současná věda nedokáže změřit, ale to nebrání spoustě lidí toto místo navštěvovat a věřit v jeho účinek, za symbolické vstupné 35 Kč. Mezi návštěvníky je bohužel nezřídka kdy vidět i osoby s různými závažnými onemocněními a vírou, že je kameny vyléčí.

Organizátoři I.Questu se necítí povolány k jakémukoli hodnocení, toto přenecháváme všem [obyčejným návštěvníkům](#):

Přesto bychom využili umístění Holašovic v oblasti ročníku 2020 a vyhlásili s poťouchlostí nám vlastní následující úkol:

Soutěžní kód získá takový tým, který doručí (odkaz, google disk, úschovna, youtube, etc) video soubor, který zobrazuje alespoň jednoho člena daného soutěžního týmu, jak dělá na prostřední řídící kámen holašovického kromlechu e-e. A to nejpozději do 30.6.2020.

Zaslaná videa samozřejmě zveřejníme na stránkách [I.Questu](#) a v [kanále youtube](#) po termínu uzávěrky.

Tento úkol měl jednoduché zadání i řešení, pod pojmem e-e si lze představit všelicos a tak všechny myslitelné variace e-e byly samozřejmě platné. Můžete je nalézt [zde](#):



ERB

Tento úkol nevede k žádnému soutěžnímu kódu, ale pokud se mu budete věnovat, může Vám pomoci později.

V tomto úkolu před sezonou Vám představíme blason jednoho z erbů. Jak s ním naložíte záleží už jenom na Vás.

Stříbrno-červeně štípený

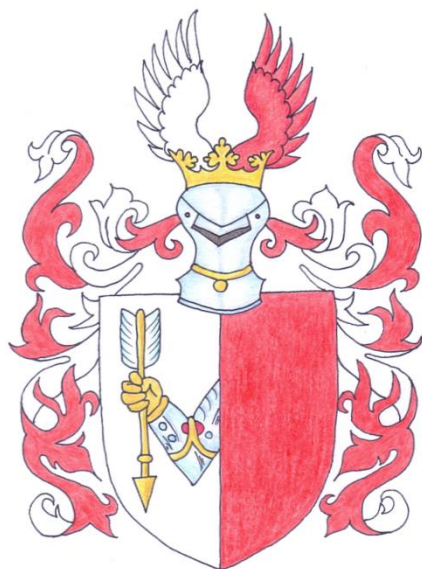
V klenotu se nachází brněné rámě držící střelu s červeným špištěm, stříbrným hrotem a stříbrnými letkami.

Znázorňoval se tak, že tinkturu přední půle štítu naznačoval do ní umístěný klenot a štípení štítu naznačovala i křídla nad přilbou.

Později jsme přidali ještě následující připomínku.

Podle heraldika, který nám s tímto úkolem pomáhal a i podle určitých historických dokumentů, měl tento erb červené špiště se stříbrným hrotem. Nicméně v současně zveřejňovaných obrázcích bývá špiště zlaté a hrot také. Ani tyto nuance by Vám neměly zabránit ten správný erb poznat.

Vzhledem k tomu, že hledání erbů může být poměrně časově náročné, tuto indicii jsme zveřejnili velmi brzy po vyhlášení ročníku. Byla důležitá pro první úkol letošní soutěže, viz. níže. V každém případě se jednalo o Erb rytířského rodu „Kábové z Rybňan“ a erb se nyní zobrazuje přibližně takto:



Co se týče případných dotazů na shodu příjmení s manažerem letošního ročníku RIKem, tak citujeme:

„Příbuzní sice tvrdili, že se jedná o naše předky skrzevá nějakého levo-bočka, nicméně historici píší, že původně významný rytířský rod, chovající oddanost k Habsburkům a požívající velkou důvěru panovníka, významně zchudl během třicetileté války a koncem 18. století vymřel.

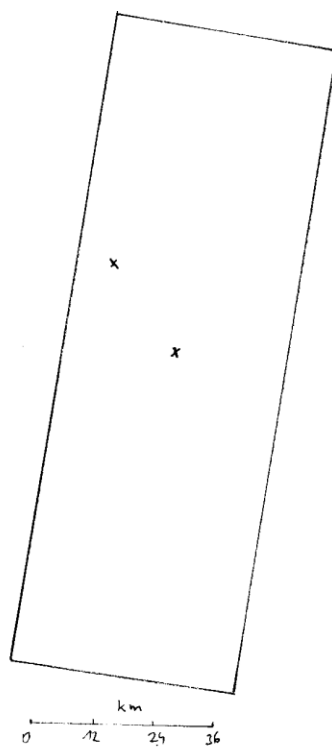
Samozřejmě se tím nenecháváme znervóznit, erb bereme za svůj, stejně jako zámek Červená Lhota, o kterou jsme jen nedopatřením nepožádali v devádesátých letech v restitucích ☺

Zařazení erbu do ročníku, jehož jsem manažerem, tedy bylo dlouho plánované a naprosto jasné.“

Tolik RIK.

Mapa

**Níže znázorněný nákres
Vám může posloužit
jako mapa soutěže s
využitím dosavadních
znalostí.**



**Výše znázorněný nákres
Vám může posloužit
jako mapa soutěže s
využitím dosavadních
znalostí.**

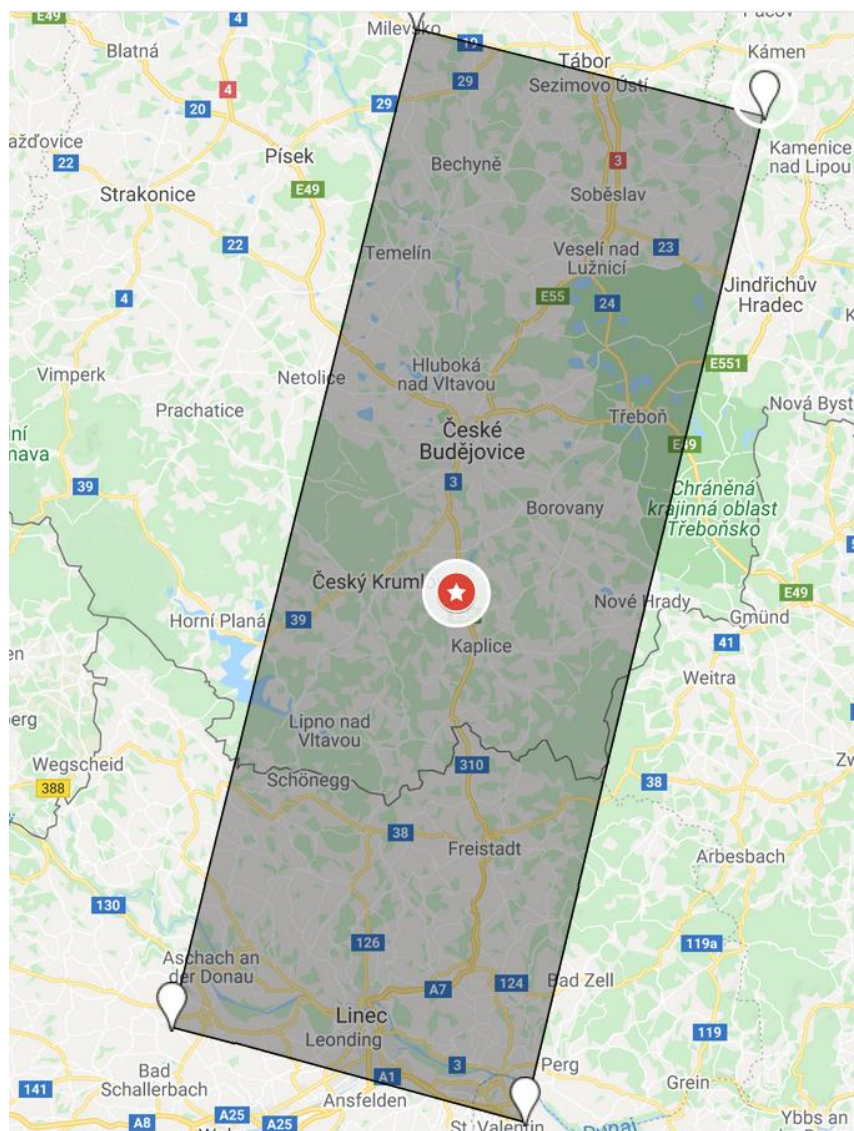
Na slepé mapě jsou zveřejněny dva body. Jedním z nich je střed mapy, o kterém měli soutěžící z článku [Intro ročníku 2020](#) následující informaci:

Oblast soutěže: Mapu zveřejníme později, ale již nyní můžeme prozradit, že pomyslným středem mapy soutěže bude Zvíkov.

Druhým bodem pak je jediné místo, o jehož existenci v souvislosti s ročníkem, měli soutěžící v době zveřejnění mapy informaci a to úkol Holašovický stonehenge.

Trochu naschvál byla skutečnost, že kromě hradu Zvíkov, který na první pohled kritéria slepé mapy nesplňuje, existují dva další Zvíkovy, nicméně měřítko na mapě a náčrt definuje [vítěze](#):

Mapa pak mohla vypadat zhruba takto:



Zde mohli soutěžící nalézt všechna místa pro úkoly během roku, pro soutěž a částečně pro trailer, jak již bylo zmíněno, mapu jsme před zveřejněním Bližších informací museli trochu změnit.

Video

V době předvánoční jsme se rozhodli udělat soutěžícím radost s jedním vánočním úkolem, který měl jen omezenou platnost, po dobu jednoho měsíce. Jednalo se o toto [video](#).

Betlém s ovečkami se nacházel v obci [Jílovice](#) a pravděpodobně nebylo příliš obtížné jej nalézt.



Úkol V

$$478 (2019) = 780 (2020)$$

Toto úvodní zadání úkolu upozorňovalo na skutečnost, že číslo 478 z loňského ročníku má letos hodnotu 780. Číslo 478 se objevilo v loňském [traileru](#), kde ukazovalo vrch naprosto vyhlídce na Václavských skalách u Písku. Onen vrch, pod kterým zároveň sídlí Radioklub se nazývá Hradišťský vrch a má výšku 478 m n.m.

Na mapě soutěže, poblíž Kaplice se nachází kopec identického jména a poblíž jeho vrcholu (780 m n.m.) je zbudovaná rozhledna. Další indicie, kterou jsme zveřejnili později, je spíše potvrzovací a má toto znění:

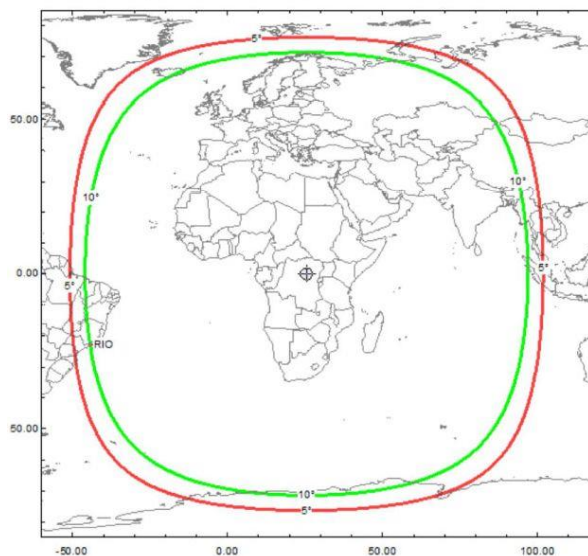
$$2995 \ 157 \ 1084 \ 23,5 \ 1378 \ 50 \ 1035 \ 33,5$$

Ačkoli čísla vypadají na první pohled nepřehledně, jde jen o to, najít správné jednotky. Větší číslo je v m (nadmořská výška) a druhé menší číslo je v km. Jedná se o nejvýznačnější kóty, které je možné při dobré viditelnosti z rozhledny Hradišťský vrch spatřit, seřazené podle abecedy. Tedy konkrétně Hoher Dachstein, Kletř, Plechý a Vítkův kámen. Vzdálenost je zaokrouhlená na 0,5 km.



Řada úkolů S

Máme tu pro Vás vánoční úkol. Bude to obrázek. Tento úkol nevede prozatím ke konkrétnímu kódu, ale za nějakou dobu Vám velmi pomůže vědět o co jde. A to v následujícím měsíci nebo dvou, takže neotálejte a hledejte maximum informací, které budete později potřebovat.



Tento obrázek měl soutěžící dovést ke katarské geostacionární družici [ES'hail-2](#), která mimo jiné nese dva transpondéry pro radioamatéry, ve spolupráci s Qatar Amateur Radio Society (QARS) a AMSAT Deutschland (AMSAT-DL). Tímto mohli soutěžící také začít zjišťovat, jak signál z radioamatérského transpondéru přijmout, přičemž nejjednodušší se jeví následující [online SDR prostředí](#).

Další zajímavá indicie byla tato:

Milí soutěžící, vemte prosím na vědomí, že v pondělí 3.2.2020 od 10:00 a.m. vystoupí jako host pořadu Dobré dopoledne na Českém rozhlasu České Budějovice Pavel Hubka (Houba) a představí nejen Radioklub Písek, ale především soutěž I.Quest. V průběhu pořadu se objeví i další zásadnější indicie během sezóny, která by neměla uniknout Vaší pozornosti.

[Český rozhlas České Budějovice](#) (ve kterých bych chtěl žít každý) je šířen následujícími způsoby: [odkaz](#)

Rozhodně si tento pořad a novou indicii nenechte ujít. Hodně štěstí.

Záznam pořadu lze najít zde: <https://budejovice.rozhlas.cz/touha-po-spojenu-privedla-pavla-hubku-k-radioamaterstvi-dnes-si-lide-neumi-ani-8143822>

K tomu navíc jsme zveřejnili během koronavirové karantény speciální výzvu, že tým, který [šifru](#) rozluští, bude mít první možnost využít další letošní novinku a to Bombu. Bomba znamená, že vybraný úkol v soutěži (pakliže má definovaný deadline) bude moci tým vynechat, resp. získat ihned řešení.

Vysílání jsme označili jako mimozemské, ostatně UFO je i logem letošního ročníku. Zvukový soubor se po krátké analýze sestával ze dvou tónů o kmitočtech 1009 a 3001 Hz (což jsou opět prvočísla), která prezentovala nulu a jedničku a délka jednoho tónu byla konstantní (125ms). Podobně jako v INTRO šifře se v kódu nacházely oddělovače a to tentokrát jak oddělovač řádků, tak i oddělovač datových bloků. Viz. následující rozbor:

13bit UFO1 kod														6bit oddělovač						TEXT
HLAVIČKA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	
MESSAGE #1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	
	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	
	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	
	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
HLAVIČKA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
MESSAGE #2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	
	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1		
	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	
	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	
	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
HLAVIČKA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
MESSAGE #3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1		
	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	
	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	
	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	
	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	
	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	
	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	
	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	

Jak vidno, řádek má tedy 19 bitů a obsahuje 13-bitovou datovou část a 6-bitový oddělovač. Oddělovač bloků má tři řádky, které nenesou žádnou datovou část, pouze oddělovač a datové bloky mají vždy 13 řádků.

Je tedy možné vyčíst 3 třináctibitové bloky. Také je možné zjistit, že v 2. a 3. datovém bloku se žádný řádek neopakuje, zatímco 1. blok má vždy kopii v 2. nebo 3. Když si k tomu připomeneme obligátní „Milí soutěžící“, je jasné, že to je také jediná message, kterou zpráva nese, plus definice 13bitové abecedy, která se Vám jistě bude ještě hodit.

Další incidie v této řadě úkolů zněla takto:

10706 11205

Jedná se o další nápovědu jak lokalizovat ten správný satelit, protože tato dvě čísla jsou frekvence majáků v MHz, které katarská družice nese.

Milí soutěžící, vězte, že objekt podobný tomu, který spatřil Willis Sperry, bude po sedmdesáti letech opět na scéně. Podařilo se nám zjistit, že k výše zmíněnému vysílání dojde 29.5. od 21:00 CEST a to na jedné z následujících frekvencí: 10489823 kHz, 10489837 kHz, 10489859 kHz, 10489861 kHz, 10489889 kHz. Ostatní informace již máte k dispozici.

Tato informace definovala soutěžícím, kdy že mají zachytit relace mimozemšťanů odvysílanou na planetu Zemi skrz katarskou družici a na jakých frekvencích mají zkoušet ladit. Ustanovili jsme pro jistotu 5 frekvencí (opět prvočísla) pro případ, že v inkriminovanou dobu byla některá z nich obsazená, aby se podařilo zprávu odvysílat.

Datum byl zvolen symbolicky (byť ve špatném časovém pásmu), neboť k 29.5. a 21 hodině se vztahuje následující událost: https://en.wikipedia.org/wiki/Sperry_UFO_case. Zpráva, kterou mohli soutěžící zachytit, je totiž v podstatě něco jako Mayday (nebo min. pan-pan) zpráva z mimozemské lodi, která ztroskotává na naší planetě v oblasti soutěže I.Questu 2020 a zrovna vysílá nouzové volání, které našim soutěžícím zprostředkuje právě katarský satelit. Zpráva vypadala **takto:**

Jak je patrné, je sestavena podobnou filosofií, jen je o něco složitější. Nejprve se podívejme na celou zanalyzovanou zprávu:

[illegible]

19-bitová datová část, která opět končí abecedou, nese následující zprávu: *NOUZOVE VYSILANI KOLIZNI KURZ FATALNI POSKOZENI ZTRATA MODULU MODUL A NAKLAD XXXXXX MODUL B BEZ NAKLADU UVOLNENI PLASTE MODUL C TECHNOLOGIE AI SONIC SENS*

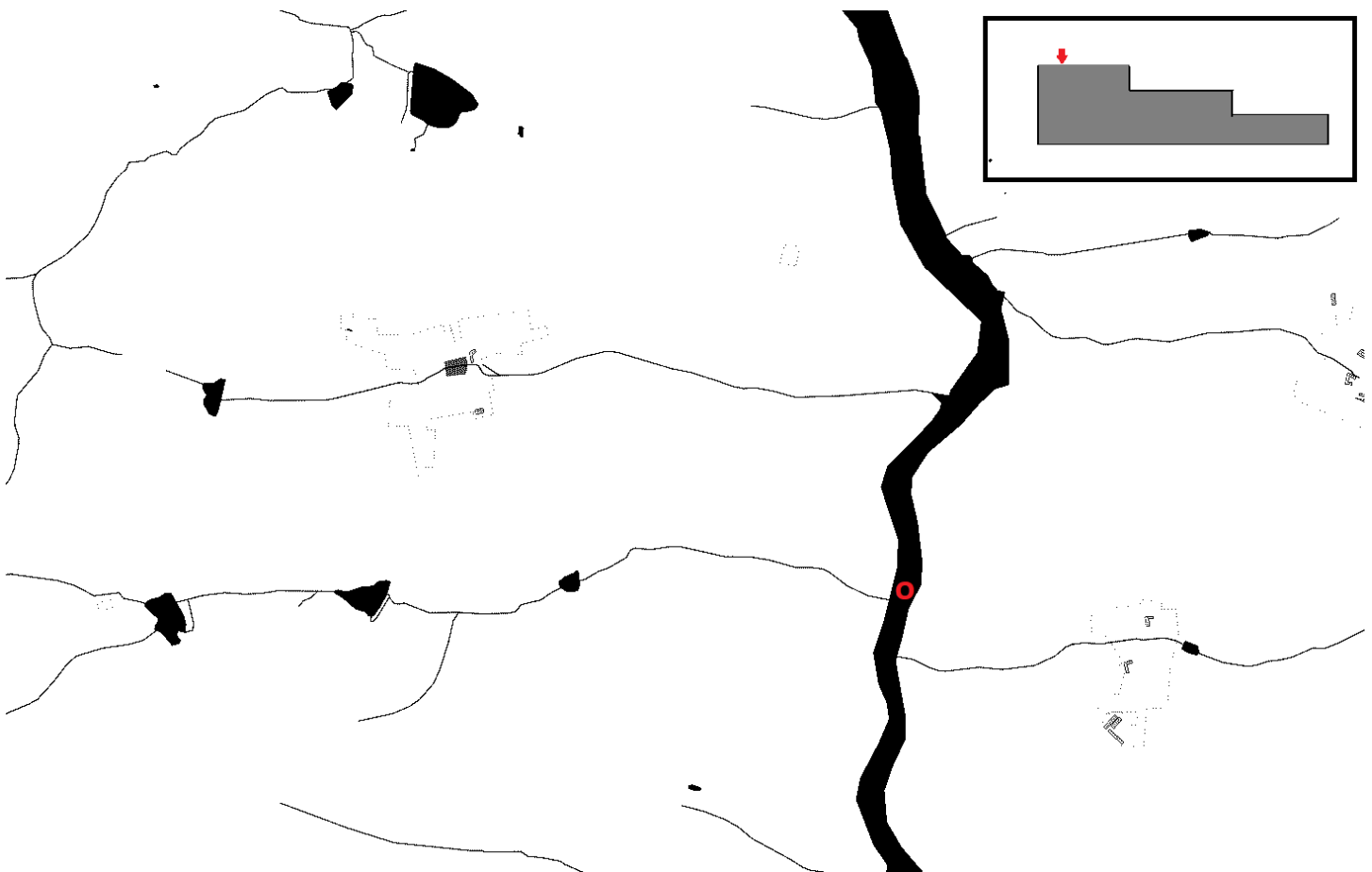
Zpráva v sobě nese zásadní informace pro soutěž, kde během soutěžního dne najdou soutěžící v několika iteracích malou napodobeninu UFO modulu. U modulu A bude třeba použít magnetický kov, proto nápověda XXXXXX = tedy 60 neboli atomové číslo Neodymu. Což jak zjistíte by mohlo dost pomoci. Modul B napovídá, že má uvolněný plášť a třetího modul (závěrečný quest) upozorňuje, že nese technologii a to zvukový smysl umělé inteligence. Bude popsáno u úkolů, kterých se to týká.

