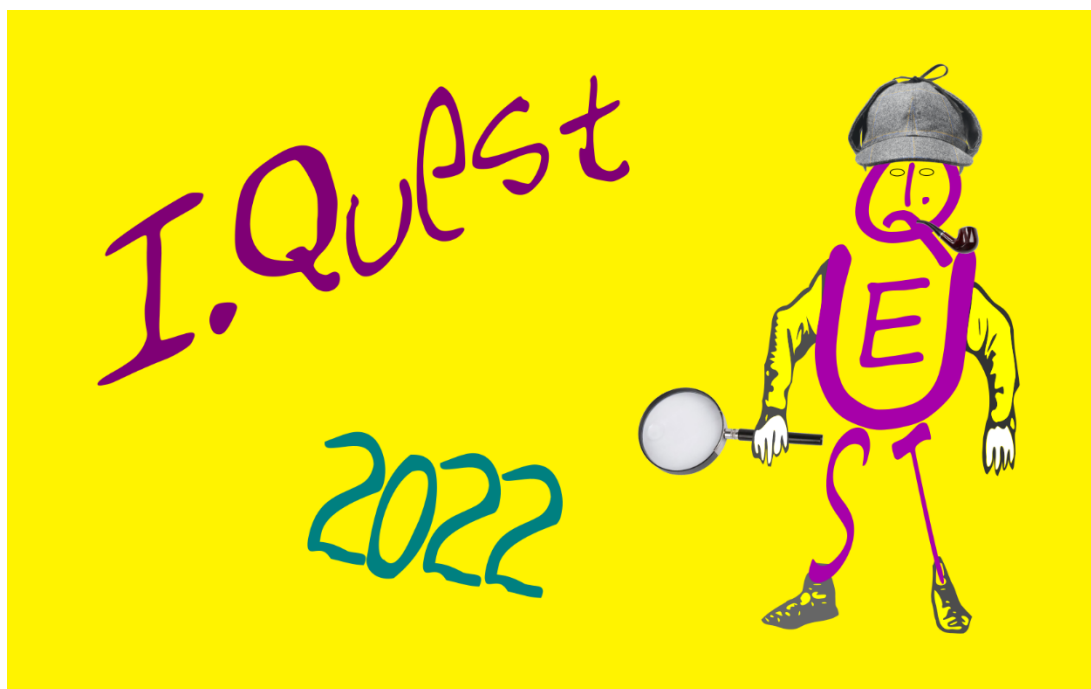




2022

Úkoly a řešení

Manažer ročníku:

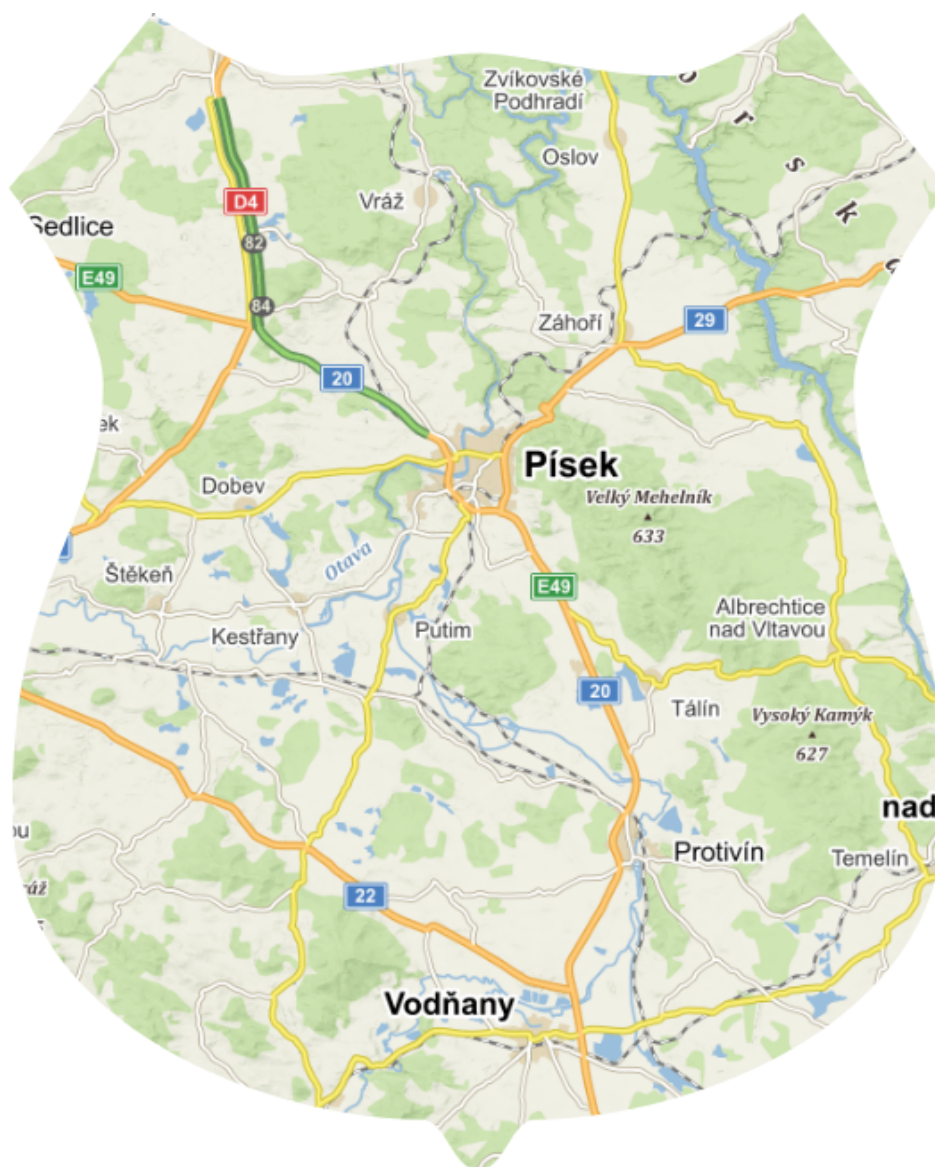
Houba

Realizační tým:

Znáte a případně poznáte

Mapka soutěže

I.Quest 2022 probíhal v této lokalitě:



[Odkaz na mapku](#)

Předstartovní instrukce

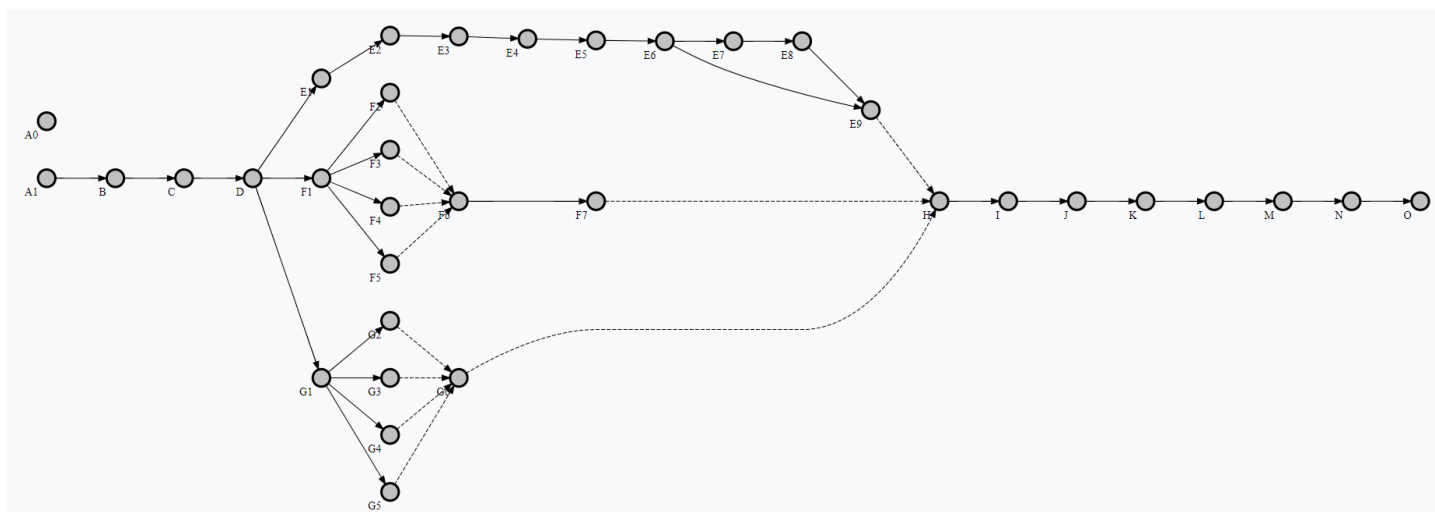
Před konáním letošního ročníku I.Questu dostali soutěžící tyto informace:

[Bližší informace před startem](#)

Letos jsme stejně jako loni implementovali funkci [časový skok](#).

