



2021

Úkoly a řešení

Manažer ročníku:

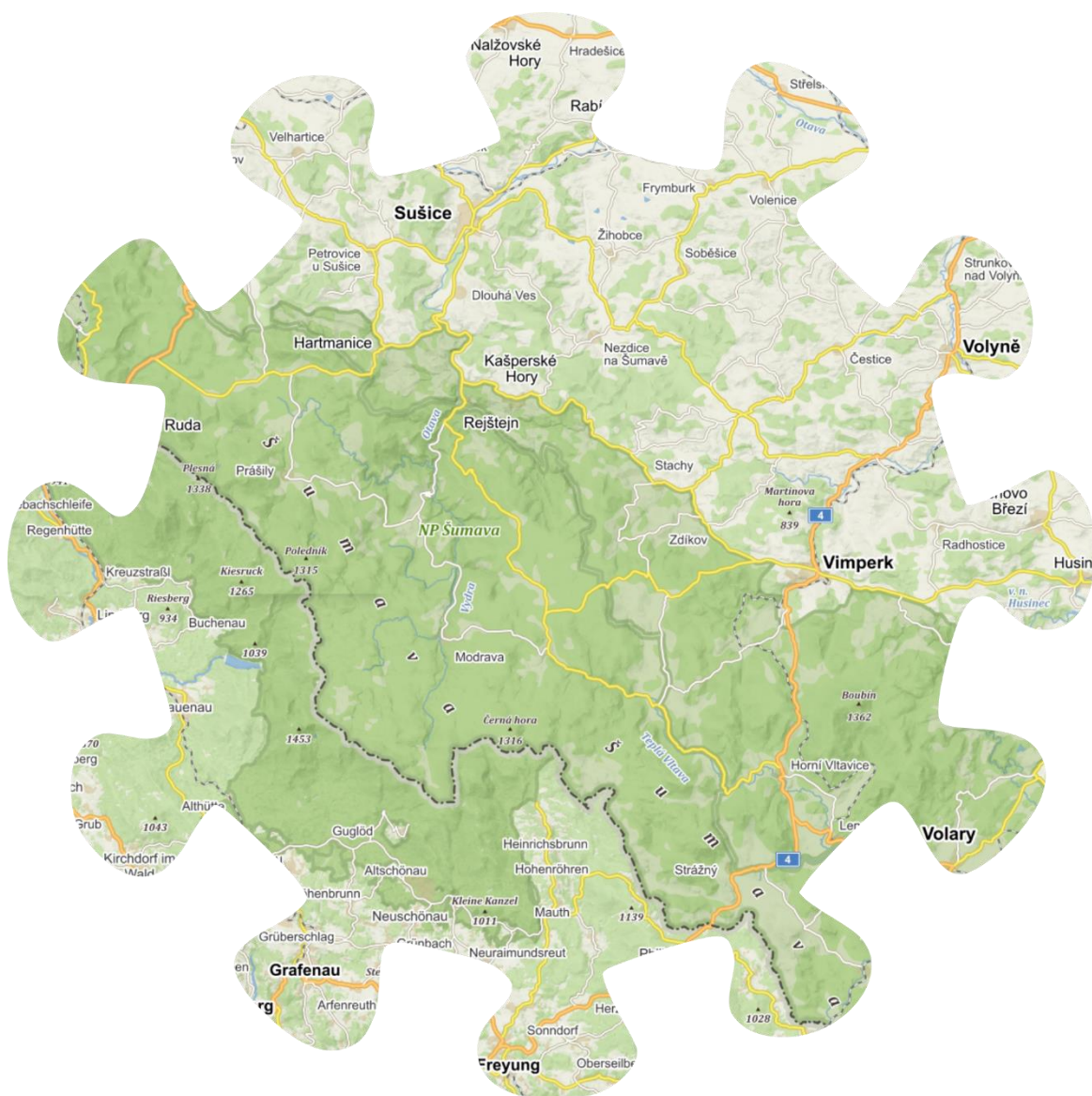
Kája

Realizační tým:

Znáte a případně poznáte

Mapka soutěže

I.Quest 2021 probíhal v této lokalitě:



[Odkaz na mapku](#)

Předstartovní instrukce

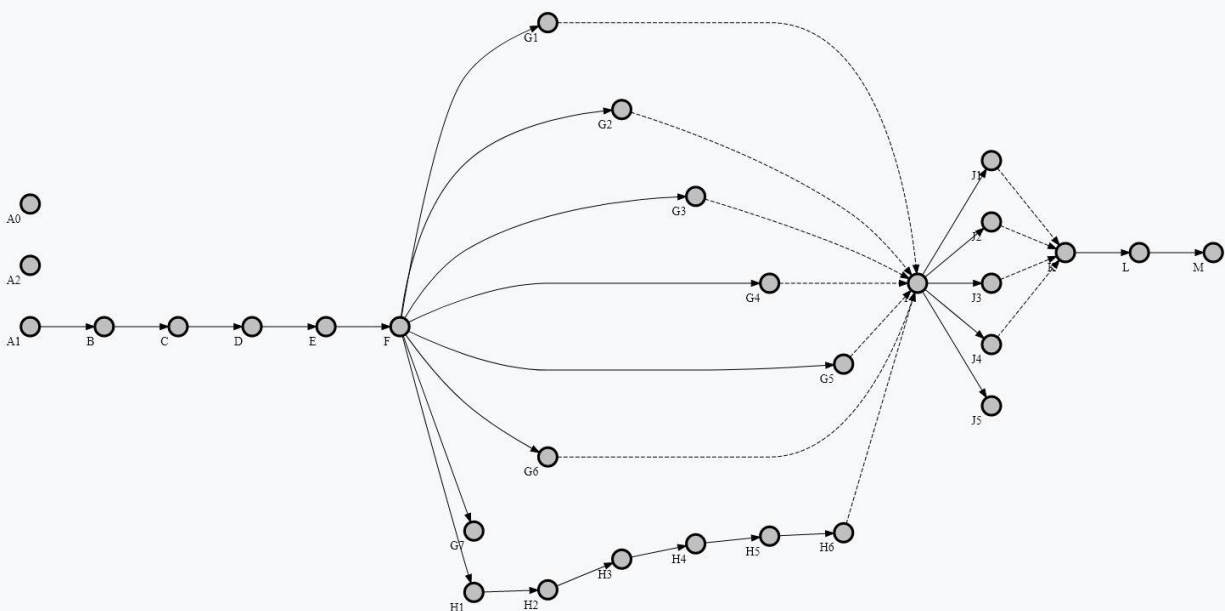
Před konáním letošního ročníku I.Questu dostali soutěžící tyto informace:

Bližší informace před startem

Letos jsme implementovali novou funkci časový skok.

Po několika ročnících s letmým startem, jsme letos vyslyšeli volání po klasickém pevném startu s registrací a s rozdáním startovním balíčků a trackerů již před začátkem soutěže. Start se konal na parkovišti Slunečná poblíž malebné Šumavské vísky Prášily.

Schéma struktury soutěže vypadalo takto:



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

Letos obsahoval I.Quest předsezonní „recyklační“ část, ze které mohly týmy vytěžit 0,6 iqc a dalších 6 iqc pak z traileru. Dalších 10,5 iqc mohli soutěžící získat během soutěže.

Letos týmy opět používaly GPS tracker, který komunikoval s WR a potvrzoval pozici soutěžících, oproti loňsku však došlo k výraznému vylepšení.

Více informací v [Zadání soutěže](#):

A poslední informací byla **doporučená výbava**:

- sklenička s nožičkou
- motouz
- voda

Trailer

Za pomoci traileru mohli soutěžící získat 6 iqc – všechny kódy byly oceněny hodnotou 0,75 iqc.

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

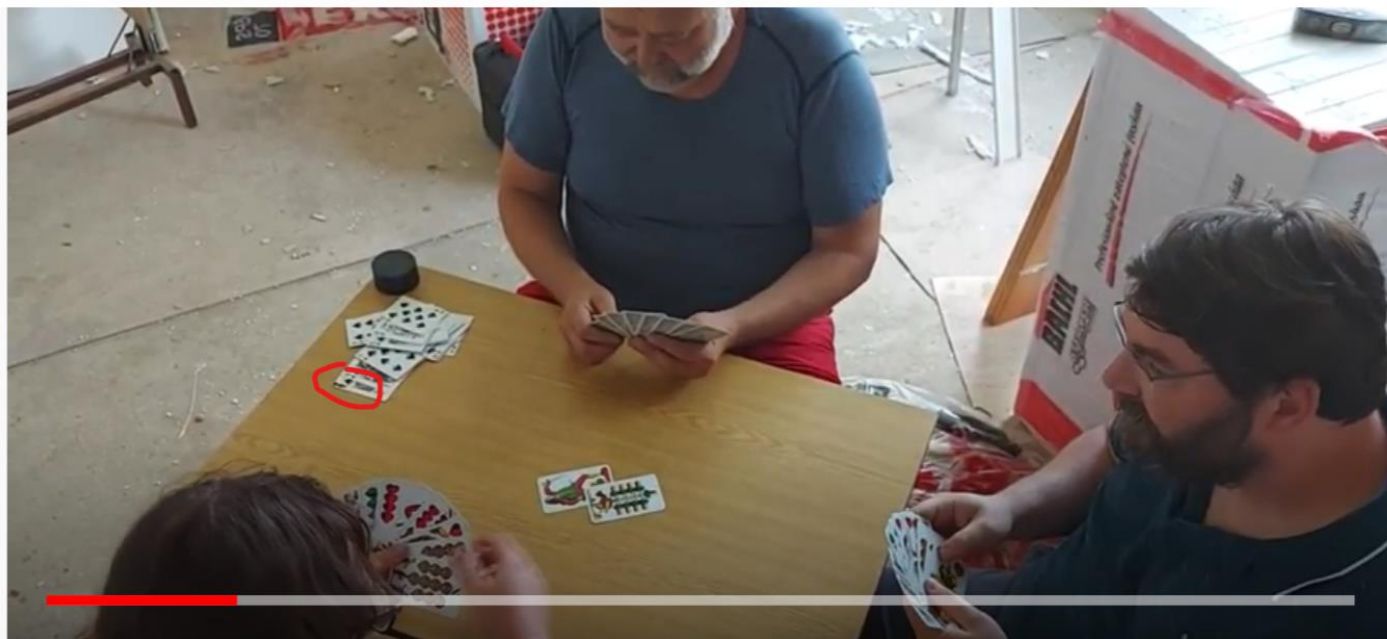
Věříme, že funkcionality byla všem jasná a nevyžaduje dalšího popisu.

TRAILER

V traileru bylo možné získat informace ke 4 místům, které bylo třeba navštívit, a potom 4 přímo vykoukatelné kódy. Na všechna čtyři místa bylo upozorněno cinkáním.

Přímo vykoukatelné:

1. První kód byl ukrytý v sehrávce voleného mariáše. V levém horním rohu si bylo možné všimnout lehce modifikovaných francouzských karet, kde bylo J fixou přepsáno na I.



To byla nápověda na to, jakým způsobem bude kód tvořen, tedy symboly 7, 8, 9, 10 (zde by X bylo zavádějící, proto v kódu chybí), I (namísto J), Q, K a A.

Kód samotný se skrýval v jednotlivých zdvizích, a konkrétně v kartě, která byla renoncem.

Karty byly rozdány následovně:



Trumf:



Talon:



Sehrávka:

R H J renonc – Houba měl eso, ale podlezl spodkem (J resp. I)

R H J renonc – Jirka nehlásil dvacíáše (Q)

R H J renonc – Houba nepřiznal barvu (A)

H J R renonc – RIK nepřiznal barvu (K)

R H J renonc – Jirka měl trumfy, ale raději zbaběle namazal (A)

H J R renonc – Jirka měl spodka, ale podlezl sedmičkou (7)

R H J renonc – Jirka měl trumfy (Q)

H J R renonc – Houba nebyl na výnosu a ani nehlásil dvacku (K)

H J R renonc – RIK měl trumfy, ale šetřil si je na tichou sedmu, a odhodil zelí (8)

H J R renonc – Houba nebyl na výnosu (A)

Soutěžní kód: IQAKA7QK8A

2. V záběrech na videokonferenci orgů se hýbal kurzor, který tvořil kód.

Soutěžní kód: **I.Q:FckKovid**

3. V čase 1:24 až 1:47 se postupně objevilo osm sekvencí z filmu, vždy se třemi písmeny a znakem. Na konci se objevil papírek s prefixem I.Q: a těmito osmi znaky.

Každý ze záběrů představoval jednu ze zfilmovaných povídek J. H. Watsona (neb dle zásad holmesologie je Sherlock Holmes skutečná postava a sir A. C. Doyle byl pouze literárním agentem slavného doktora).

