



LABYRINT 25

Závěrečná zpráva 25. Konference o budoucnosti energetiky

Nové Město pod Smrkem, 29. - 31. května 2026

Voltíci

Stručná idea:

Pozvání týmů na konferenci o budoucnosti energetiky od Voltíků.

Představení revolučního VPS systému jako náhrady GPS souřadnic.

Inicializace SOVY a start očekávaného průběhu hry.

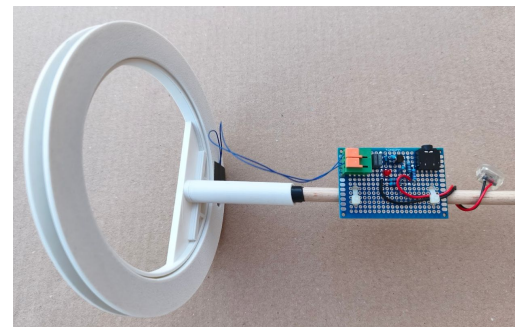
Ranní BLACKOUT ve všech chatách a změna tématu hry - BLACKOUT.

Nelze použít ani Sovu ani GPS souřadnice.

Návrat k papírové mapě, použití VPS souřadnic a víceúčelového offline VOLT-boxu.

S1 - Majáky v poušti

Jedná se o nepapírovou šifru. Nejdříve bylo potřeba z dodaného materiálu a podle návodu sestavit hledačku signálu. Správná funkce se dala vyzkoušet na testovacím zařízení na okraji volejbalového hřiště.



Na hřišti bylo zakopáno 2x 6 vysílačů. Obě poloviny hřiště byly identické a zdvojení bylo pouze kvůli větší průchodnosti a jako pojistka proti případnému selhání vysílačů.

S1 - Majáky v poušti

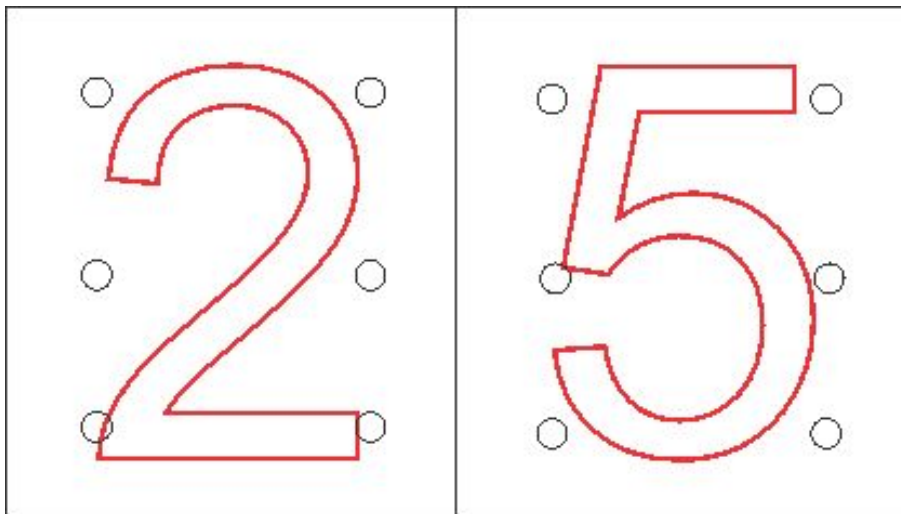
Na hřišti byl v podobě číslovky 25 vyznačen koridor pro pohyb hledačů.

Orientace čísel byla důležitá pro orientaci čtení znaků v brailu.

Každý vysílač vysílal zdánlivě morseovku o délce 4 symboly.

Jedním ze znaků byl znak CH což mohlo napovědět, že se nejedná o morseovku.

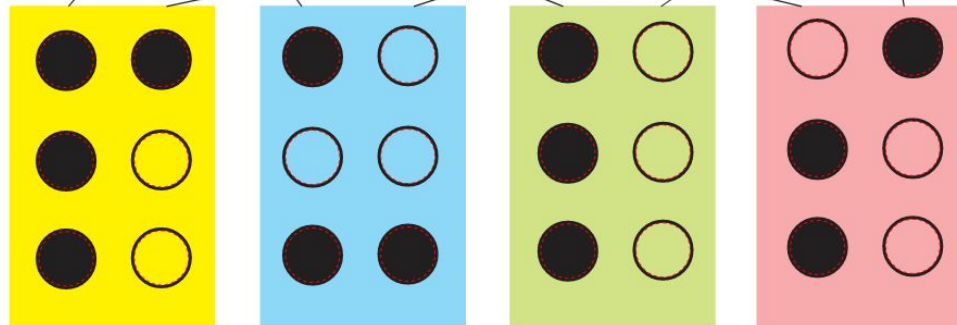
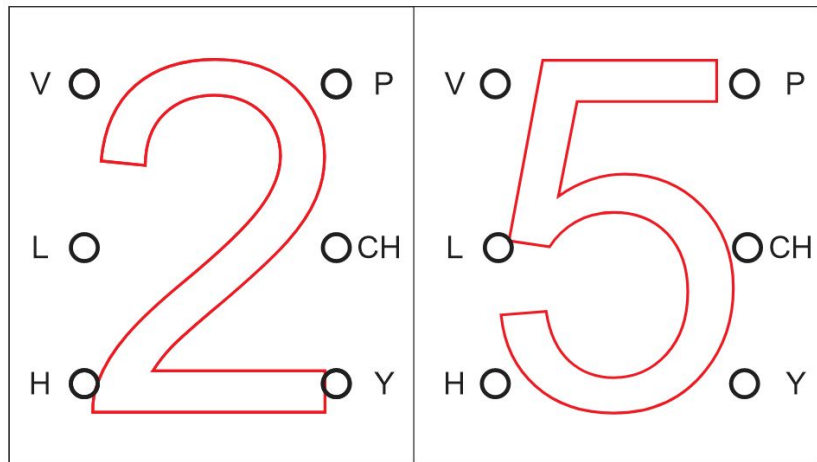
Rozložení vysílačů po ploše hřiště mělo navést na brail písmo.



S1 - Majáky v poušti

Kód: PULS

Nápověda: I slepý na to přijde



Tečka morse = plný puntík brail,
čárka = prázdný puntík brail.