Podobně jako loni, i letos měla soutěž pevný start s registrací a s rozdáním startovním balíčků před začátkem soutěže. Start se konal v areálu penzionu Benešovský mlýn nedaleko obce Heřmaň.

Schéma struktury soutěže vypadalo takto:



I letos obsahoval I.Quest předsezonní „recyklační“ část, ze které mohly týmy vytěžit 0,6 iqc a dalších 8 iqc pak z traileru. Dalších 6,4 iqc mohli soutěžící získat během soutěže. Jako dárek od nás dostal každý tým do začátku 4 iqc.

Letos týmy opět používaly GPS tracker, který komunikoval s WR a potvrzoval pozici soutěžících.

Více informací v [Zadání soutěže](#):

A poslední informací byla **doporučená výbava**:

- krumpáč
- daktyloskopická folie
- zdroj proudu horkého vzduchu
- Houbovo oblíbené Stelárium
- přístroj na měření intenzity magnetického pole
- kbelík
- nůžky
- zápalky
- lopatka

Trailer

Za pomoci traileru mohli soutěžící získat 8 iqc – všechny kódy byly oceněny hodnotou 1 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

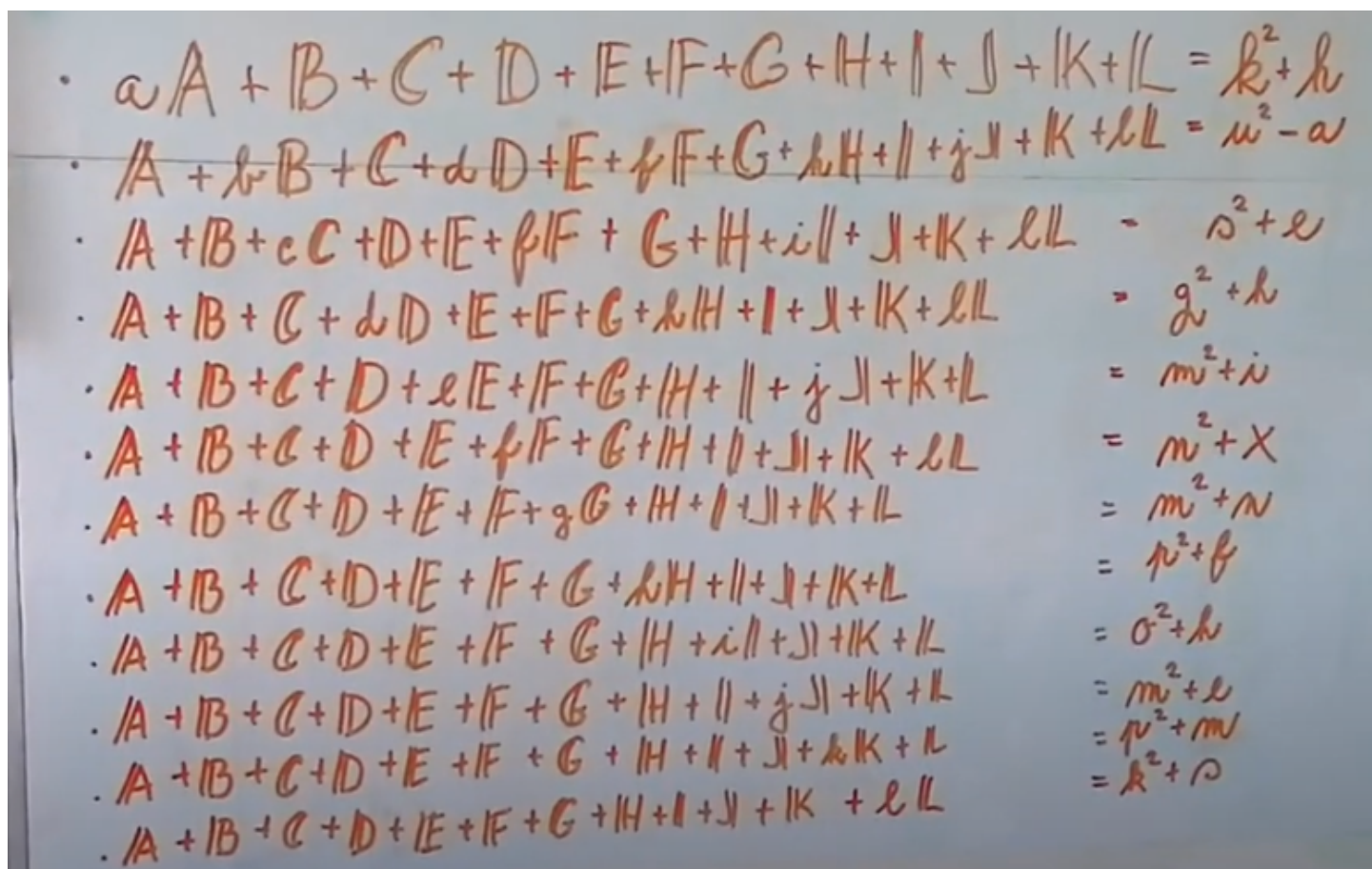
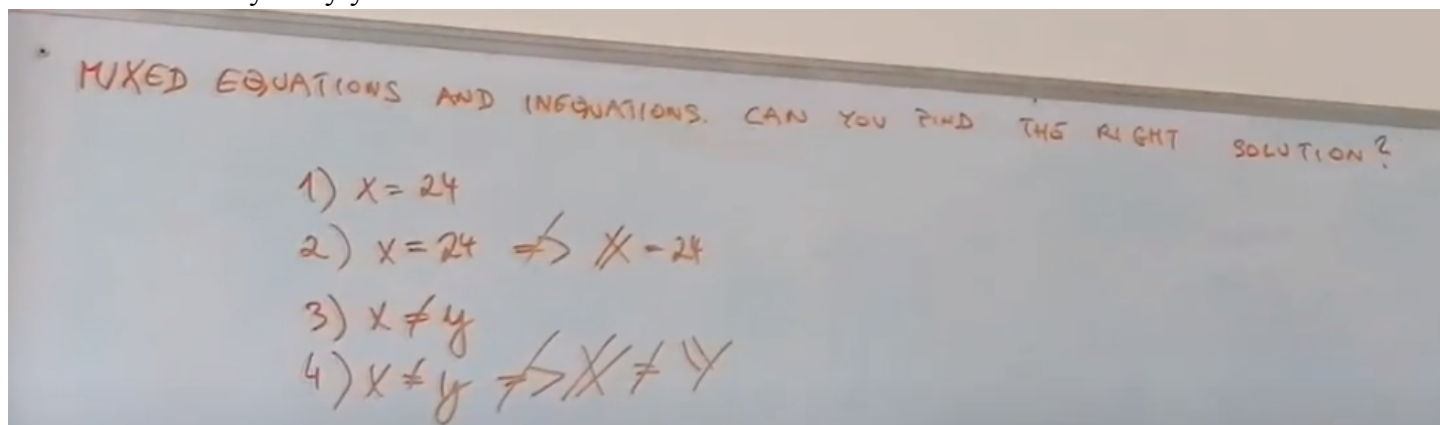
Věříme, že funkcionality byla všem jasná a nevyžaduje dalšího popisu.