Jednalo se o povídky:

Mazarinův drahokam (MAZA)

Umírající detektiv (DYIN)

Lepenková krabice (CARD)

Spolek ryšavců (REDH)

Poslední případ (FINA)

Prázdný dům (EMPT)

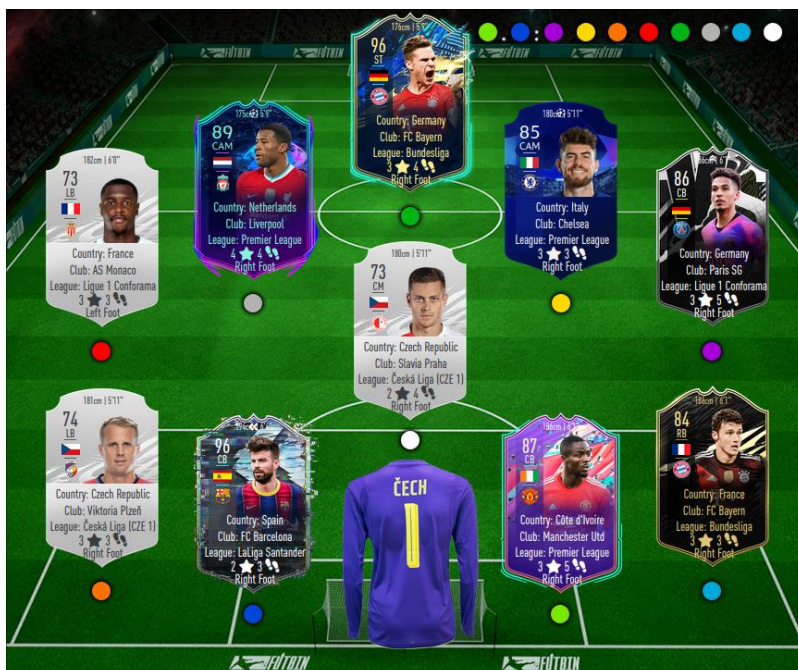
Pes baskervillský (HOUN)

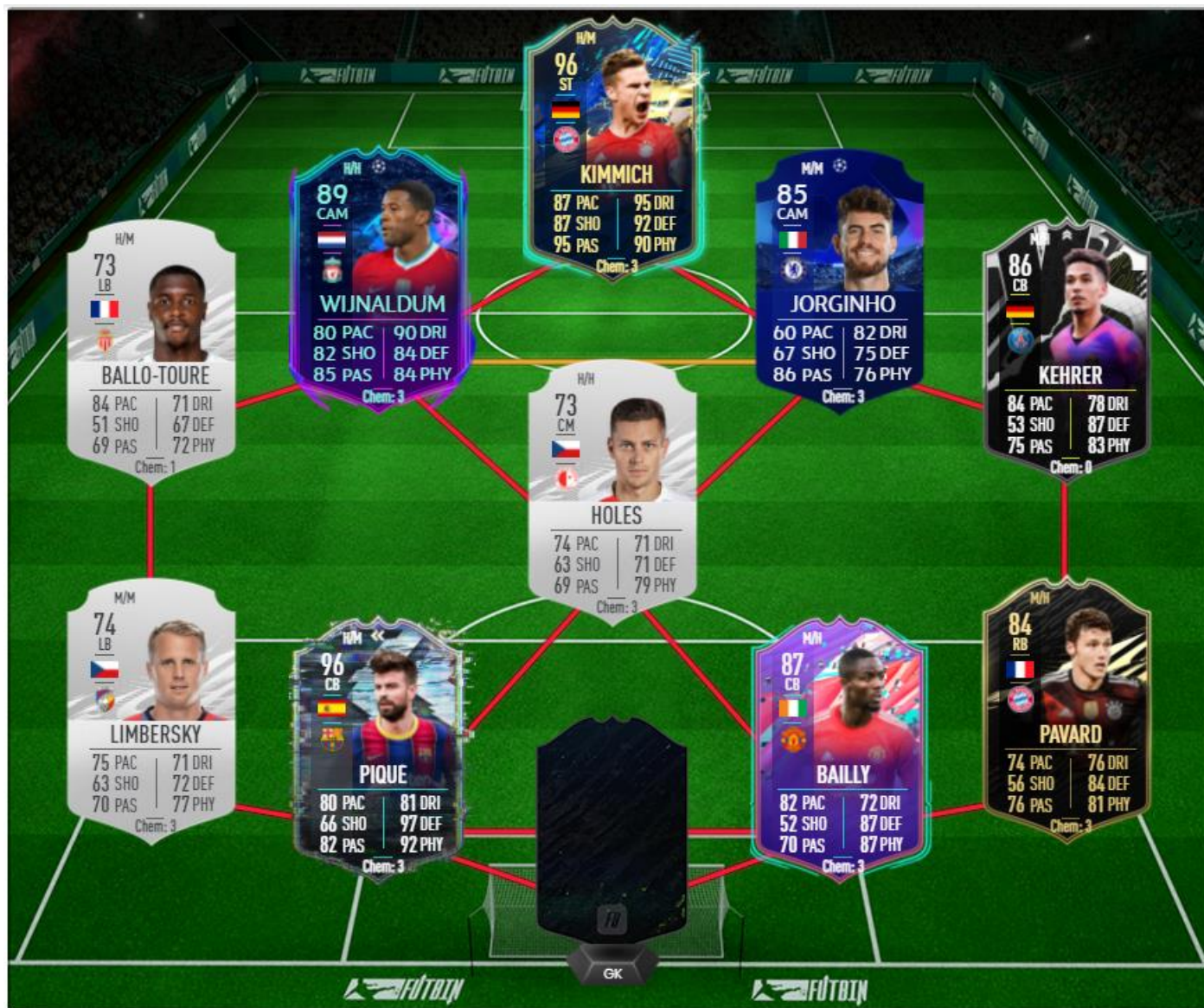
Osamělá cyklistka (SOLI)

Všechny povídky tzv. kánonu mají své čtyřpísmenné zkratky vycházející z jejich aglického názvu a přesně tato písmena se (po nahrazení symbolu) nacházela v jednotlivých rozích obrazu (po řadě levý horní, pravý horní, pravý spodní a levý spodní).

Soutěžní kód: **I.Q:MycroftH**

4. V čase 3:00 se v traileru objevil obrázek s deseti kartičkami fotbalistů a dresem s číslem a jménem na pozici brankáře. To byl také klíč k hádance, bylo třeba určit jména hráčů a čísla, která mají v klubu na dresu. Poté stačilo vzít tolikáté písmeno jména fotbalisty, s jakým hraje.





Postupně:
 Bailly (3)
 Pique (3)
 Kehrer (4)
 Jorginho (5)
 Limbersky (8)
 Ballo-Toure (2)
 Kimmich (6)
 Wijnaldum (5)
 Pavard (5)
 Holes (3)

Soutěžní kód: **I.Q:RIKaCARL**

Kódy, pro které se muselo dojet:

1. V záběru 0:42 je cinknutí u osmisměrky.



Osmisměrka neobsahovala žádnou šifru, ale byla potřeba pouze najít správná písmena, která skrývala text. A právě na ty byla požární nápověda. Text, čtený po řádcích, zněl:

„MILI SOUTEZICI. VE VOGELSANGU JE KAMEN, CO ZMEKNUL RUKOU SVEDA.“

Soutěžní kód: **I.Q:aize3dee**



2. Záběr 2:39 byl na památník Jindřicha Vrabce, četníka, který zemřel po zásahu bleskem (i proto blesk jako malá nápověda). Obrázek je z knížky Četnické pohádky pro dospělé z pera plk. JUDr. Michala Dlouhého, kterému tímto děkujeme za zajímavý tip. Soutěžní kód: **I.Q:yah9maeh**



3. Záběr 2:47 – pohled na zaniklou obci Wunderbach. Soutěžní kód: **I.Q:eifoh4ko**



4. Záběr 3:43 – kelské hradiště Obří hrad. Jako nápověda byl použit i úryvek z Fimfára – Jak na Šumavě obři vyhynuli, který se „táhl“ skoro celým trailerem (resp. jeho dvě části puštěné přes sebe). Soutěžní kód: **I.Q:wif7acae**



Start Soutěže, sobota 06:00

Start soutěže byl tradičně stanoven na sobotu 6:00. 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.

Zisk mincí

A0

coin-a0-1.txt

Pokud jste řešili úkoly z traileru, pravděpodobně jste získali několik soutěžních kódů. Nyní je můžete zadat.

Řešení:

Zde bylo možné zadat výše uvedené trailerové kódy a rovněž kódy z recyklační předsoutěžní části. Maximální možný zisk za sběr byl 0,6 iqc.

Soutěžní kódy:

I.Q:zaebo7ae (0,1 iqc)

I.Q:keihee9 (0,2 iqc)

I.Q:shahgh9g (0,4 iqc)

A2

coin-a2-1.txt

Pokud si chcete otestovat svůj GPS tracker (což doporučujeme) a zároveň získat pár drobných iqoinu, dostavte se k nedalekému křížku u cesty: (49.1037836N, 13.3870242E) a ověřte svou polohu pomocí trackeru.

Soutěžní kód: **I.Q:tai4uhae** (1,4 iqc)

G2

indicie-g2-1.txt

Karetní hra

Vášim cílem je porazit organizátory ve hře licitovaný mariáš. Jste na forhontu.

Pokud dokážete organizátory porazit v první hře, tak získáte takovou částku v iqoinech kolik je vaše výhra v desítníkovém mariáši.

Pokud prohrajete můžete hru opakovat, ale již bez mincovní výhry.

Hra je pro všechny vždy stejná.

Nejvyšší hra, kterou bylo možné za daného rozhozu a přičetnosti orgů uhrát, byla lepší stovka (resp. 120) se sedmou, která by byla bonifikována 2,80 iqc. Mincovní strop byl stanoven na 3,10 iqc.

Soutěžní kódy:

I.Q:eexiike9 (0,1 iqc)

I.Q:zoojoos7 (0,2 iqc)

I.Q:okewu3ci (0,4 iqc)

I.Q:iepe7oup (0,8 iqc)

I.Q:min9chup (1,6 iqc)

G7

indicie-g7-1.txt

Hudební hra

Milí soutěžící, na tomto místě jsme pro Vás chystali již několik let velice pěkný fyzický úkol inspirovaný naší oblíbenou počítačovou hrou. Bohužel se nám během koronakrize nepodařilo doladit jej do perfektního stavu a nechtěli jsme jej vyplácet předčasně. Proto jsme se rozhodli, že se na něj můžete těšit v některém z příštích ročníků.

A jako odškodné Vám místo toho nabízíme minci v hodnotě 0.5 iqc, pro kterou si můžete dojet do rybníku Bušek.

Soutěžní kód: **I.Q:phah3awi** (0,5 iqc)

J5

coin-j5-1.txt

Na návsi v Sušici najdete kámen neštěstí, přečtěte si informační tabulku vedle něj a pokud ještě stále budete prahnout po minci, zašlete organizátorům na email mince@i-quest.cz fotografii, na které alespoň jeden člen týmu stojí na kameni neštěstí.

Počet nápověd: 0

Soutěžní kód: **I.Q:tiequum3** (2,5 iqc)

Mlýnek

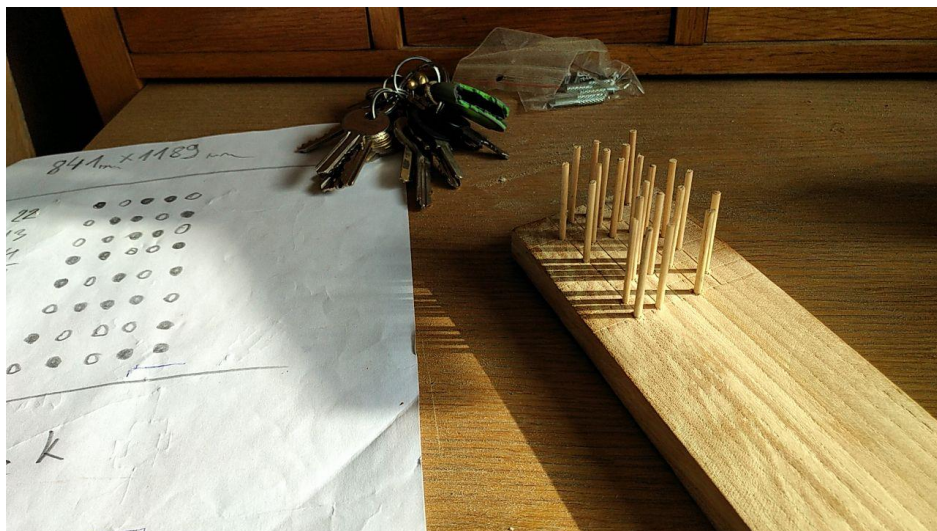
Během švýcarské hry mohli soutěžící narazit na žlutofialový vodní mlýnek. Na jeho lopatkách se skrýval soutěžní kód, na každé lopatce jedno písmenko. Samozřejmě až po správném sestavení pomocí “třítečkového” binárního kódu 0 – 7.