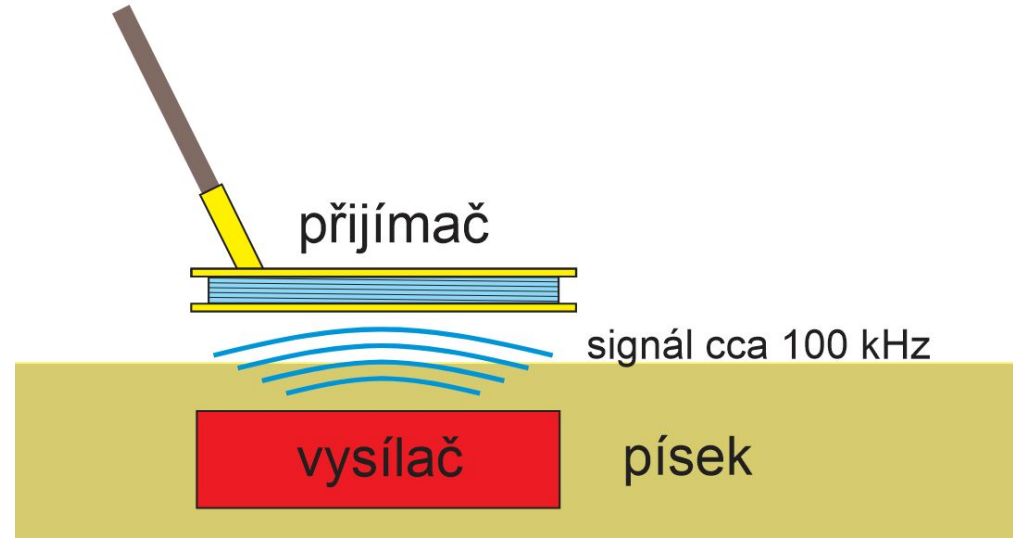
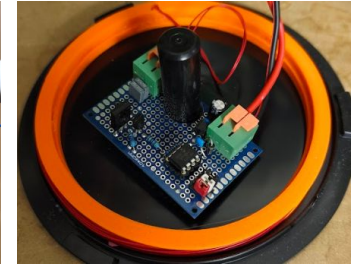
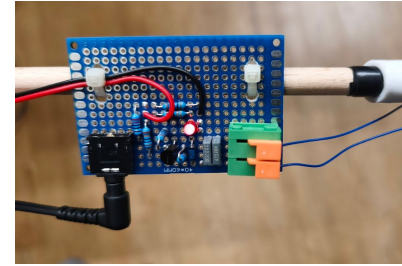
S1 - Majáky v poušti

... a jak to vlastně fungovalo?

Vysílač byl řízen jednočipovým procesorem a vysílal signál o frekvenci 1 kHz (který byl slyšet ve sluchátku) namodulovaný na nosnou frekvenci cca 100 kHz. Cívka přijímače a vysílače měla shodné parametry a bylo využito rezonanční frekvence cívek. Proto bylo potřeba dodržet počet závitů.

Pozn.: Dosah přenosu byl cca 20 cm.

Pozn.2: Na výrobu vysílačů bylo spotřebováno cca 180 m drátu. Na přijímače ve hře cca 400 m drátu.



Majáky v poušti - úspěšnost

Vyluštili s řešením

7.7%

Vyluštili s postupem

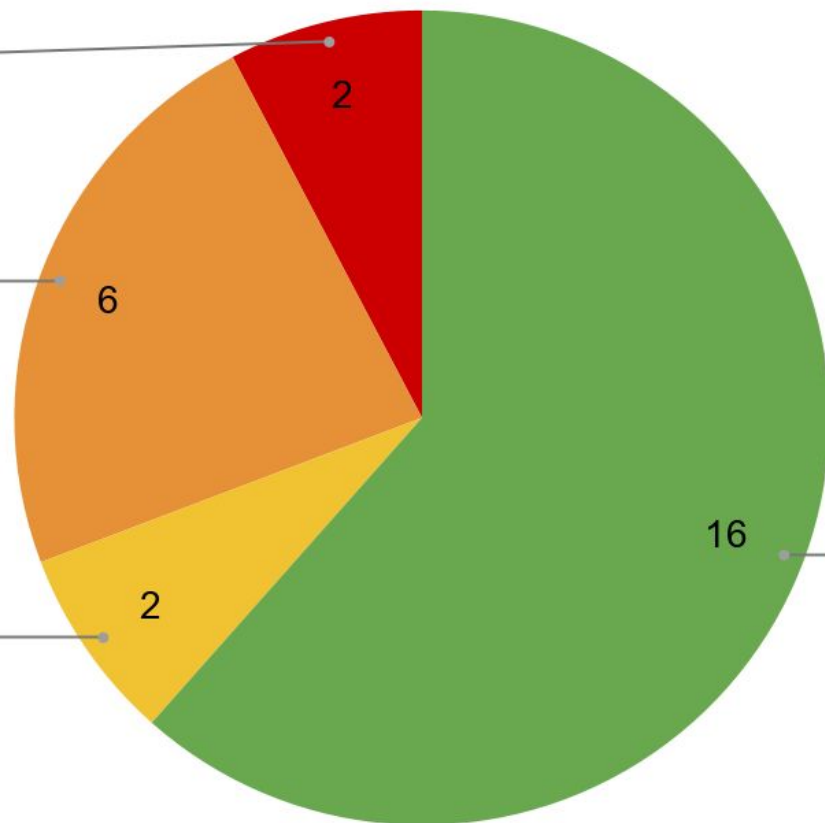
23.1%

Vyluštili s nápovědou

7.7%

Vyluštili

61.5%



S2 - Obrázková

Kód: PROVAZEK

Elektrické **P**ole



Elektrická **S**ít'



Elektrický **P**roud



Elektrický **O**bvod



Elektrický **V**odič



Elektrická **Z**ásuvka



Elektrické vedení



Elektrický odpor



Elektrická cívka



Elektrická baterie



Elektrický oblouk

P
I
S
P
R
O
V
A
Z
E
K

Nápověda: I tato je elektrikářská.