13-bitová datová část pak nese tuto informaci: *ZTRATA HLAVNIHO BOJOVEHO MODULU ZAMEROVAC ZACHYCEN ORG TYMEM PUMOVNICE DOPAD VALEC MDCCXV CCCXXI OD BODU DOPADU ZAMEROVACE NEMATELI BOMBU ZDE JI MUZETE ZISKAT MATELI JI ZISKATE I IQC*

Tato zpráva nabízí další možnost získat Bombu a pro všechny i minci. Hlavní bojový modul zaměřovač bude k dispozici na setkání s organizačním týmem poblíž Schwarzenberské hrobky a souřadnice úkolu s bombou a mincí udávají římská čísla. Jedná se o vzdálenost a azimut. 1715m azimut 331°. Tímto se dostanete k plastice treboňských kapříků, která je umístěna uprostřed kruhového objezdu v Třeboni, který se objevil i v traileru.

Tímto tedy soutěžící mohli UFO opravdu hezky vytěžit, soutěžní kód je párovatelný s INTRO kódem a výsledný tedy je: **I.Q:uf0zsatu**

Úkol J



Na obrázku je slepá mapa, na které jsou pouze vodní toky, plus nahoře drobné schéma, kde hledat soutěžní kód. Opět neočekáváme, že by bylo nějak obtížné místo najít. Vzhledem k tomu, že v loňském roce se úkol s potápěním k mostu na dně Orlické přehrady nesetkal s radostným výskotem a vzhledem ke skutečnosti, že

přehrada byla z technických důvodů před soutěží dočasně upuštěna na velmi neobvyklou hodnotu, rozhodli jsme se úkol zopakovat v jednodušším podání a upozornili soutěžící, že by neměli otálet.

Cílem byl překvapivě zachovalý [bývalý retardérový](#) jez poblíž Albrechtic nad Vltavou a štítek byl až do brzkého odcizení instalován na koze jezu, přístupné ze západního břehu.



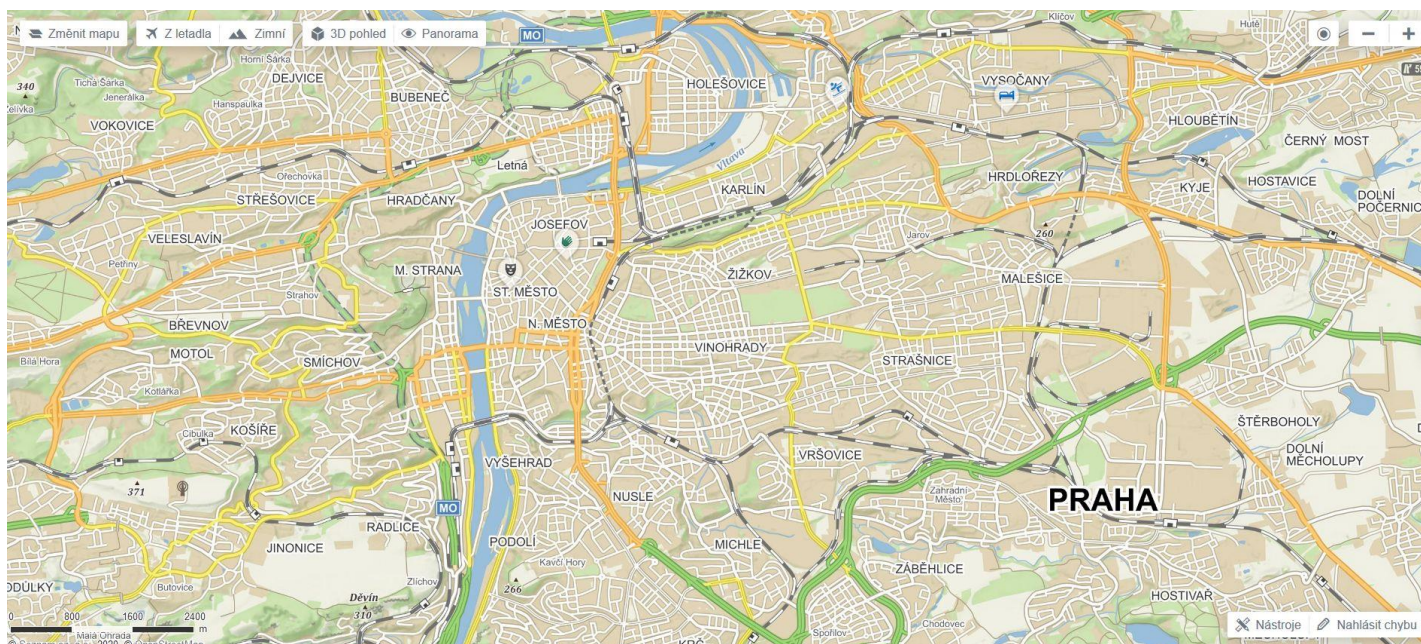
Jelikož jez byl na jaře poměrně rychle zatopen a navíc z něj někdo odcizil štítek se soutěžním kódem, dali jsme soutěžícím, kteří jej nezískali ještě jednu hypotetickou možnost jak na to. Námětem nám byl [tento](#) článek.

Zadání úkolu pak znělo takto:

*Několik soutěžních týmů se ptalo, zdali zařadíme náhradní úkol místo úkolu J, který není momentálně dostupný a rozhodli jsme se jim vyhovět. Zjistili jsme totiž, že na mapě soutěže byl v poslední době pozorován vzácný druh hmyzu *Carabus menetriesi pacholei*. Soutěžní tým, který zašle fotku některého člena svého týmu s živým exemplářem, kterému samozřejmě neublíží, získá stejný soutěžní kód, jako bylo možné najít u úkolu J.*

Úkol Praha

Kdo již napjatě čekal na úkol během sezóny v Praze, právě se dočkal. Stejně jako loni zařazujeme další úkol, jehož jednotlivá místa i cíl se nenachází na mapě letošního ročníku I.Questu, nýbrž na území hlavního města, konkrétně někde na mapě níže:



Tento úkol Vás přivede na nějaké množství míst a bude zakončen soutěžním kódem – vše ve formě QR kódu podobného vzhledu, jako loni.

Soutěžní QR kódy jsou již instalované.

Jak to tedy bude probíhat. Níže vidíte fotografii, vyfocenou kdesi v Praze. Vaším úkolem je najít místo, odkud přesně byla fotografie pořízena. Na místě odkud byla pořízena naleznete I.Questí QR kód. Pakliže kód přečtete, zjistíte, že obsahuje odkaz na další fotografii. Opět hledáte místo, odkud bylo foceno a tam bude další QR kód takto až k poslednímu kódu, kde již získáte soutěžní kód.

Na každé místo jsme instalovali dva QR kódy, na tradiční místa. Nejbližší lampa, zděný plot (někdy ze spoda pilíře), nejbližší dopravní značka, atd ... přibližně jako loni. Pokud přesto dorazíte na místo a nebudete moci kód najít, volejte RIKovi (číslo nahoře v článku). Doufáme, že se Vám úkol bude líbit a přejeme hodně štěstí.

Začátek je tedy zde, resp. místo, odkud se fotil tento obrázek:



Tento úkol dovedl soutěžící na 11 míst v Praze, kde postupně nacházeli QR kódy odkazující následující obrázek – tedy místo dalšího QR kódu až k finálnímu soutěžnímu kódu:





Finální soutěžní kód je: **I.Q:v1t2pr0c**. To mělo vzbudit v myšlenkách soutěžících zvědavost, proč se vlastně ploužili po většinou zcela nezajímavých zákoutích Prahy.

Tento úkol, stejně jako naprostá většina úkolů během roku totiž obsahoval nápovědu do traileru i do soutěže. QR kódy byly ve všech případech instalovány v nejbližší možné vzdálenosti od cedule se jménem ulice, ve které se kód nacházel a odkud bylo foceno (pouze v prvním případě byl objektem kostel). Tyto názvy pak měly napovědět, co bude soutěžící čekat ... konkrétně:

Kostel nejsvětějšího srdce páně – Kaple nejsvětějšího srdce páně byla jedním z míst v traileru.

Korunní – V soutěži byl jedním z waypointů klášter Zlatá Koruna

Závišova – V traileru byl jako jedno z míst Cisteriánský klášter ve Vyšším Brodu, kde se nachází tzv. Závišův kříž, třetí nejvýznamnější historický klenot u nás.

Lomnického – V soutěži byl jedním z waypointů kašna jménem Polštář Šimona Lomnického v Ševětíně.

Holubova – V soutěži byl jedním z waypointů železniční viadukt v Holubově.

Nepomucká – V traileru byla jedním z míst avizovaným videem z průjezdu nově namalovaná socha Jana Nepomuckého.

Na Klášteřním – V traileru byl již zmíněný Cisteriánský klášter a v soutěži zase Zlatá Koruna, takže taková společná nápověda.

Gerstnerova – Jak v traileru, tak v soutěži jsme se zabývali koněspřežnou dráhou České Budějovice – Linec, kterou navrhoval František Josef Gerstner, zatímco jeho syn František Antonín Gerstner jeho českou část poctivě zbudoval.

Vlkovická – Tady je to trochu nepřesné – odkazuje na Vlkovský (nikoli Vlkovický) přesyp, který byl použit v soutěži.

Rožmberská – V traileru byla jako jedno z míst věž Jakobínka v Rožmberku a také jako indicie použito video z filmu Pan Vok odchází (tedy Petr Vok z Rožmberka).

Úkol N

Tento úkol se nachází na mapě soutěže. Co se týče umístění soutěžního kódu, štítek je umístěn ve škvíře tak, aby nebyl příliš nápadný na potencionálně frekventovaném místě a vyobrazený obličej na něj zírá odnaproti.



Další zveřejněné indicie k tomuto úkolu jsou následující:

V Praze ma staršího bráchu

Touto náповědou je míněn Bradáč, [známý reliéf v Praze](#), znázorňující podle legendy italského prvního stavitele Juditina mostu.

Stejná voda, která teče jednomu pod bradou, teče druhému pod nosem.

Touto náповědou jsme chtěli zúžit hledání a nabídnout jméno, neboť Nosáč se nachází u břehu Vltavy.



A nakonec erb Pánů z Krumlova pak už velmi jasně ukazuje na Český Krumlov. Pro zajímavost zelenou růží pánů z Krumlova nosíval po otci ve svém erbu i Závíš z Falkenštejna, který hraje svoji roli v traileru.

Vytesaný obličej tzv. Nosáče se nachází v Českém Krumlově, jedná se o turistickou zajímavost především pro zákazníky Voroplavy. Voroplavci působí i v Praze a Bradáče mají také jako atrakci, takže se rozhodli v domovském Krumlově zřídít Nosáče.

Štítek byl nainstalován na protějším břehu mezi kameny zídky dětského hřiště.



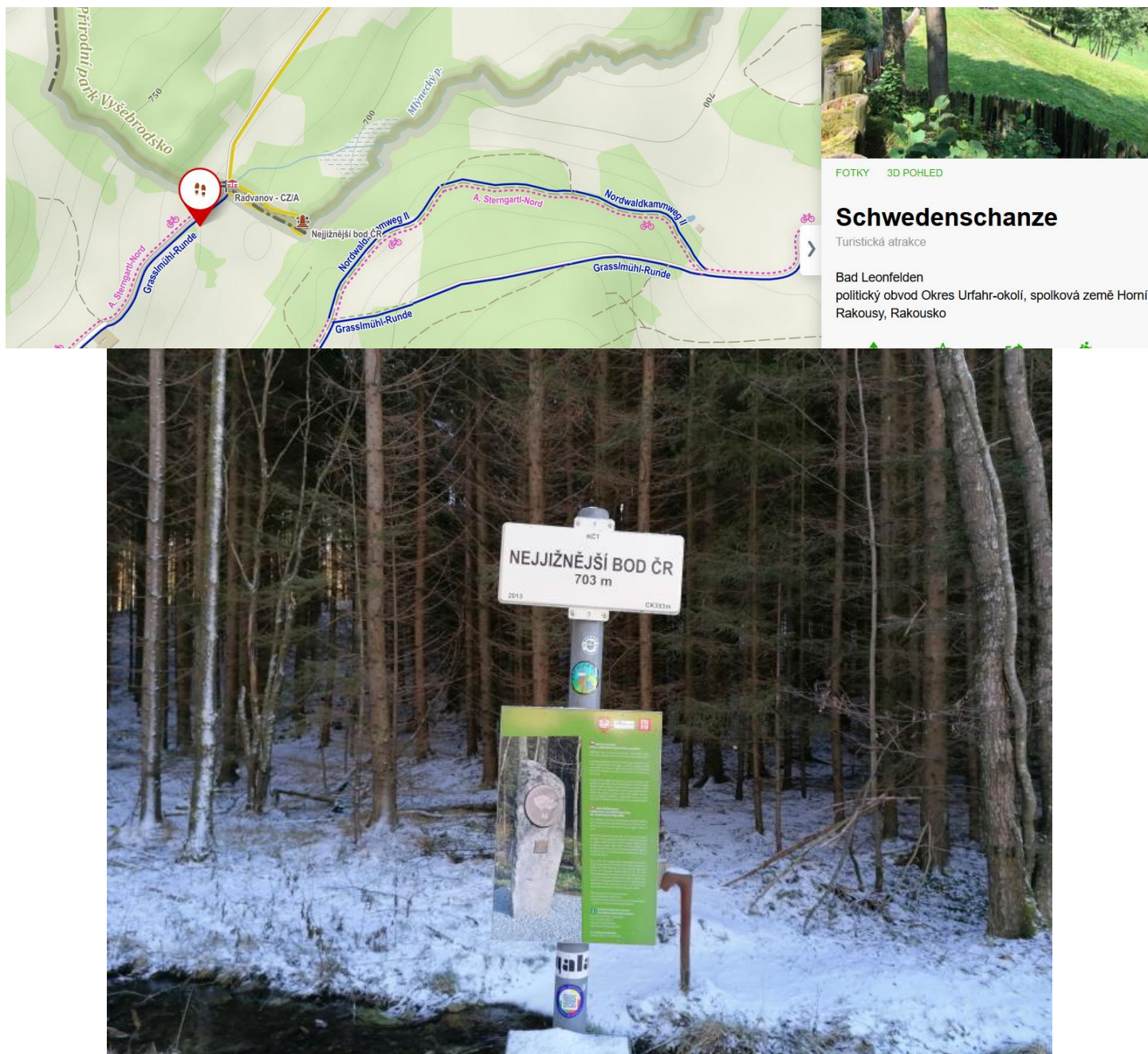
Soutěžní kód: **I.Q:jies9eph**

Úkol R

Soutěžní kód je nainstalovaný na geograficky zajímavém místě. Poblíž tohoto místa je další zajímavé místo, které symbolizuje následující videosoubor: <https://youtu.be/g8GGixwOf9Y>

Videosoubor obsahuje nastříhané scény z hokejového utkání mezi Švédskem a Rakouskem na MS2018 v Bratislavě. Ačkoli Švédsko vyhrálo tento zápas vysoko na branky, v celém sestřihu nepadne jediný gól, ačkoli Švédové stílí jak mohou. Toto video má zkrátka symbolizovat „Švédské šance“.

Jedno z míst vyhovující této nápovědě v Rakousku existuje, poblíž českých hranic a jako na zavalanou je pár set metrů odtud Nejjižnější místo v ČR, což je také cílem této zábavné hádanky:



Soutěžní kód: I.Q:shoes9ti

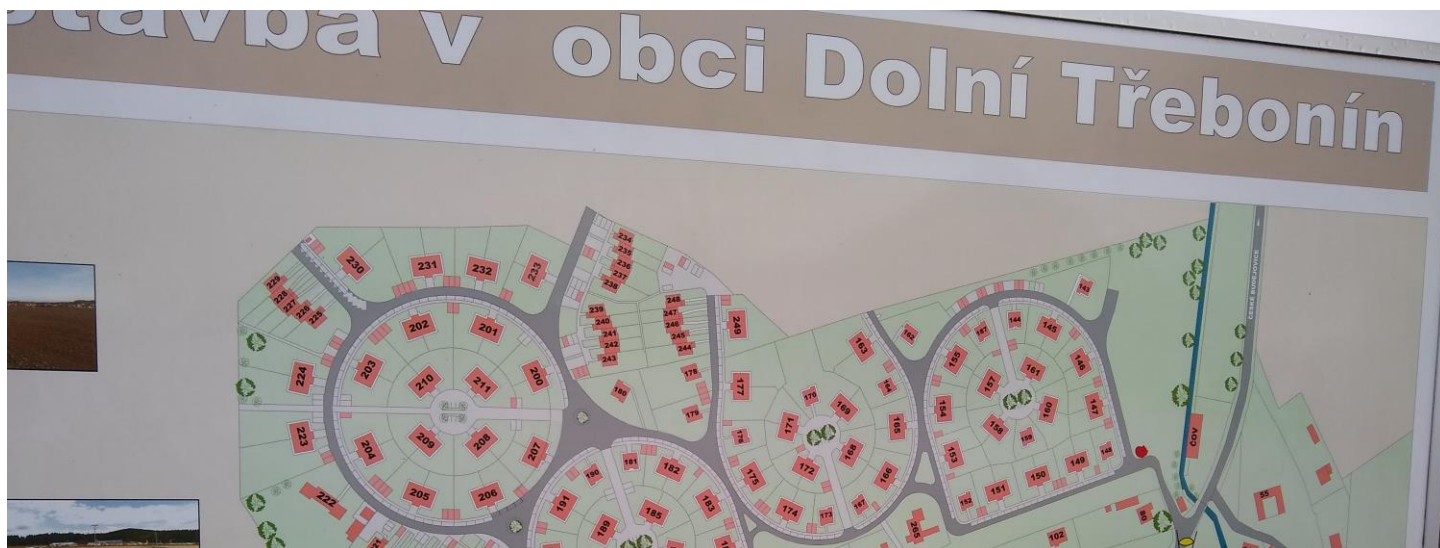
Úkol Z



Tento obrázek po krátkém nahlédnutí do mapy soutěže ukazuje velmi specifickou zástavbu v Dolním Třeboníně.