Soutěžní kód: **I.Q:vomelupi** (1 iqc)

Pečivo

Ve startovním balíčku dostali soutěžící dobrotu, která nebyla jen na chuť, ale dal se z ní vyčíst soutěžní kód. Jednalo se o pětibitový kód, více napoví obrázek z příprav.



Soutěžní kód: **I.Q:vmnyunqk** (2 iqc)

Hlavní soutěž

A1

indicie-a1-1.txt:

Vítáme Vás u I.Questu 2021.

První úkol, který na Vás čeká, se skládá z několika kroků. Prvním z nich obrázek indicie-a1-2.png.

Pokud by Vám splnění úkolu něco chybělo, požádejte orgy o zapůjčení.

Počet nápověd: 3

indicie-a1-2.png:



Nápověda 1:

Ve vysílání, které posloucháte, se cca každých pět minut opakuje jistá relace.

Nápověda 2:

[Audio soubor](#)

Automatická nápověda po 20 minutách:

Pokud jste rébus prvního kroku tohoto úkolu ještě nevyřešili, pusťte si rádio na frekvenci 90.1 nebo 99.9 FM

Řešení:

První krok úvodního úkolu byl rébus, který měl napovědět, že další podstatné informace se dozvíte na frekvencích FM 90.1 nebo 99.9.

Tam probíhalo vysílání American Military Network z Vietnamu a co pět minut se ozývalo hlášení o tom, že teplota v Saigonu je 105° a stoupá, následovaná částí písně Billa Crosbyho White Christmas. Tímto předem domluveným signálem začala 29. dubna 1975 evakuace Američanů a některých Vietnamců ze Saigonu. Kdo byl na seznamu evakuovaných, měl se odebrat na nejbližší v mapě předem vyznačené místo přistání vrtulníku.

Start soutěže je situován poblíž bývalých heliportů, z nichž bližší je volně přístupný a informace na něm popisuje, že soutěžním kódem je prvních osm písmen operace, která zde probíhá, resp. na kterou jsme Vás indiciemi navedli. Největší vrtulníková akce v historii dostala název operace Frequent Wind, přičemž soutěžním kódem je slovo: FREQUENT

Soutěžní kód: **frequent**

B

indicie-b-1.txt

Další indicii představuje videosoubor indicie-b-2.mp4

Počet nápověd: 1

indicie-b-2.mp4

[Video soubor](#)

Nápověda 1:

Na místě, které je cílem Vašeho letu vrtulníkem, byla původně usedlost, která patřila k rychtě Kochánovské. V polovině 19. století zakoupil nemovitost bývalý rakouský ministr dopravy Doktor Georg Heintschl a postupně ji přestavěl do vzhledu, který jí zůstal dodnes, včetně okolních objektů, kaple nevyjímaje. Poté, co se k moci v Německu dostal Hitler, objekt se stal sídlem nacisticky smýšlejících Němců, kteří usilovali o připojení území s německy mluvícím obyvatelstvem k Říši. Hlavní osobou se pak stal syn pana mistra Georg, který tento majetek po rodičích zdědil. Stal se Ortsgruppenleiterem pro Sušici a okolí. Vedl síť tzv. Blokleiterů, kteří sledovali rodiny v okolí a udávali všechny Říši nepřátelské akty, které pak Heintschl hlásil Gestapu. Po válce byl odsouzen k smrti, u soudu se bez špetky lítosti hájil tím, že svou roli Ortsgruppenleiterra vykonával svědomitě v souladu s nařízením nadřízených.

Objekt po válce propadl státu, který s ním nakládal, tak jak bylo s podobnými objekty za socíku běžné. V současné době je v soukromých rukou. Vaším cílem, jak plyne z indicie je volně přístupná kaple.

Řešení:

Let vrtulníkem z heliportu u Prášil pokračoval až na heliport u zámku Karlov. Jelikož tento objekt s bohatou historií je nyní v soukromých rukou, jako cíl tohoto úkolu je blízká veřejně přístupná Kaple sv. Marka.

GPS: 49.1629767N, 13.4274481E

Soutěžní kód: **I.Q:eequiu7o**

C

indicie-c-1.txt

Bylo nebylo, na přelomu předminulého a minulého století žil jeden lazebník. Tento se rozhodl zanevřít jak na svou holičskou živnost, tak na valčíky rakouské metropole a hluboko v lesích Šumavy, odkud zřejmě pocházel, zřídit zcela jiný způsob obživy. Za tímto účelem počal dle nesprávně pochopených výkresů, budovat výrobní zařízení. Pravděpodobně nebyl zcela obeznámen se správnou technologií destilace a toto unikátní dílo nebylo nikdy zcela dokončeno a funkční. Také je možné, že stavbu přerušila první světová válka. Pravdu se již nedozvíme, ale našim soutěžícím by nemělo činit potíže tuto zajímavost, jejíž část vidíte na obrázku indicie-c-2.png nalézt.

Počet nápověd: 2

indicie-c-2.png



Nápověda 1:

[Audio soubor](#)

Nápověda 2:

Objekt má v různých pramenech různý název, ale v zásadě se mu říká pec. Přídavné jméno pak označuje nejbližší obec, případně pryskyřici z jehličnanů.

Řešení:

Cílem tohoto úkolu je tzv. Radkovská pec. Na informační tabuli u tohoto objektu se píše:

Zdejší stavba je svým charakterem zcela ojedinělá a nebyla nikdy dokončena ani použita. Stavba probíhala někdy na počátku 20. století a předpokládá se, že měla sloužit na výrobu kosmetických prostředků z pryskyřic jehličnatých stromů. Provedení stavby totiž neodpovídá tehdejších technologickým požadavkům na kolomaznou pec či podobná zařízení. U hlavního objektu se nacházejí ještě pozůstatky zdi, částečně založené pod úrovní terénu. Může se jednat o základy tří nadzemních staveb, nebo o pozůstatky plánované stavby louhovacích bazénů. Podle pamětníků na přelomu 19. a 20. století přišel na Velký Radkov nějaký holič z Vídně, patrně rodák z kraje. Není známo, zda si na Velký Radkov přinesl plány na výrobu kosmetických prostředků (esence, vonné

masti, mýdla, aj.), nebo zda se dostal k plánům později. Pravděpodobně se jednalo o jeho podnikatelské spojení s nějakým vídeňským podnikatelem. Z ústního podání se traduje, že podnikatel sice předal holiči stavební plány, ale už mu nepředal výrobní plány. Podle jiného výkladu se jednalo o podvodníka, který holiče ožebračil. Další verze upozorňuje na možné přerušení prací v důsledku 1. světové války. Poslední úvaha říká, že stavba mohla být od počátku prováděna technicky špatně a od výroby se raději upustilo. Pravděpodobná se dnes jeví verze, že se jednalo o nedodržení stavebního plánu možná z nepochopení plánu, či o úplně špatný plán."

GPS: 49.1480731N, 13.4885183E

Soutěžní kód: **I.Q:ahxuso7a**

D

indicie-d-1.txt

Další místo, na které se podíváte, skrývá níže indicie-d-2.png

Počet nápověd: 3

indicie-d-2.png



Nápověda 1:

Jedná se o font 5x5 pixelů s určitou modifikací.

Nápověda 2:

Zde vidíte písmeno J



Před úpravou



Po úpravě

Nápověda 3:

Řádky jsou přeházené. Text začíná písmeny PRK ...

Řešení:

Úkol spočíval v pouhém přehození řádků, kde bylo fontem 5X5 bez diakritiky zadáno heslo: Prkno Míly Říhy.

Jedná se o pamětní prkno věnované Miloslavu (Milovi) Říhovi z Písku (14.2.1914 – 15.11.1943), krajskému organizátoru protiněmecké odbojové organizace. Říha se ukrýval před nacisty na dvoře Franze Seidla v osadě Žežulka u Hartmanic. 14. 11. 1943 zde byl těžce raněn gestapem, zranění podlehl ve Všeobecné veřejné okresní nemocnici v Sušici. Prkno stojí na místě Seidlova domu (dům je rozbořen) u cesty z vedoucí Hartmanic na Busil.

GPS: 49.1792794N, 13.3935061E

Soutěžní kód: I.Q:ohcaicu9

E

indicie-e-1.txt

Abychom zabránili dopravní kolizi s ostatními soutěžícími, prosíme opusťte toto místo po silnici západním směrem.

Indicii kam pokračovat najedete ve videosouboru indicie-e-2.mp4.

Počet nápověd: 3

indicie-e-2.mp4

Video soubor

Nápověda 1:

Jméno postavy, kterou hraje Oldřich Velen, patřilo otci i synovi, přičemž oba dva sloužili synovi krále Jana.

Nápověda 2:

V objektu, který máte navštívit, se svého času mimo jiné ocitly i korunovační klenoty.

Nápověda 3:

*Přiblíž k tomu lidu hled
a přitiskneš svůj k němu ret
a neodtrhneš více!*

Řešení:

V ukázce z filmu Slasti otce vlasti hraje mladého Karla IV. Jaromír Hanzlík. Oldřich Velen pak zosobňuje Karlova pozdějšího přítele a důvěrníka, pana Buška staršího z Velhartic. Cílem pokračování v soutěži je tedy hrad Velhartice, jeden z nejkrásnějších hradů na mapě soutěže.

GPS: 49.2636892N, 13.3980369E

Soutěžní kód: I.Q:koonei3a

F

indicie-f-1.txt

Vítejte na hradě Velhartice. Vyhledejte zde organizátory a vyžádejte si další instrukce.

Pokud nevidíte nikoho z organizátorů před vstupem do hradu, pak použijte vstupenky, které jste získali ve startovním balíčku. Útržek za každého člena odevzdejte u pokladny a ohlašte se jako účastníci soutěže I.Quest. Kontrolní lísteček si ponechte pro případné opuštění areálu a opětovný vstup. Za každou odevzdanou vstupenku bude muset organizační tým zaplatit vstupné.

V areálu pokračujte přímo za nose, až za věž, kde naleznete organizátory a kde na Vás čekají další úkoly.

Soutěžní kódy:

I.Q:be21nfec – zpřístupňoval “rytířské” hry

I.Q:boobeej7 – zpřístupňoval švýcarskou hru

G1

indicie-g1-1.txt

Střelecká hra

Dostavte se do hradního příkopu na souřadnice GPS: 49.2635500N, 13.3993500E, kde Vám organizátoři zapůjčí prak. Vaším úkolem bude zasáhnout jeden z balónků zavěšených na laně a získat z něj soutěžní kód. Střelivo už máte. Stačí zasáhnout pouze jeden balónek, všechny obsahují stejný kód.

Nápověda 1:

Náboje jste získali ve startovním balíčku. Soutěžní kód je uvnitř balónku. Přejeme šťastnou mušku.

Řešení:

Jelikož se Vám nepodařilo získat v časovém limitu soutěžní kód, můžete si jej vyzvednout na vyhlídce na Velhartice.

GPS: 49.2684069N, 13.3926792E

Soutěžní kód: **I.Q:no3fies9**

G2

indicie-g2-1.txt

Karetní hra

Vášim cílem je porazit organizátory ve hře licitovaný mariáš. Jste na forhontu. Pokud dokážete organizátory porazit v první hře, tak získáte takovou částku v iquoinech, kolik je vaše výhra v desetníkovém mariáši.