Obrázková - úspěšnost

Nevyluštili

7.7%

2

Vyluštili

30.8%

8

Vyluštili s nápovědou

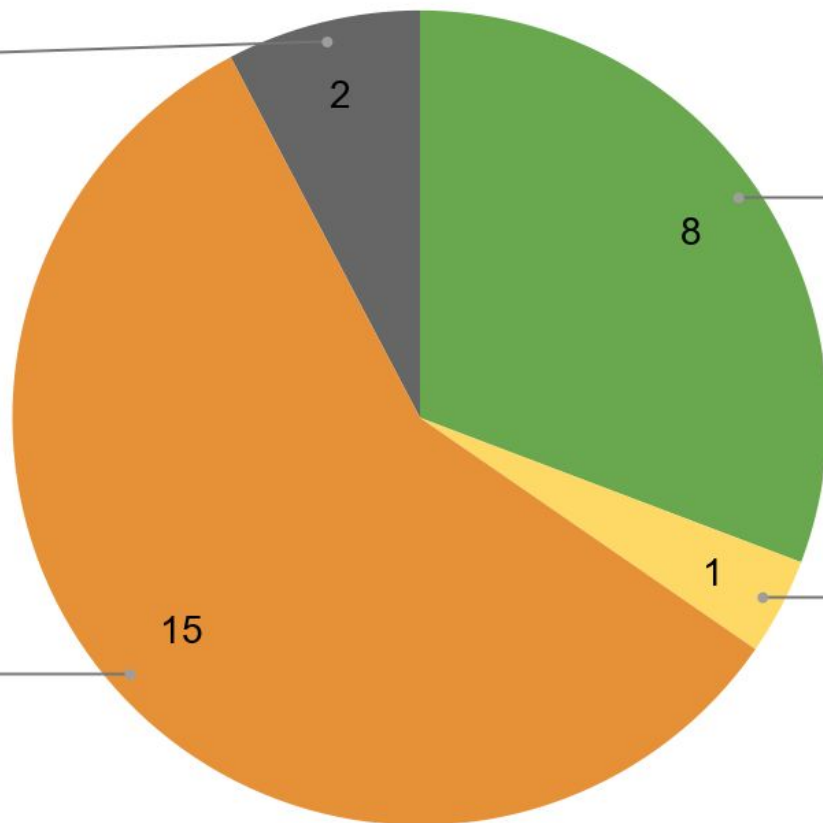
3.8%

1

Vyluštili s postupem

57.7%

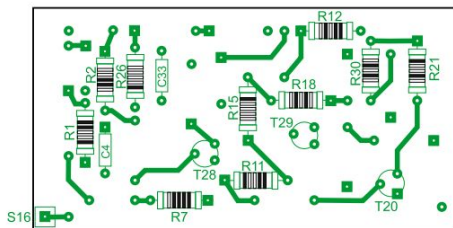
15



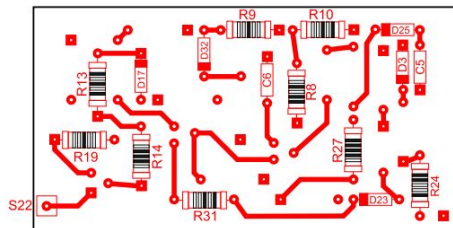
S3 - Osazovací

Kód: PLOCHA
Nápověda: nahoře tečka

Osazovací výkres jednoho blíže nespecifikovaného modulu HW jádra Voltik I.:



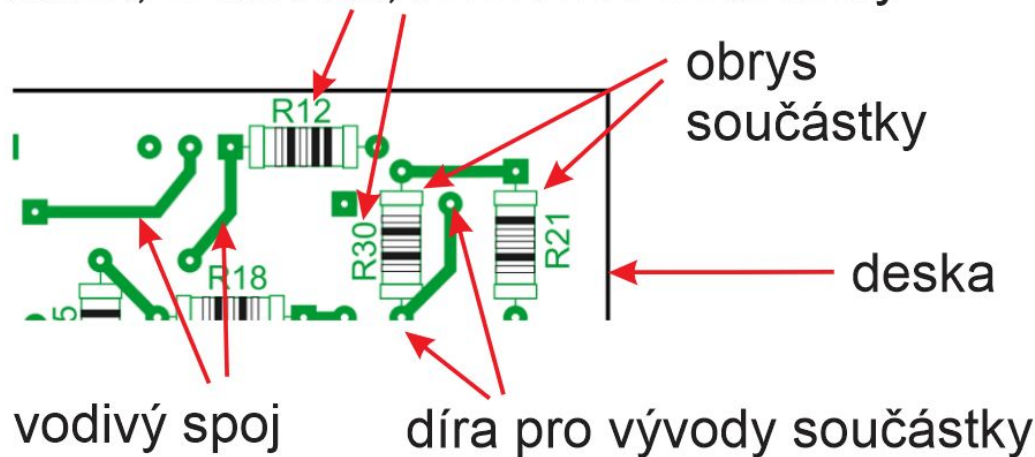
Horní strana osazení



Spodní strana osazení

V zadání šifry je uvedena horní a spodní strana osazení součástek. Co je vidět na každém obrázku?

index, označení, reference součástky

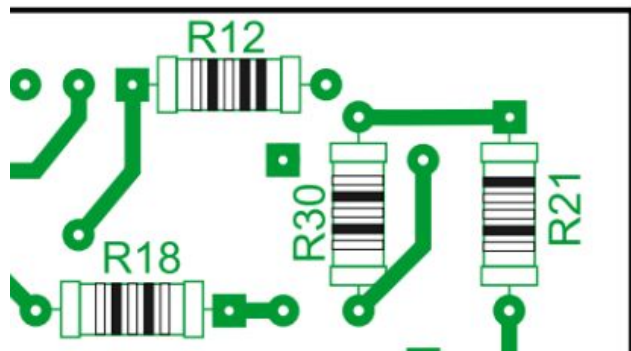


S3 - Osazovací

Kód: PLOCHA

Nápověda: nahoře tečka

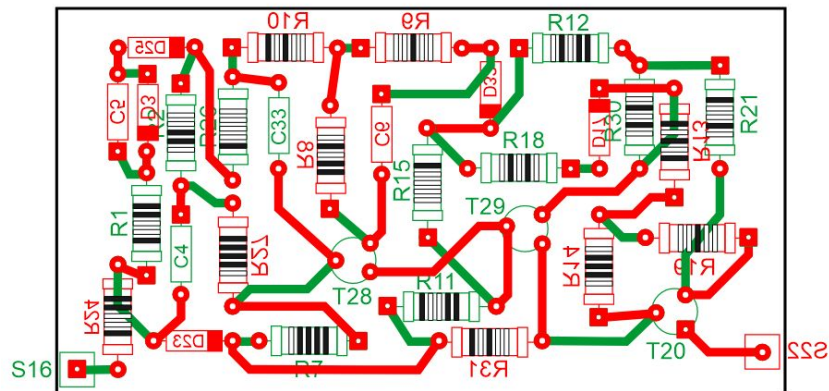
Krok č. 1 - nápověda v zadání.
Na některých součástkách
(rezistorech) je 5 dvoubarevných
proužků. Toto vede na 5-bit
binární hodnoty. Pokud dekóduji
binár na písmena
a seřadím rezistory vzestupně
podle indexu součástky, získám
informaci:



| | | |
|-----|---|--|
| R1 | S | |
| R2 | L | |
| R7 | O | |
| R8 | Z | |
| R9 | D | |
| R10 | E | |
| R11 | S | |
| R12 | K | |
| R13 | U | |
| R14 | N | |
| R15 | A | |
| R18 | J | |
| R19 | D | |
| R21 | I | |
| R24 | S | |
| R26 | P | |
| R27 | O | |
| R30 | J | |
| R31 | E | |

Krok č. 2

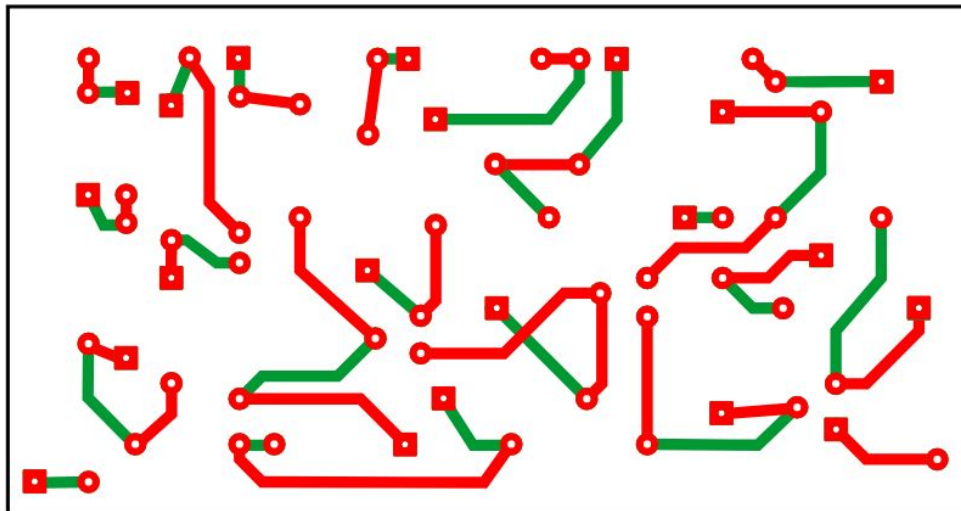
Z obrázků zadání je zřejmé, např.
podle děr, že spodní deska je
zrcadlově otočená. Pokud papír
se spodní stranou odstříhneme,
otočíme podle svislé osy, tak proti
světlu je vidět tento motiv:



S3 - Osazovací

Kód: PLOCHA

Nápověda: nahoře tečka



Krok č. 3 - hledám spoje. Pokud si odmyslíme obrysy a popisy součástek, vidíme spoje, tedy čáry s větší šířkou.