Seznamová vlajčka je zapíchnutá k informační tabuli, která nese zezadu soutěžní kód: **I.Q:ahkoo4ie**





Úkol K

*Kde tichá voda kámen mele
a teče Čechů hranici,
pastýři se kají v kleče,
obdivujíc světici.
V zlaté záři stojí Panna,
praví, věští, co je čeká
kdy to bude, tisíc let?
Po průjezdu vozu sena
skončí svět.*

*Jako dříve v zlaté záři
bdí Marie na oltáři
Svatá půda, poutní místo
nyní malý štítek chrání
k lesu zády, k lesu blízko
ať ho najde kdo ho shání.*

Později jsme přidali ještě tuto indicii

Někdy musí zázraku pomoci technologie

Básnička upozorňuje na poutní místo Svatý kámen, konkrétně na kapličku se zázračným nevyschnutelným pramenem léčivé vody. Zlí jazykové ovšem upozorňují, že zázraku bylo trochu pomoheno čerpadlem z vrtu.



Úkol I

Zadáním je následující video: <http://www.i-quest.cz/files/2020/pred/11.mp4>

Cílem je zřícenina kostela sv. Víta u Habří. Soutěžní kód instalovaný u „srdíčka“ byl: **I.Q:raedup7u**



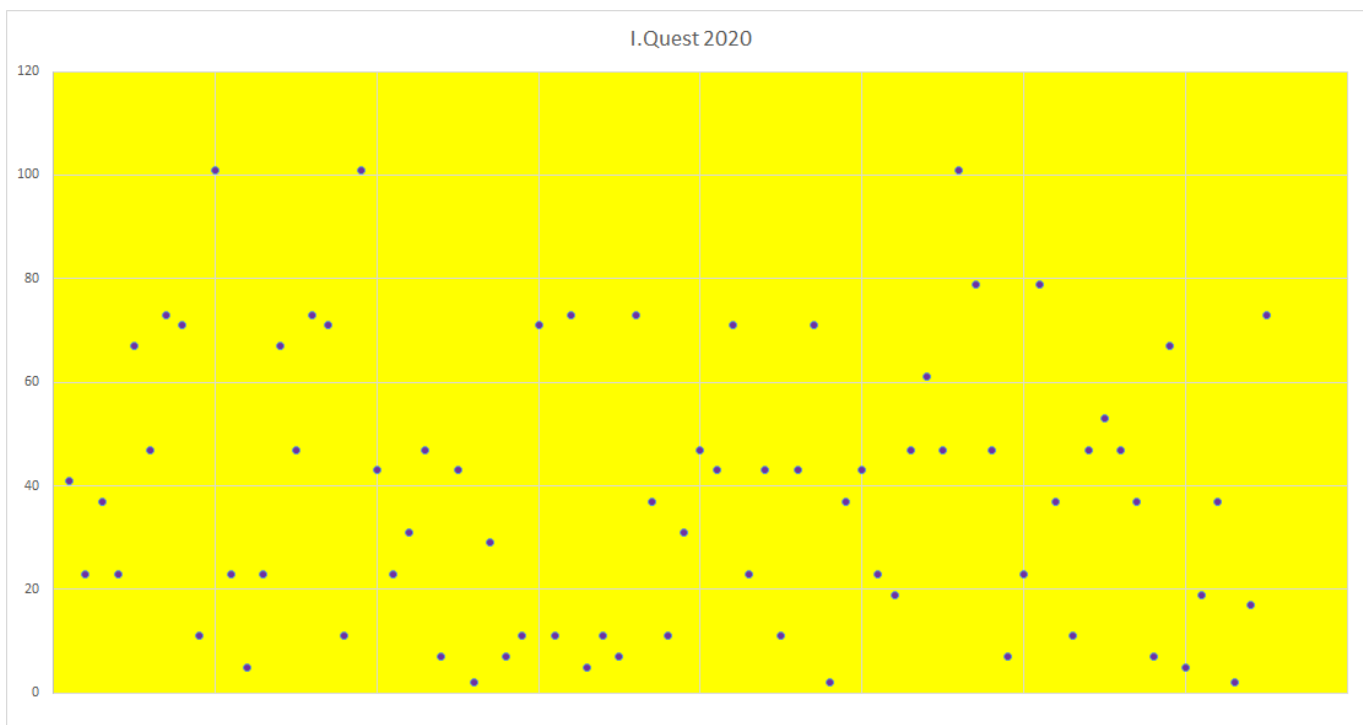
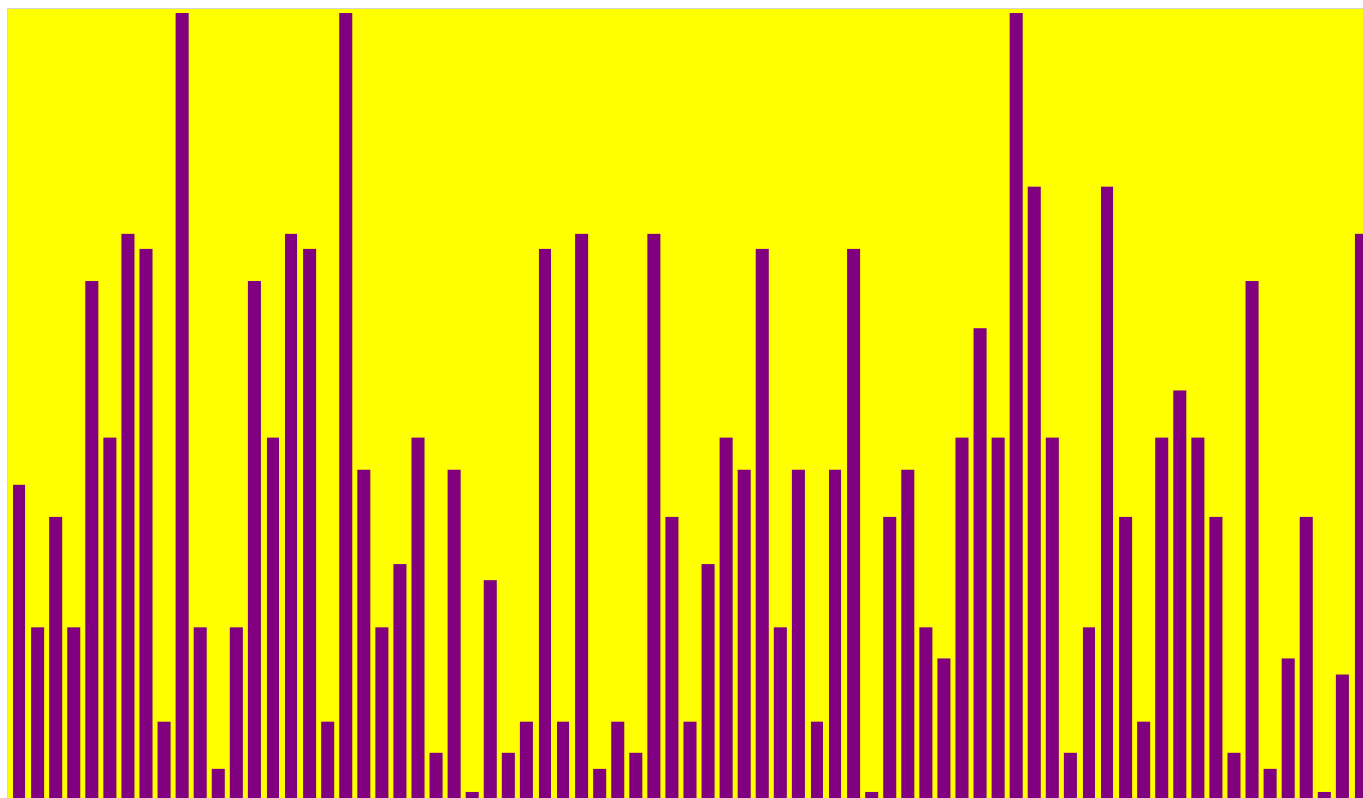
Úkol L



Fotografie ukazuje dochovaný záběr na letadlo Boeing B-17G 42-97739, které muselo nouzově přistát na pole u Dolního Dvořiště 9.12.1944. Neblahý osud pěti Američanů byl zpečetěn členem Gestapa Strasserem a fízlem Lindemeyerem. Památku zabitých letců pak připomíná pomník u silnice E55, poblíž obce Zdíky a ten je také cílem tohoto úkolu. Více o události se můžete dočíst např. zde: <http://www.leteckabadatelna.cz/havarie-a-se-strely/detail/523/>



Úkol X



Tento úkol má poměrně jednoduché řešení, písmena abecedy jsou poskládána chronologicky podle prvočísel a vyjádřena sloupcovým a posléze bodovým grafem se škálou. Náповědou je opět začátek MILI SOUTEZICI.

Celá zpráva pak říká: MILI SOUTEZICI SOUTEZNI KOD NALEZNETE U CEDULE KONTINENTALNIHO ROZVODI V LEOPOLDSCHLAGU.



Soutěžní kód: **I.Q:ce4eega9**

řada úkolů bez názvu

Vzhledem k tomu, že informace o všech soutěžních kódech před soutěží již máte, tato řada úkolů nevede na žádné konkrétní místo. Indicie, které bude přinášet ani nesouvisí mezi sebou, ale mohou Vám později pomoci. Soutěžní kód k této řadě úkolů neexistuje.

Zprostředkovali jsme našim soutěžícím další indicie, které jim mohly pomoci později. Dvě audia s písničkou, která učí vyslovovat název nejdelšího jména železniční stanice a obce ve Walesu:

<http://www.i-quest.cz/files/2020/pred/beznazvu1.mp3>

<https://www.youtube.com/watch?v=TiCmrW1Xjk4>

<http://www.i-quest.cz/files/2020/pred/beznazvu3.mp3>

<https://www.youtube.com/watch?v=DJXj86ZckQg>

Naučit se vyslovovat jméno této obce se mohlo soutěžícím později velmi hodit.

Další indicií pak byla tato fotografie:



Tuto fotografii jsme pořídili v Třeboni na Zámku, kde byl tento exponát uměleckého díla vystaven a prostě upozorňovala na Třeboň jako takovou. Přesto asi soutěžícím připravila zábavné chvílky hledání.

<https://www.zamek-trebon.cz/cs/zpravy/43700-neprasovo-dilo-na-trebonskem-zameckem-nadvori-v-ramci-plenerove-vystavy-trebonsky-socharsky-svet>

Jednalo se o část Neprašova uměleckého díla: Rodina připravená k odjezdu.

TRAILER

V traileru bylo možné získat informace k 11 místům, které je třeba navštívit a potom 4 přímo vykukatelné kódy. Na některé z míst bylo upozorněno cinkáním a to vícero druhů. Tam, kde stačilo k jednoznačnosti jediné cinknutí, jsme použili tradiční pokladnový cink známý z minulých let. Tam, kde jsme uznali za vhodné použít dvě indicie, cinkuli jsme vždy na obou místech stejným zvukem, v rámci jednotlivých dvojic se však zvuky lišily.

Přímo vykukatelné:

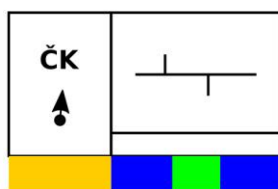
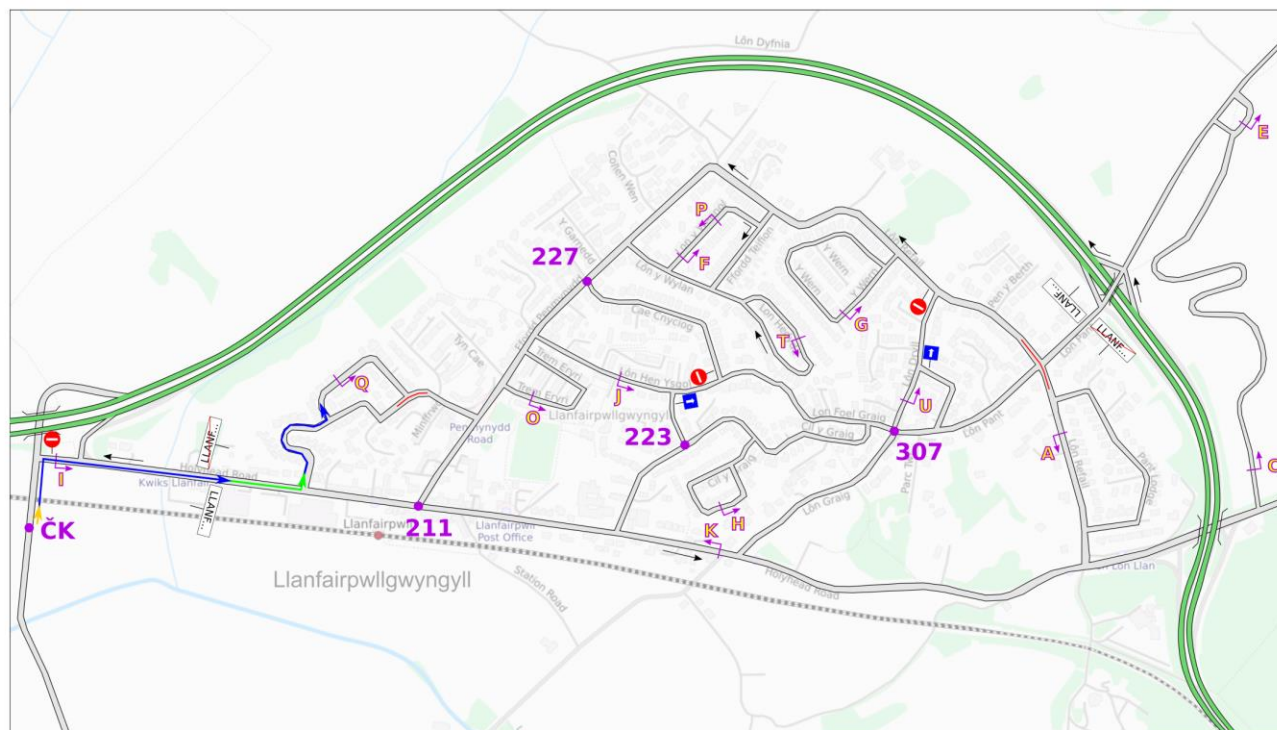
1. Ve článku jsme informovali, že jeden z úkolů nemá prefix I.Q: ani IQ a týkalo se to horní lišty z čtveřek čtyř barev. Jednalo se o jednodušší opakování z prvního ročníku I.Questu a byly to samozřejmě nukleové báze tvořící genetický kód nejpobulárnějšího viru letošního roku. V posledním videu, které jsme zveřejnili týden před soutěží, jsme ponechali záběr na tabuli, kde jsou báze správnou barvou napsány. Nehledě k tomu, že DAF měl na většině záběrů v traileru na sobě tričko se zeleným nápisem Coronavirus.

Soutěžní kód byl správný název viru, tedy: SARSCoV2

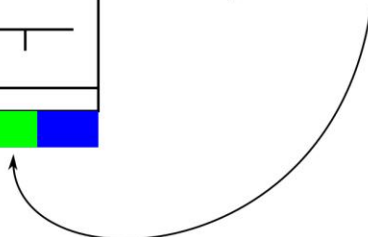
2. V záběru 0:50 je zadání AOSky, která má následující řešení:

Soutěžní kód správného průjezdu je: I.Q:qojaegah

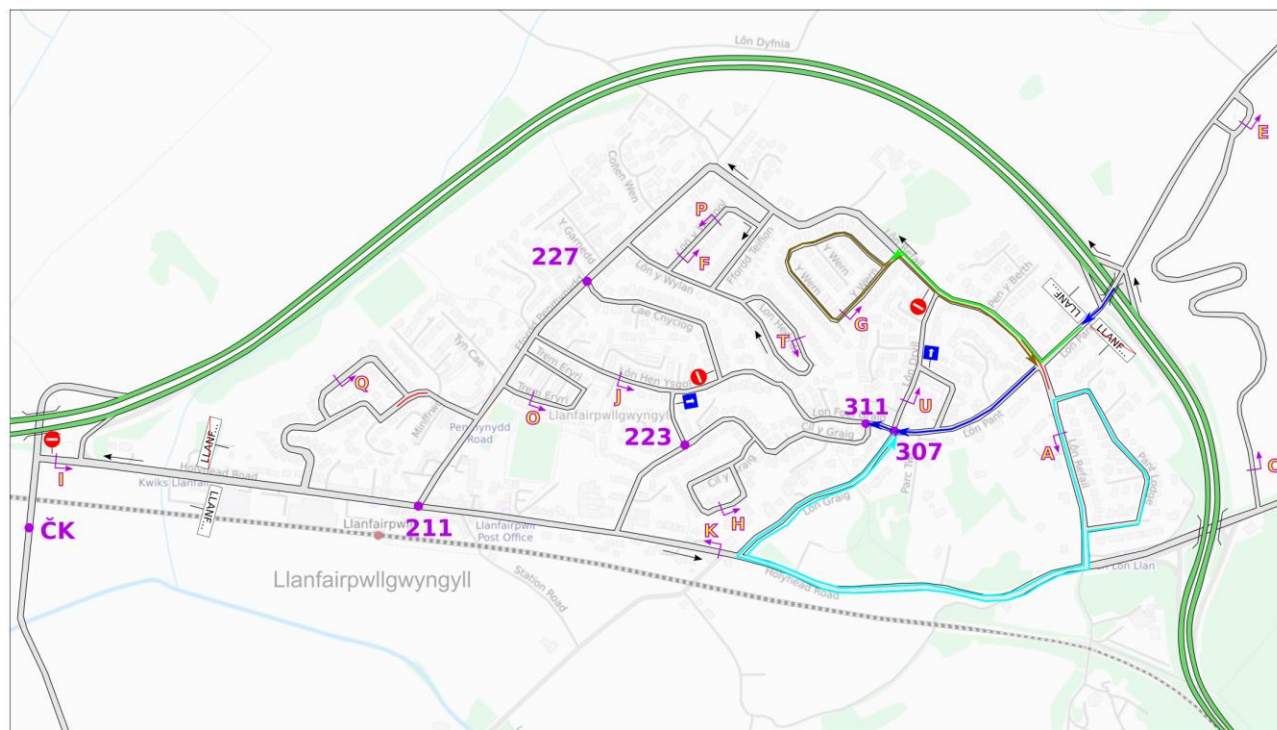
ČK, jednoz. výjezd, ""I"", jedna zleva(chlup. čára), levá za cedulí, jedna zprava (chlup. čára) ""Q"", SM1 (1.část) ""Q"", plná mě vyhodí, přes 211, ""O"" a 211 na druhou část, ""J"", 227, na začátek SM2 podjezdu F a P, čára mě nepustí, tak ""A"", zpátky a otočit na ""E"". SM2, vyhodí mě plná, jednozn. výjezd, L za cedulí (šipka v mapě mi nezajímá) ""G"", SM2 (307 L), přes ""A"" zpátky, SM2 (311 L), ""H"", 311 (L), přes 227, 211, 307, 311 do 223, dole P a ČK.