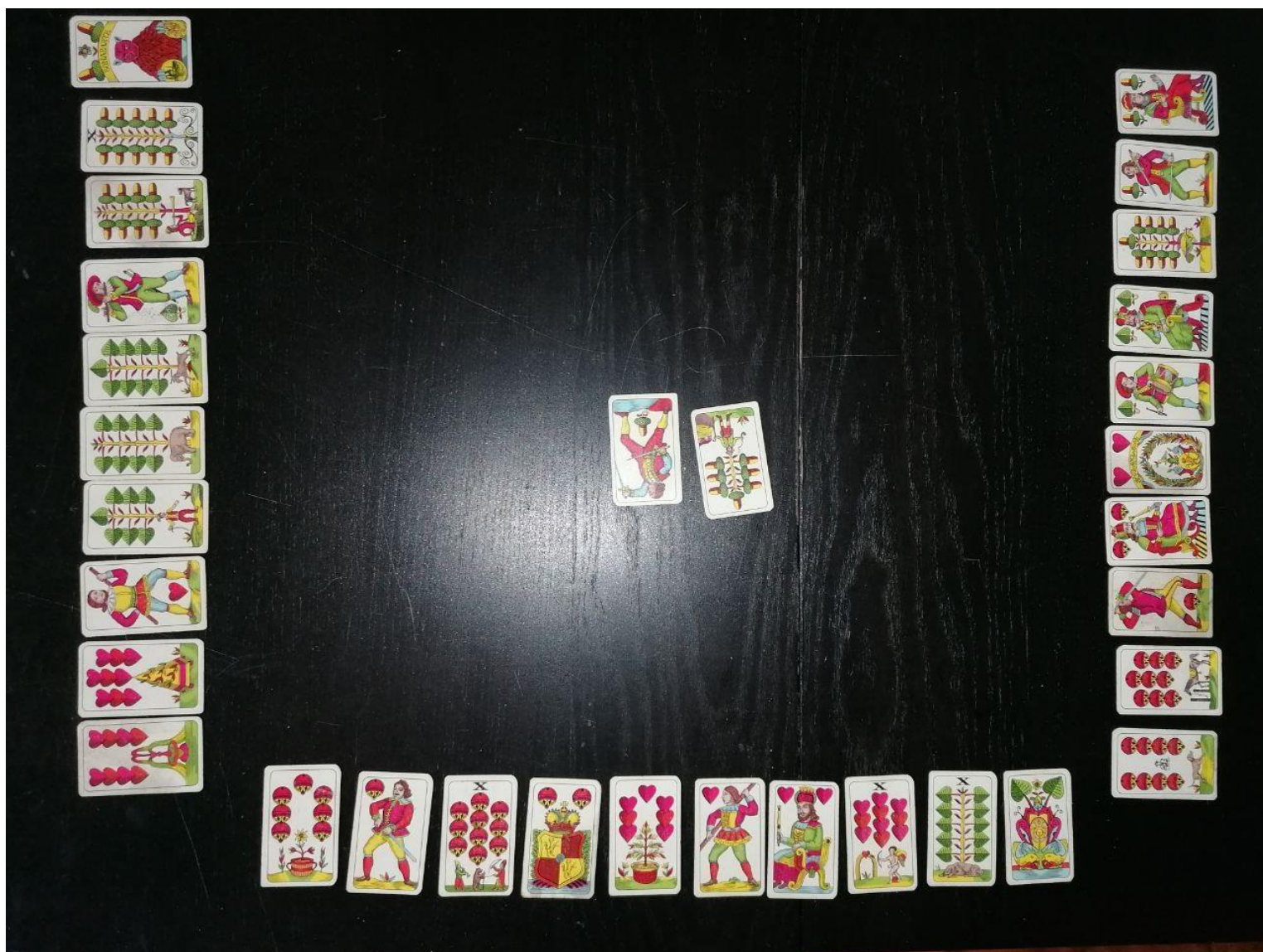
Pokud prohrajete můžete hru opakovat, ale již bez mincovní výhry.

Hra je pro všechny vždy stejná.

Nápověda 1:



Nápověda 2:



Řešení:

Jelikož se Vám nepodařilo získat v časovém limitu soutěžní kód, můžete si jej vyzvednout u vysílače na Šibeničním vrchu.

GPS: 49.2666525N, 13.3819567E

Soutěžní kód: **I.Q:poot3die**

G3

indicie-g3-1.txt

Fyzická hra

Tento úkol splníte u stolku s kompasem. Zadání jste již dostali.

Nápověda 1:

Tady by se Vám mohly hodit kartičky ze startovního balíčku.

Řešení:

Jelikož se Vám nepodařilo získat v časovém limitu soutěžní kód, můžete si jej vyzvednout u Kostela sv. Máří Magdalény.

GPS: 49.2602547N, 13.3822156E

Bylo třeba zadat správné úhly ve správném pořadí dle kartičky ze startovní sady.

1 105°	2 $\frac{3\pi}{2}$	3 Prášily ⇒ Rejnštejn	4 5:27
5  39	6 Kulaťák - Evropská	7 VJV	8 SAMEC

1. 105

2. 270

3. 68

4. 162

5. 72

6. 265

7. 112.5

8. 45

Soutěžní kód: **I.Q:king3vuy**

G4

indicie-g4-1.txt

Ochutnávací hra

Na stole máte 8 lahví od vína s originál vinětou a jedním písmenem soutěžního kódu. V osmi karafách, očíslovaných podle pořadí písmen soutěžního kódu, jsou tato vína. Podle chuti můžete stanovit správný soutěžní kód. Upozorňujeme, že se jedná o degustaci, úkolem není vypít všechno víno.

Nápověda 1:

Pokud se necítíte na degustaci, zkuste popřemýšlet, zdali k řešení nelze dojít nějakou alternativní cestou.

Řešení:

Jelikož se Vám nepodařilo získat v časovém limitu soutěžní kód, což považujeme v tomto konkrétním případě za trestuhodné, můžete si jej vyzvednout na místě, kterému se říká Sahara.

GPS: 49.2706394N, 13.4048711E

Správné přiřazení vín bylo následující (správný kód je zároveň druhé písmeno názvu vína).

E	=> červené	Merlot	=> 8
U	=> červené	Rulandské modré	=> 4
A	=> červené	Frankovka	=> 2
A	=> růžové	Cabernet Sauvignon	=> 6
V	=> růžové	Svatovavřínecké	=> 1
Y	=> bílé	Rýnský Ryzlink	=> 7
O	=> bílé	Moravský muškát	=> 3
R	=> bílé	Tramín	=> 5

Soutěžní kód: **I.Q:vrouaye**

G5

indicie-g5-1.txt

Silácká hra

Můžete si zvolit libolného organizátora, se kterým se jeden člen Vašeho týmu bude přetahovat.

Nápověda 1:

Ty máš svaly, já mám čáry.

Řešení:

Jelikož se Vám nepodařilo získat v časovém limitu soutěžní kód, můžete si jej vyzvednout u Kaple Proměnění Páně v Horách Matky Boží.

GPS: 49.2708900N, 13.4341986E

Soutěžní kód: **I.Q:meheico9**

G6

indicie-g6-1.txt

Zručnostní hra

Vaším dalším úkolem je dostat kouli v bludišti přes překážky do správného otvoru. Poté se Vám na spodní straně bludiště objeví soutěžní kód.

Nápověda 1:

Směr pohybu koule ovlivňuje sklon roviny a zemská gravitace.

Řešení:

Jelikož se Vám nepodařilo získat v časovém limitu soutěžní kód, můžete si jej vyzvednout u Židovského hřbitova.

GPS: 49.2587739N, 13.3776500E

Soutěžní kód: **I.Q:p1ayb4l1**

H1

indicie-h1-1.txt

Mapu máte, tak vyražte.

Nápověda 1:

Za mostíkem vzhůru do lesa kousek.

Řešení:

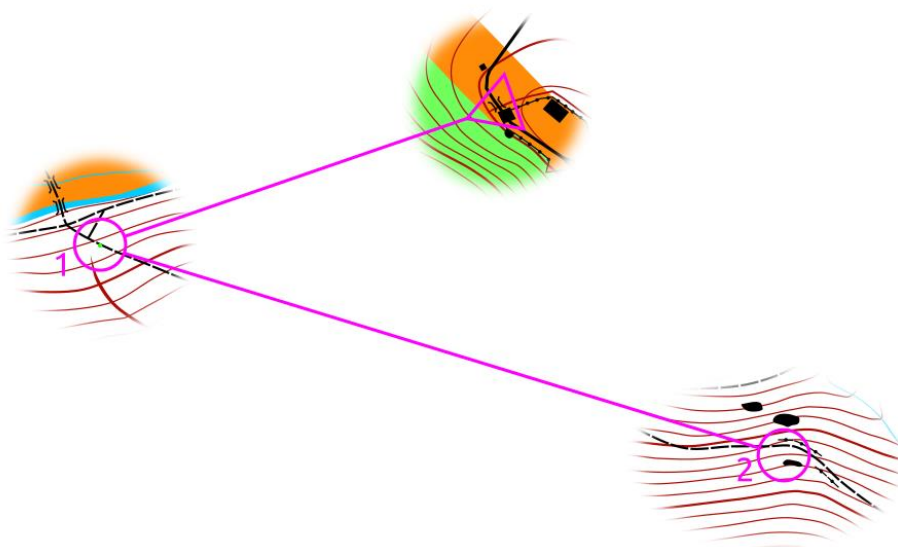
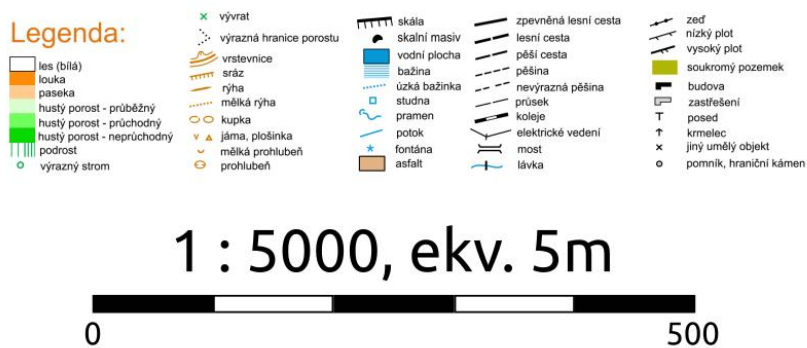
Pokračování hry hledejte na GPS: 49.2626161N, 13.3935681E

Soutěžní kód: **I.Q:ahzei4ph**

H2

indicie-h2-1.png

Švýcarská hra



Nápověďa 1:

Všechny cesty vedou do Říma.

Řešení:

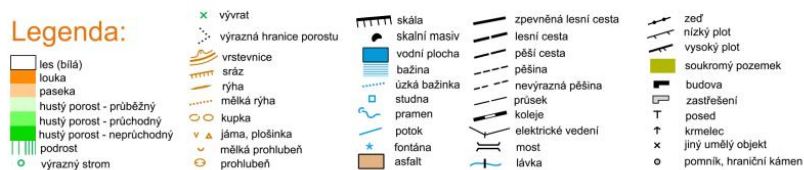
Pokračování hry hledejte na GPS: 49.2610661N, 13.4013761E

Soutěžní kód: **I.Q:iik9quie**

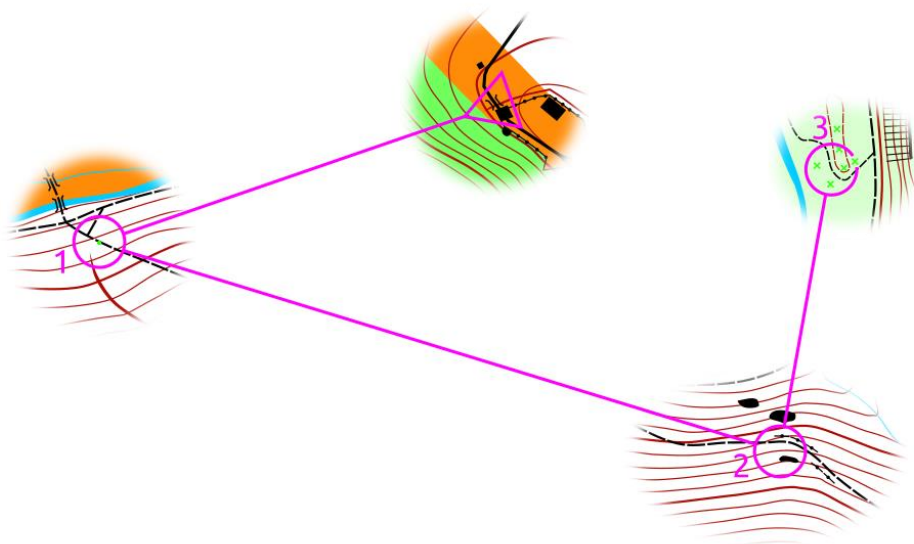
H3

indicie-h3-1.png

Švýcarská hra



1 : 5000, ekv. 5m



Nápověda 1:

Vlevo od cesty, vpravo od potoka.