TRAILER

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

Přímo vykukatelné:

1. První kód byl ukrytý v soustavě 12 rovnic



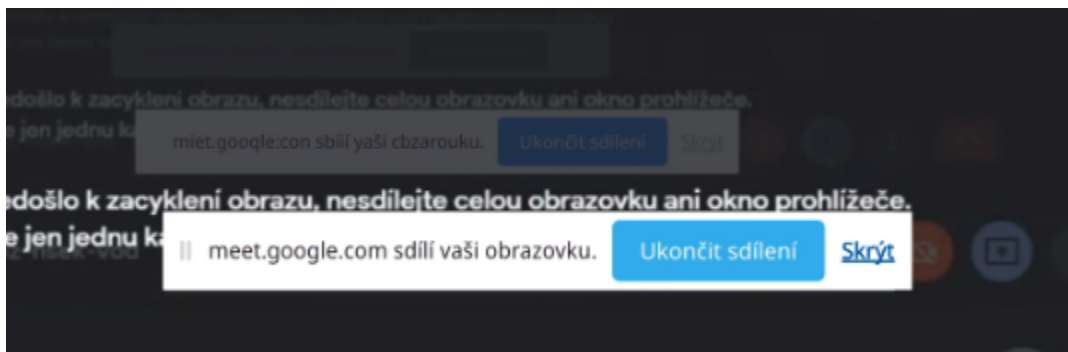
Soustava pravidel naznačovala, že malá písmenka jsou čísla (x je 24té v abecedě) a že všechna jsou od sebe různá. A naopak velká písmenka přesnou hodnotu nemají, jsou tedy proměnnými, a nemusejí být různá. Po dosazení a výpočtu vyšlo $A=4$, $B=18$, $C=21$, $D=8$, $E=1$, $F=16$, $G=9$, $H=19$, $I=13$, $J=5$, $K=14$ a $L=1$. Nahrazením čísel za literály pak vyšlo z ABCDEFGHIJKL „druhapismena“, což odkazovalo na text v záhlaví „Mixed

equations and inequations. Can you find the right solution?“

Anglický text o deseti slovech, kde se v prvních dvou slovech vyskytovalo i q na stejné pozici, byl zároveň i příležitost pro „šťastný tip“ bez výpočtu.

Soutěžní kód: **IQNNAOIHIO**

2. V záběrech na videokonferenci orgů se v jednu chvíli (4:42) změnil zrcadlový obraz.



Soutěžní kód: **i.q:nbiyczru**

3. Další kód byl ukrytý v hudbě, během traileru zaznělo celkem 10 skladeb. Cílem bylo – a k tomu také sloužila zvýrazněná písmena **1. režie** a **b** v příjmení Hubka v titulcích – skladby identifikovat a použít třetí písmeno příjmení prvního režiséra (v případě seriálů tedy režiséra 1. dílu).

Seznam děl a režisérů je následující:

- a) 13. revír; Martin Frič
- b) Hříšní lidé města pražského; Jiří Sequens
- c) Hercule Poirot; Edward Bennett
- d) Myšlenky zločince; Richard Shepard
- e) Dobrodružství kriminalistiky; Antonín Moskalyk
- f) Sherlock Holmes; Paul Annett
- g) Kriminálka Las Vegas; Danny Cannon
- h) Labyrint; Jiří Strach
- i) 30 případů majora Zemana; Jiří Sequens
- j) Profesionálové; Douglas Camfield

Soutěžní kód: **iq:nesnnrqm**

4. Poslední kód byl ukrytý v přechodech mezi snímky a zašifrovaný pomocí morseovky. Kód začínal a končil sekvencí cca pěti černých frame-ů. Poté se jako tečka bral ten záběr, který měl černý okraj, a jako čárka záběr bez okraje. Oddělovačem mezi písmeny byly dva černé frame-y.



Znak tečky



Znak čárky

Soutěžní kód: **i.q:hovori0**

Kódy, pro které se muselo dojet:

1. Cinknutí v čase 2:58 – jednalo se o železniční most u Červené (na pravém břehu)



Soutěžní kód: **I.Q:pik4oqua**

2. Záběr 4:28 byl pseudogotický sloupek ve formě božích muk blízko Štěkně, na který napovídala i čtyři jména v titulcích traileru. Text na sloupkách zní:

MARITO CARISSIMO ALFREDO / PRINC(IPI) DE WINDISCH GRAETZ AB / VXORE MARIA GABRIELA DE WINDISCH / GRAETZ NATA PRINC(IPISSA) DE AVERSPERG / DONATVM IN HONOREM DEI ET IV / PATRONARVM / S(ANCTORVM) QVARVM NOMINA PIE IN / DOMINO DEFVNCTAE AVIAE PORTABANT / IMAGINES CVM PIO ANIMI AFFECTV A / COM(ITISSA) FRANCIS(CA) CZERNIN DE CHVDENITZ S(VND) / DEPICTAE ANNO SALVTIS MCMI

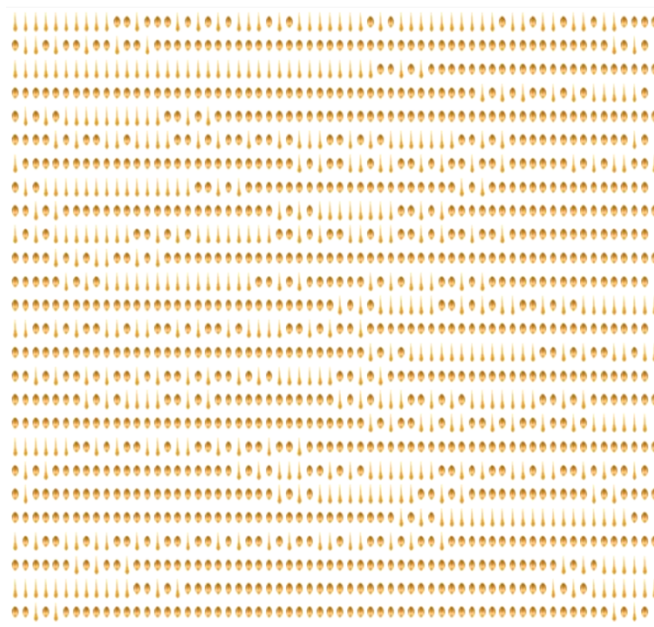
(Překlad: Nejdražšímu manželovi Alfrédovi, knížeti z Windisch-Grätzu darovala manželka Marie Gabriela z Windisch-Grätzu, rozená kněžna z Auerspergu. Obrazy ke cti Boží a čtyř svatých patronek, jejichž jména nesly zesnulé babičky, namalovala se zbožnou úctou hraběnka Františka Černínová z Chudenic léta spásy 1901.)

Zájemci se mohou více dozvědět například zde: [JH_2014_2.pdf \(hranet.cz\)](#)



Soutěžní kód: **I.Q:hoxizi9o**

3. Obrázek v čase 2:28.

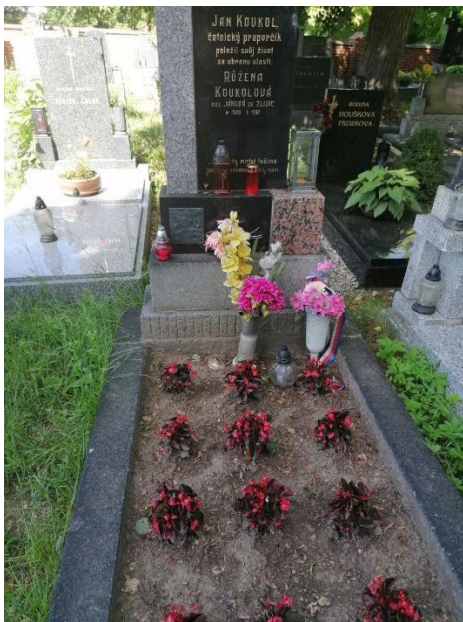


Jednalo se o programovací jazyk spoon, kde bříško lžičky reprezentovalo 0 a „držátko“ 1. Po přepisu vyšlo:

[illegible]

Dešifrováním vyšel text:

Vzdejte hold cetnickemu praporciku Jan Koukolovi u jeho hrobu v Cizove



Soutěžní kód: I.Q:bebo3in7

4. Sekvence sportů. U každého sportu bylo možné vyčíst počet bodů.

Přehled:

- a) Snooker – hnědá koule **4** body
- b) Střelba – na terči je **9.3**
- c) Curling – **3** body
- d) Bowling – **2** figurky
- e) Basketbal – **3** body
- f) Trojskok – **14.08** m
- g) Šípky – double 4, **8** bodů
- h) Fotbal – zahozená penalta, **0** bodů

Jedná se o GPS souřadnice 49.3323N 14.0880E – Památník setkání



Soutěžní kód: **I.Q:xixoh9fi**

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.