Vložený itinerář: Po každém vjetí do obce jed' vždy L.





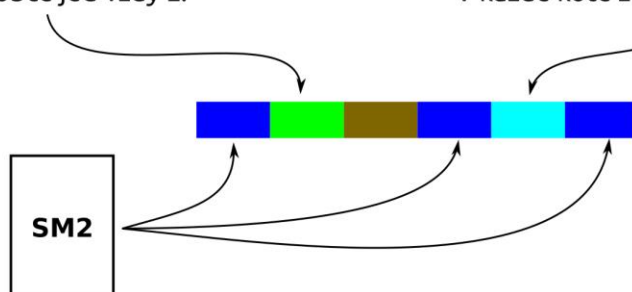


Vložený itinerář:

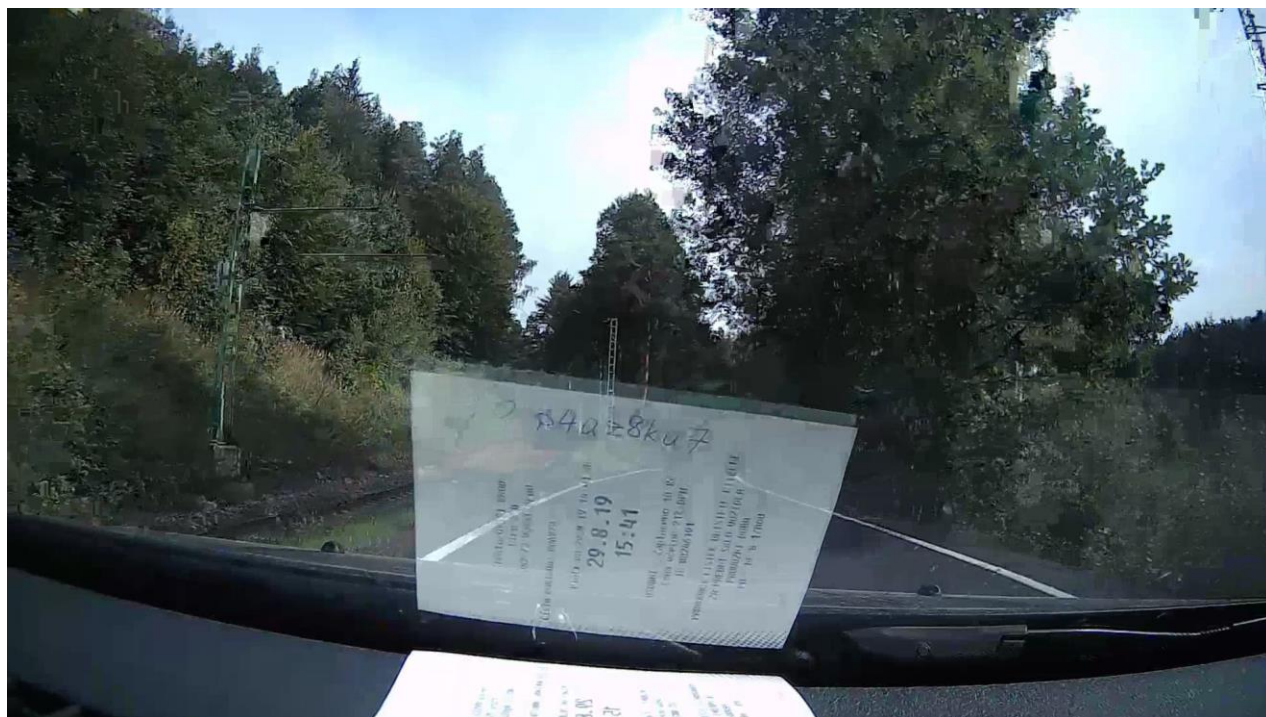
Po každém vjetí do obce jed' vždy L.

Podmínka:

V každé kótě začínající číslem 3 jed' vždy L.



3. Záběr 2:21. Soutěžní kód je na parkovacím lístku z Vyššího Brodu napsaný propiskou: **I.Q:p4az8ku7**



4. 1:07 – sedmibitový kód.

Na záběru možno spatřit krabici s malou akunou a držáčkem na bity, který je žlutý a bity jsou ve formátu 11x7 (podle datumu soutěžního dne), první písmeno prefixu **I** tvoří ráčnička a pak už je tam normální ASCII: v sedmi bitech: **.Q:k0dzb1tu**



Kódy pro které se musí dojet:

1. V záběru 0:24 je stejný druh cinknutí jako v záběru 3:40. Druhé je Závišův kříž a první je socha anděla v areálu Cisteriánského kláštera ve Vyšším Brodě, kde je také instalovaný soutěžní kód: **I.Q:chaa7zae**



2. Záběr 1:30 a hrob rodiny Hietlerů na hřbitově v Pohoří na Šumavě, německy Buchers. Soutěžní kód: **I.Q:sha3we4j**



3. Záběr 2:07 – na obrázku je čitelný text ve dvou řádcích v matici 2x3 bez mezer – nápis Karlův Hrádek. Soutěžní kód: **I.Q:sheigh4m**



4. Záběr 2:15 – nově nabarvená socha Jana Nepomuckého u letiště u Hosína. Soutěžní kód: **I.Q:phochah9**



5. Tetris v záběru 1:38

1	2	4	1	9	1	8
7	8	5	6	0	6	3
4	9	9	1	9	8	2
1	7	5	7	2	3	0
2	1	2	3	6	0	1

Bylo nutné představit si všechny kostičky seřazené již dole na posledních pěti řádcích. A poté číst po jednotlivých řádcích, přičemž bylo nutné sčítat čísla ve stejné barvě. Abeceda pak byla klasicky A=1 Z=26. Výsledkem je nápis: CERTOVA STENA:



6. Tentokrát dvojice záběrů a to 2:29 a 0:38. Tedy informační tabule ukazující rychlost vozidla a to 49 a 15 km/h. Cílem bylo místo se souřadnicemi N49° E15°. Soutěžní kód: **I.Q:ohjoh4ro**



7. Další dvojice záběrů 1:16 a 3:31. Jedno je scénka symbolizující místní název Lospecen a druhé je místo u Lospecnu, kde je soutěžní kód. **I.Q:eijuef3o**



8. Další dvojice cinknutí je 2:29 a 4:05. Obě jsou informační tabule v Rožmberku poblíž Jakobínky. Soutěžní kód: **I.Q:keesh4ee**



9. Záběr 0:56 a Daf s Kájou u přírodního hraničního kamene IV. 58. Soutěžní kód: **I.Q:chui4ief**



10. Záběry 2:48 a 4:12 pochází z Bujanova a muzea koněspřežky. Soutěžní kód: **I.Q:eirei4io**



11. 3:29 je Kaple Nejsvětějšího srdce Páně u Češnovic. Soutěžní kód: **I.Q:ier9caer**



Veškeré kódy a záběry z traileru jsme popsali v samostatné tabulce.

[Trailer Řešení](#)

Start Soutěže, pátek 18:00

Start soutěže byl netradičně stanoven na pátek 18:00. V tu chvíli se soutěžící mohli přihlásit do WR a získali první indicie. Vzhledem k nelineárnímu scénáři budeme popisovat jednotlivé indicie podle abecedy, pro bližší určení fáze soutěže použijte schéma výše.

A1

indicie-a1-1.txt:

Vítáme Vás u I.Questu 2020.

A hned pro Vás máme dva první úkoly A1 a A2, z nichž úkol A1 (tento níže) doporučujeme splnit jako první.

Protože mapa je letos poměrně rozsáhlá a start letmý, tento první úkol (A1) Vás zavede na dvě různá místa. Vám stačí navštívit jenom jedno z nich, na obou bude instalován stejný soutěžní kód. Které z těchto dvou míst si vyberete, záleží pouze na Vás.

Místa, o kterých hovoříme, se týkají úkolu "ERB", který byl v rámci úkolů během roku zveřejněn již 17.11.2019. Tento úkol zveřejňuje následující blason erbu jednoho rytířského rodu.

Stříbrno-červeně štípený

V klenotu se nachází brněné rámě držící střelu s červeným špištěm, stříbrným hrotem a stříbrnými letkami.

Znázorňoval se tak, že tinkturu přední půle štítu naznačoval do ní umístěný klenot a štípení štítu naznačovala i křídla nad přilbou.

18.4.2020 jsme k tomuto úkolu dodali následující informaci: Podle heraldika, který nám s tímto úkolem pomáhal a i podle určitých historických dokumentů, měl tento erb červené špiště se stříbrným hrotem. Nicméně v současně zveřejňovaných obrázcích bývá špiště zlaté a hrot také. Ani tyto nuance by Vám neměly zabránit ten správný erb poznat.

Pokud zjistíte, o jaký rytířský rod se jedná, budete zároveň moci na mapě soutěže najít 2 nemovitosti, kde některý ze zástupců tohoto rodu nějakou dobu bydlel.

První z míst, které máte navštívit se vztahuje k větší a známější nemovitosti. Soutěžní kód je pak instalován nikoli přímo tam, ale u menší stavby, kterou dotyčný tehdy nechal postavit nedaleko v následku jistých tragických událostí.

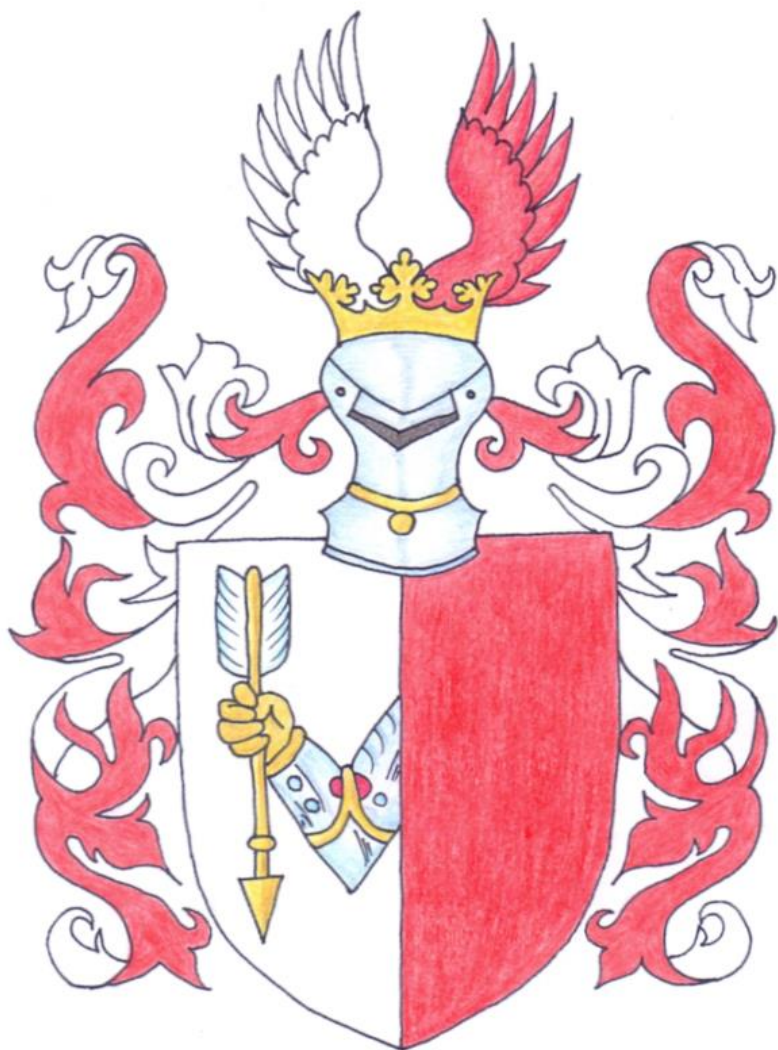
Druhé z míst je menší nemovitost, která je v současnosti v soukromém vlastnictví, proto jsme soutěžní kód instalovali k blízkému turistickému rozcestníku téhož jména.

Ještě jednou opakujeme, že si můžete vybrat, zda navštívíte první nebo druhé místo, na obou je instalován identický soutěžní kód.

Pokud jste se rozhodli tento úkol řešit později než A2 a již máte GPS tracker, vězte, že na výše zmíněných místech nebude fungovat, zde jsou pouze fyzické kódy na štítku.

Počet nápověd: 3

Nápověda 1:



Pro případ, že soutěžní tým neobjevil erb během roku a nedokáže správně interpretovat blason, nabízeli jsme v první nápovědě obrázek erbu.

Nápověda 2:

Nejvýznamnější představitelé tohoto rodu zastávali významné funkce jako například: posudný v bechyňském kraji nebo místosudí.

Nápověda 3:



Řešení: Kábové z Rybňan byli hrdými nositeli erbu, který hrál hlavní roli v tomto úkolu. Jedním z míst byl zámek Červená Lhota, který kolem roku 1530 koupila právě rytířská rodina Kábů z Rybňan. Nejvýznamnější osobností byl Jan Kába z Rybňan, který požíval velké důvěry panovníka a působil jako výběrčí posudného v kraji Bechyňském. Rodinu Jana Káby postihla tragédie v podobě moru, který zapříčinil smrt jeho pěti dětí. Pravděpodobně proto postavil Jan Kába na blízkém návrší u zámku kapli (dnešní kostelík Nejsvětější Trojice), zde je první možnost ke splnění úkolu.

Druhou možností pak je tvrz Cuknštejn, kde od roku 1570 sídlil Jiřík Kába z Rybňan a to až do roku 1620, kdy zemřel.

Soutěžní kód tedy najdete buďto u kaple na Červené Lhotě, nebo u Cuknštejnu.





A2

indicie-a2-1.txt:

A hned pro Vás máme dva první úkoly A1 a A2, z nichž úkol A2 (tento níže) doporučujeme splnit jako druhý.

Po vyřešení úkolu, který máte specifikovaný níže, zjistíte místo, kde se v sobotu ráno setkáte s organizátory. Snídaně bude k dispozici od 5:45h. Soutěžní kód a startovní balíček budeme vydávat od 6h.

Deadline těchto dvou úkolů vyprší v sobotu v 7h. Pro snídani a startovní balíček dojeďte nejpozději v 8:30. Pokud z jakéhokoli důvodu nebudete moci přijet včas, volejte organizátorům.

116167, 1001203, 1832987, 1001203, 2673597, 620287, 1715893, 2588562, 2522697, 2590935, 748745, 1001203, 2302956, 1001203, 2857629, 2673597, 583885, 1138156, 2673597, 3013192, 1648384, 1106295, 1365114, 1302443, 1648384, 1106295, 2673597, 1365114, 441958, 1104536, 1302443, 3002202, 1439863, 1138156, 2673597, 1648384, 1302443, 2673597, 3013192, 441958, 2939274, 1104536, 1302443, 1365114, 1648384, 1106295, 1494223, 1138156, 2673597, 710392, 1231293, 620287, 619189, 2673597, 58211, 2673597, 2835376, 1098328, 2417799, 776696, 335427, 1769763, 1031792, 429692, 1769763, 1353761, 1391455, 2857629, 2673597, 2590935, 2673597, 1971731, 2835376, 2417799, 776696, 2835376, 429692, 1031792, 1971731, 1797268, 734655, 1391455

Šifrováno pomocí klíče: (3028009, 91991)

Počet nápověd: 3

Nápověda 1:

Vznik algoritmu použitého pro zakódování zprávy se datuje do druhé poloviny minulého století. Jeho autory jsou dva Američané a Izraelec.

Nápověda 2:

Jedná se o algoritmus pro asymetrickou kryptografii, jistou roli v něm hrají prvočísla. Při splnění určitých podmínek je stále považován za bezpečný.

K převodu čísel na text se vám bude hodit ASCII tabulka.

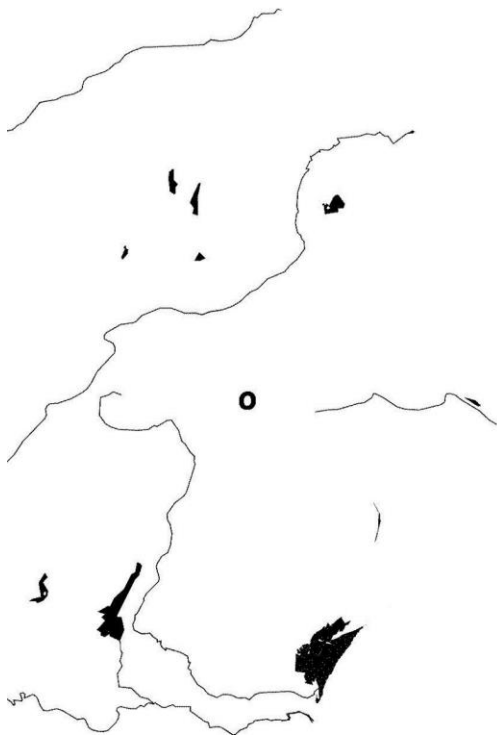
Nápověda 3:

Klíč pro dešifrování jste si sice mohli odvodit z klíče v zadání, ale pokud jste to nedokázali, tak vězte, že tento klíč je: (3028009, 11111)

indicie-x2-2.txt:

Další indicie indicie-x2-3.jpg se nevztahuje k úkolu A2, ale je to něco, co Vám později jistě pomůže.

indicie-x2-3.jpg:



Další podobné mapky soutěžící získávají v průběhu, jejich důvod vysvětlíme u patřičného úkolu níže.

Řešení:

Zadaná číselná řada je výstup RSA šifry. Jedná se o asynchronní šifru používající pár klíčů. Jeden klíč, ten použitý k šifrování, jsme vám sdělili ($n=3028009$, $d=91991$). Vy však pro dešifrování potřebujete ten druhý.

Je možné jej získat tak, že provedete faktORIZACI čísla N na součin prvočísel: $p=3001$ a $q=1009$.

Z těchto čísel následně spočtete Eulerovu funkci: $\phi = (p-1)*(q-1) = 3024000$

Poté použijeme Rozšířený Euklidův algoritmus pro výpočet čísla e .
 $e = \text{egcd}(\phi, d) = 11111$.

Podrobnosti je možné dohledat na wikipedii, případně jiných webech věnujících se kryptografii. Existují i online kalkulačky pro výpočet potřebných čísel.