Řešení:

Pokračování hry hledejte na GPS: 49.2631981N, 13.4020081E

Soutěžní kód: **I.Q:thaf9ba7**

H4

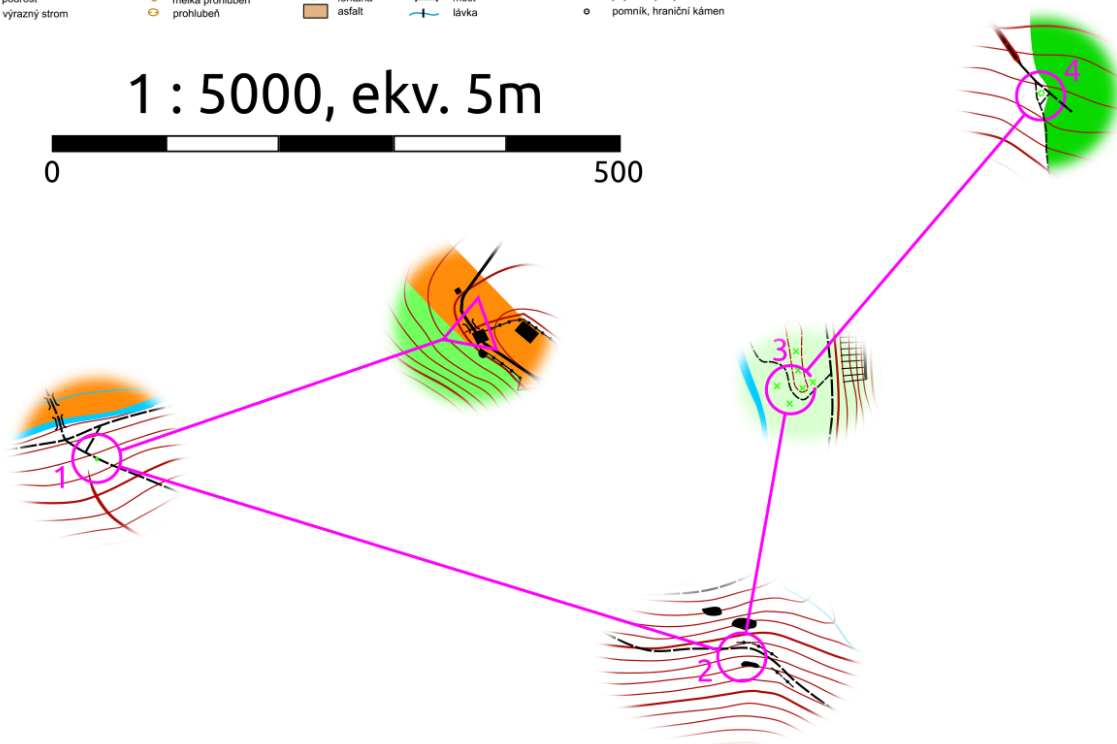
indicie-h4-1.png

Švýcarská hra

Legenda:

les (bílá)	vývrat	skála	zpevněná lesní cesta	zeď
louka	výrazná hranice porostu	skalní masiv	lesní cesta	nízký plot
paseka	vrstevnice	vodní plocha	pěší cesta	vysoký plot
hustý porost - průběžný	sráz	bažina	pěšina	soukromý pozemek
hustý porost - průchodný	ryha	úzká bažinka	nevýrazná pěšina	budova
podrost	mělká ryha	studna	průsek	zastřešení
výrazný strom	kupka	pramen	koleje	poseď
	jáma, plošinka	potok	elektrické vedení	krmlec
	mělká prohlubeň	fontána	most	jiný umělý objekt
	prohlubeň	asfalt	lávka	pomník, hraniční kámen

1 : 5000, ekv. 5m



Nápověda 1:

Kousek za hranicí rezervace doprava nahoru ...

Řešení:

Pokračování hry hledejte na GPS: 49.2654989N, 13.4049861E

Soutěžní kód: **I.Q:aum4ak4f**

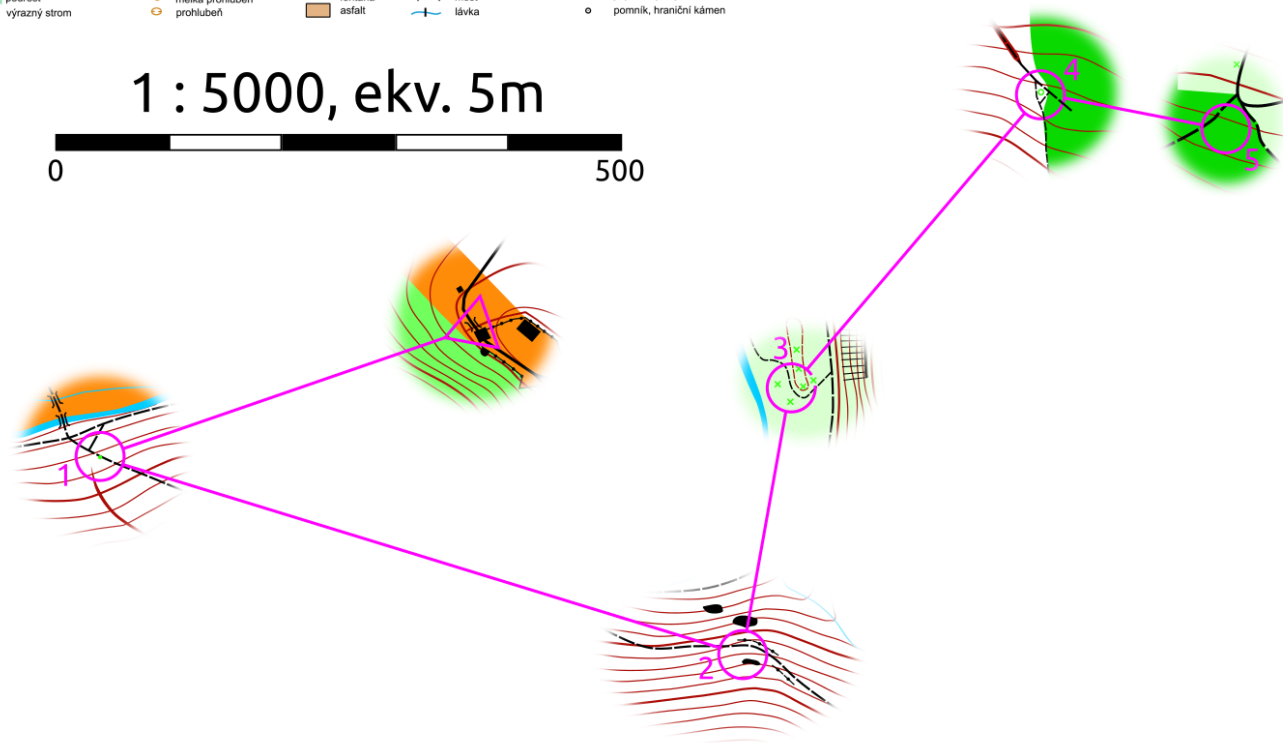
indicie-h5-1.png

Švýcarská hra

Legenda:

les (bílá)	vývrát	skála	zpevněná lesní cesta	zď
louka	výrazná hranice porostu	skalní masiv	lesní cesta	nizký plot
paseka	vrstevnice	vodní plocha	pěší cesta	vysoký plot
hustý porost - průběžný	sráz	bažina	pěšina	soukromý pozemek
hustý porost - průchodný	rýha	úzká bažinka	nevýrazná pěšina	budova
hustý porost - neprůchodný	mělká rýha	studna	průsek	zasířesení
podrost	kupka	pramen	koleje	posed
výrazný strom	jáma, plošina	potok	elektrické vedení	krmelac
	mělká prohlubeň	fontána	most	jiny umělý objekt
	prohlubeň	asfalt	lávka	pomník, hraniční kámen

1 : 5000, ekv. 5m



Nápověda 1:

Křižovatka cest u nějaké chaty a pak do smrčů (pokud ho nevykáceli).

Řešení:

Pokračování hry hledejte na GPS: 49.2652161N, 13.4072469E

Soutěžní kód: **I.Q:mo7ohme4**

H6

indicie-h6-1.png

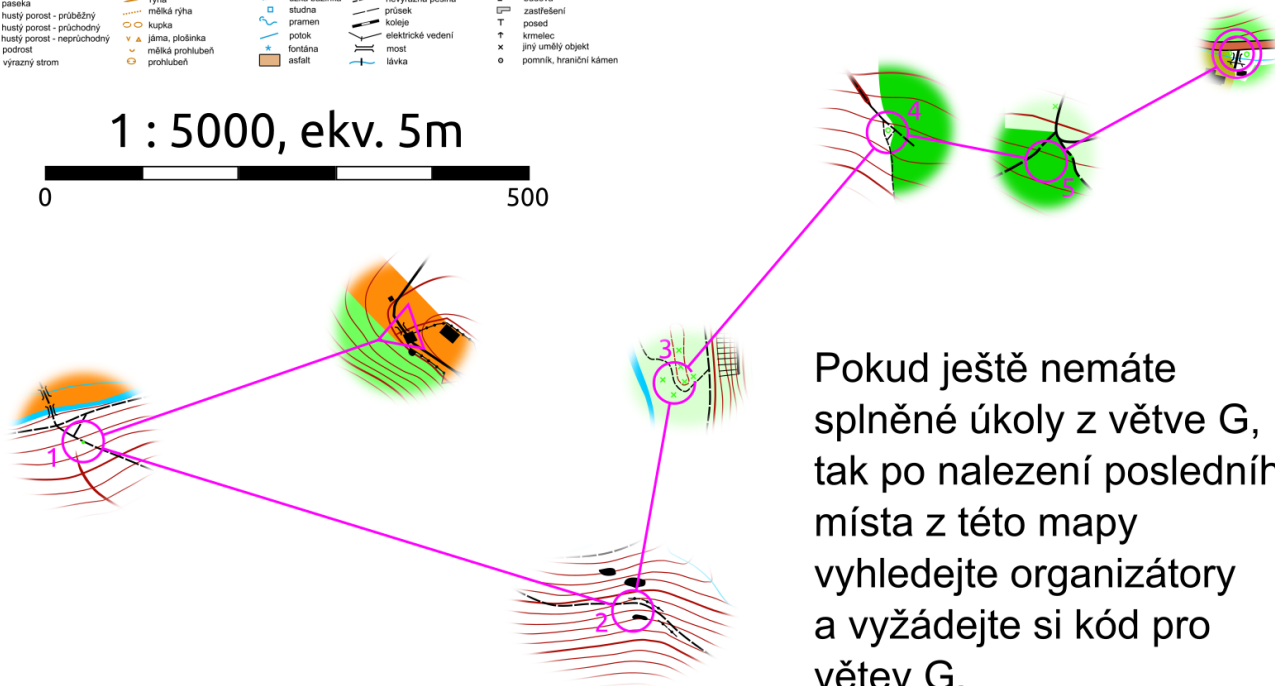
Švýcarská hra

Legenda:

les (bílá)	vývrat	skála	zpevněná lesní cesta	zeď
louka	výrazná hranice porostu	skalní masiv	lesní cesta	nizký plot
paseka	vrstevnice	vodní plocha	pěší cesta	vysoký plot
hustý porost - průběžný	sráz	bažina	nevýrazná pěšina	soukromý pozemek
hustý porost - průchozí	ryha	úzká bažinka	průsek	budova
hustý porost - neprůchozí	máliká ryha	studna	koleje	zastřešení
podrost	kupka	pramen	elektrické vedení	posed
	jáma, pilolinka	potok	most	krmelec
	máliká prohlubeň	fontána	lávka	jiný umělý objekt
	prohlubeň	asfalt		pomník, hraniční kámen

1 : 5000, ekv. 5m

0 500



Pokud ještě nemáte splněné úkoly z větve G, tak po nalezení posledního místa z této mapy vyhledejte organizátory a vyžádejte si kód pro větev G.

Nápověda 1:

Před bránou do jedné takové chaty.