Získ mincí

A0

coin-a0-1.txt

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

Další kódy jste mohli získat vrácením artefaktů ze starších ročníků a během rozpravy jste se dozvěděli o možnosti získat mince z balónků (pokud se nám tento úkol podařilo zařídit).

Další mince, které budete moci během dnešního dne získat, mají celkovou hodnotu 6 iqc.

Dvě z nich zmíní standardní úkol ve WR, další dvě, každá v hodnotě 2 iqc, nejsou explicitně zadány, ale pokud jste viděli trailer, potom byste je na místech, kde se v soutěži budete pohybovat, neměli přehlédnout.

Řešení:

Zde bylo možné zadat výše uvedené trailerové kódy, kódy z recyklační předsoutěžní části a mince z průběhu soutěže. Maximální možný zisk za sběr byl 0,6 iqc, během dne šlo získat dalších 6,4 iqc.

Soutěžní kódy:

I.Q:rekie3gu (0,1 iqc)

I.Q:aex9woh4 (0,2 iqc)

I.Q:sai3ahso (0,4 iqc)

Kód z lavičky (z fialových písmen):



IQZV3DN153 (2 iqc)

Kód z kamene před sladovnou:

I.Q:CHAEMU1F (2 iqc)



Tip na měsíc zakopání:

I.Q:reiqu7zu (1 iq)

Bonusová mince za střelbu z flusačky:

I.Q:xxxxxxxx (1 iq)

Kód z balónku:

I.Q:b4100nup (0,4 iq)

Hlavní soutěž

A1

indicie-a1-1.txt:

Vítáme Vás u I.Questu 2022.

Pravděpodobně jste si všimli, že jsme Vám v rámci startovního balíčku nepředali oblíbený GPS tracker. Ovšem bez něj samozřejmě nemůžete v soutěži pokračovat. Z toho také plyne první úkol letošního ročníku. Každý tým si musí najít svůj tracker, který jsme shodili někde v okolí.

Ve svém WR použijte funkci zobrazit polohu, která by Vám měla napovědět, kde se Váš tracker nachází.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Pokud jste svůj tracker nenašli, odchyťte si svého oblíbeného orga, třeba Vám pomůže.

Soutěžní kód: **I.Q:coo3aech**

B

indicie-b-1.txt

*Tak zdá se, že tracker jste našli, a teď bude třeba vyzkoušet ho v praxi.
Veršovánka níže Vás dovede na místo, kde můžete trackerem ověřit svou polohu a získat další úkol.*

*Původně se nacházela,
kde dnes vepře půlí.
Přes sto let pak v hradě zela
s důstojnou svou vůlí.*

*Spravedlivá přišla novost,
čas se stále měří.
Chce to sílu, trpělivost,
kdo chce kód, k ní běží.*

Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

síla váza spravedlnost váza trpělivost

Řešení:

Pointou říkačky je budova současné radnice v Písku. První radnice vznikla v roce 1407 a jednalo se o budovu s popisným číslem 38 na Alšově náměstí. Na této adrese v minulosti sídlilo řeznictví U Hlavínů, posléze klasická socialistická masna a nyní je zde podniková prodejna řeznického řetězce MÚÚÚ.

Později od roku 1509 byla radnice v budově píseckého hradu. A nakonec byla v polovině osmnáctého století postavena barokní budova současné radnice.

Originální hodinový stroj pražského hodináře Sebastiana Londenspergera je stále funkční a nachází se v prostorách sousedního Prácheňského muzea, zatímco na radnici od roku 1999 hraje každý den od 8 do 17 hodin zvonkohra.

Na vrcholu štítu s městským znakem se nacházejí kamenné alegorické sochy představující Spravedlnost, Sílu a Trpělivost, zhotovené v roce 1764 sochařem Leopoldem Hueberem z Českých Budějovic (kde by chtěl žít každý).

Úkol splněn trackerem.

C

indicie-c-1.txt

Zde u radnice naleznete orga a vyžádejte si věcnou indicii.

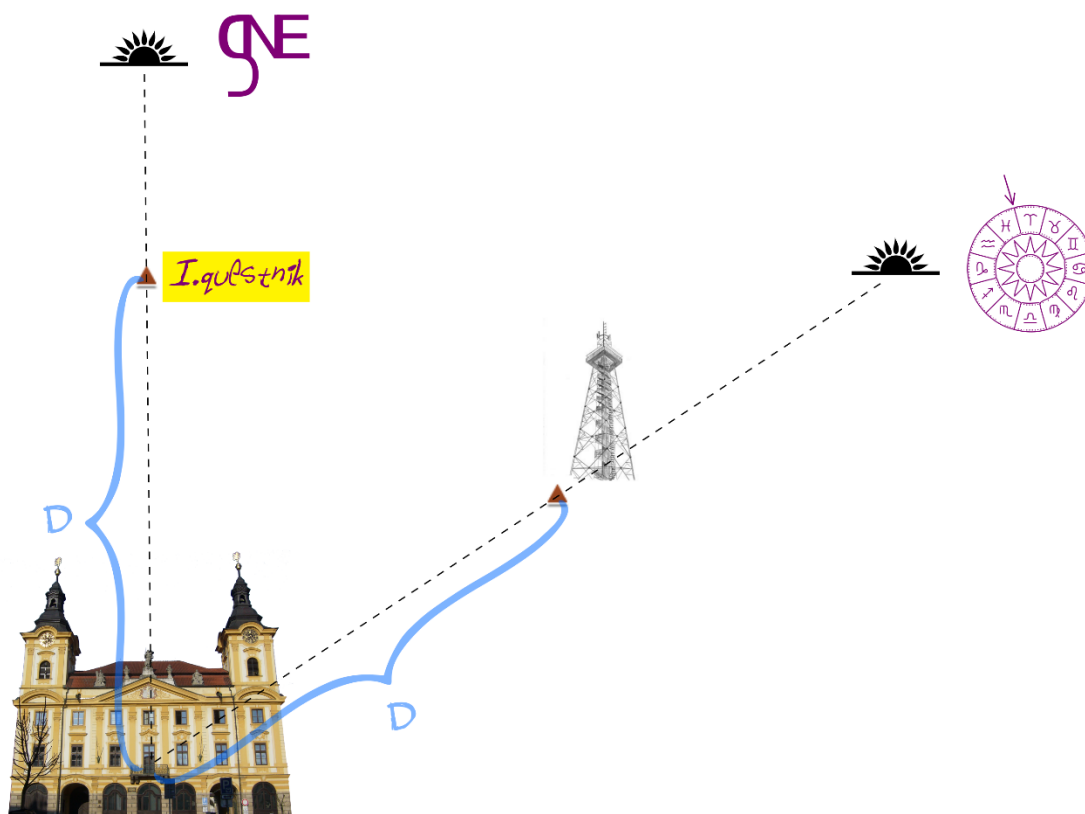
indicie-c-2.txt

Město Písek a jeho okolí disponuje spoustou velmi zajímavých místopisných označení, které mají mnohdy neméně zajímavý původ. Pro tento úkol jsme vybrali nedaleký vrch Jarník. Stejnojmennou rozhlednu jste měli možnost navštívit již v jednom z minulých ročníků. Tentokrát bude úkol poněkud jiný.

Pokud se Vám podaří zjistit, proč se vrch Jarník jmenuje právě takto, pak jistě při startu od radnice najdete místo, které jsme pojmenovali I.Questník 2022. Tam získáte další úkol.

Počet nápověd: 1

Nápověda 1:



Řešení:

Vrch Jarník nese svůj název podle toho, že v den jarní rovnodennosti při pohledu z Písku (tedy z Radnice, nebo hradu) nad ním vychází slunce.

I. Questník tedy bude místo/vrch vzdálené stejně daleko jako Jarník, nicméně s azimutem směrem, kde vychází slunce v den soutěže.

Místo se nachází poblíž serpentýn u silnice 29 na Tábor.

GPS: 49.3252681N, 14.1836542E

Úkol splněn trackerem.

D

indicie-d-1.txt

Soutěžní kód, který již vlastníte, je zde a na tomto místě platný.

Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Pravděpodobně jste ignorovali některou z předešlých indicií. Nyní máte možnost to napravit.