Hledaný klíč je tedy: ($n=3028009$, $e=11111$)

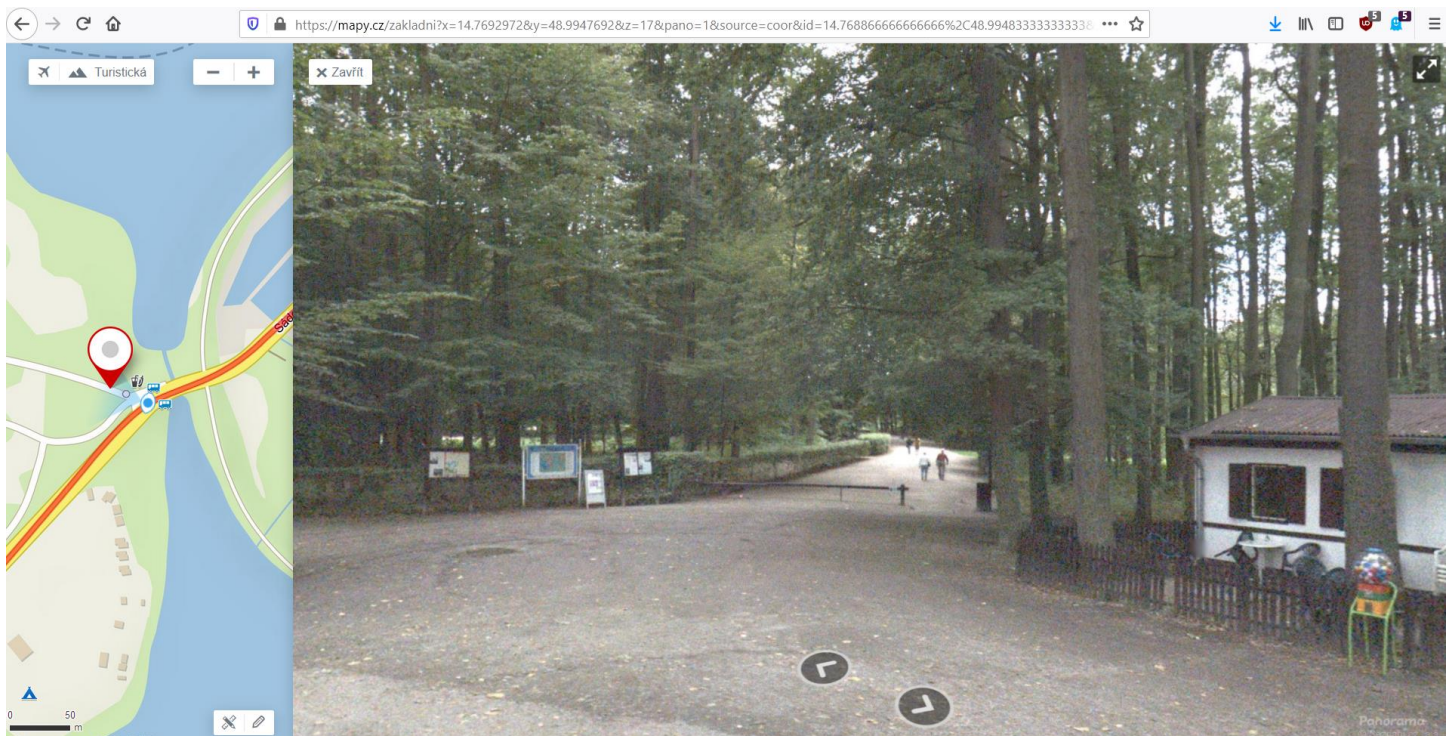
Pro dekódování zprávy pak již stačí jen pro každé číslo c ze zadané posloupnosti provést výpočet:

$$c^e \bmod n$$

A výsledek převést pomocí ascii tabulky na znak.

Výsledný text zní:

MILI SOUTEZICI, ke snidani dorazte na souradnice GPS: N 48°59.690', E 14°46.132'

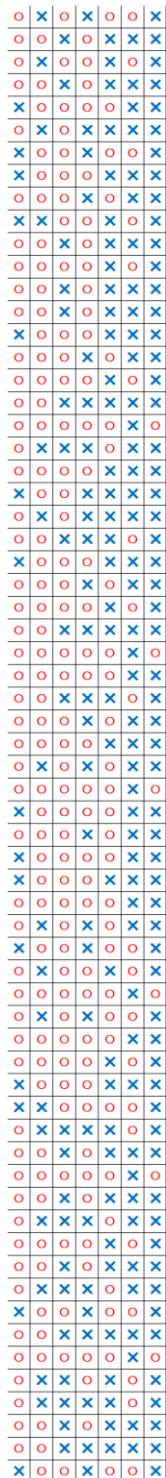


B

coin-b-2.txt:

Pokud jste níže zmíněnou zprávu nerozluštili z úkolů během sezóny ani z traileru, dáváme vám další šanci získat bombu nyní:

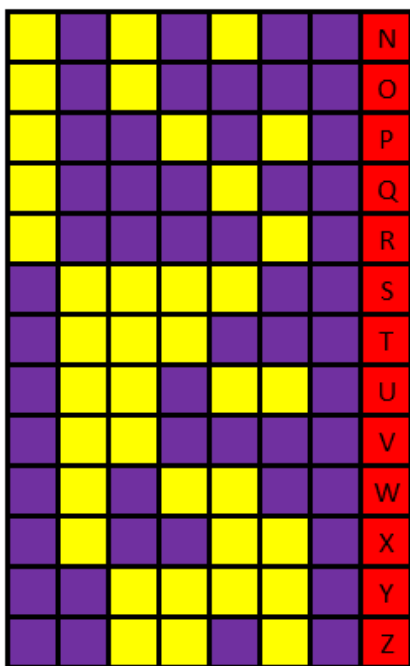
"mili soutezici ztrata hlavniho bojoveho modulu zamerovac zachycen org tymem pumovnice dopad valec mdccxv cccxxxi od bodu dopadu zamerovace nemate li bombu zde ji muzete získat mate li ji získate i iqc"



Řešení:

Římská čísla převedena na arabská ukazovala 1715 a 331 ... jednalo se o vzdálenost v metrech a azimut, od místa výskytu zaměřovače, tedy organizačního týmu a cílové souřadnice pak byly kruhový objezd s plastikou treboňských kapříků, kde mohli soutěžící v havarovaném modulu sebrat každý tým jednu kapsli s následujícím motákem: (vlevo)

Jedná se o další prezentaci nul a jedniček na podobném principu jako obě UFO abecedy během roku. Klíčem k této soutěžní (bombové) indicii je jednak následující součást startovního balíčku:



Tedy druhá půlka abecedy a druhá již známá skutečnost, že zpráva začíná textem MILI SOUTEZICI.

Po další analýze pak soutěží cí snadno přijdou na to, že sedmibitové hodnoty abecedy jsou po sobě jdoucí prvočísla. Tato znalost se jim bude hodit mimo jiné při řešení finálního úkolu.

Řešení této šifry je následující: MILI SOUTEZICI I TECKA Q DVOJTECKA B JEDNA SEST B NULA M B CTYRI A IQC IQUKAPRIKU

Soutěžní kód bomby: **I.Q:b16b0mb4**

Mincovní soutěžní kód: **I.Q:ukapriku**

indicie-b-1.txt:

Ve startovním balíčku jste získali mimo jiné i GPS tracker. Nyní se odeberte ke Schwarzenberské hrobce a za jeho pomoci získejte další úkoly.

Počet nápověd: 0.

Řešení:

Tento úkol nebyl nijak komplikovaný a šlo jen o to, aby si soutěžící vyzkoušeli a případně se mohli organizačního týmu zeptat na práci s GPS trackerem.



C1

indicie-c1-1.txt:

Abyste získali představu kam se dostavit pro splnění tohoto úkolu, vyražte nejprve na následující souřadnice: 49.0041708N, 14.7714861E. Poblíž těchto souřadnic naleznete indicii v terénu sestávající ze tří částí, která Vás přivede na cca dva a půl kilometru vzdálené místo. Nápis na kameni Vás ujistí, že jste zde správně.

Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Stolpersteine

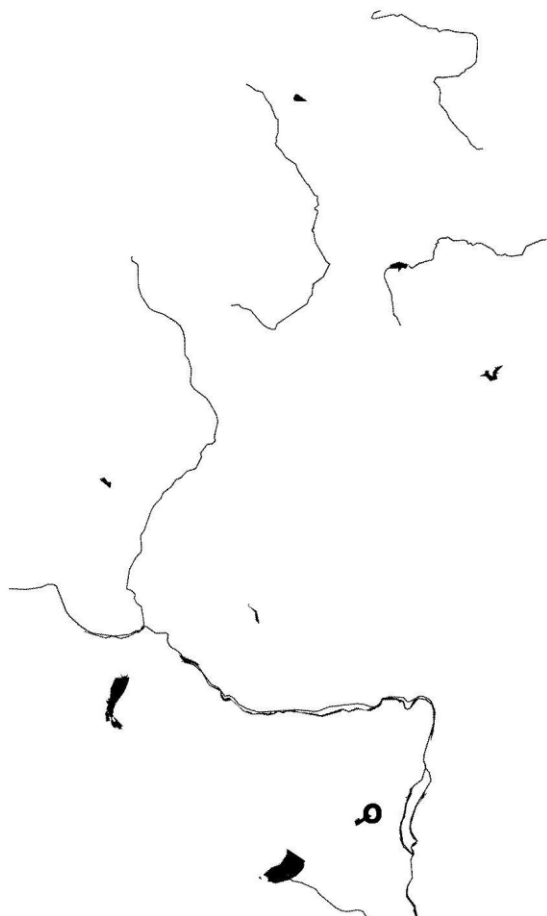
Nápověda 2:

Cílem úkolu je rodinný hrob.

indicie-x1-2.txt:

Další indicie indicie-x1-3.jpg se nevztahuje k úkolu C1, ale je to něco, co Vám později jistě pomůže.

indicie-x1-3.jpg:



Další část mapy, vysvětlíme níže:

Řešení:

Souřadnice Vás zavedly na Masarykovo náměstí v Třeboni, kde jsou mezi dlažbou umístěny tři tzv. Stolpersteine - kameny zmizelých. Jedná se o vzpomínku na tři bratry: Karla, Felixe a Viktora Metzlovi, kteří zahynuli každý v jiném koncentračním táboře. Cílem tohoto úkolu pak byl nedaleký židovský hřbitov, kde je proti vchodu na dálku viditelný pomník (náhrobek) rodinného hrobu Metzlových.



C2

indicie-c2-1.txt:

Kam vyrazit k dalšímu waypointu napoví videosoubor indicie-C2-2.mp4

Počet nápověd: 3

indicie-c2-2.mp4:

[Video soubor:](#)

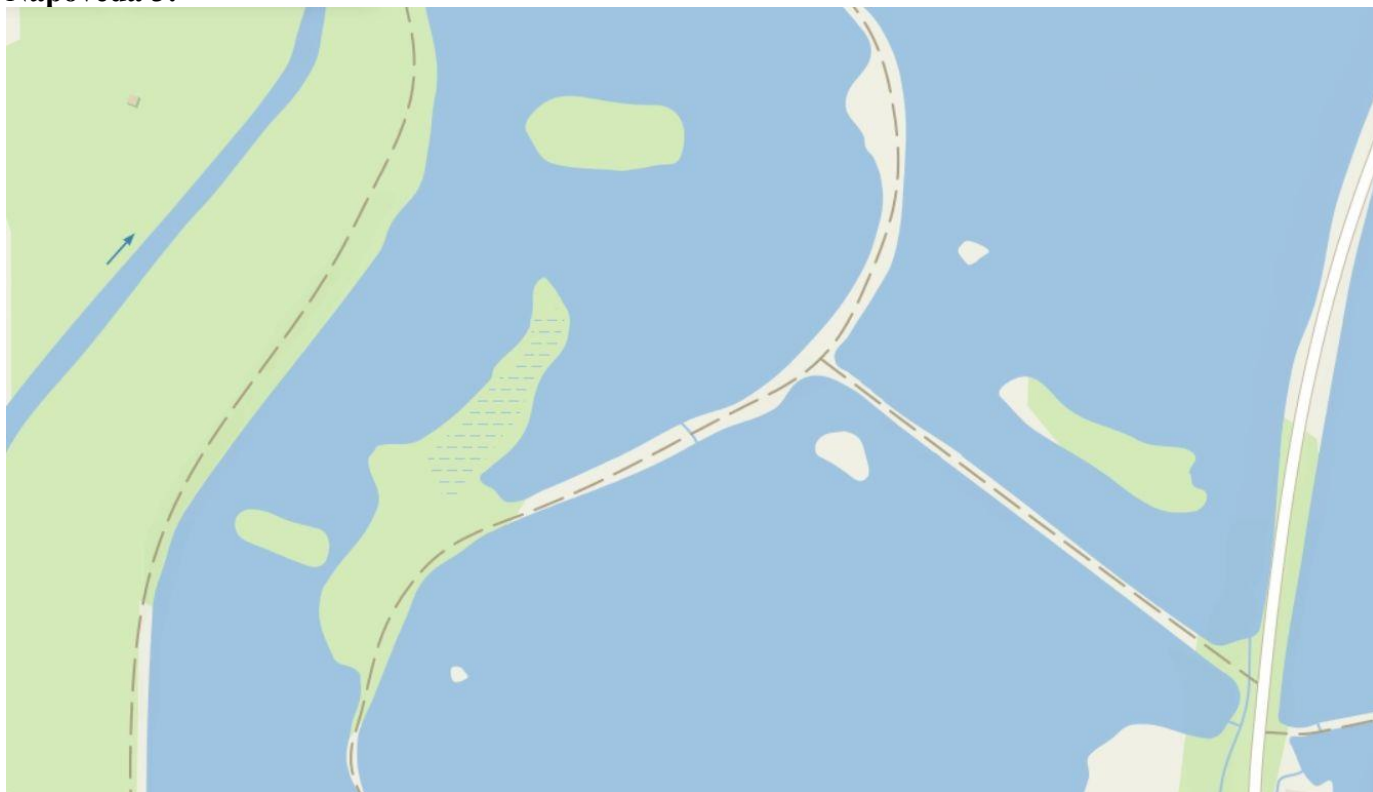
Nápověda 1:

Tři ze sedmi

Nápověda 2:

Ctnosti

Nápověda 3:



Řešení:

Krylova píseň "Kamila" odkazuje ve svém začátku na symboly tří božích ctností. Lásku, kterou symbolizuje srdce, víru se symbolem kříže a naději, jejíž symbolem je kotva. Shodou okolností v mapě soutěže existují tři přilehlé rybníky těchto jmen, jak ukazuje i jednoduchá mapka s označeným bodem kam dorazit. Tedy na místo mezi všemi třemi rybníky. Průjezd po hrázi mezi Láskou a Vírou byl obsažen v traileru. Místo se nachází zde: <https://mapy.cz/s/fefodazepe>.

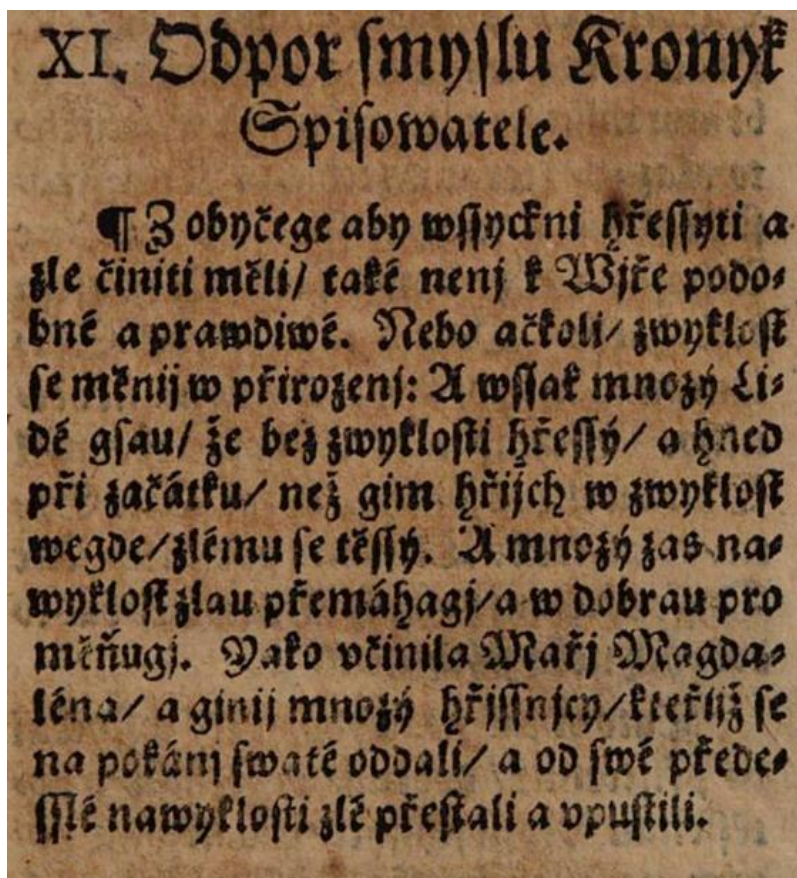
C3

indicie-c3-1.txt:

Níže uvedený obrázek a dva zvukové soubory, první na celou a druhý na půl, by Vám měly poskytnout představu, kam se vydat dále.

Počet nápověd: 3

indicie-c3-2.png:



indicie-c3-3.wav:

[Zvukový soubor:](#)

indicie-c3-4.wav

[Zvukový soubor:](#)

Nápověda 1:

Autorem zveřejněného díla je člověk, k jehož jménu se na mapě soutěže vztahuje více lokalit. Cílem je kašna postavená na počest tohoto spisovatele. Ke správnému místu Vás vede druhá a třetí indicie.

Nápověda 2:

XI. Odpor smyslu Kronyk Spisowatele.

*Z obyčeye aby wssychni hřessyti a zle činiti měli,
také nenj k Wjře podobné a prawdiwé. Nebo ačkoli,
zwyklost se měnij w přirozenj: A wssak mnozý lidé gsau,
že bez zwyklosti hřessý,
a hned při začátku,
než gim hřijch w zwyklost wegde,
zlému se těssý. A mnozý zas nawyklost gsau přemáhaj,
a w dobrau pro měňugj. Gako učinila Mařj Magdaléna,
a ginij mnozý hřjssnjcy,
kteřijž se na pokánj swaté oddali,
a od swé předesslé nawyklosti zlé přestali a vpustili.*

Nápověda 3:

Možná, že knihu kterou hledáte, někdo prodává na aukčním portálu.

Řešení:

Obrázek z indicie byl předmluva k dílu jménem "Knížka o sedmi hrozných d'ábelských řetězích", neboli návod, jak se ubránit Antikristovi. Autorem tohoto díla je Šimon Lomnický. S touto osobou se pojí několik míst na mapě soutěže, ale hudební ukázka Vltavy a Santanovy Evropy, by měly pomoci specifikovat, že cílem je hrající kašna Šimona Lomnického (ve tvaru polštáře) v Ševětíně. Vltavu hraje fontána vždy v celou, Santanu vždy v půl.

Pokud se někdo snažil vygooglit text psaný starou češtinou, mohl narazit na Dafovou aukci na aukru, která fungovala jako nápověda: <https://aukro.cz/xi-odpor-smyslu-kronyk-spisowatele-6968762812>



C4

coin-c4-1.txt :

Nedaleko místa snídaně se Vám nabízí očekávaná příležitost získat minci. Na obou stranách hráze rybníka Svět rostou stromy. Každý z nich je okován štítkem s číslem. Mince se nachází u stromu s číslem 242.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Bylo třeba projít se po hrázi rybníka a přibližně v místě sádek s kachnami, které znali soutěžící z traileru se nacházela poměrně nevýrazná lípa se štítkem nesoucím správné číslo 242.



C5

indicie-c5-1.txt:

Další soutěžní kód můžete při troše důvtipu získat nedaleko odtud, konkrétně zde:

GPS: 49.1091756N, 14.7410758E

Soutěžní kód, který hledáte je fyzický, takže GPS tracker Vám zde nepomůže.

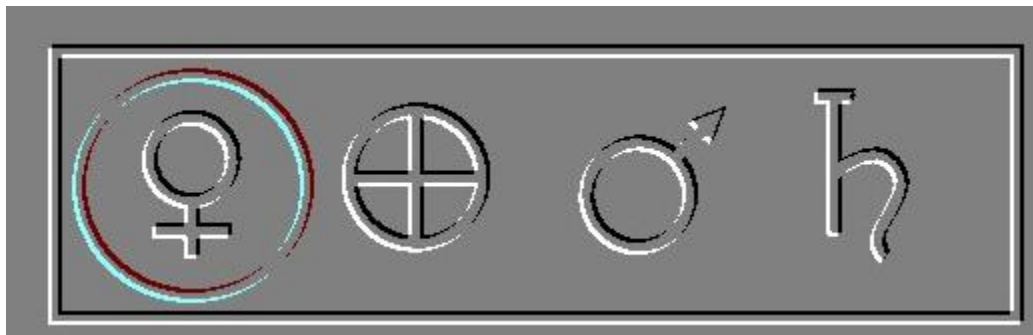
Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

Možná by se zde mohla hodit některá položka z doporučené výbavy, nebo ...

