

Příprava

Po loňských rozporupných výsledcích týmů "L45K10" (sedmí) vs "Komár na kanóny" (první) jsme se opět spojili a vyrazili pod původním jménem. iQuest pro nás začal tradičně zveřejněním traileru a fotek z přípravy, hned jsme se dali do luštění, hledání a objíždění některých míst. Týden před soutěží už bylo docela jasno, většinu míst jsme našli bez komplikací a scházely nám 4 mince: sekvence osmi vlajek, [naše oblíbená obrázková šifra](#) s pracovním názvem žlutočervená šílenost (ŽČŠ), obrázek BNC konektorů na manšestru a jedna skrytá mince.

Ve vlajkách jsme selhali snad nejvíc. Očekávali jsme osmi místný soutěžní kód a zkoušeli jsme do online checkeru zadávat všechno možné (dokonce i iso kódy "VIESKYNI" a "UALKAZAR"..). Až [nápověda](#), u které někdo vtipkoval že "haha, TATOJE, ale Irsko má IE?" nás nakopla přečíst si to, co jsme zadávali do checkeru, pořádně.. Čímž vylezlo "V JESKYNI U ALKAZAR". Ironií ale je, že ten den jsme měli do lomu Alkazar stejně výpravu naplánovanou, a to na základě BNC konektorů. Manšestr se totiž kdysi ve sv. Janu pod skalou vyráběl, sestava z BNC konektorů nám společně s lyžemi Atomic asociovala Belgické Atomium, a dohromady to docela jasně udávalo bývalé skladiště jaderného odpadu Hostim I v areálu lomu Alkazar.

Ani se skrytou mincí jsme se příliš nepředvedli. Na pozadí traileru hrály "Čechy krásné Čechy mé" od Leopolda Zvonaře, které jsme hned poznali a spojili s autorem. Ten má ve své rodné vsi Kublově [pomník](#), [pamětní desku](#) a [hrob](#). Jeli jsme tam naslepo, takže když jsme na místě nic nenašli, prostě jsme všechno nafotili a jeli pryč. Až během večerní diskuze s organizátory jsme mezi řečí zjistili, že v Kublově opravdu mince byla.

V rámci přípravy na soutěž jsme navštívili mnoho míst, na základě fotek, nebo jen tak. Za zmínku stojí jeskyně [Koda](#), Bubovické vodopády, a svatý Jan pod skalou, kde jsme den před soutěží našli [QR kód pod kopcem](#) a záhadnou [krabičku](#) na skále. Když checker na tyto kódy hlásil TATONENI, bylo nám jasné, že jsme tradičně našli něco, co jsme najít neměli. Manchester encoding ani ŽČŠ se nám před startem soutěže nepodařilo rozluštit, k dispozici jsme tedy měli krásných 20 iqc.

Soutěž

Na soutěž samotnou jsme přijeli jako dvě posádky - Dita a Tomáš ve voze Fiat Idea a Viktor, Max a David v Hyundai i30, přičemž z domu nám pomáhal [operátor](#) Maki. Od loňska byl za své zásluhy povýšen z pouhého přítele na telefonu a do dalšího ročníku bude mít titul Boží oko. Na startu soutěže jsme obdrželi instrukce, zalaminátovaný papírek s nápisem "F1" a [iQlíč](#) - obří kovovou páku s výrazným Q na konci. Po snídani se nám zobrazilo zadání prvních 6 úkolů a protože jsme doslova ihned poznali skálu nad svatým Janem, Idea tam vyrazila. Hned nám bylo jasné, co je ta záhadná krabička na svatém Janu zač, a tak jsme s sebou iQlíč vzali hned. Výšlap byl hrozný, bohužel jsme zapomněli na plán ještě před soutěží přijet autem shora přes *Solvaiovi lomi*. Po úspěšném zadání kódu ze skříňky se

zobrazil jeden ze sedmi velkých bloků písmen, zjevně do nějaké větší šifry, a protože jsme neměli co dělat, šli jsme se podívat na Solvayovy lomy. Už jsme to skoro otáčeli, když se před námi objevil žlutofialový QR kód, ke kterému nás prý navedl zalaminátovaný papírek F1. Ať žije metoda brutalforce! Následující hodinu jsme strávili hledáním torketovacího stroje v areálu lomů, a po timeoutu následovalo desetiminutové hledání [štítku](#) na stroji na základě gps souřadnic.