Řešení:

Cíl hry hledejte na GPS: 49.2662769N, 13.4099400E

Soutěžní kód: **I.Q:boh3beep**

I

indicie-i-1.txt

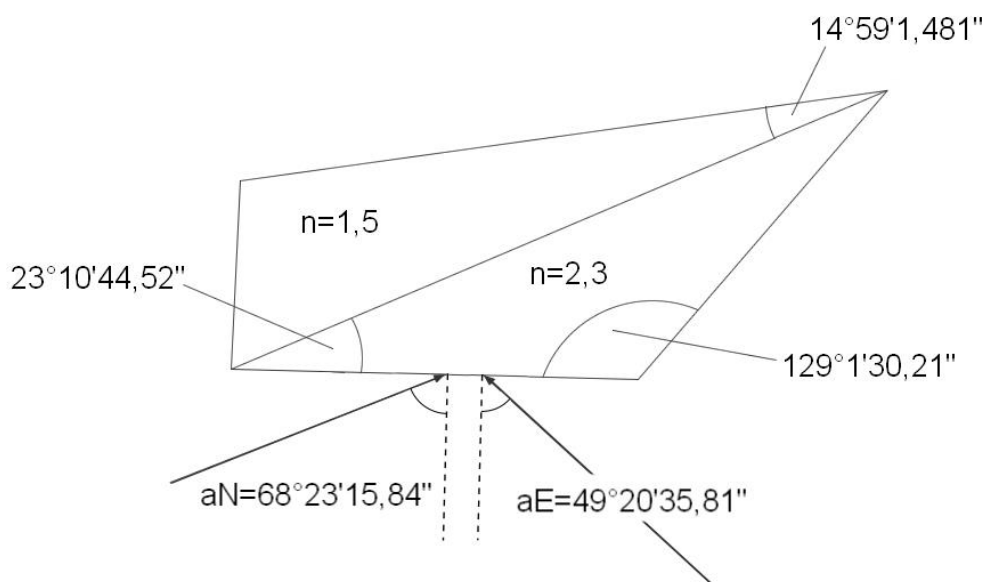
Vážení soutěžící, jako další quest Vás čeká jednoduchá** fyzikální úloha. Vaším úkolem je zjistit, jak procházejí paprsky světla optickým dvojhranolem. Ten je umístěn ve vakuu a paprsky na něj dopadají pod úhly $68^{\circ}23'15.84''$ a $49^{\circ}20'35.81''$, viz náčrtek. Z náčrtku také vyčtete všechny potřebné informace. Po vyřešení úlohy by Vám mělo být jasné, kam se vydat. Doporučujeme nezaokrouhlovat.

Počet nápověd: 3

**Hlasování o obtížnosti úlohy:

- Daf: jednoduchá
- Houba: jednoduchá, ale pracná
- Kája: neví, v době hlasování ještě nestudoval vzorečky
- Jirka: to jste se zbláznili
- RIK: neřešitelné

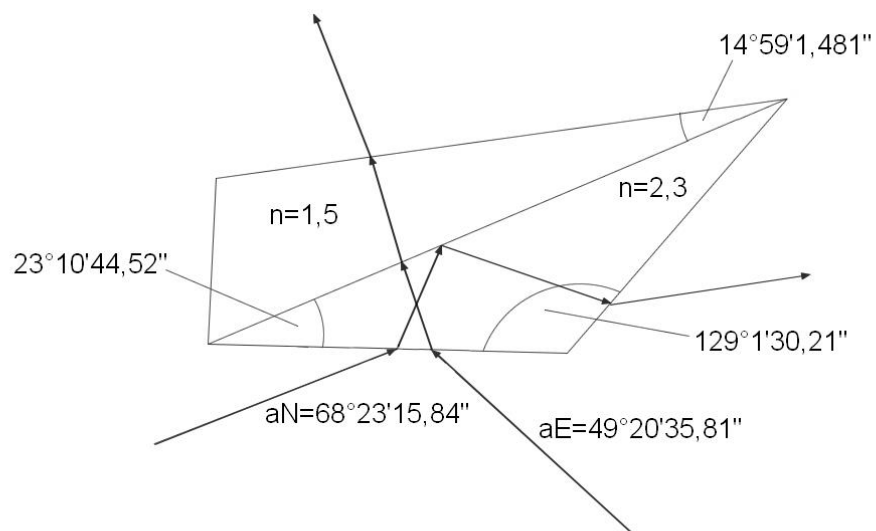
indicie-i-2.png



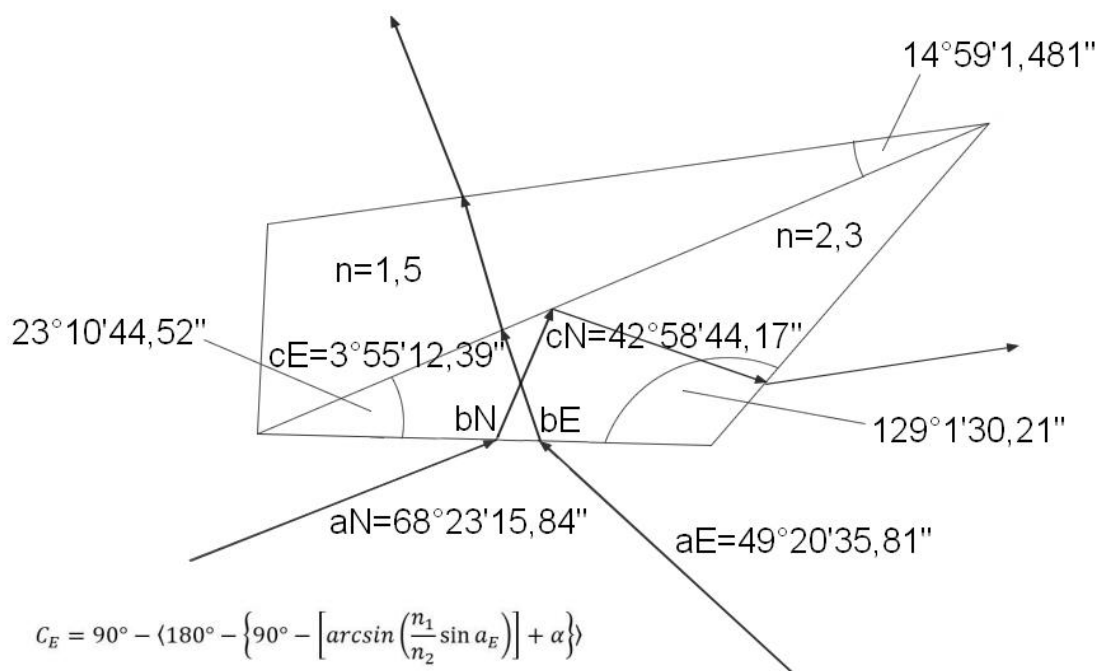
Nápověda 1:

$$\frac{\sin \alpha}{\sin \beta} = \frac{n_2}{n_1}$$

Nápověda 2:



Nápověda 3:



$$c_E = 90^\circ - \{180^\circ - \{90^\circ - [\arcsin(\frac{n_1}{n_2} \sin a_E)] + \alpha\}\}$$

$$c_N = 90^\circ - \{180^\circ - [\arcsin(\frac{n_1}{n_2} \sin a_N)] + 90^\circ + \alpha\}$$

$$a_E = 49^\circ 20' 35,81''$$

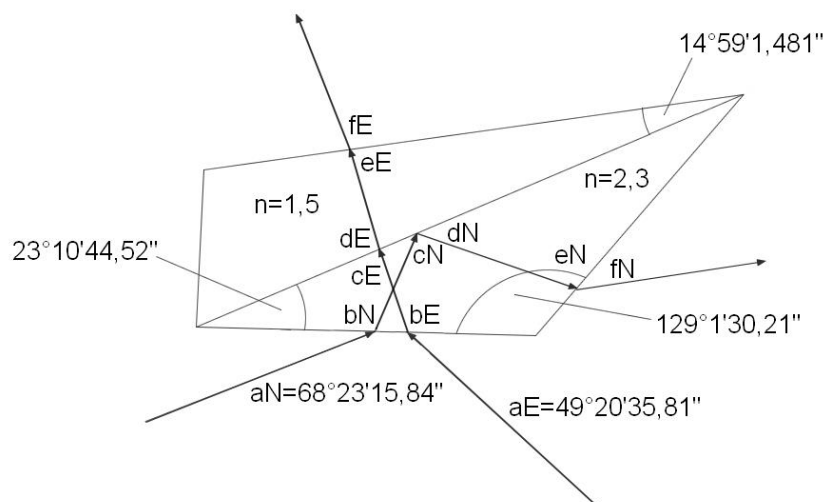
$$a_N = 68^\circ 23' 15,84''$$

$$\alpha = 23^\circ 10' 44,52''$$

$$n_1 = 1$$

$$n_2 = 2,3$$

Řešení:



$a_N - f_N$ a $a_E - f_E$ jsou úhly dopadu a lomu, respektive odrazu paprsků na rozhraní prostředí

$$\alpha = 23^\circ 10' 44,52''$$

$$\beta = 129^\circ 1' 30,21''$$

$$\gamma = 14^\circ 59' 1,481''$$

$$\mu = \arcsin\left(\frac{1,5}{2,3}\right) = 40^\circ 42' 20,54''$$

$$b_N = \arcsin\left(\frac{1}{2,3} \sin a_N\right) = 23^\circ 50' 31,31''$$

$$c_N = 90^\circ - [180^\circ - (b_N + 90^\circ + \alpha)] = 42^\circ 58' 44,17''$$

úhel odrazu je roven úhlu dopadu, a proto $c_N = d_N$

$$e_N = 90^\circ - [180^\circ - (\{180^\circ - \alpha - \beta\} + \{90^\circ - d_N\})] = 19^\circ 13' 30,56''$$

$$f_N = \arcsin\left(\frac{2,3}{1} \sin e_N\right) = 49^\circ 13' 51,07''$$

$$b_E = \arcsin\left(\frac{1}{2,3} \sin a_E\right) = 19^\circ 15' 32,13''$$

$$c_E = 90^\circ - [180^\circ - (90^\circ - b_E + \alpha)] = 3^\circ 55' 12,39''$$

$$d_E = \arcsin\left(\frac{2,3}{1,5} \sin c_E\right) = 6^\circ 1' 1,91638''$$

$$e_E = 90^\circ - [180^\circ - (\gamma + \{90^\circ - d_E\})] = 8^\circ 57' 59,565''$$

$$f_E = \arcsin\left(\frac{2,3}{1} \sin f_N\right) = 13^\circ 31' 12,39''$$

J1

indicie-j1-1.txt

Další úkol na Vás čeká níže v obrázku indicie-j1-2.png

Počet nápověd: 2

indicie-j1-2.png

कप्ले अन्डेल स्त्रश्चे सुशिचे

Nápověda 1:

Jedná se o fonetický přepis jednoho alfasylabického písma používaného v indických jazycích.

Nápověda 2:

Toto písmo se nazývá Dévanágarí a neměl by pro Vás být zásadní problém se jeho fonetiku v rychlosti naučit.

Řešení:

Jednalo se o písmo Dévanágarí a nápis zněl Kaple Anděla Strážce Sušice.

Toto písmo nemá znak pro hlásku ž ani z, proto jsme ve slově "strážce" poušili š: "strášce"

GPS: 49.2351317N, 13.5270514E

Soutěžní kód: **I.Q:daik7dae**

J2

indicie-j2-1.txt

Ke zjištění, jaké další místo navštívit, Vám pomůže obrázek níže indicie-j2-2.png.

Počet nápověd: 2

indicie-j2-2.png

Mnozí rodičové z předsudku svých dětí smrti vydali ...



Nápověda 1:

Mince uprostřed je vlastně jistý druh vyznamenání, které se uděluje nejvýše jednou za pět let. K pochopení celého rébusu Vám ale pomůže pochopení významu i ostatních obrázků, případně textu.

Nápověda 2:

[Audio soubor](#)

Řešení:

Z incicií na obrázku bylo třeba dovodit, o co se jedná, a spojit si všechny obrázky dohromady. Nahoře je fotografie skokana na lyžích Jiřího Rašky. Uprostřed je Jennerova medaile. Vlevo je kráva, vpravo virus pravých neštovic a dole injekční stříkačka. Jde o téma v posledním roce poměrně aktuální, tedy nákaza a očkování.

Slovo očkování, resp. vakcinace, pochází z latinského slova vacca, což je kráva. V roce 1796 provedl lékař Edward Jenner odvážný pokus a nakazil chlapce kravskými neštovicemi. Poté se pokusil chlapce nakazit pravými neštovicemi a dle předpokladu se chlapec nenakazil. Proto se první očkovací látce začalo říkat vakcína.

Více např. zde: <https://www.televizeznam.cz/video/uzliky-na-jazyku/je-vakcina-kravina-64124667>

Českým propagátorem očkování a člověkem, který vymýtil neštovice, byl epidemiolog Karel Raška. Ten také jako jediný Čech dostal Jennerovu medaili, kterou uděluje britská Královská lékařská společnost od roku 1895, ne častěji než jednou za 5 let, za mimořádné zásluhy o kontrolu infekčních nemocí.

Cílem tohoto úkolu je tedy obec Strašín, odkud Karel Kaška pochází a kde je umístěna jeho pamětní deska.

GPS: 49.1786867N, 13.6409014E

Soutěžní kód: I.Q:rui9phae

J3

indicie-j3-1.txt

Zdá se, že Vás čeká další rébus, indicie-j3-2.png. Soutěžní kód získáte na místě označeném na obrázku žluto-fialovou šipkou.

Počet nápověd: 2

indicie-j3-2.png



Nápověda 1:

Porozumění mapovým značkám a letmý pohled do mapy by Vám měl vnuknout tu správnou myšlenku.