Řešení:

Na místě soutěžící našli modul A UFA, které zde havarovalo. Koule UFA vězela v jakési trubce a nebylo možné ji vyndat ven. Doporučenou výbavou byla míněna první položka, která se dala přeložit, jako něco železného, či ocelového. Jistě si vzpomenete i na mayday message z UFO vysílání z katarského satelitu, kde u modulu A znělo: XXXXXX. 60 je protonové číslo neodymu. Jak poznat, že se jednalo o modul B? No měl mimozemskou imatrikulaci. Abychom porozuměli, použili planet obíhajících kolem slunce:



Zaškrtnutá je planeta Venuše, tedy první prvočíslo = 2, což tedy znamená písmeno A (stejným principem je pak kódovaný poslední úkol a se stejným kódováním jste se setkali již v úkolech před sezónou – úkol X).

Aby bylo možné vyjmout modul A z trubky, bylo třeba použít nějaký solidní kus magnetického kovu, neboť v železem zatížené kouli byl připevněn neodymový magnet. Pak už nebylo obtížné přechíst soutěžní kód.

Pokud by si některý tým s úkolem neporadil a úkol expiroval, dostal by takovéto řešení:

Pokud se Vám nepodařilo získat soutěžní kód ze zahrabané koule, můžete jej nalézt i zde: N 49°5.72925', E 14°42.86895'

Souřadnice vedly na mini vyhlídkovou věž Lomnice, ze které není skoro nic vidět a kterou spolu s naučnou stezkou financovali daňoví poplatníci státu EU. Její střechu zevnitř jste mohli zahlédnout v traileru.

D

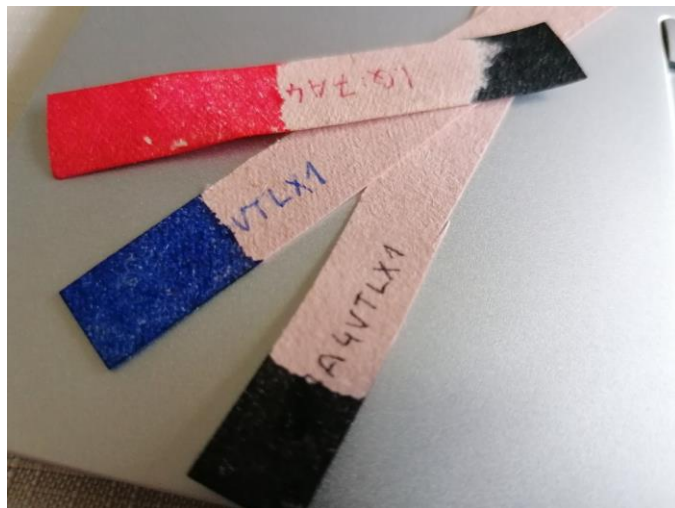
coin-d-1.txt:

Pokud jste dodrželi zadání, máte možnost získat minci tím, že opatrně rozeberete trubici T1.

Soutěžní kód, který hledáte je fyzický, takže GPS tracker Vám v tomto případě nepomůže.

Ve startovním balíčku získali soutěžící tři trubice, T1, T2 a T3. U trubice T1 byli důrazně upozorněni, že trubice se nesmí klopit. Navíc její výška znemožňovala její svislé umístění do běžných osobních aut.

Uvnitř trubice byla zkumavka, pod víčkem piják s mincovním soutěžním kódem a ve zkumavce určité množství inkoustu. Pokud by tím trubicí nedržel svisle, inkoust by obarvil piják s kódem a kód by se stal nečitelným.



indicie-d-1.txt:

Připravili jsme pro Vás zábavnou indicii ve formě hry, kterou naleznete na adrese:

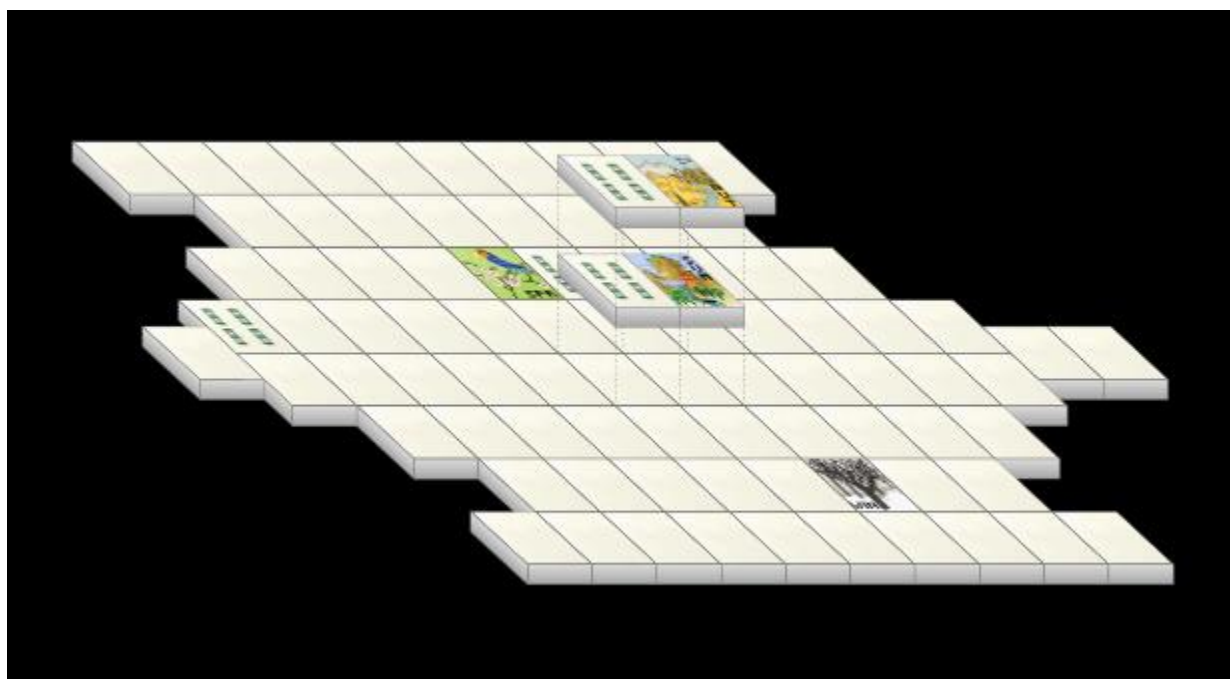
<http://hra.i-quest.cz>

Počet nápověd: 3

Nápověda 1:

Pokud hru neznáte, tak vězte, že se jedná o čínskou hru, jejíž autorství je připisováno Konfuciovi.

Nápověda 2:



Nápověda 3:

		Numbers								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Simples	Dots									
	Bamboo									
	Characters									

Winds

East	South	West	North
			

Dragons

Red	Green	White
		

Flowers

No	Image	Name	Character	Direction
1		Plum blossom	梅	East
2		Orchid	蘭	South
3		Chrysanthemum	菊	West
4		Bamboo	竹	North

Seasons

No	Image	Name	Character	Direction
1		Spring	春	East
2		Summer	夏	South
3		Autumn	秋	West
4		Winter	冬	North

Řešení:

Odkaz vedl na tradiční čínskou hru Majhong, které byla ovšem mírně modifikována. Poté, co soutěžící standardním herním způsobem odstranili všechny dostupné kameny na herní ploše, přeci jen některé zůstaly.



A samozřejmě, že se jedná o souřadnice: N48.839332, E14.454893, tedy již z traileru známý dochovaný most koněspřežky v Holkově.



E

indicie-e-1.txt:

Další úkol, jehož pravidla jistě znáte z traileru, na Vás níže čeká v reálu.

Počet nápověd: 1

[indicie-e-2.pdf](#):

Z parkoviště vyjed' směrem odkud nikdy nesvíti slunce a na první asfaltové možnosti odboč ve směru večerních červánků. Před železničním přejezdem se na chvíli zastav a zjisti kudy dál. Musíš si do mapy vynést body které potom projedeš. Na přejezdu je bod „A“ z kterého ve vzdálenosti 2,056km a azimutu 217,1° je bod „B“. Bod „C“ je od přejezdu 3,618km v azimutu 246,9°. Body „B“ a „C“ jsou křižovatky. Z posledního bodu (C) pak vyjedeš na Z.

P			L	P	R		
340m							

			Do obce nevjíždějí!			Za potokem vlevo	P

P		P	2xL	2xR

Dále po hlavní silnici až na kde odbočíš směr obec, ke které když přidáš jedno písmeno, jsi v zemi bývalé Jugoslávie, tu nech zatím po levé ruce a dále:

			Bez odbočení, kolem rybníka a dále kolem božích muk			R

Stále po hlavní až uvidíš vpravo na travnatém trojúhelníku památník, tak za ním odboč do jednosměrky, která se hned změní na obousměrnou.

R	P			Do ulice se zákazem zastavení		Po hlavní	Směr

	Po asfaltu		R	Doleva a jsi v cíli

Hned za křižovatkou zaparkuj, vystup z auta, rozhleďni se a jdi ke věži, kde dostaneš další úkol.

Nápověda:

http://www.aoscz.info/kestazeni_s vaz/radyaos.pdf

Řešení:

Zatímco AOSka v traileru byla popravdě pekelná, tak předpokládáme, že všechny týmy nastudovaly pečlivě řady. Těžko na cvičišti – lehký na bojišti. Takže ta skutečná AOSka v reálu už byla poměrně jednoduchá.

Nejprve bylo třeba vyřešit úvodní zadání a dojet na bod A. Tento mohli soutěžící spatřit již v traileru, železniční přejezd v Holkově, poblíž stále ještě dochovaných, ale chátrajících objektů koněspřežky. Odtud bylo třeba získat bod B příjezd do obce Skřidla (která si také zahrála v traileru) a bod C, tedy křižovatka v obci Mojně. Pikantností zadání je skutečnost, že z bodu A do bodu C to není nutně nejkratší a ani nejrychlejší přes bod B, takže tento se dal směle vynechat. Na druhou stranu, kdo ho vynechal, minul předem nepublikovaný mincovní soutěžní kód právě v bodě B.

Z Mojněho pak za použití itineráře probíhala trasa až do cíle u železniční zastávky Kamenný Újezd u Českých Budějovic zastávka. <https://mapy.cz/s/mojemuburu>



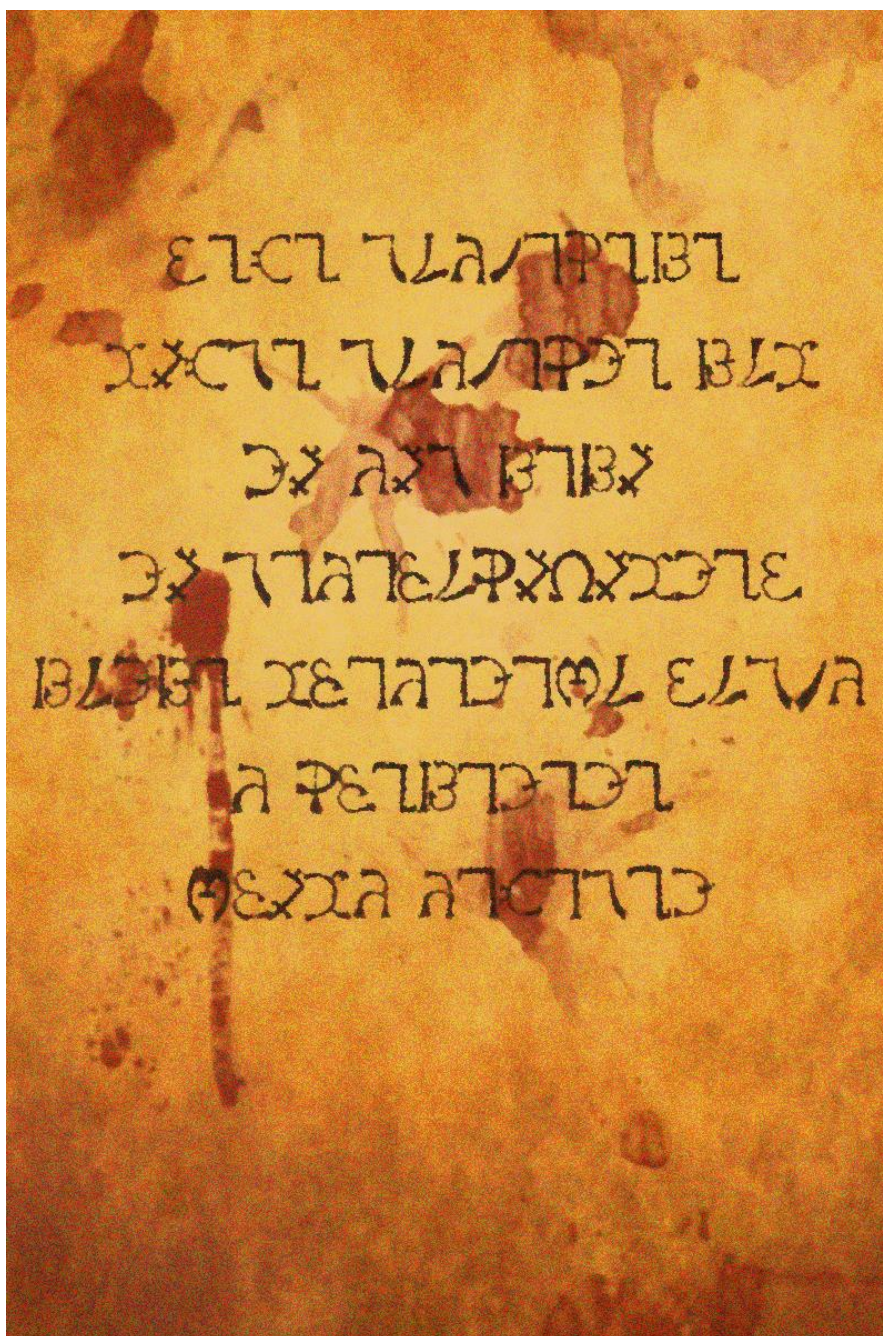
F

indicie-f-1.txt:

Co máte dělat dál, Vám vyjeví indicie-f-2.png.

Počet nápověd: 2

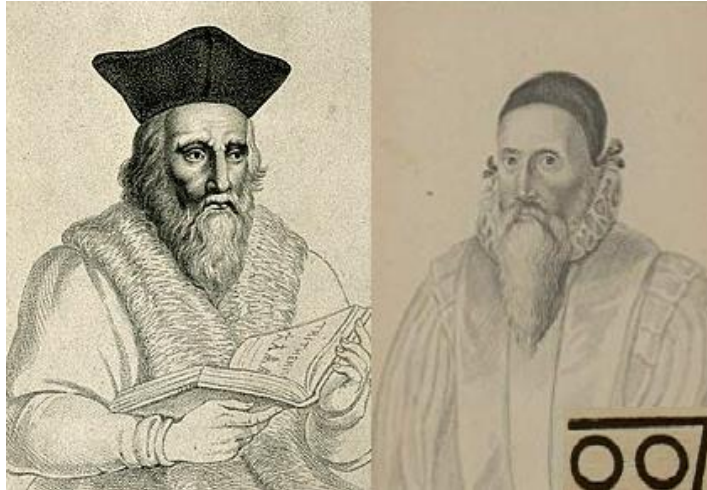
indicie-f-2.png:



Nápověda 1:

Co se týče rozluštění nápisu, vězte, že při studiu historických skutečností se můžete dobrat až k postavě Jamese Bonda.

Nápověda 2:



Řešení:

Písmo, kterým je zadán úkol, je tzv. enochiánská abeceda. Tuto stvořili dva alchymisté - Edward Kelly a John Dee. Historie přátelství a spolupráce těchto dvou pánů je poměrně působivá, stejně jako jejich působení v oblasti mapy soutěže. John Dee byl navíc špiónem anglické královny Alžbety I. a své depeše podepisoval výše zmíněným symbolem, který později jako 007 použil autor předlohy románů s hlavním hrdinou Jamesem Bondem.

Po rozluštění jste si mohli přečíst nápis:

MILI SOUTEZICI DALSI SOUTEZNI KOD NA VAS CEKA NA SEVEROZAPADNIM KONCI DREVE-NEHO MOSTU U ZRICENINY HRADU VELESIN

Další informace k dohledání přesného místa zmíníme v souvisejícím úkolu H.



G

indicie-g-1.txt:

V rámci startovního balíčku jste získali i tři trubice. Indicií k tomuto úkolu je trubice T2. Pokud jste z nějakého důvodu přišli na řešení již dříve, určitě tušíte, kam asi vyrazit.

Počet nápověd: 3

Nápověda 1:

[Videosoubor:](#)

Nápověda 2:

Code-128

Nápověda 3:

*K vyřešení tohoto úkolu už Vám nedokážeme nic nového poradit.
Takže se omlouváme, že jsme Vás připravili úplně zbytečně o minci.*

Jako kompenzaci za způsobenou psychickou újmu přijměte prosím mincovní kód v hodnotě 1,1 iqc.

Jedná se o kód I.Q:xxxxxxxx, kde xxxxxxxx nahradíte názvem místa, kam máte dorazit.

Řešení:

*Obrazec, kterým je potištěna trubice T2, ve skutečnosti obsahuje čárkový kód standardu Code-128. Zobrazit jste si jej mohli buď rotací celé trubice, nebo překreslením a propojením. Čárkový kód na trubici T2 obsahoval text:
JEDOVARY.*



H

indicie-h-1.txt:

Milí soutěžící, jste ve správné oblasti, ale dosud se Vám nepodařilo najít správné místo.

Vzhledem k tomu, že se nacházíte v lese, usnadnili jsme Vám dohledání i tím, že jsme zde nainstalovali fyzický štítek.

Počet nápověd: 1

Nápověda:

[videosoubor:](#)

Řešení:

Úkol H je vlastně jenom takové “přihořívá” pro úkol F. Pokud v úkolu F soutěžící rozluštili šifru a vyrazili do Velešína, čekal je druhý úkol a to najít most. Což je trochu záludný úkol. Dřevěný most postavený v roce 2012, jehož obrázky jsou na všech turistických fotografiích totiž sežrala houba dřevokazná a v roce 2017 byl odstraněn.

Zařazení úkolu H tedy umožnilo jednak ubezpečit soutěžící, že jsou ve správné lokalitě a zároveň nám umožnilo zařadit cílenou nápovědu, video z filmu Bílá paní, které nepotřebuje dalšího vysvětlení.

Pozůstatky mostu jsou na místě patrné a kromě toho jsme na místo umístili i fyzický soutěžní kód, tedy štítek.



I

indicie-i-1.txt:

*Nechceme se opakovat, ale další soutěžní kód při troše důvtipu naleznete poblíž, konkrétně zde:
GPS: 48.8291899N, 14.4851119E*

Soutěžní kód, který hledáte je fyzický, takže GPS tracker Vám v tomto případě nepomůže.

Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

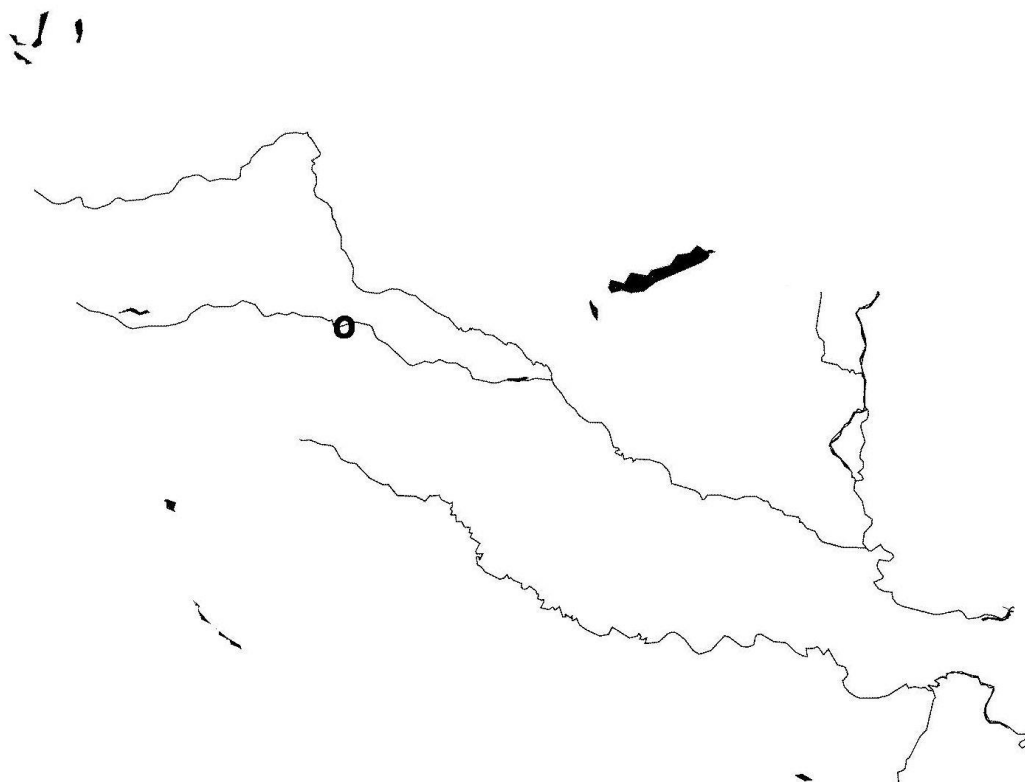
Když nejde Mohamed k hoře, musí jít hora k Mohamedovi.

V Izraeli by to mohl být problém...

indicie-x-2.txt:

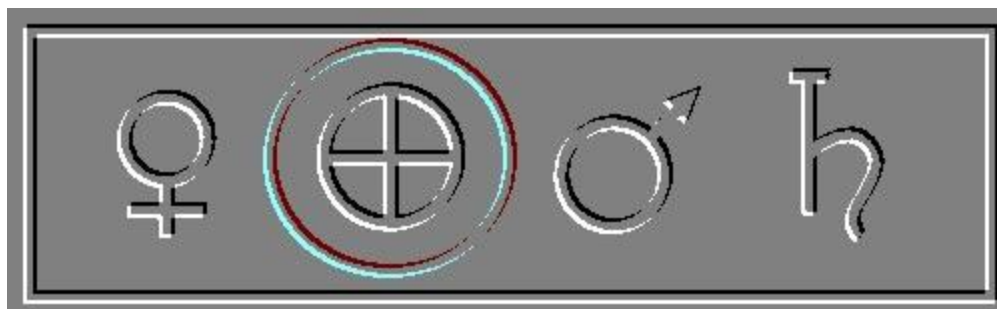
Další indicie indicie-x-3.jpg se také nevztahuje k úkolu I, ale je to něco, co Vám později jistě pomůže.

indicie-x-3.jpg:



Řešení:

Na místě soutěžící našli modul B UFA, které zde havarovalo. Modul B vypadal na první pohled velmi podobně jako modul A. Nápověda z katarského satelitního vysílání zněla: MODUL B UVOLNENI PLASTE. Stejně jako modul A i modul B měl na sobě imatrikulaci. Tentokrát třetí planeta Země a tedy písmeno B.



Vzhledem k tomu, že koule (byť se trochu viklala) byla přidělána napevno a nebyl v ní žádný magnet, soutěžní kód bylo třeba hledat jinde. Jak zpráva z UFA tak nápověda o hoře a Mohammedovi, stejně jako druhý řádek pojednávající o předkožce, vedly k poznání, že tentokrát bude třeba vyndat nikoli kouli, ale plastový prstenec kolem ní, kde byl vypálen soutěžní kód.

J

indicie-j-1.txt:

K dalšímu waypointu Vás povede videosoubor indicie-H2-2.mp4.

Počet nápověd: 3

indicie-j-2.mp4:

[videosoubor:](#)

Nápověda 1:

Nedaleko postává jeho menší bráška a oba mají u filmařů slušnou oblibu.

Nápověda 2:

Jedná se o inundační most.

Nápověda 3:

Příjmení hlavního hrdiny ve filmu, ze kterého je ukázka, se vyslovuje stejně jako konkrétní druh asijského nádobí.

Řešení:

Vzhledem k tomu, že se tento most objevil i v traileru, nebylo pravděpodobně pro soutěžící těžké místo identifikovat. Inundační most Stará Hlína, stejně jako menší bratříček v Nové Hlíně jsou mezi filmaři opravdu oblíbeny, z mostu v Nové Hlíně např. sypal Jan Werich do vody sůl v pohádce Byl jednou jeden Král. Náš záběr byl z filmu [Pan Vok odchází](#).



K

indicie-k-1.txt:

Místo, které máte navštívit, symbolizuje obrázek indicie-k-2.jpg

Počet nápověd: 1

indicie-k-2.jpg:



Nápověda:

Názvy železničních stanic mohou mít různou délku.

Řešení:

S nejdelším jménem železniční stanice na světě, se už naši soutěžící potýkali ve cvičné AOS v traileru a zároveň již mohli získat i minci, pokud název správně vyslovili.

Řešením tohoto úkolu je železniční zastávka s nejdelším názvem v ČR, která se shodou okolností nachází na mapě letošního ročníku: Její jméno je Kamenný Újezd u Českých Budějovic zastávka. Řešení je stejné jako u úkolu E, jak plyne ze schématu soutěže.

L

indicie-l-1.txt:

Kam přesně vyrazit za dalším soutěžním kódem napoví indicie-l-2.jpg.

Počet nápověd: 1

indicie-l-2.jpg:



Nápověda:

[audiosoubor:](#)

Řešení:

Nápověda z Pelišků: „Co vidíš? Tak vidíš.“ je dost výstižná. Vidíte zlatou korunu. Jedná se o minci 1 Kčs, která byla v několika verzích zadní strany poplatné aktuálnímu režimu v oběhu od založení tzv. První republiky, resp. o pár let později, od roku 1922. Mince má na přední straně motiv dívky, která sází lípu. Předlohou byla česká skautka Bedřiska Synková, která měla poměrně [pohnutý osud](#).

Mince v indicii je pamětní verze, která je zlatá. Vidíte tedy zlatou korunu, na které dívka sází lípu. Cílem je památná lípa v areálu kláštera Zlatá Koruna v obci Zlatá Koruna. (GPS tracker by jako platné místo uznal kteroukoli lípu v obci Zlatá koruna, my našli tři takové.)

M

indicie-m-1.txt:

Další indicie je v podobě zvukového souboru: indicie-m-2.mp3. Přejeme příjemný poslech.

Počet nápověd: 3

indicie-m-2.mp3:

[audiosoubor:](#)

Nápověda 1:

Soutěžní týmy, které se věnovaly traileru už jistě tuší, že i za pomoci rozložených akordů lze napsat textovou zprávu. Všimli jste si, že některé jsou mollové a jiné zase durové?

Nápověda 2:

písmenko	první tón	akord	písmenko	první tón	akord
A	A	moll	N	g1	dur
B	H	dur	O	a1	moll
C	c	dur	P	h1	dur
D	d	dur	Q	c2	dur
E	e	moll	R	d2	dur
F	f	dur	S	e2	dur
G	g	dur	T	f2	dur
H	a	dur	U	g2	moll
I	h	moll	V	a2	dur
J	c1	dur	W	h2	dur
K	d1	dur	X	c3	dur
L	e1	dur	Y	d3	moll
M	f1	dur	Z	e3	dur

Nápověda 3:

[Napoveda-m-3.pdf](#)

Řešení:

Hudební abeceda, kterou jsme už v traileru napsali heslo IQUEST, aby si ji mohli všichni naučit už před soutěží, byla prostá a sestávala z rozložených akordů. Písmeno A byl akord A, písmeno Z pak akord tříčárkového e. Souhlásky jsme hráli dur a samohlásky moll. Za pomoci výše zmíněných nápověd mohl tento úkol vyřešit kdokoli.

Výsledný text byla následující: MILI SOUTEZICI DYCKY VIADUKT HOLUBOV



N

indicie-n-1.txt:

Další fyzický / fyzikální quest naleznete zavěšený pod viaduktem.

V barelu se potápí soutěžní kód. Získejte soutěžní kód, tak aby veškerá instalace zůstala po Vašem odchodu v neporušeném stavu.

Soutěžní kód, který hledáte je fyzický, takže GPS tracker Vám v tomto případě nepomůže.

Počet nápověd: 1

Nápověda:

Pokud aplikujete správnou lekci fyziky, změna vztlaku soutěžního kódu způsobí jeho sestup do viditelné hloubky.

Řešení:

Pod viaduktem v Holubově, jehož pilíř bylo možné spatřit v traileru, byla zavěšena plastová nádoba, která měla soutěžícím vydat soutěžní kód. Toho bylo možné dosáhnout tak, že nádobu stlačili. Zvýšený tlak v nádobě vedl k tomu, že soutěžní kód po nějaké klesl dolů, do čitelné hloubky.

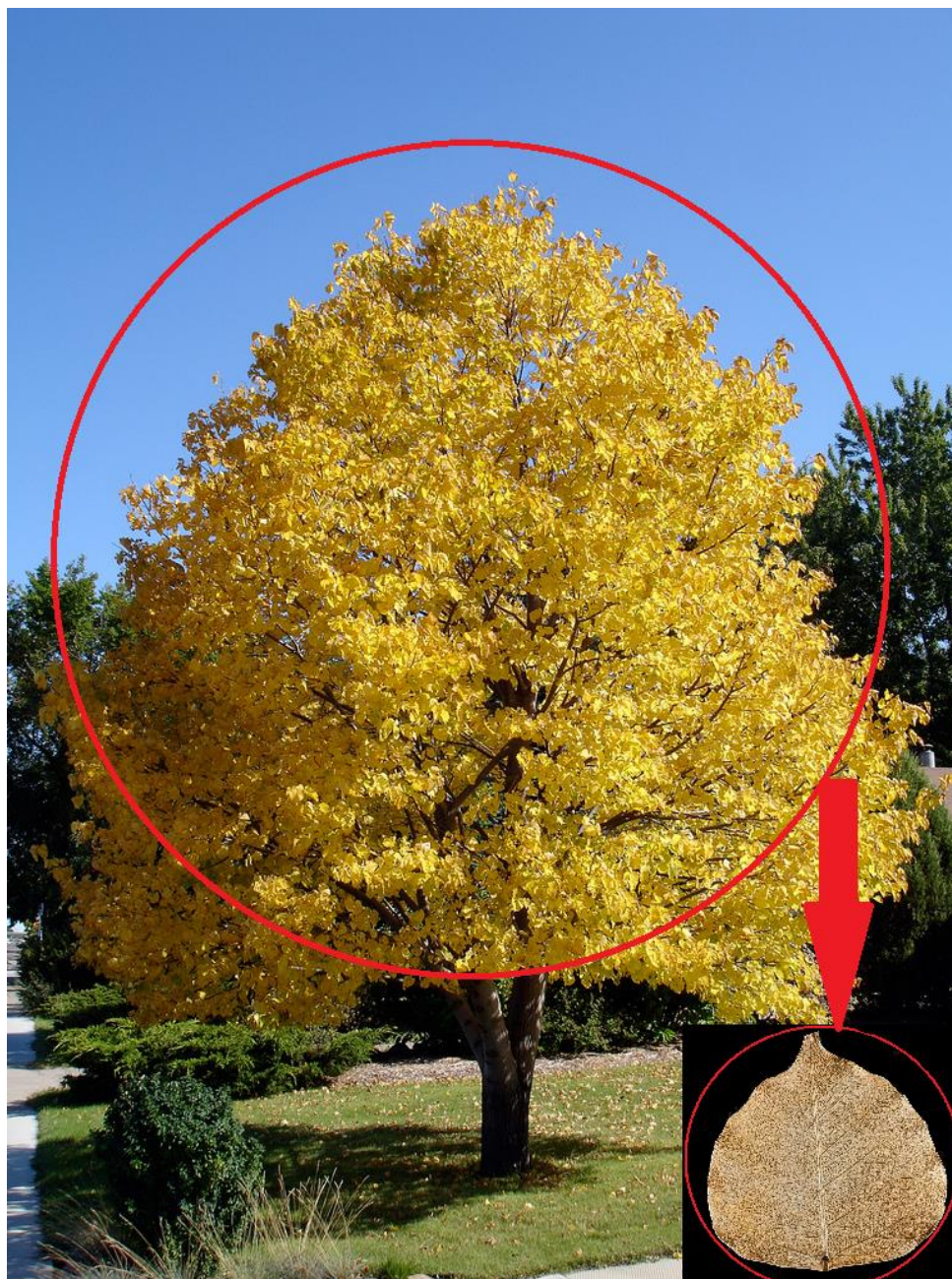
O

indicie-o-1.txt:

Další indicie je obrázek níže: indicie-o-2.png.

Počet nápověd: 0

indicie-o-2.png:



Řešení:

Druhá indicie, která vede na stejné místo jako úkol L – tedy památná lípa v objektu kláštera Zlatá koruna. Úkolem je opět celkem jednoduchý rébus.

P

indicie-p-1.txt:

Milí soutěžící, představte si, že z bodu, kde jste získali tuto indicii, vychází 32993m dlouhá rovná virtuální zeď v azimutu $67,63^\circ$. Na její jihovýchodní straně je potřeba vymezit zdí a plotem pozemek o co největší ploše. Máte k dispozici pletivo o délce 32987m. Pletivo je ukotvené v bodě, kde se nacházíte. K napnutí pletiva musíte použít právě 2 kůly. Pokračování soutěže se nachází v bodě umístění Vám vzdálenějšího kůlu.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Řešením matematického obsahového questu je polovina pravidelného šestiúhelníku, a poloha vzdálenějšího kůlu pak vychází do Jedovar.

Q

indicie-q-1.txt:

$$\begin{array}{r} X R . Z X Q W X H I Z Z X . Q I Q Z X W X E \\ + X H . I Q W I R I Z N I X . R Z I I Q X L Z \\ \hline = R G . I H G L W W I N I R . L I R I H F G E \end{array}$$

Počet nápověd: 1

Nápověda:

Jedná se o matematickou hru, která vznikla přibližně v polovině 19. století

Řešení:

Úloha je nepříliš složitý algebrogram. Z povahy zadání je jasné, že výsledkem budou GPS souřadnice, což usnadní řešení. Některá písmenka jsou použita návodně, např. I = 1 nebo Z = 0. Zábavné je, že písmena N a E neměla definovanou číselnou hodnotu.

$$\begin{array}{r} 2 4 . 0 2 3 6 2 5 1 0 0 2 . 3 1 3 0 2 6 2 E \\ + 2 5 . 1 3 6 1 4 1 0 N 1 2 . 4 0 1 1 3 2 7 0 \\ \hline = 4 9 . 1 5 9 7 6 6 1 N 1 4 . 7 1 4 1 5 8 9 E \end{array}$$

Souřadnice vedly na Vlkovský přesyp, přírodní písčnou dunu.



R

indicie-r-1.txt:

Milí soutěžící, dorazili jste do Jedovar. O historii jména této obce kolují různé pověsti. Zařadili jsme tedy tématický úkol.

Respektive měli jsme v úmyslu připravený následující fyzický chemický úkol na místě, ale nepodařilo se nám ho spolehlivě připravit. Jestli Vás tento příběh nezajímá, můžete přeskočit rovnou na poslední odstavec.

Mezi věcnými indiciemi, které jste získali ráno od organizátorů, se měla nacházet i lahvička označená symbolem lebky a zkříženými hnáty. V ní se měla nacházet tekutina jedné ze tří příchutí (švestka, třešeň, meruňka), která by tak obsahovala i jeden konkrétní jed. Jedním z Vašich úkolů mělo být poznat, o jaký jed se jedná a jeho chemický vzorec zadat jako soutěžní kód (který se samozřejmě vymyká standardnímu formátu). Jenže protože jste se neprozřetelně jedu napili, nezbývalo by Vám, než nachystat protijed.

Trubici č.2, která Vás sem dovedla již nepotřebujete, takže jste ji měli směle a opatrně otevřít. Uvnitř byste našli tubu s osmi tabletami stejné barvy. Potřebovat byste měli pouze prostřední čtyři, ostatní Vám k ničemu nejsou. To pro případ, že by některý tým rozebral trubici předčasně. Prostřední 4 tablety měly obsahovat dvousložkový protijed. Výroba protijedu není zcela triviální, neboť náš lékárník Kóša zapomněl tablety obarvit. Máte tedy 2 tablety obsahující složku A a 2 tablety obsahující složku B, které od sebe nepoznáte. K výrobě jediného fungujícího protijedu je nutno použít právě jednu tabletu A a právě jednu tabletu B. Zároveň jste v rámci startovního balíčku dostali lahvičku označenou nápisem rozpouštědlo. Právě do ní vhod'te obě tablety, pokud chcete mít protijed správně připravený.

U lavičky na návsi měla být umístěna I.Questí bedna, ve které měl být přístroj na posouzení, zda jste protijed namíchali správně. Ten by Vám dal buďto správný kód pro pokračování v soutěži, nebo nesprávný, který by Vás poslal za trest na jiné místo. Bohužel chemie v praxi ukázala, že nejsme schopní připravit takový přístroj tak, aby spolehlivě fungoval, a tak jsme museli od takového úkolu upustit.

Místo toho jsme pro Vás připravili jiný úkol, viz. obrázek níže. Věříme, že Vás jistě nebude bavit o nic méně.

Počet nápověd: 3

Asi jste si všimli, že jsme cca 3 týdny před soutěží změnili schéma a vyřadili waypoint T/S. Původní záměr byl takový, že pokud bychom jedový úkol dokázali zvládnout a soutěžící by namíchali protijed správně, vypadl by soutěžní kód pro pokračování v soutěži. Pokud by nebyl protijed správně namícháný, vypadl by jiný soutěžní kód, který by soutěžící za trest poslal do Kokotína. Ve schématu to mohlo vypadat nepochopitelně, ale my jsme zase záměr nemohli předem prozradit.

Díky tomu, že vyvinout spolehlivou metodu měření této chemické záležitosti se nám navzdory velkému množství utraceného času nepodařilo, rozhodli jsme se tento záměr zrušit a připravit níže uvedený jiný tématický úkol. Je na podobném principu jako motýlí úkol v prvním ročníku, ale tam se nikdo tak daleko v soutěži nedostal, takže jsme neváhali jej znovu použít v této obměněné formě.

I.Q:



Nápověda 1:

Čísla udávají pořadí písmen soutěžního kódu, takže jediný váš úkol je správně spárovat obrázky.