Druhá posádka mezitím začala řešit další, na pohled jednoduchý úkol, a to fotografii patníku na 36 km. Ihned bylo jasné že musí jít o železniční patník umístěný na 36. km trati a z přiložené rovnice vyplývalo, že se kód nachází na kopci 308m od patníku. První podezření padlo na trať Praha-Beroun, kde by se nádraží Srbsko mělo nacházet na 37 km. Tato informace však byla vyvrácena fotografií z příprav, podle kterých je v Srbsku kilometrovník 33. Tato informace byla ověřena fyzicky na místě a finálně potvrzena zklamaným výrazem konkurenčního týmu u silnice nad Srbskem. Po korekci kilometráže tratě se jelo najisto zpět ke zřícenině hradu Tetín, kde se po přečtení třetí indicie o umístění kódu zespodu (lavičky) podařilo bez problému najít.

Ihned následovalo řešení další šifry. Nahrávka vizionáře nás málem navedla do lomu "Požárý" v Řeporyjích, naštěstí jsme koupili nápovědu a odjeli do [Houbova lomu](#) u Koněprus. Tady jsme využili kolo pro rychlou dodávku vybavení z auta k Houbově portrétu. Po několika minutách rozbíjení prázdných kamenů a prohledání blízké štoly jsme si přečetli tamní ceduli naučné stezky, která nám prozradila naleziště zkamenělin kolem jednoho blízkého balvanu. Najednou byly všude vidět válečky. Protože ale bylo geologické kladívko v Idee, museli jsme improvizovat a válečky rozbít kladivem z běžné soutěžní výbavy. Naštěstí nebyl beton příliš pevný. [Trilobit](#) pro nás znamenal trochu tvrdší oříšek, ale i ten jsme s použitím páru kleští a trochou ohně [rozlouskli](#).

V Idee jsme se rozdělili, Tomáš chodil po lomech hledajíc torketovací stroj a Dita začala v suchu v altánku luštit. C1 neprošlo žádným běžným analyzátozem, ale B1 vypadalo jako nějaké ASCII a začalo se na to psát skript. V tu chvíli byl ale nalezen ošklivý rezavý štítek s kódem, všechno jsme sbalili a vyrazili zpět k autu. Cestou z kopce nám zvedá náladu velice vyčerpaný člen týmu (zdravíme!) tahajíc se s iQlíčem, který si jeho kolegové (čekající u křížku) zapomněli v autě. Po příchodu do auta Dita dokončila script na ROT ASCII a poslala Hyundai do konopného kumbálu.

Chudák [Andula](#) - co ta s námi musela vytrpět. Až na masáž srdce a použití iQlíče (ten byl naštěstí v Idee) jsme vyzkoušeli vše, co jsme měli s sebou:

- UV světlo,
- Plyn do zapalovače,
- Kompletní [rozborku](#) a sborku,
- Zadáání jako kód výrobci tenisáků a pingpongáčů
- Nafouknutí k prasknutí...

Je myslím velká škoda, že nejela kamera organizátorů - Tom s Ditou se velmi těšili, že naše vyprávění uvidí z objektivního zdroje. Nakonec z Davida vypadlo, že zrcátko se používá pro kontrolu dechu. Takže jednou FUKJINAM a na brýlých se konečně objevil soutěžní kód.

Zbývala jen "drobnost" - najít po podlaze všechny součásti Anduly, složit ji zpět (a ne, není to člověk, takže Andula má plíce na žebrech, ne pod nimi)...

Idea se mezitím vrátila zpět na start do zázemí tělocvičny, aby si po třech hodinách výšlapu a pobíhání v lomu v dešti mohla posádka odpočinout a naobědvat se. Nakoupily se nápovědy na C1 a po pár minutách Housarování Hyundai vyrazila do [jeskyně u Hudlic](#).