Nápověda 2:

Přečtěte si znovu (poprvé) úkol indicie-c-1.txt

Řešení:

Řešením úkolu bylo zadat kód (věcnou indicii), kterou si soutěžící vylosovali u radnice.

Soutěžní kód: **I.Q:the4soht** (pro větev E), **I.Q:mae7hei7** (pro větev F) nebo **I.Q:xie3aec4** (pro větev G)

E1

indicie-e1-1.txt

Ahoj týme, potřebujeme od vás pomoc! Ráno měl Klobouk přijít do Radioklubu, aby nám pomohl se soutěží, ale neukázal se a má hluchý telefon. Prosím, jděte se podívat do jeho kanceláře, pracuje pro Tvůrci s.r.o. Já zatím skočím k němu domů ... mám špatné tušení, že se mu něco stalo. V poslední době se choval divně ... Houba

Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Pokud nevíte, kde sídlí daná firma, zkuste použít některý z veřejných rejstříků.

Nápověda 2:

Pokud se vám nedaří otevřít dveře, doporučujeme povolat parašutisty.

Řešení:

Hledaná kancelář se nachází na Václavské I v Písku.

GPS: 49.3090911N, 14.1320306E

*Kód k zámku se nechází na figurce parašutisty, kterou jste našli na začátku soutěže. Pro případ, že ji již nemáte, tak zadejte
TODO:XXX.*

Soutěžní kód: I.Q:maechie4

E2

indicie-e2-1.txt

Otevřete svoji složku. Co máte dělat, Vám napoví její obsah.

Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Pokud nevíte kudy kam, zkuste se podívat do startovního balíčku, jestli by se něco nemohlo hodit ...

Nápověda 2:

čV: h8 -> h1 -> a1 -> a8

Řešení:

Cílem úkolu bylo využít obrázku šachovnice ze startovního balíčku a použít ji jako Fleissnerovu mřížku. Poté vyšel text:

*MILYTYMEJSEM RADZEJSTESEKMEMUVZKAZUDOSTALIDRIVENEZONMAMZNEJSTRACH
BOJIMSEZEMINECOUDELAATAKTUNECHAVAMASPONZPRAVUPROVASNAWEBOVEADRES
ELOKACETECKAOKIKPITECKACZSEPRIHLASTEDODATABAZETAMSEMILOGUJEKAZDY
CHDESETMINUTMOJEGPSPOLOHAPROSIMBUDTERYCHLISNADJESTENENIPOZDEZADE
JTEIVANTECKAQUIDODVOJTECKADAVIDADAMTOMASADAMBOZENAADAMZUZANAEMIL*

Na šachovnici napovídal obrázek Gari Kasparova, na mřížku pak kniha Matyáš Sandorf.

Soutěžní kód: **I.Q:database**

E3

indicie-e3-1.txt

Použijte přihlašovací údaje klobouk a heslo cylindr.

Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

Nacházíte se v prostředí mysql databázi.

V levém navigačním okně vidíte různé databáze, pro vás bude relevantní lokalizace. Ta obsahuje tři tabulky. Když na ně kliknete, rovnou se zobrazí data.

misto - kde je seznam všech míst, která jsou uložena

telefon - seznam uloženým telefonů

trasovani - logy událostí. Tabulka obsahuje odkaz do tabulky telefon pomocí id_tel, odkaz do misto pomocí id_mis a čas události. Ten je uložen ve formátu "unix timestamp", pro zobrazení je nutné použít funkci from_unixtime(unixovy_cas).

Když kliknete na záložku SQL, můžete si použít vámi napsané dotazy.

Zkuste si zkopírovat dotaz

select id_tel, id_mis, from_unixtime(unixovy_cas) from trasovani;

a spustit pomocí "Proved".

Tabulky můžete i mezi sebou spojovat, stačí do klauzule from přidat více tabulek a doplnit klauzuli where, kam se píšou dodatečné podmínky.

Například tabulky trasovani a telefon spojíte takto:

select telefon.cislo, trasovani. from telefon, trasovani where telefon.id = trasovani.id_tel;*

Hvězdička je v tomto případě zástupný znak pro vypsání všech sloupců.

Obdobně tabulku mist spojíte takto:

*select * from misto, trasovani where misto.id = trasovani.id_mis order by unixovy_cas desc;*

Část order by výsledná data řadí, desc určuje sestupný směr řazení.

Řešení:

Vášim úkolem bylo zjistit poslední pohyb Klobouka - jemu náležel telefon s id = 1. Druhý telefon patří Houbovi a je testovací.

Poslední výskyt zjistíte například takto:

*select m.N, m.E, from_unixtime(t.unixovy_cas) from misto m, trasovani t where t.id_mis = m.id and t.id_tel = 1
order by unixovy_cas desc;*

Posledním místem, kde má zalogovaný pohyb, je tedy

GPS: 49.3085025N, 14.1466439E

Úkol splněn trackerem.

E4

indicie-e4-1.txt

Pokud jste ještě nenarazili na Houbu, vyhledejte ho. Má pro vás důležité informace týkající se vyšetřování. Pokud ho nikde nevidíte, počkejte na recepci, hnedle se objeví.

Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Pokud nevíte, jak dál, podívejte se na doporučenou výbavu.

Nápověda 2:



napoveda-e4-2.pdf

Řešení:

Z účtenky, kterou vám dal Houba, bylo potřeba sejmout otisk prstu a rovněž přečíst soutěžní kód. Papír bylo třeba navlhčit roztokem ninhydrinu, který vám dal rovněž Houba, a poté, například pomocí fěnu, zahřát.

Soutěžní kód: **I.Q:iv4mizai**

E5

indicie-e5-1.txt

Vydejte se do přilehlé restaurace Balzám Café a vyhledejte obsluhující personál. Snad si bude o událostech předchozí noci něco pamatovat.

Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Restauratér Protiva, 1895

Nápověda 2:

Zkuste vytěžit Jirku, určitě už tu fotku musel někdy vidět ...

Řešení:

Cílem je bývalý lesní sklípek Protivovy restaurace.

GPS: 49.3055128N, 14.1725519E

Úkol splněn trackerem.

E6

indicie-e6-1.txt

Nyní už máte dostatek informací k tomu, abyste rozhodli, co se stalo. Houba už netrpělivě čeká na závěry vyšetřování. Vraťte se za ním do Sladovny a sdělte mu svůj finální ortel.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Cílem úkolu bylo rozhodnout, co se stalo.

V průběhu mohli soutěžící najít několik stop:

- a) Otisky prstů z účtenky na žíravinu (patřící Jirkovi)*
- b) Listí (a po bystrozraké i otisky bot) shodné ve sklípku a na botách uložených v kanclenáři*
- c) Organické zbytky po použití louhu*
- d) Kloboukovu peněženku s jeho ID a fotkou přítelkyně*

Z důkazů vyplývá, že Jirka sice měl motiv, ale vraždou by si nijak nepomohl. Navíc by udělal spoustu hloupých chyb. Pokud soutěžící pečlivě zkoumali foto dívky, našli její telefonní číslo. Po zavolání a chvílce přemlouvání týmu sdělila, že se Klobouk u ní schovává a s nikým nechce mluvit.

Soutěžní kód: **I.Q:eigahgh9** (nesprávný) a **I.Q:mi9ohngi** (správný)

E7

indicie-e7-1.txt:

Nedá se nic dělat, skočili jste Kloboukovi na lep, a křivě obvinili Jirku, který nic neudělal. Víte, co ho teď čeká? To si ani nedovedete představit. Houbova zloba dokáže být tak strašná, že ani Chuck Norris by neriskoval přímou konfrontaci. Jak se cítíte? Máte aspoň výčitky svědomí? Dokažte to, a navštivte kámen symbolizující výčitky svědomí na nedaleké cestě bolestných kamenů.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Cesta bolestných kamenů začíná u Vodáka.

GPS: 49.3100561N, 14.1752183E

Kámen symbolizující výčitky svědomí je jako druhý.

Úkol splněn trackerem.

E8

indicie-e8-1.txt:

Dobrá, věříme vám, že jste zpytovali svědomí. Nyní musíte získat zpět naději ...

Počet nápověd: 0

Řešení:

Kámen naděje je úplně posledním kamenem ze všech.

Úkol splněn trackerem.

E9

indicie-e9-1.txt:

Gratulujeme ke splnění větve E. Pokud jste ještě neprošli větve F a G, vraťte se k losování u radnice.