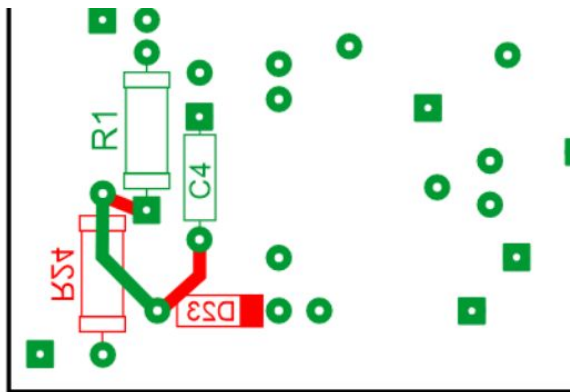
Pozorováním je zřejmé, že KAŽDÝ spoj má maximálně 4 díry. Což vede na morseovku. Dále je patrné, že KAŽDÝ spoj má vždy jen a pouze jednu díru se čtvercovým tvarem a ta je vždy na jednom z konců spoje. Tento čtverec označuje začátek čtení morse znaku. Každá díra = jeden symbol morse. Pokud v dané díře je součástka zelená, tedy na horní straně = tečka. Pokud je červená (spodní strana) = čárka.

Pořadí písmen výsledku šifry je určeno indexem součástky, kde je počátek spoje, tedy kde je díra ve tvaru čtverce.

S3 - Osazovací

Kód: PLOCHA

Nápověda: nahoře tečka



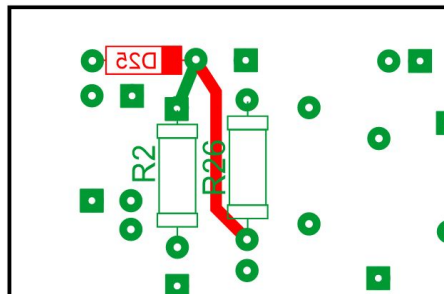
První znak řešení:

Najdu součástku s indexem č. 1, což je součástka R1. Od vývodu se čtvercovým tvarem postupně procházím spoj, tedy sekvence je:

R1 - R24 - D23 - C4

Řekli jsme zelená tečka, červená čárka, tedy první znak je •---

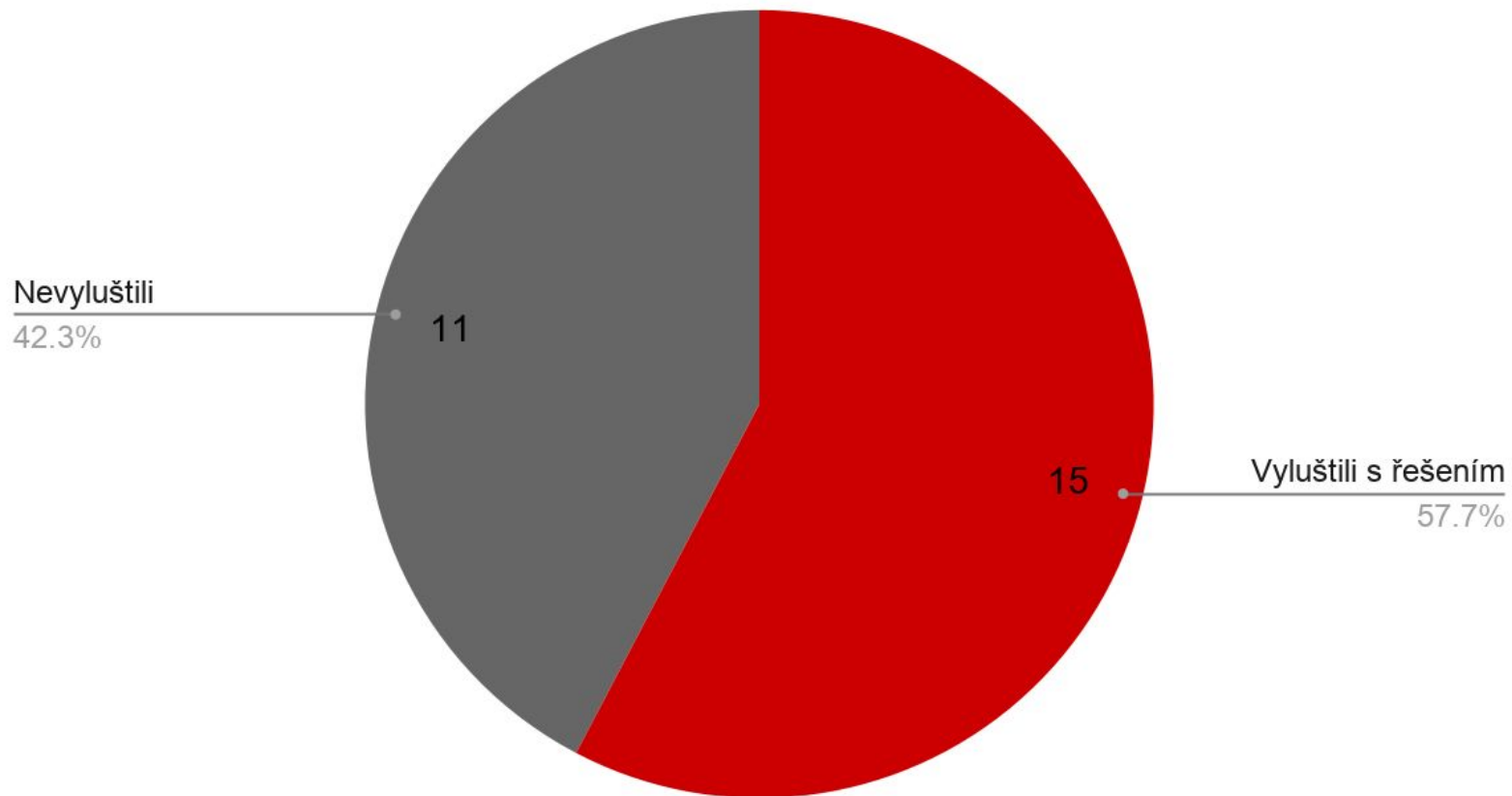
Druhý znak začíná u součástky s indexem 2, tedy R2 a spoj postupně vede přes vývody součástek: R2 - D25 - R26
Druhý znak je tedy ••



Takto postupujeme Od indexu 1 až do 21. Od indexu 22 výše už na součástce není díra ve tvaru čtverce a tak už není součástí řešení.