Po zaparkování a svačince za pochodu jsme dorazili k jeskyni. Štítek s kódem byl nalezen hned, skříňku šikovně ukrytou za větvemi asi minutu poté. Dostatek powerbanek nám zaručil nejdříve řev a poté i noty, které jsme přes Zello přezpívali. Po zběžném prohlédnutí kešky jsme se rozhodli vydat zpět k autu. Sotva jsme se dostali do půlky kopce, přišla zpráva od Dity, že máme kód a další úkol.

Po nekonečné chvíli vymývání mozku [flašinetovým rapem](#) jsme měli tušení a Hyundai vyrazil do Křivoklátu. Protože nebylo co jiného luštit a Idea se [docela nudila](#), tak pro jistotu vyrazila prohlédnout nádraží v Popovicích, samozřejmě neúspěšně.

Po průjezdu vesnicí Max krásně zaparkoval před radnicí, a tak jsme, nezdržení placením, ihned vyrazili na místní nádraží. Tam jediné, co vzdáleně připomínalo iQuest, byla [samolepka](#) na lampě. Pokladní na nádraží věcnou indicií ani přes vnučování nechtěla, tak byla koupě nápověda. Po rozpravě s několika místními a potvrzení v místním Infocentru, kde jsme dokonale odrovnali Informátorku ("*Dobrý den, mám takový neobvyklý dotaz...*" "*Ne, bankomat tady není.*" "*Nepotřebuji bankomat, ale kde se na Křivoklátě čepuje Velkopopovický Kozel?*") máme jasno: Kozla tu nikde netočí. Škoda. Už jsme projeli i horní část, prozkoumali hrad až k části s placeným vstupem a nic. Teprve poté Max zavítal do správné hospody a překvapená servírka ho nakonec odkázala ke QR kódu na dveřích. Máme to a jedeme se schovat před Espacem Zeleného brouka do hospody v Roztokách. Wifi, sucho, takže notebooky na stůl a objednány tři kofoly. Asi po 15 minutách si Zelený brouk sedá k jinému stolu (jen objednávka se liší) a vrchnímu zjevně spadl kámen ze srdce. Toto je nějaké rojení ajťáků a ne kontrola z hygieny či na EET.

První pokusy o dekodování 7 získaných tabulek znaků nikam nevedly, tak jsme vzhledem k dostatku mincí zkusili první nápovědu za 0.5iqc, která nám řekla jen to, co jsme tušili už 3 úkoly zpět, ale co taky čekat za tu cenu...

Máme co do činění s latinou, ale tři lidé, kteří latinu měli na různých stupních škol, nám ne zcela pomohli. Kosmovu kroniku a odkaz na smrt knížete Břetislava jsme prostě neviděli. Chytli jsme se proto několika stébel. V textu jsme viděli Vůdce a štvání divé zvěře až na smrt. Blízkost Bránova (s onou lavičkou "Převozníkovo") nás vedl na památník Oty Pavla, autora mj. knihy "Smrt krásných srnců". Bylo tam krásně, jen iQuest 2017 byl prostě jinde. Vzhledem k blížícímu se timeoutu jsme zaparkovali strategicky v Karlově, uprostřed "severní části" soutěže a cca 15 minut od hledaného bodu.

V průběhu sekání latiny odbila 14. hodina a s ní možnost získat minci v hodnotě 10iqc. Idea hbitě zjistila, že si zahrajeme na automobilovou honičku a po krátkých 6 minutách jsme zadali kód [I.Q:JATUJEDU](#) vyvěšený na [zadním skle](#).