Nápověda 2:



Řešení:

Rébus ukazuje vpravo České domky, uprostřed mapovou značku zřízení hradu, ze které je výhled na hrad, zámek nebo tvrz. Takové místo na mapě splňuje zřízení Pustý hrádek, ze kterého je krásný výhled na Kašperk.

GPS: 49.1652636N, 13.5695103E

Soutěžní kód: **I.Q:keib9hae**

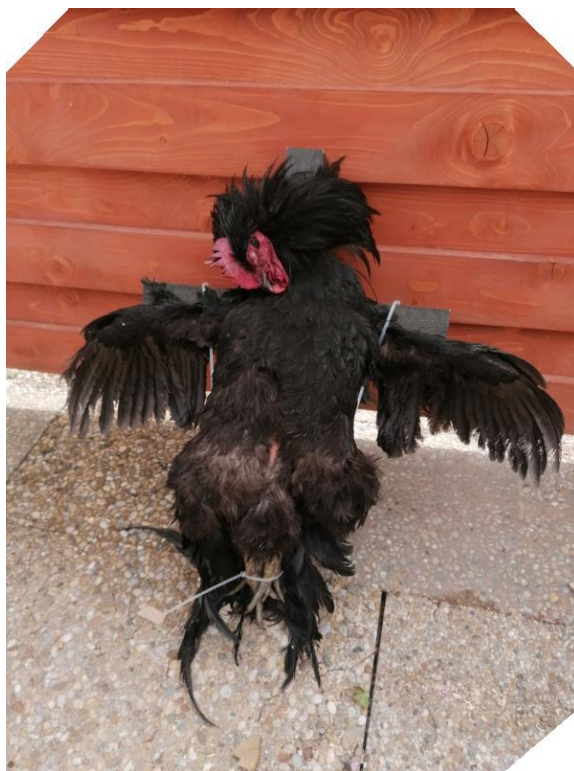
J4

indicie-j4-1.txt

Trochu morbidní obrázek indicie-j4-2.png Vám pomůže zjistit kde získat další soutěžní kód. Může Vás uklidnit, že při výrobě I. Questu 2021 netrpělo žádné zvířátko.

Počet nápověd: 2

indicie-j4-2.png



Nápověda 1:

[Audio soubor](#)

Nápověda 2:

Indicie, na kterou cílíme, je jistý starobavorský umělecký sakrální předmět, který je možné nalézt na mapě soutěže. Mimo většího množství prvků obsahuje také kohouta jako symbol Zapření Petrova a nese i jméno tohoto zvířete.

Řešení:

Tento quest poněkud naturalisticky zobrazuje Kohoutí kříž. Na mapě soutěže jsou tyto výjimečné krucifixy hned tři a k získání kompletního soutěžního kódu je třeba navštívit všechny. Jeden je na Kosteletě sv. Markéty v Kašperských horách, druhý v Nicově a třetí v Úbislavi.

Kohout na tomto specifickém objektu symbolizuje zapření Petrovo. Petr jak známo zapřel Ježíše třikrát, možná právě proto, jsou kohoutí kříže tři. Že máte navštívit všechny tři naznačovaly tři "ustříhlé" růžky fotografie s indicií.

GPS: 49.1438181N, 13.5560753E

GPS: 49.1266744N, 13.6268717E

GPS: 49.1208042N, 13.6637094E

Soutěžní kód: **I.Q:sou3beme**

K

indicie-k-1.txt

Kam se vydat dál Vám prozradí audiosoubor indicie-k-2.wav

Počet nápověd: 2

indicie-k-2.wav

[Audio soubor](#)

Nápověda 1:

Soutěž pořádá radioklub, a i tam kam jedete, se používala morseovka.

Nápověda 2:

Vysílaná zpráva obashuje dvě písmena následovaná čtyřmi číslicemi.

Řešení:

Cíl je areál U Sloupů, budova VÚ 5052. Indicie byla trochu zvukově upravená morseovka.

GPS: 49.0601667N, 13.7381317E



Soutěžní kód: **I.Q:zowub9go**

L

indicie-l-1.txt

*Dorazili jste k poslednímu úkolu letošního I. Questu.
Bez prodlení se hlase u evidenčního důstojníka.*

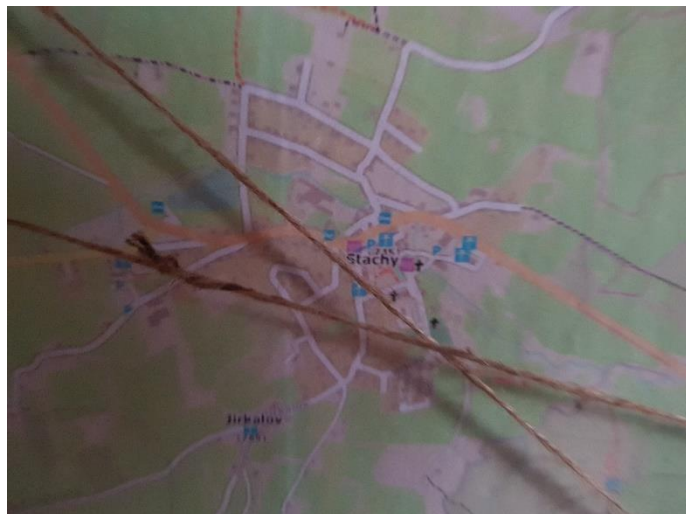
Počet nápověd: 0

Řešení:

Týmy byly na začátku rozděleny do tří skupin, kde každá skupina začínala v jiné místnosti a s jiným pořadím úkolů. Zde jsou popsány jednotlivé úkoly a jejich řešení. V objektu kasáren se nacházely i další úkoly, ale ty byly pouze pro zmatení a se závěrečným úkolem nijak nesouvisely.

Cílem finálního úkolu bylo najít správné místnosti a v nich vyřešit úlohu. Liché úkoly vedly do místností, kde soutěžící krom další lokace získali i jeden ze čtyř symbolů.

Ve sklepní místnosti s mapou pak bylo třeba tyto čtyři symboly propojit dvěma provázky a najít průsečík – hřbitov ve Stachách. Zde pak najít hrob Josefa Klostermanna – zvaného Rankl Sepp – a z věnce přečíst finální kód.



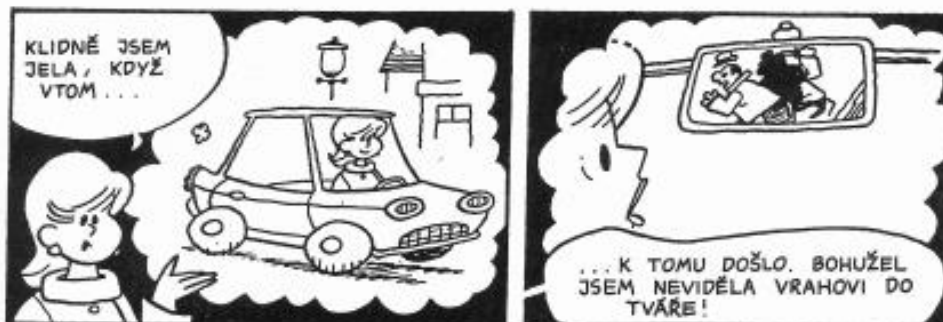
1. Bludiště



Cílem bylo – jak jinak – dostat ven kuličku.

2. Detektivní kvíz

1'



Pokračování:]

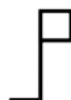
Fígl tkvěl v tom, že žena viděla muže v zrcátku, takže vrahem nebyl levák, nýbrž pravák – tedy dědic číslo 1.

3. Einsteinova hádanka



- Dařův soused napravo je Jirka
- Kája má hodnost generálporučíka
- Org se specializací RTZ bydlí nalevo od RIKa
- Org s hodností rotmistra má oblíbenou výstroj kevlarovou vestu
- Org, který má zbraň M92 nosí jako oblíbenou výstroj zelený trenýrky
- Org, který má zbraň P-09 bydlí vedle orga s hodností kapitána
- Org, který má zbraň M92, bydlí nalevo od orga, jehož oblíbená výstroj jsou kalhoty vz. 95
- Org, který má zbraň VZ.61 má vlevo souseda, jehož specializace je štábní krysa
- Kája má specializaci RTZ
- Org se specializací speciální síla má jako oblíbenou výstroj kevlarovou vestu
- Org ve třetí místnosti má oblíbenou výstroj kalhoty vz.95
- Ve třetí místnosti bydlí Org s hodností četaře
- Ve čtvrté místnosti bydlí org, jehož oblíbená výstroj jsou polobotky
- Ve třetí místnosti nebydlí org, který má zbraň P-09
- Org s hodností kapitána sousedí s orgem, jehož specializace je ženista
- Org, jehož specializace je "bigoš polní vodou chlazený" má nalevo souseda, jehož oblíbená výstroj jsou zelené ponožky.
- Org, jehož zbraň je 1911, sousedí s Jirkou.
- RIKova specializace je ženista.
- Jeden z orgů má hodnost desátníka
- Jeden z orgů útočí bajonetem
- Navštivte Houbu

Místnost: 1 2 3 4 5



místnost	1	2	3	4	5
lidi	Kája	Houba	RIK	Daf	Jirka
hodnost	generálporučík	kapitán	četař	desátník	rotmistr
zbraň	P-09	M92	bajonet	1911	VZ.61
výstroj	zelené ponožky	zelený trenýrky	kalhoty vz.95	polobotky	kevlarová vesta
specializace	RTZ	bigoš polní vodou chlazený	ženista	štábní krysa	speciální síla

4. IQ test

4



se má k



tak jako



se má k



J



F



L



Y



X

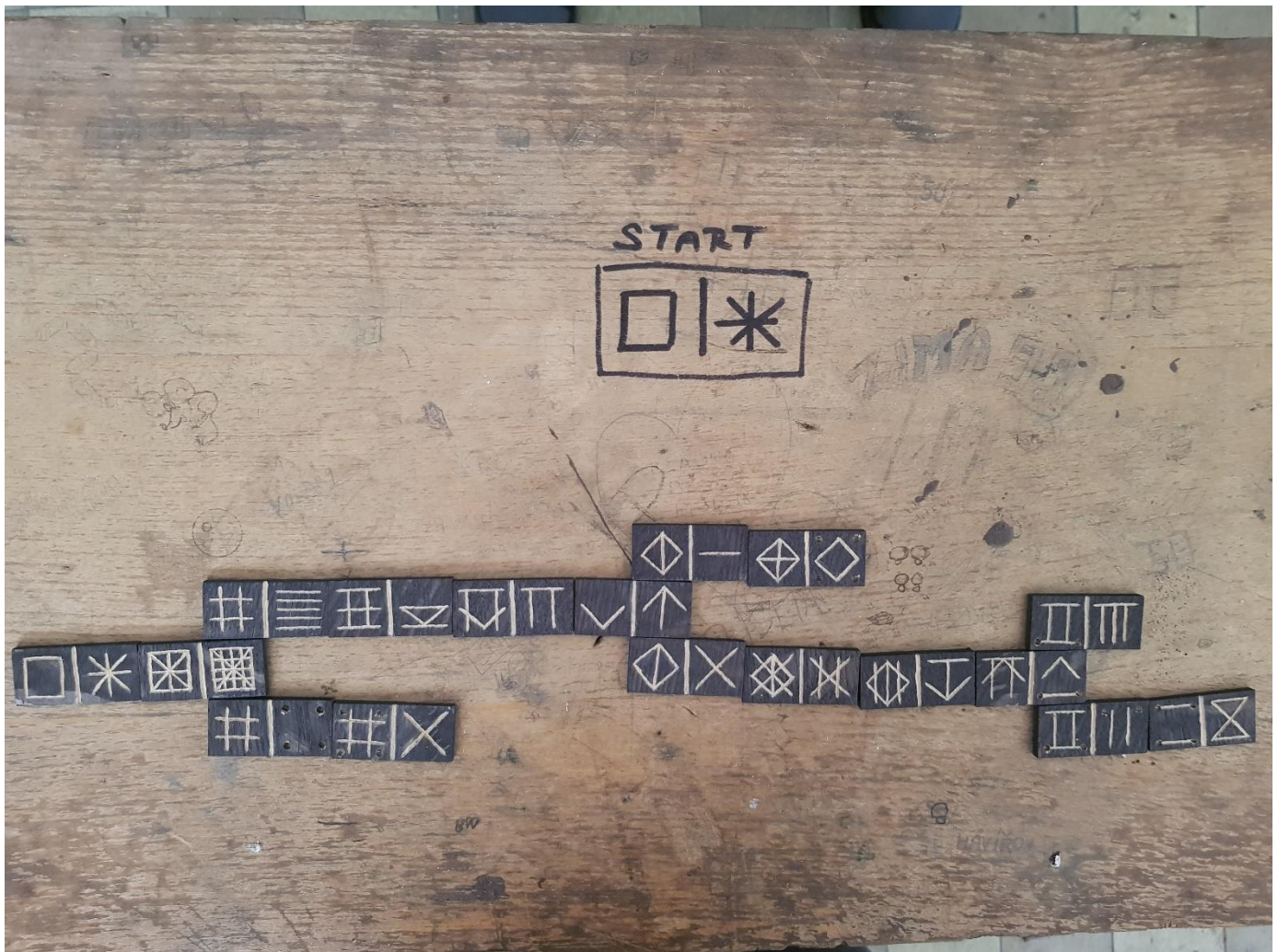
Pokračování: 4

Symboły ve stejné části štítu jsou párové a mají rozdílnou barvu, elipsa tedy patří ke kytičce, kapka ke kruhu, hvězda k diamantu a klobouk k trojúhelníku. Správný obrazec je tedy pod písmenem Y.