**Výsledkem šifry je text:
PRO UKOL KOD PLOCHA
ZADAS**

Osazovací - úspěšnost



S4 - Šifrovačka

Kód: TABULE

Na startu šifrovačky jsme nejprve museli projít *registrací* – jednoduchou úlohou, která ověřila, že jsme opravdu připraveni. Sotva jsme obdrželi první instrukce, ukázala se na mapě malá ikonka, která nás navedla k dalekohledu. Tam jsme museli použít speciální mechanismus pro *přiblížení* a najít v krajině nenápadně ukrytou nápovědu. Jakmile jsme ji našli, místnost se rozsvítila jen tlumeným světlem a displej na zdi přešel do *pohotovostního režimu*.

V tu chvíli se spustilo odpočítávání oznamující blížící se *časový limit*. Podle instrukcí jsme měli aktivovat model experimentálního dronu a připravit jeho *vzlet* — což šlo jen po správném rozluštění několika znakových řad. V tu chvíli ovšem celá chodba potemněla, světla zablikala a nastal naprostý *výpadek proudu*, no prostě blackout.

Museli jsme dál postupovat jen s pomocí světýlek z našich čelovek, dokud jsme nenašli místnost, kde se měl spustit hlavní *rozjezd* celé hry. Tady bylo potřeba zarisovat a dát *vše na jednu kartu* — buď správně složíme kód, nebo skončíme.

Poslední kliknutí nás ale zklamalo. Obrazovka bez dodávky elektřiny ani nenaběhla a orgové museli zklamání oznámit, že nastal předčasný *konec hry*.

Výpadek proudu - blackout přímo v textu

Nápověda: Hint

S4 - Šifrovačka

| | | |
|----------------------------------|--------------------|---|
| <i>regist<u>r</u>ace</i> | check <u>u</u> in | K |
| <i>př<u>i</u>blížení</i> | zoom <u>o</u> in | O |
| <i>poho<u>t</u>ovostní režim</i> | stand <u>d</u> by | D |
| <i>časov<u>ý</u> limit</i> | <u>t</u> ime out | T |
| <i>v<u>z</u>let</i> | take <u>o</u> ff | A |
| <i>v<u>y</u>padek proudu</i> | <u>b</u> lack out | B |
| <i>roz<u>j</u>ezd</i> | start <u>u</u> p | U |
| <i>vš<u>e</u> na jednu kartu</i> | all <u>i</u> in | L |
| <i>kone<u>č</u> hry</i> | game <u>e</u> over | E |