Před losováním si ještě vyzvedněte kolíček na nádvoří radnice

GPS: 49.3088739N, 14.1468036E

Počet nápověd: 0

Řešení:

Soutěžní kód: **I.Q:xfai7ae**

F1

indicie-f1-1.txt

Místo, které máte navštívit následně, je vyobrazené v obrázku indicie-f1-2.png. Snad pro Vás nebude složité toto místo najít.

Toto místo Vám otevře více úkolů z řady "Trpělivost". Pro Vás může být nápovědou, že všechny úkoly z této řady může alespoň vzdáleně spojovat jistá událost, která v okolí Písku proběhla začátkem dvacátého století a již se zúčastnil osobně tehdejší panovník. Případně se tato událost zobrazí v tvorbě známého autora, který se údajně této události účastnil a své zážitky a znalost místopisu pak přenesl virtuálně do svého díla. O události se dá samozřejmě najít spoustu zmínek i v dobových tištěných médiích.

indicie-f1-2.png



Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

Domorodci Vám jistě rádi pomohou.

Řešení:

Telefonní budky již z našich měst a vesnic vymizely, nicméně v Písku byla tato předělána na tzv. knihobudku. Ta se nachází v Palackého sadech nedaleko divadla.

GPS: 49.3098681N, 14.1492628E

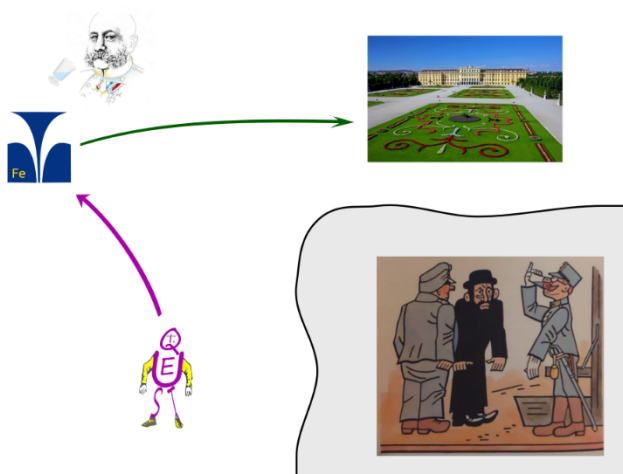
Úkol splněn trackerem.

F2

indicie-f2-1.txt

Kam se dostavit Vám napoví rébus níže.

indicie-f2-2.png



Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Jak již bylo zmíněno u zadání větve, týká se také tento úkol jak císařských manévřů, tak literárního díla.

Co zde císař ochutnal, nechával si ještě poté dovážet do Schönbrunn.

Nápověda 2:

Železitý pramen.

Řešení:

I tento úkol souvisel s císařskými manévry 1905 a potažmo Haškovým švejkem. Cílem je pramen železité vody u Štěkně, ze kterého prý pil sám císař a voda mu tak zachutnala, že si ji ještě nějaký čas nechal posílat do Schönbrunn.

Císařských manévřů se prý účastnil i mladý Hašek a znalost místopisu pak využíval právě při psaní románů o Švekově. Železitý pramen byl využit ve scéně, kdy byl Švejk poslán pro koňak a hlídce, která ho zastavila na cestě zpět tvrdil, že se jedná o nažloutlý železitý pramen.

V každém případě správné místo je pod silnicí ze Štěkně na Přešťovice. V roce 2006 chtěl místní starosta slávu pramene restaurovat a dle rozboru byla voda stále téměř kojenecké kvality a opravdu železitá.

GPS: 49.2681933N, 13.9962775E

Soutěžní kód: I.Q:pyjdodna

F3

indicie-f3-1.txt

K dalšímu místu by Vás mohlo inspirovat následující video, indicie-f3-2.mp4, z chronicky známého filmu a ještě známější knižní předlohy.

indicie-f3-2.mp4



indicie-f3-2.mp4

Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

Filmová četnická stanice stále existuje.

Řešení:

Scéna četnické stanice, kde p. Marvan láka do služeb postavu jménem Pepek Vyskoč, je legendární. Tato scéna se natáčela v Putimi a dům je dodnes označen rakousko-uherským symbolem a pamětní deskou.

GPS: 49.2645244N, 14.1178758E

Úkol splněn trackerem.

F4

indicie-f4-1.txt

Další místo Vám prozradí níže skládačka indicie-f4-2.png.

indicie-f4-2.png



Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

Pokud chcete puzzle ve fyzické podobě, řekněte orgovy u radnice heslo: abrakadabra pucle

Řešení:

Pokud správně poskládáte puzzlíky, uvidíte sochu Švejka, která se nachází v Putimi.

GPS: 49.2647217N, 14.1171306E

Úkol splněn trackerem.

F5

indicie-f5-1.txt

"Zmínil jsem se již o novém způsobu šifrování depeší v poli, a jestli vám snad bylo nesrozumitelným, proč právě vám byla doporučena z novel Ludvíka Ganghoferova Die Sünden der Väter str. 161, jest to, pánové, klíč k nové šifrovací metodě, platné na základě nového nařízení štábu armádního sboru, ku kterému jsme přiděleni. Jak vám známo, je mnoho metod šifrování důležitých sdělení v poli. Nejnovější, které my používáme, jest číselná metoda doplňovací. Tím také odpadají minulého týdne doručené vám od štábu pluku šifry a poučení k jejich odšifrování."

Vy, milí soutěžící, nemusíte pracně shánět novelu Ludvíka Ganghoferova, ale vystačíte si s knihou, kterou zde citujeme. Jen místo strany 161 použijete stránku číslo 33. Jeden z výtisků na vás čeká v knihobudce. Pokud by i přes veškerá bezpečnostní opatření v budce chyběl, ihned volejte organizátorům.

A takto zní depeše pro váš tým:

Se - o - právě - kterému - jsem - zmínil - doporučena - byla - Väter - Sünden - depeší - již - novém - der - jestli - a - 161 - šifrovací - ku - nesrozumitelným - známo - základě - šifrování - sboru - číselná - my - sboru - Die - str. - bylo - doplňovací - zamumlal - minulého - snad - odpadají - Nejnovější - které - proč - druhou - metod - nového - poli - Albrechtsystem - jejich.

Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Zkuste si pořádně přečíst stranu 32 Osudů dobrého vojáka Švejka za světové války (3. díl), ta vám princip celé metody názorně ukáže.

se: str. 32 (3) -> str. 33 (n)

o: str. 32 (5) -> str. 33 (a)

právě: str. 32 (29) -> str. 33 (j)

Nápověda 2:

Pokud jste depeši dešifrovali, a přesto nevíte, kam vyrazit, pak doporučujeme přečíst dobový tisk.

Řešení:

Citace byla z třetího dílu knihy Osudy dobrého vojáka Švejka za světové války. Na odkazované straně (resp. předešlé) byla popsána šifrovací metoda, kterou jste měli na daný text aplikovat. Myšlenka je taková, že vždy vyhledáte dané slovo na levé stránce (č. 32), spočítáte, kolikáté je to slovo od začátku stránky, a vyhledáte tolikáté písmenko na pravé straně.

Tedy například slovíčko "se" je na stránce 32 jako třetí slovo, a tak je třeba vyhledat třetí písmeno na druhé straně, což je n. Obdobně "o" je jako páté slovo, tomu odpovídá písmeno a, "právě" je slovem devatenáctým, a 19. písmenem je j. Po dohledání všech slov dostanete:

Najděte místo utopení četaře při manévrech u štěkny

V dobovém tisku byste dohledali, že to bylo blízko Čertovy strouhy.

GPS: 49.3020244N, 14.1060736E.

Úkol splněn trackerem.