Zadání dalšího úkolu bylo video obsahující jakousi formu prstové abecedy. Tato abeceda byla okamžitě identifikována jako [Lormova abeceda](#) pro hluchoslepé, jejíž rozluštění bylo otázkou chvilky, jelikož jsme o tom něco náhodou věděli již [před soutěží](#). Následoval závod obou posádek o prvenství před fabrikou v Loděnici, což je jediné místo v Čechách, kde se vyrábějí CD. Nepsaný závod nakonec vyhrála Idea, která to z Tetína měla o něco blíže, ale ukázalo se že zbytečně, protože potřebný poukaz na věcnou indicii byl ve druhém voze, který [dorazil](#) o pár minut později.

Při pohledu na získanou indicii v podobě CD se v týmu rozlehly tázavé pohledy, kdo že má PC s funkční CD mechanikou. Veškeré rozpaky pak vyřešila koupě nápovědy za stejně již zbytečné mince, která obsahovala audio ve formátu MP3, které již mohli poslouchat všichni členové týmu včetně operátora.

Poté šlo již vše celkem rychle. Najít správný [výjezd](#) od vrátnice GZ a pak už v klidu sledovat na mapě správnou trasu (smyčka ve Vráži, klamný manévr nájezdem na dálnici směr Plzeň, reklamní vložka s vyjmenováním několika podniků v centru Berouna a nakonec pokus o vjezd do nějakého skladiště jako v akčním filmu). V okamžiku nájezdu na cestu podél řeky bylo jasné, že jízda může směřovat jen k Tetínu či Srbsku. Po zkušenostech z loňské trailerové zkratky Dalskabáty-Čertův mlýn, která přes kopřivy nebyla vůbec vidět, jsme raději zvolili trasu po silnici rovnou na Tetín. Nakonec se ukázalo, že je [bedna](#) schovaná na ostrově pod Tetínem, kam je z Tetína špatný přístup a bylo tak rozhodnuto obětovat Hyundai na cestu podél řeky přesně podle audio nápovědy až k ostrovu s truhlou. Tuto cestu se za pomoci 135 koňských + dvou lidských sil podařilo projet a obě posádky tak dorazily k ostrovu téměř současně. Až po příjezdu na místo se ukázalo, že volbou trasy po druhém břehu řeky by se kromě lepší příjezdové cesty a pohodlnějšího přístupu k ostrovu naskytla i možnost vpadnout číhajícím organizátorům do zad.

Snaha organizátorů nás znervóznit se ukázala jako naprosto lichá. Paní vrátná v GZ prostě indicii bez kupónu nevydala a my věděli, že před Zeleným broukem máme tak 30minutový náskok, takže Houbova snaha nás znervóznit pouhým několikaminutovým náskokem byla marná.

Podcenili jsme přitom škodolibost organizátorů a iQlíč od bedny jsme nechali v autě. Naštěstí, Viktor zůstal na suchu, takže tu železnou krávu jsme dopravili k bedně celkem rychle. Největší problém ale byl, jak ji jen v plavkách dostat zase zpět tak, aby si ji Zelený brouk nevšiml, což se podařilo.

U finální mozaikové šifry nám bohužel nejvíce času zabralo přepsat a hlavně zkontrolovat z ne zrovna kvalitních fotek písmenka na kachličky a na samotné luštění nezbývalo zrovna moc času. Po timeoutu a nakopnutí organizátora Max zjistil, že se jedná o Logik a tedy ví, co přesně se mělo dělat. O tři minuty později poslal několik kódů, přičemž platný byl jeden z nich.

Na posledním waypointu jsme byli jako první a protože soutěž nikdo nedokončil, i [znovu](#) nadšeně [vyhráváme](#) iQuest s rezervou 17,5 nepoužitých mincí.

Hodnocení

TP: Ačkoliv originalita některých nápadů stále nepřekonalala 3. ročník (letiště Bechyně, shoz petlahví), tento pátý se mi nesmírně líbil, hlavně co se týče počátečního rozstřelu týmů. Loňská tlačénice v poli hned na začátku byla hrozná. Letošním favoritem je určitě křížek Svatého Jana a ta škodolibá nutnost mít s sebou iQlíč. Věřím ale, že bych takhle nadšený nebyl, kdybych si jej nahoru nedonesl hned napoprvé :) Také jsem se velice bavil při získávání mince během soutěže.