Kód: TABULE

Nápověda: Hint

Šifrovačka - úspěšnost

Nevyluštili

3.8%

Vyluštili s řešením

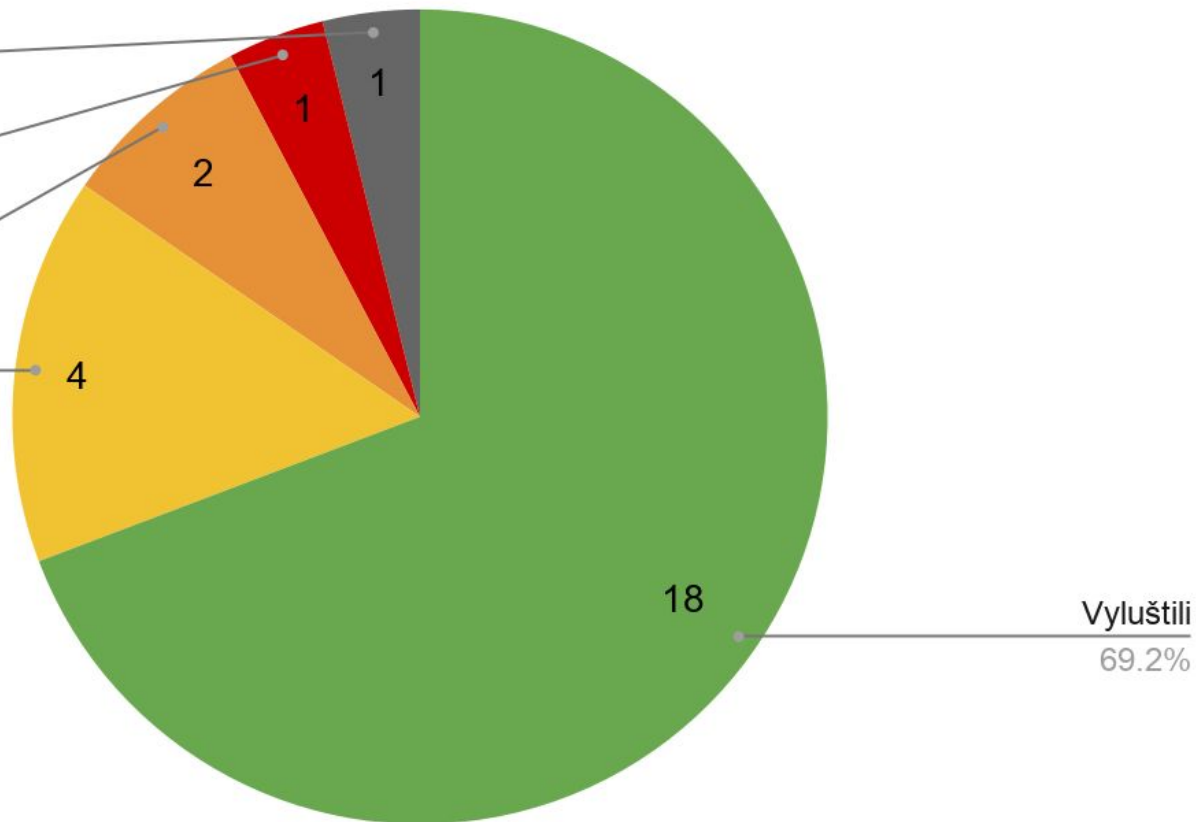
3.8%

Vyluštili s postupem

7.7%

Vyluštili s nápovědou

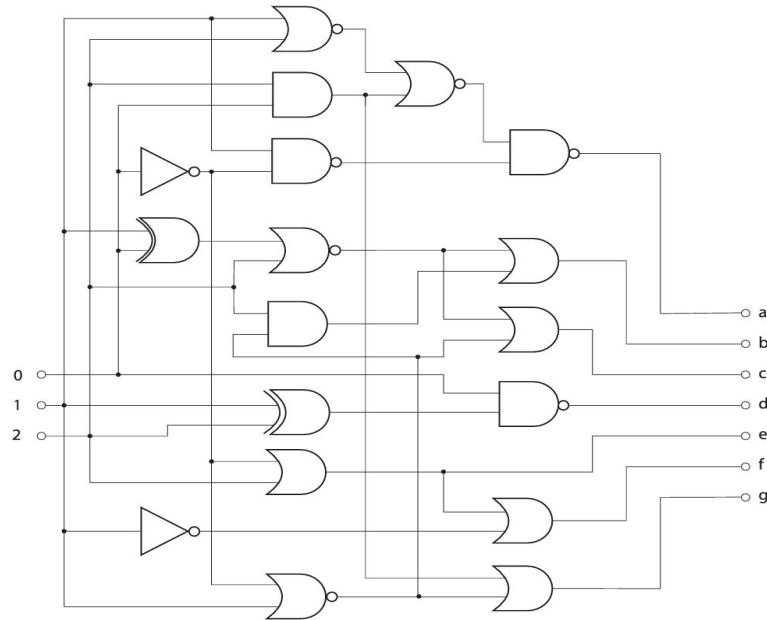
15.4%



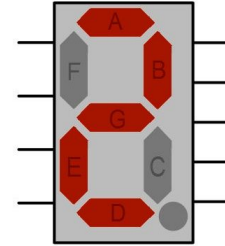
S5 - Nádražní

vstup
binárně 0-7

| Hodnota | bit 0 | bit 1 | bit 2 |
|---------|-------|-------|-------|
| 0 | 0 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 1 | 0 |
| 3 | 1 | 1 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 1 |
| 5 | 1 | 0 | 1 |
| 6 | 0 | 1 | 1 |
| 7 | 1 | 1 | 1 |



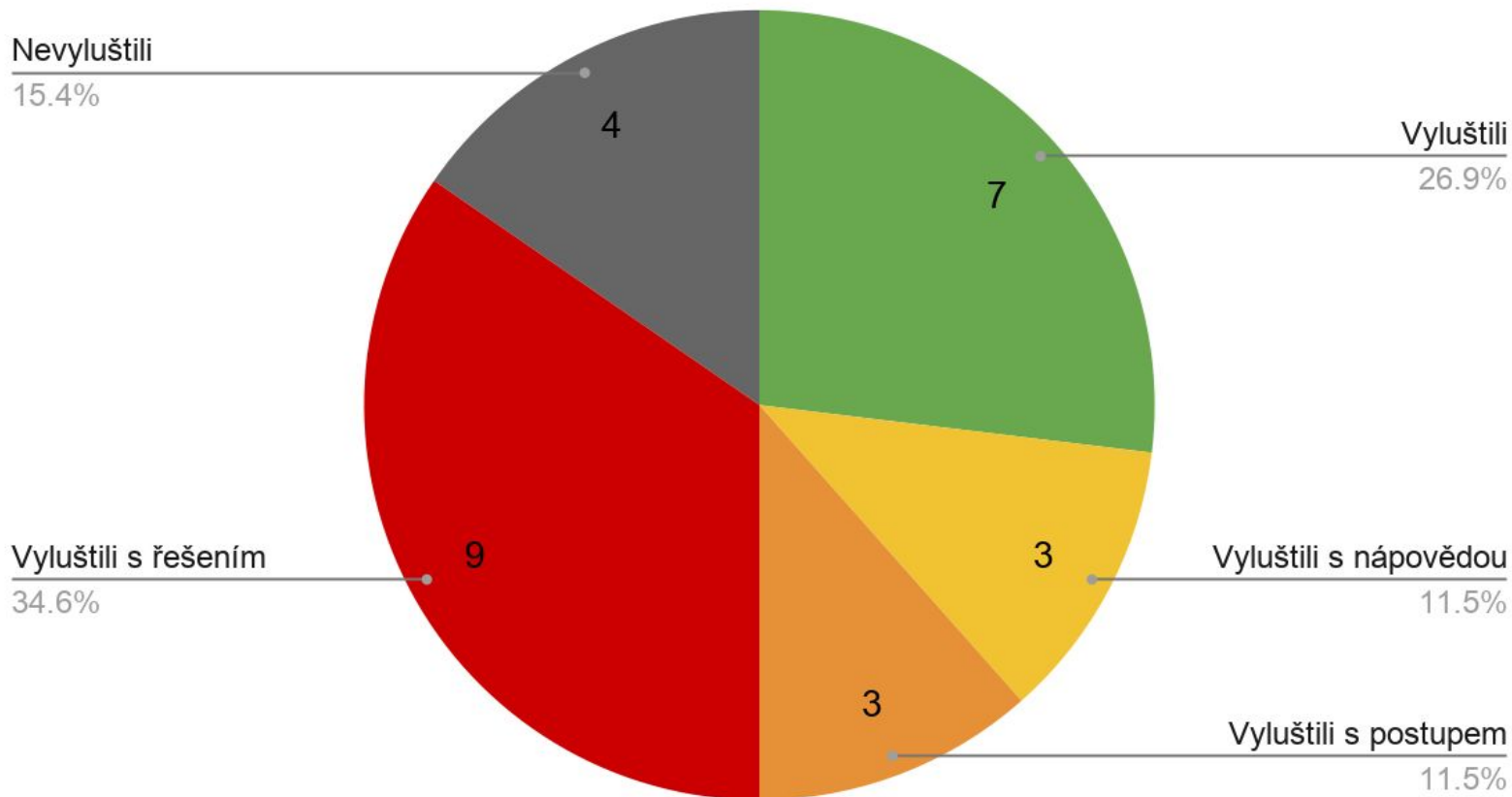
Kód: OSCILACE



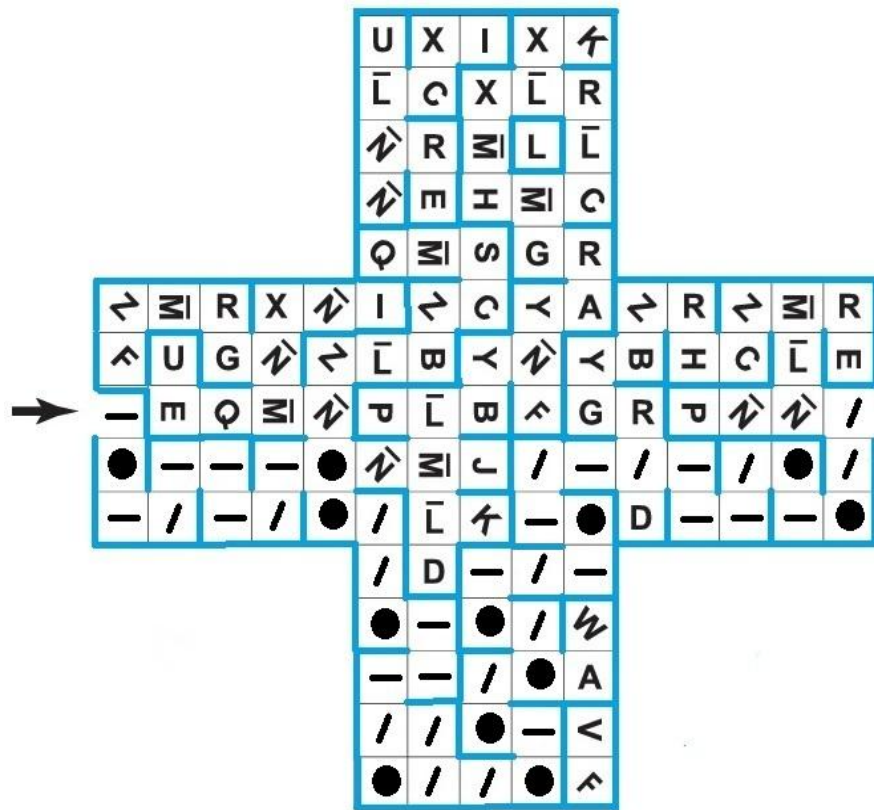
| Hodnota | a | b | c | d | e | f | g |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 3 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 7 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Nápověda: PRAVDA je na displeji