5. Domino



Cílem tohoto úkolu bylo vybrat správnou kostičku, která bude navazovat na domino. Domino bylo na „XOR“ principu, tedy následující kostka začínala symbolem, který vznikl spojením obou symbolů na předcházející kostičce. Pokud byla čára (či díra) na obou, ve výsledku zmizela, pokud jen na jedné, ve výsledku byla. Na poslední kostičku po sestavení navazuje symbol v levé části okna, tedy „X s dírkami“. Záludností bylo několik slepých větví.



6. Sympozium

J

I konalo se památné čtyřtýdenní symposium osmadvaceti největších světových mozků v oblasti matematické logiky. Každý z renomovaných profesorů měl s sebou svou partnerku. A protože jak praví stará pravda, matematik myslí na sex pořád, už na loňské konferenci došlo k několika intimním sblížením mimo „své hnízdo“. Ale nic se neutají, stalo se to veřejným tajemstvím, a tak za krátko všichni věděli, které ženštiny zanášejí. I když všichni ne. Každý věděl o partnerkách všech ostatních, jen ne o té své. A protože zeptat se kolegů bylo všem příliš žinantní, žili tak všichni v blažené nevědomosti.

Ale zpět k naší konferenci.

Na úvodním setkání veškerého mužského osazenstva vystoupil speciální host, známý pod jménem guru Jára. Na konci svého proslovu se náhle zarazil, zalomil rukama a jeho oči se zbarvily krví.

„Cítím hřích, neřest, sprostotu! Cítím cizoložství! Kdo z vás sezná, že si doma hada na prsou hřál, ten ihned jeho život zhasne a tělo týž den před půlnocí pohodí zde, před budovu hotelu!“

„Ale to by nás přece zatkli?!“ protestoval ihned Charles z MIT.

„I kdepak, synu. Poté totiž i svůj život na témže místě ukončíš! Kdo by snad chtěl se protivit vůli mé, ten ve věčném plameni pekelném shoří!“

Nikdo z přítomných nebyl s to se vzepřít. Leč druhého dne ráno nebylo na dlažbě žádné krve, ba ani dne třetího. Až ráno jedenáctého dne konání se stalo, co bylo prorokováno. Venku hosté objevili mrtvoly všech nevěrníc a jejich katů.

Víte, kolik těl bylo?

W 0 – 11

Z 12 – 21

P 22 – 28

B 29 a více

Pokračování: ↗

Jednalo se o hádanku založenou na indukci. Kdyby byla jedna nevěrná žena, pak by její partner o žádné nevěrnici nevěděl, a svou ženu a sebe by potrestal hned druhého dne ráno. Kdyby byly nevěrné dvě, pak první den by se nic nestalo, ale fakt, že nikdo neumřel, by dvěma nešťastníkům, jejichž ženy je podváděly, napověděl, že musí být nevěrné alespoň dvě a všichni čtyři by skonali třetí den. Jelikož se těla našla jedenáctý den ráno, muselo být nevěrníc deset, a tak je správná odpověď písmeno Z, dvacet mrtvol.

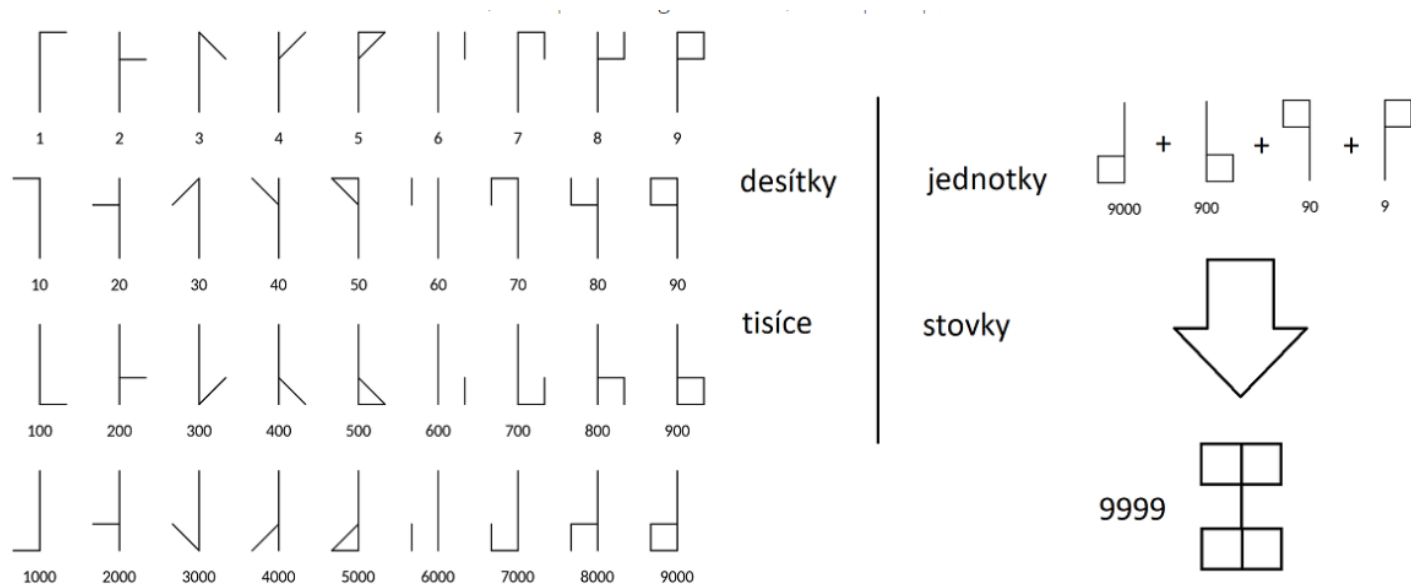
7. Rovnice

$$2\left(\frac{4546}{4} + \frac{2260 \times 5 + 65}{10}\right) + (23 - 15)^3 - 3043 = 2(1136,5 + 1136,5) + 512 - 3043 = \mathbf{2015}$$

$$2\left(\frac{2034}{4} + \frac{15}{48} \times 2712\right) + \left(\frac{21}{3}\right)^3 - 1024 = 2(508,5 + 847,5) + 343 - 1024 = \mathbf{2031}$$

$$3\left(\frac{1327}{12} + \frac{99 \times 1000 + 525}{300}\right) + \left(\frac{490 + 362}{71}\right)^3 - 1029 = 3\left(\frac{132700}{300}\right) + 1728 - 1029 = \mathbf{2026}$$

Jednalo se o cisterciácké číslice.



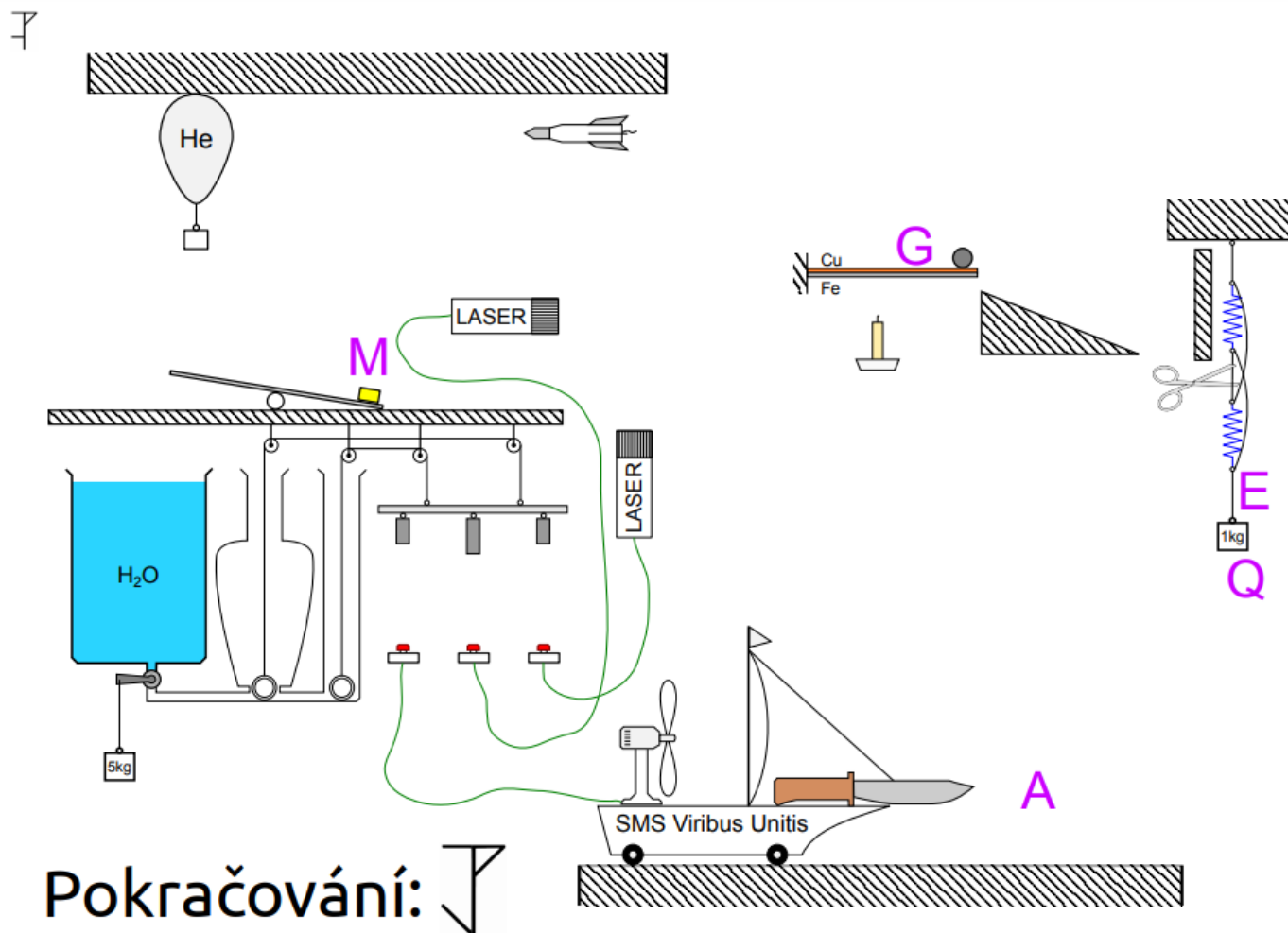
Přepsané rovnice je tedy

$$2\left(\frac{4546}{4} + \frac{2260 \times 5 + 65}{10}\right) + (23 - 15)^3 - 3043 = 2(1136,5 + 1136,5) + 512 - 3043 = \mathbf{2015}$$

$$2\left(\frac{2034}{4} + \frac{15}{48} \times 2712\right) + \left(\frac{21}{3}\right)^3 - 1024 = 2(508,5 + 847,5) + 343 - 1024 = \mathbf{2031}$$

$$3\left(\frac{1327}{12} + \frac{99 \times 1000 + 525}{300}\right) + \left(\frac{490 + 362}{71}\right)^3 - 1029 = 3\left(\frac{132700}{300}\right) + 1728 - 1029 = \mathbf{2026}$$

8. Fyzika v praxi



Pokračování: ↘

Nejprve se dá do pohybu 5kg závaží, voda se vyleje a obě kuličky vystoupají zároveň. Tím se dá do pohybu plošinka a zmáčkne prostřední čudlítko. Spustí se laser, zapálí svíci, zkroutí bimetal, kulička spustí nůžky, které stříhnou a světe div se, závaží vystoupá. Správná odpověď je pod písmenkem E.

9. Zamčená skříňka

Skříňka sice byla zamčená, ale chyběla zadní stěna, stačilo skříňku odsunout.

Soutěžní kód: **I.Q:theigh3p**