DH: Letošní ročník byl skvělý, užila jsem si ho zatím snad nejvíc. Počáteční šifry se nám docela povedly, ale je vidět, že pořad máme mezery. To, že jsme neodhalili žčš, Manchester ani Logika je škoda a prostor pro zlepšení v příštích letech. Moc se mi líbil herní plán (graf úkolů), je na něm všechno dobře vidět a je jasné, které indicie kam vedou. Děkuji organizátorům za jejich snahu a těším se na další ročníky iQuestu.

VH: Děkuji za Andulu. Už na škole mě zajímalo, jak vlastně funguje, ale učitelé ji před studenty střežili, jako by šlo o jejich vlastní neposkvrněnou dceru. iQlíč je dokonalé dílo, jen se v plavkách blbě schovává a dalo nám dost práci ho zpět do auta nenápadně naložit tak, abychom nezkazili organizátorům požitky i z dalších teamů.

MH: Další rok iQuestu, další noc nespaní kvůli teaseru, další maraton 21 hodin vzhůru. Základní formule je stále stejná, přesto se ale každým rokem těším čím nás překvapíte tentokrát. Paralelní rozstřel na začátku byl příjemným zpestřením, kterého se do budoucna budete doufám držet. Největším zklamáním ale určitě byl logic. Tam jsem se zklamal na plné čáře. Týden před soutěží jsem tuto hru hrál, ale navzdory nádherné indicii 3 A pod sebou jsem nedokázal logic rozpoznat v časovém limitu. Holt ne vše je tak složité, jak se zdá být.

DF: 9,5/10

MM: Letos bylo na přípravu vzhledem k pozdějšímu uvolnění traileru mnohem méně času, což bylo nutné vyvážit intenzitou jeho zkoumání. Identifikace míst z traileru se celkem dařila průběžně byly ověřovány i v terénu, ale s mincemi to šlo trochu hůře. Průběh soutěže byl zvláště ze začátku také dost intenzivní, vyhledávání informací pro dva posádky plnící úkoly a k tomu snaha o řešení zbylých šifer bylo snad nemožné. Při pokusech o louskání latiny bez mezer přes translátor jsem se pěkně zapotil a výsledek skoro nikam nevedl. Stále nechápu jak je možné, že se mi nepodařilo vyhledat žádný z úryvků v žádném vyhledávači.

Hlášky

Předzvěsti, když stále nemůžeme přijít na ŽČŠ: "Neznámí útočníci zlynčovali na před sídlem firmy DHL na Chodově týpka v klobouku."

"Tragédie v Praze. Mladá studentka vypadla ze čtvrtého patra, je v kritickém stavu v nemocnici. Pravděpodobně má psychické problémy, bojí se červené a žluté barvy a měla u sebe několik archů nesrozumitelné mozaiky."

“Vyrážíme později. Dita trénovala s paklíči na dveřích od bytu a teď do toho z venčí nejde strčit klíč.”

Operátor po prohlédnutí fotky [rozebrané Anduly](#): “Gentlemaní to koukám vzali hopem, všechno hned dolů”

Překlady latiny: “A teď Vánoce je pít tolik a žádnou VILLASTI hon na UNDER pobývá na den snídane žádném případě, ale řekl, že není neobvyklé pro myslivce přerušovaná N, aby se čtvrtá sedící tabulka”

Po přečtení druhého řádku finální šifry: “Není Cam4 šifra?” a odpověď “Cam4 je porno, v Googlu to ani nejde [odfiltrovat](#). Což je mimo jiné ideální způsob jak něco na netu skrýt před vyhledáváním.”

“Popíchnul bych orgy že rozpočet iQuestu asi není nic moc, když musí na finální úkol používat odpad z minulého ročníku.”

Operátor ve 22:39 po soutěži: “Teď sem dokonce selhal i při převlékání do pyžama. Rozhlédl jsem se po pokoji kam sem ho hodil a po chvilce přemýšlení zjistil, že ho mám celý den na sobě.”