Nádražní - úspěšnost



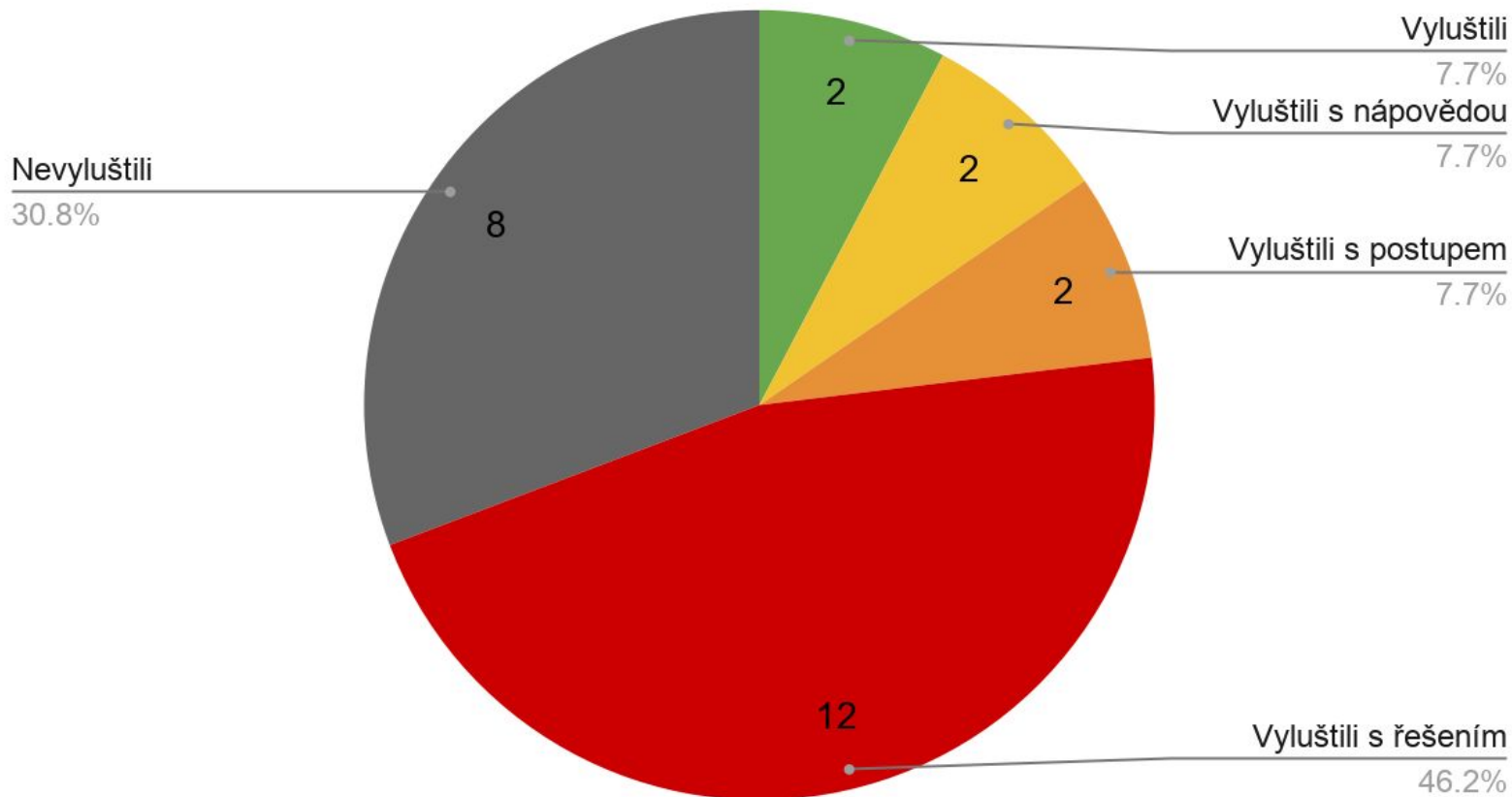
S6 - Snadná



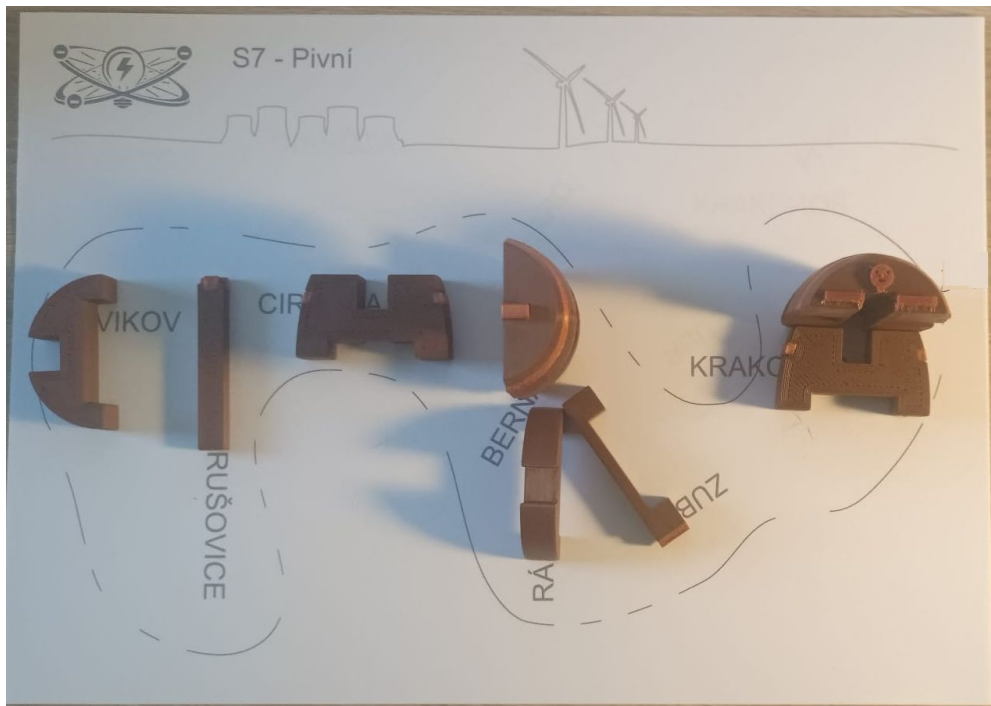
Kód: REAKTOR

Nejkratší cesta bludištěm:
Kod je reaktor

Snadná - úspěšnost

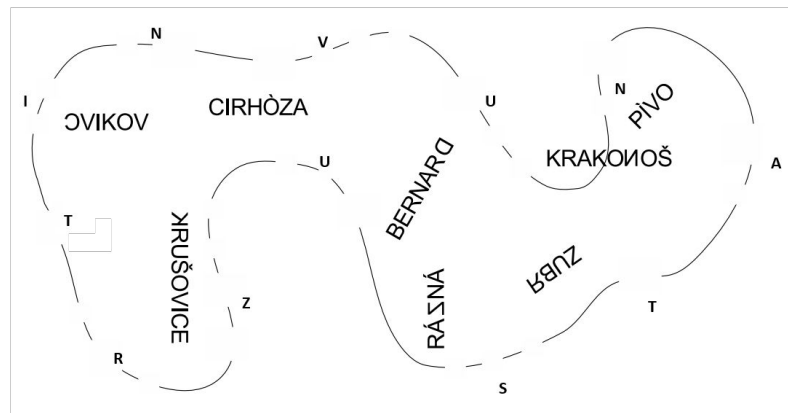


S7 - Pivní



Nápověda: Bednář si poradí.