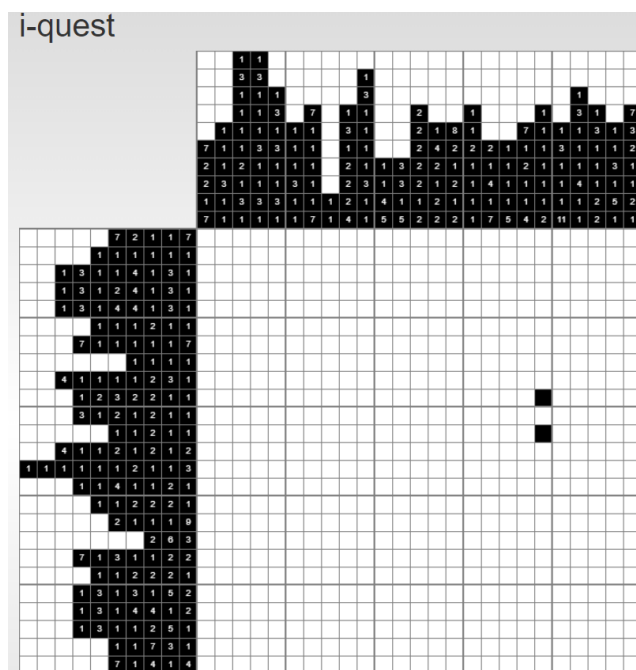
F6

indicie-f6-1.txt

Kam se máte vydat vám napoví následující obrázek.

Pokud byste chtěli papírové zadání, zkuste navštívit orga u radnice, jistě se nějak domluvíte.

indicie-f6-2.png



Počet nápověd: 2

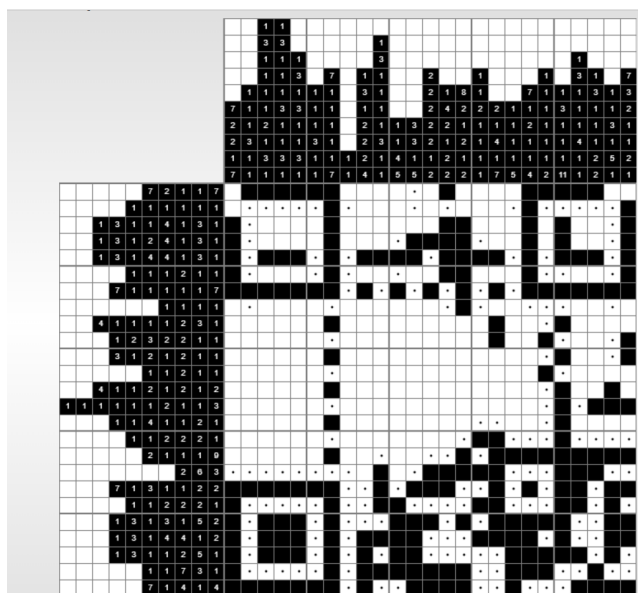
Nápověda 1:

Zadáním je nonogram, pravidla pro jeho řešení najdete snadno na internetu.

Možná vám pomůže elektronické zadání:

<https://nonograms.relaxpuzzles.com/nonogram/75307>

Nápověda 2:



Řešení:

Řešením nonogramu byl QR kód s textem "Jděte k hrobu Emila Wenzla." Ten se nachází v Písku na hřbitově vedle kostela svatého Václava, jak by vám prozradil dobový tisk.

Tam se nacházel křížek s kódem.

GPS: 49.3091447N, 14.1317456E

Soutěžní kód: **I.Q:ahzai7mu**

F7

indicie-f7-1.txt:

Gratulujeme ke splnění větve F. Pokud jste ještě neprošli větve E a G, vraťte se k losování u radnice.

Před losováním si ještě vyzvedněte kolíček na hrobě Emila Wenzla.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Automaticky se uzavřel při splnění všech tří větví.

G1

indicie-g1-1.txt

Další úkol, který na Vás čeká, naleznete v souboru indicie-g1-2.pdf

indicie-g1-2.pdf



indicie-g1-2.pdf

Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

Pokud výsledek kvízu zadáváte jako soutěžní kód, pak Vám stále něco uniká.

Řešení:

Řešením kvízu byla po řadě písmenka T A T O N E N I. Text pod kvízem upozorňoval na .info, bylo tedy třeba navštívit stránky <http://tatoneni.info>, kde se nachází soutěžní kód.

Soutěžní kód: **I.Q:deiza9oe**

G2

indicie-g2-1.txt:

*V prostoru před radioklubem si vyzkoušejte sílu vody. Pokud chcete kód, stříkejte, stříkejte, stříkejte.
Testovací zařízení ručního hasícího přístroje (tzv. džberovky) je zakázáno jakkoli modifikovat.*

Počet nápověd: 0

Řešení:

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

GPS: 49.3046806N, 14.1212344E

Soutěžní kód: **I.Q:uphit3ea**

G3

indicie-g3-1.txt:

V prostoru u komína si vyzkoušejte sílu vzduchu. V každém kole získáte pět šipek. Vaším cílem je 3x zasáhnout terč. Pokud se vám to povede již v prvním kole, získáte navíc minci 1 iq.

Počet nápověd: 0

Řešení:

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

GPS: 49.2924731N, 14.1270558E

Soutěžní kód: **I.Q:beaufort**

G4

indicie-g4-1.txt:

V prostoru před radioklubem na GPS: 49.2977925N, 14.1271942E si vyzkoušejte sílu ohně. Je zakázáno přístroj jakkoli rozebírat. Oheň používejte výhradně na kovové části zařízení.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Jelikož se Vám nepodařilo získat v časovém limitu soutěžní kód, můžete si jej vyzvednout na symbolickém hřbitově horolezců.

GPS: 49.2977886N, 14.1121883E

Soutěžní kód: **I.Q:aeshe7ei**

G5

indicie-g5-1.txt:

Tento úkol prověří Vaši fyzickou sílu.

V oblasti vymezené níže uvedenými souřadnicemi si vyhledejte svůj klajm.

Naleziště "zlata" vašeho týmu Vám pomůže určit magnetická anomálie. V hloubce cca 50cm $\pm$ 1km pod touto anomálií se nachází Váš kód.

49.2972150N, 14.1261383E

49.2970514N, 14.1268436E

49.2969964N, 14.1268183E

49.2971747N, 14.1261022E

Váš klajm je označen symbolem který byste měli znát. Ve vzdálenosti dvou kroků, kolmo ke zdi, od tohoto symbolu hledejte magnetickou anomálii.

Vaše fyzické úsilí nepřijde na zmar, ale naopak bude využito k dobrému skutku, sadbě ovocných stromů. Proto Vás žádáme abyste výkop nezahrabávali.

Pokud s sebou nemáte doporučenou výbavu, můžete si vzít nápovědu.

Počet nápověd: 1

mince-g5-2.txt:

Zkuste najít v radioklubu člena organizačního týmu. Pokud mu na základě expertízy obsahu kapsle dokážete sdělit měsíc, kdy byla kapsle zakopána, získáte minci.

Indicii k této analýze jsme přidali k obsahu kapsle.

Nápověda 1:

Zkuste najít v radioklubu člena organizačního týmu a řekněte mu heslo "naval letnu dylyno".

Řešení:

Jelikož se Vám nepodařilo získat v časovém limitu soutěžní kód, můžete si jej vyzvednout u kamenného pomníku, jehož současný stav příznivce rakousko-uherské monarchie pravděpodobně nepotěší.

GPS: 49.3043547N, 14.1103964E

Soutěžní kód: I.Q:mooghai7

G6

indicie-g6-1.txt:

Gratulujeme ke splnění větve G. Pokud jste ještě neprošli větve E a F, vraťte se k losování u radnice.