Nápověda 2:



Nápověda 3:

Čechratka podvinutá (*Paxillus involutus*)

Čepičatka jehličnanová (*Galerina marginata*)

Čtverzubec takifugu (*Takifugu rubripes*)

Durman obecný (*Datura stramonium*)

Majka fialová (*Meloe violaceus*)

Muchomůrka citrónová (*Amanita citrina*)

Muchomůrka zelená, resp. muchomůrka hlíznatá (*Amanita phalloides*)

Puchýřník lékařský (*Lytta vesicatoria*)

Ropucha obrovská (*Rhinella marina*)

Rulík zlomocný (*Atropa bella-donna*)

Strmělka listomilná (*Clitocybe phyllophila*)

Taricha zrnitá (*Taricha granulosa*)

Vláknice začervenalá (*Inocybe erubescens*)

Vraní oko čtyřlisté (*Paris quadrifolia*)

Závojenka olovová (*Entoloma sinuatum*)

Zimolez obecný (*Lonicera xylosteum*)

Řešení:

Indicie skrývala vždy dvojici spárovatelných obrázků. Vzhledem k tomu, že úkol získali soutěžící v Jedovarech a na první pohled je min. většina zobrazených rostlin, hub a živočichů jedovatá, asi nebyl problém si domyslet, že párování probíhá na základě stejného jedu.

Čepičatku a muchomůrku zelenou spojují amatoxiny, Vláknicí a Strmělku muskarin, u Závojenky a Čechratky je paradoxní, že dotyčný jed neznáme. Rulík a Durman obsahují tropanové alkaloidy, Zimolez a Vraní oko zase saponiny. Jednoduché to bylo s brouky, protože jak Majka tak Puchýrník vylučují kantaridin, což je jednak dotykový jed a při požití je známější jako “španělské mušky”. U čísla 7 se nám povedlo ďábelsky spojit Ropuchu s Muchomůrkou citronovou, protože toxická látka je u obou bufotenin. Pak už zbýval jenom tetrodoxin a tedy ryba Fugu a Taricha.

Výsledný soutěžní kód byl: **I.Q: QAXGOLPW**

Pokud se soutěžícím nepodařilo úkol splnit, jako náhradní místo získání kódu jsme zvolili místo narození Jana Žižky. Na místě původně stával dub, který nechala církev v roce 1700 spálit, nyní je na místě pomník:

GPS: 48.8945283N, 14.6018514E

Ne, že bychom si husity nějak idealizovali, ale místo je známé, turisticky vyhledávané, na mapě příhodně daleko a nás baví ty poznámky DFense o monarchisticky založených soutěžících, u kterých víme, že disponují smyslem pro humor, natož aby si to brali osobně.

R

indicie-s-1.txt:

V níže uvedených zónách (5m od bodu) si můžete vyhrabat figurku mimozemšťana. Každý tým si vezme pouze jednoho.

Souřadnice byly stanoveny až během soutěžního dne, proto chybí v úkolech a řešeních.

Soutěžní kód, který hledáte je fyzický, takže GPS tracker Vám v tomto případě nepomůže.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Na zadaných souřadnicích bylo možné najít krásného MZáčka. Pokud se to soutěžícím nepodařilo a úkol vyexpiroval dostali následující informaci:

Vzhledem k tomu, že jste nenašli svého MZáčka se soutěžním kódem, můžete tento kód získat nedaleko, konkrétně na místě, které nese označení U Vohnoutků. Samozřejmě za pomoci GPS trackeru.

Co se týče získání MZáčka, kterého budete ještě potřebovat u finálního úkolu, můžeme Vám vydat náhradního, pokud se ranní zaklínadlo "Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlllantysiliogogogoch" naučíte správně vyslovovat nazpaměť a přednesete u finálního úkolu bezchybně orgům, ideálně Dafovi.



U

indicie-u-1.txt:

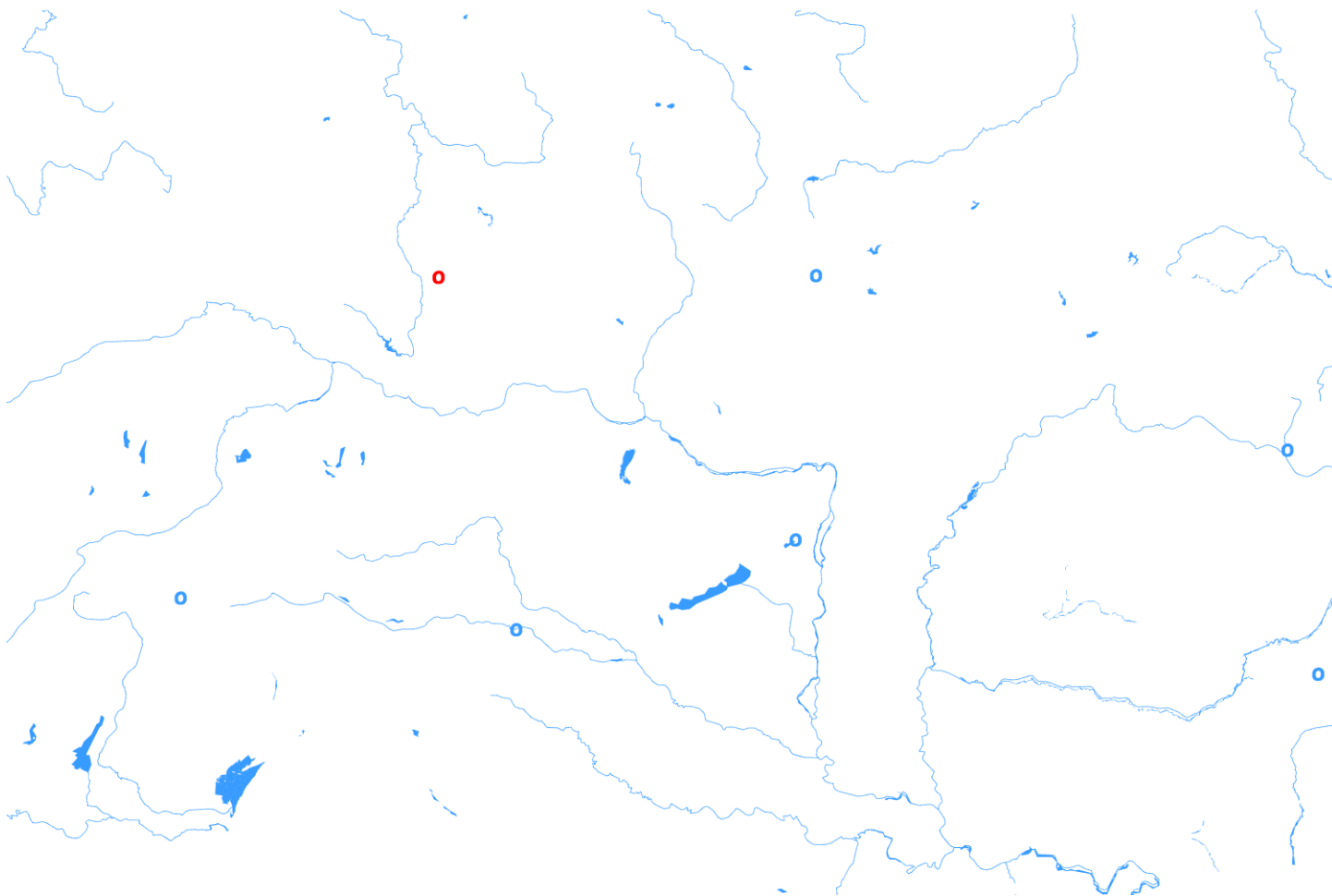
Nyní Vás čeká už jenom přijít na to, kam dorazit za posledním úkolem letošního I. Questu. V průběhu dne jste shromažďovali fragmenty slepých map. Je velmi pravděpodobné, že již před touto indicií tušíte, co bude následovat. Pokud ne, tak by Vám měl pomoci tento poslední střípek do mozaiky: indicie-u-2.jpg

Počet nápověd: 2

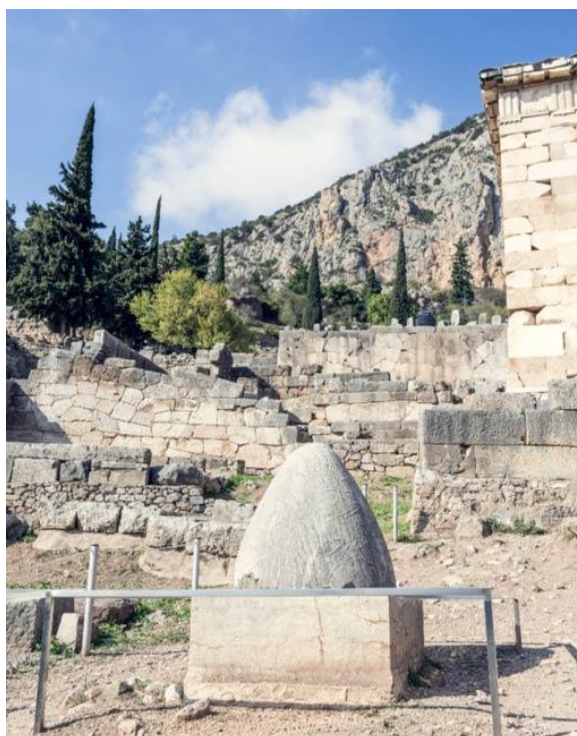
indicie-u-2.jpg:



Nápověda 1:



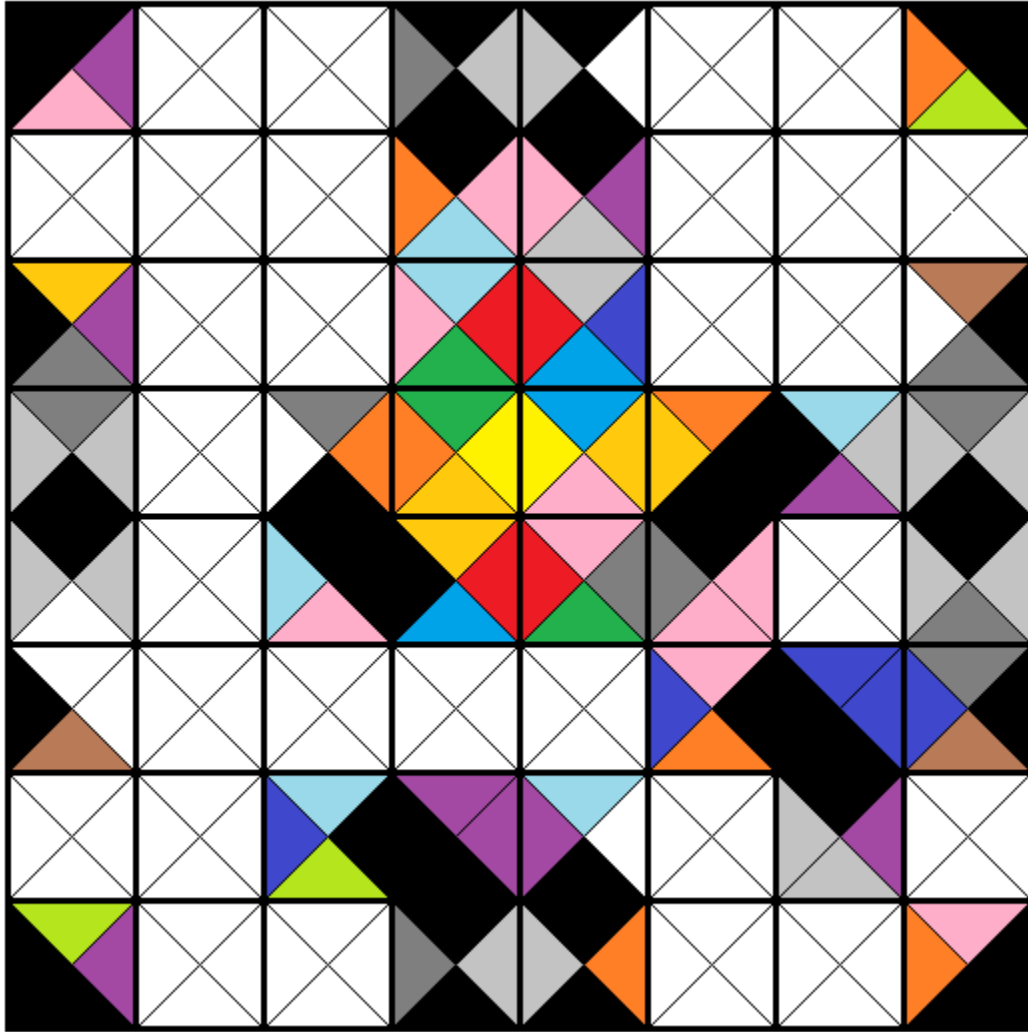
Nápověda 2:



indicie-y-3.txt:

Vzhledem k náročnosti úkolu jsme se rozhodli dát Vám ještě jednu poslední pomoc ohledně skládačky. Tu najdete na obrázku indicie-y-4.png a opět se nevztahuje k úkolu U.

indicie-y-4.png:



Řešení:

Během celé soutěže shromažďovali soutěžící černobílé části slepých map s vyznačenými vodními toky, na kterých bylo vždy vyznačeno místo kroužkem. Nyní u úkolu U získali poslední střípek mapy, barevnou, s vyznačeným červeným kolečkem, kam se mají dostavit. Poslední indicie byla taktéž opatřena razítkem K.u.K. Vojenského Zeměměřičského Ústavu.

Body vyznačené na mapě představují původních 7 základních bodů nivelační sítě Rakousko-Uherska. Jedno z těchto míst leží i na území dnešní České republiky, poblíž Lišova. Na místě je pomníček, a bod se jmenuje Locus Perennis. Expresivně se mu přezdívá Pupek světa. Na tomto místě čekal soutěžící poslední úkol letošního I. Questu.



V

indicie-v-1.txt:

Dorazili jste na místo ztroskotání mimozemské mateřské lodi. Už během dne jste se setkali s některými moduly mateřské lodi, které dopadly na jiná místa. A už během roku jste mohli zachytit nouzová vysílání. V okolí můžete najít tři identické moduly, které Vám vydají finální soutěžní kód.

K vyřešení tohoto úkolu budete potřebovat MZáčka. Pokud jste si ho ve Vlkovském přesypu nevyhrabali, je nejvyšší čas obrátit se na organizační tým.

Žádáme soutěžní týmy, aby pracovaly vždy jen u jednoho modulu, a ostatní nechaly soupeřům.

Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

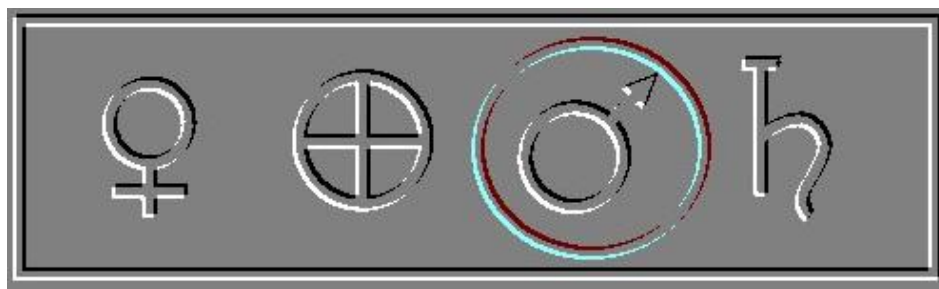
K oživení modulu musíte použít MZáčka nabitého akivační energií z mateřské lodi.

Nápovědu nebylo možné zakoupit, objevila se sama 30 min. od získání úkolu.

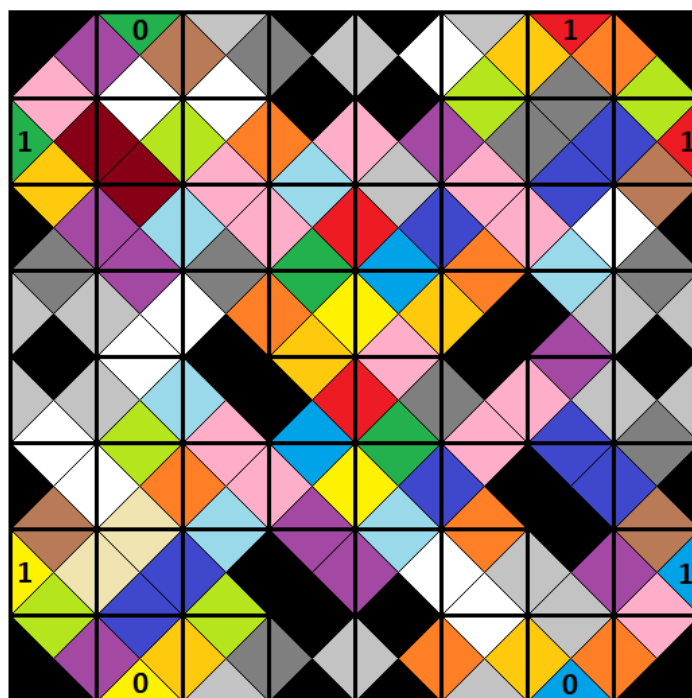
Řešení:

Závěrečný úkol završil celý letošní příběh UFO. Nedaleko Locus Perennis ležela havarovaná UFO mother ship a na louce byl také na třech místech modul C, o kterém soutěžící věděli, že obsahuje *TECHNOLOGIE AI SONIC SENS*. K vyřešení úkolu dále potřebovali trubku T3 neboli převaděč spojitosti, EMzáčka a píšťalku ze startovního balíčku.

Modul C samozřejmě nesl mimozemskou imatrikulaci:



Nejprve bylo třeba nabít MZáčka aktivační energií z mateřské lodi. Vzhledem k tomu, že MZáček byl vybaven konektorem UFO-C (cinč) zatímco mateřská loď konektorem micro-UFO (jack), bylo nutné použít převaděč spojitosti k připojení EMzáčka k mateřské lodi. Poté bylo třeba znát osmimístný kód z nul a jedniček. Jednalo se o výsledek hlavolamu eternity, tedy 01111100:



Jinak 01111100 je sekvence, se kterou se soutěžící již setkali jako s jedním z oddělovačů ve zprávě UFO2 vysílané z katarského satelitu, ASCII je to "|" neboli pipe, tedy znak, který se jako oddělovač běžně používá.

Na pozadí příběhu se tímto postupem do PICKy v MZáčkovi naložoval SW, který pak ovládal modul C. Pokud soutěžící zadali špatný kód, naložoval se nefunkční software.

MZáčka bylo poté třeba připojit k modulu C. Pokud měl naložovaný správný SW, modul C se spustil do

standby módu a očekával povel píšťalkou. Píšťalka uměla pískat 2 tóny, 1 a 0. Pokud soutěžící zapískali 0, modul se vypnul a bylo třeba znovu připojit MZáčka. Pokud soutěžící písknul 1, modul C se zapnul, zapískal na soutěžícího 10 a čekal na vstup. Nyní se očekávalo, že soutěžící pochopí co následuje. Pokud ano a správně zapískají, modul vydá další sekvenci, pokud ne, modul se přepne zpět do standby.

Komunikace s Modulem C je prostá a logická. Jednalo se o po sobě jdoucí prvočísla v binární podobě:

Modul C písknul	10	tedy 2
Soutěžící	11	tedy 3
Modul C	101	tedy 5
Soutěžící	111	tedy 7
Modul C	1011	tedy 11
Soutěžící	1101	tedy 13
Modul C	10001	tedy 17
Soutěžící	10011	tedy 19

Poté modul C vydal soutěžní kód (sedmi LEDkama v sedmi bitech) podle abecedy, kterou dostali soutěžící druhou polovinu ve startovním balíčku a která je taktéž tvořena po sobě jdoucími prvočíslly.

Soutěžní kód: **I.Q: UZYSOUTU**