*Před losováním si ještě vyzvedněte kolíček. Jděte ulicí Na vyhlídce až na
GPS: 49.2981975N, 14.1296231E*

Počet nápověd: 0

Řešení:

Soutěžní kód: **I.Q:themei7y**

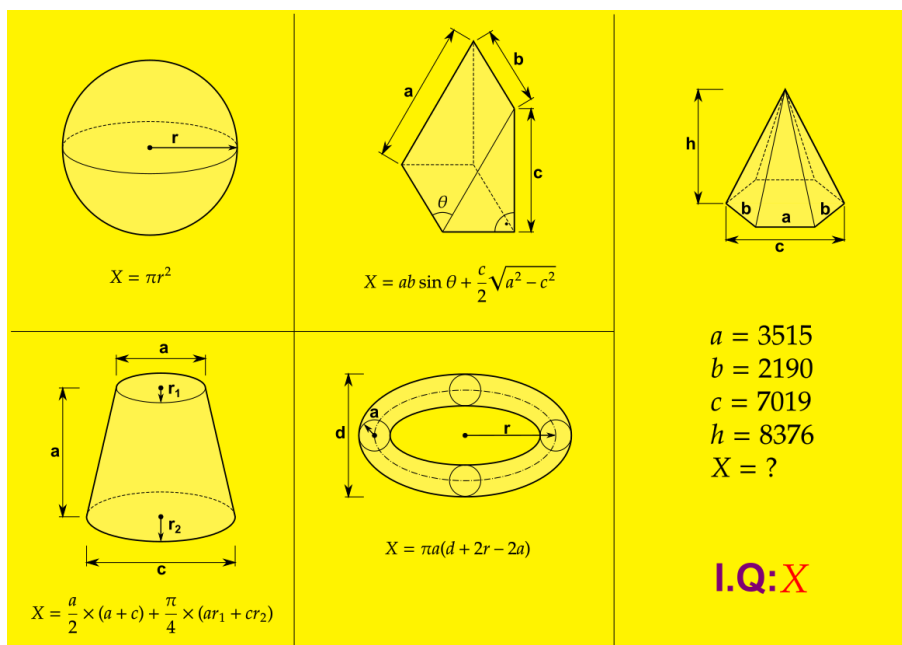
H

indicie-h-1.txt

Zadání dalšího úkolu naleznete níže na obrázku indicie-h-2.png.

Dobrá zpráva pro Vás je, že úkol se nevztahuje k žádnému místu, po vyřešení získáte přímo soutěžní kód.

indicie-h-2.png



Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Tvůrci učebnic geometrie se vás vždy snaží zmást přidáním ozdobných čárkovaných čar.

Nápověda 2:

$X = \text{obsah}$

Řešení:

Řešení tohoto úkolu je prosté. Vzorečky pro výpočet X na návodných obrázcích jsou vzorečky k výpočtu obsahu objektů zakreslených 2D. Čárkované čáry, znázorňující případný 3D objekt, je třeba ignorovat.

Tímto způsobem tedy spočítáte obsah zadaného předmětu. Lze jej rozdělit na rovnoramenný trojúhelník, jehož znáte výšku, a lichoběžník.

Soutěžní kód: **I.Q:36316410**

I

indicie-i-1.txt

Kam máte vyrazit, vám napoví indicie-i-2.mp3

indicie-i-2.png



indicie-i-2.mp3

Počet nápověd: 2

Nápověda 1:



+



&



+



Nápověda 2:



napoveda-i-2.mp3

Řešení:

Jednalo se o rozhovor dvou četníků, vrchního strážmistra Františka Pešana a strážmistra Václava Pešice, po dopadení známého školního lupiče, Josefa Doležala. Vaším cílem bylo najít jejich četnickou stanici, která se nachází v Podolí I č.p. 37.

GPS: 49.3608431N, 14.3071683E

Úkol splněn trackerem.

J

indicie-j-1.txt

K dalšímu úkolu Vás zavede obrázek indicie-j-2.png

indicie-j-2.png



Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Každá nota má délku počítající se na doby, nebo její zlomky. Učitel hudby by z tohoto zápisu zešedivěl, ale vy jste na I.Questu.

Nápověda 2:

Řešením zadaného úkolu jsou GPS souřadnice.

Řešení:

Znalec not, hudby a rytmu by zřejmě vyskočil z kůže, ale my jsme použili jenom délky not, resp. jejich doby pro grafickou nehudební prezentaci čísel - tedy souřadnic. Cílem je historický vodojem na Hradišti. Tracker napověděl místo, kde byl ukrytý klíč pro otevření dveří. Uvnitř se nacházel kód.

GPS: 49.305398N, 14.124735E

Soutěžní kód: I.Q:skoctesi

K

indicie-k-1.txt

Kam se vypravit dál Vám napoví úkol indicie-k-2.png

indicie-k-2.png

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

Počet nápověd: 1

Nápověda 1:

Klíč k řešení najdete ve startovním balíčku.

Řešení:

Ve startovním balíčku jste získali takový útržek s šipkami. To byl klíč k tomu, jak projít bludiště z písmenek a získat následující instrukci:

*VODU V TOMTO VODOJEMU CISTILA BYVALA UPRAVNA PITNE VODY DOLE POD KOPCEM VCHOD
BUDE OZNACEN BARVAMI SOUTEZE*

Úkol splněn trackerem.

L

indicie-l-1.txt

Vstupte do areálu vodárny branou od řeky, je odemčená. Fáborky v barvě soutěže vás přivedou na místo dalšího úkolu.

Počet nápověd: 0

Řešení:

Vaším úkolem bylo pod posledním fáborkem nalézt soutěžní kód ve formě skákacího panáka, který bylo možné přečíst podle vzoru z vodojemu.

Soutěžní kód: **I.Q:ohmil5ru**

M

indicie-m-1.txt

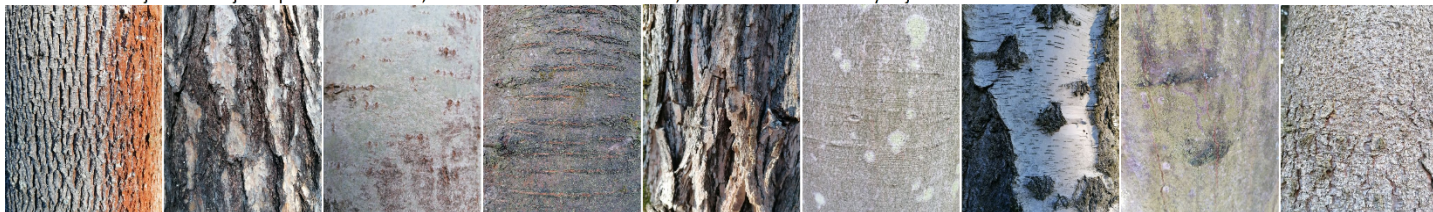
Po vyřešení následujícího úkolu indicie-m-2.png nemusíte nikam jezdit, získáte rovnou soutěžní kód.

indicie-m-2.png

I.Q:

K získání soutěžního kódu Vám stačí poznat české rodové jméno dřeviny, jejíž kůru vidíte na obrázcích, přičemž:

U jehličnanů jde o první samohlásku, u listnáčů o druhou souhlásku, ovšem u stromů ovocných jde o druhou samohlásku



Počet nápověd: 2

Nápověda 1:

Pokud jste během soutěže na tuto literaturu ještě nenarazili, vezte, že vám může pomoci básnická sbírka pro hloupé děti. Autorem je jeden z organizátorů.

Nápověda 2:

Literaturu naleznete v knihobudce.

Řešení:

Na první pohled mate, že je obrázků 9, ale je to vlastně jednoduché, vzali jsme v úvahu ty nejznámější stromy u nás. První je jaVor, zajímá nás dle zadání druhá souhláaska. Další je mOdřín, zajímá nás první samohláaska a tak dále. oSika, třešEň, vRba, buK, bŘíza, haBr. Poslední je smrK a toto slovo žádnou samohlásku neobsahuje, čímž se vše vysvětlilo. I vzhledem k cenám energií je

Soutěžní kód: **I.Q:voserkrb**

N

indicie-n-1.txt

*Zadání finálního úkolu najdete v Benešovském mlýně na souřadnicích
GPS: 49.233710N, 14.154280E*

Finální kód je fyzický, GPS tracker k jeho získání nepotřebujete.



oid.pdf

Řešení:

Finální úkol spočíval v oid kódu, na který jsme upozorňovali už v traileru (Kája drží chytrou tužku).

V průběhu dne jste od Jirky mohli slyšet básničku:

Vyber jenom správné čtverce, jak logika praví, na Porto Alegre jinak chybné dva napoví.

Decoder oid kódu je například zde: [Tiptoi/TING-Codetester \(htmlpreview.github.io\)](https://htmlpreview.github.io/?https://github.com/Tiptoi/TING-Codetester)

Po dekodování vyšly tyto hodnoty:

Severní čtverec: 49250

Západní čtverec: 51230

Jižní čtverec: 30033

Východní čtverec: 14214

*Takto byly zakódovány GPS souřadnice. Logika praví, že v našich podmínkách je relevantní pouze severní a východní souřadnice, tedy **49.250 N 14.214 E**. Naopak 30.033 S 51.230 W odkazuje do centra Porto Alegre.*

Finální kód se tak nacházel na malém ostrůvku v Tálínském ryblíku.

Soutěžní kód: I.Q:u2e0s2t2