Kód: CIMRA

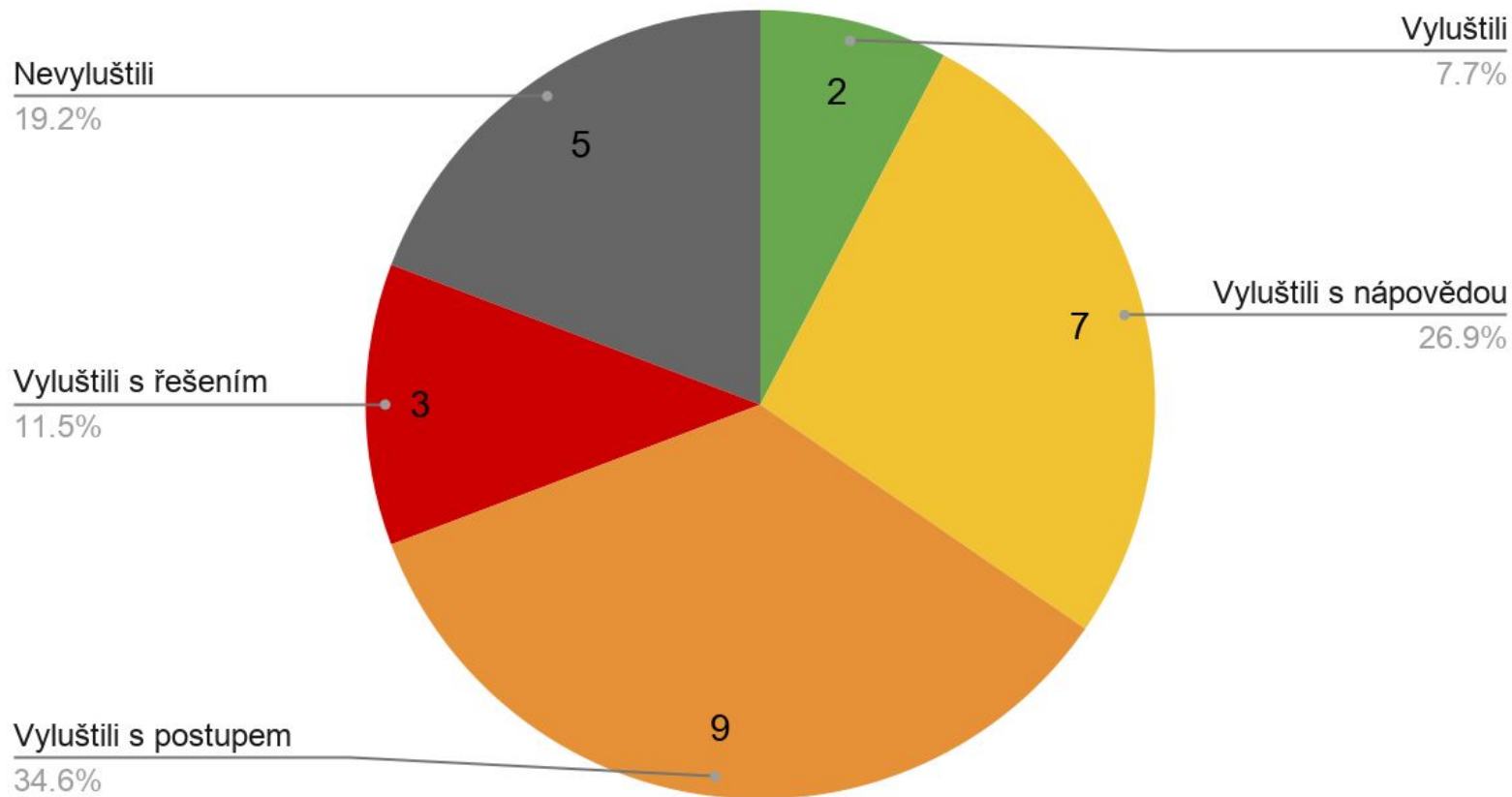


Přiložit písmenka sudu na inverzní na šifře - aby lícovaly.

Dílčí nápověda v šifře:

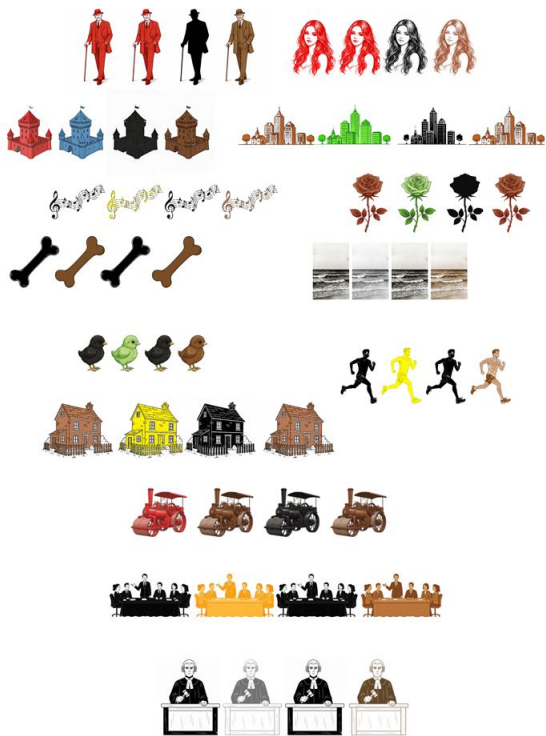
Morseovkou po obvodu obláčku je uvedeno ZUSTAN UVNITR. Což má napovědět, že dílky sudu nesmí přesahovat mimo vyznačenou oblast. To zajistí jednoznačné řešení šifry.

Pivní - úspěšnost



S8 - Barevná

Kód: ZEMĚ



Barevné čtveřice odpovídají barevnému značení rezistorů. Způsob značení rezistorů byl vystaven u pájecího workshopu.

Získaná písmena se roztrídí podle vzorů podstatných jmen, zobrazovaných obrázky - Pán, Hrad, Muž, Stroj, Předseda, Soudce...

Mužský: Vzduch

Střední: Oheň

Ženský: Voda

Co chybí? - ZEMĚ

Nápověda: Odporný vzorek

Barevná - úspěšnost

Nevyluštili

11.5%

Vyluštili s řešením

7.7%

Vyluštili s postupem

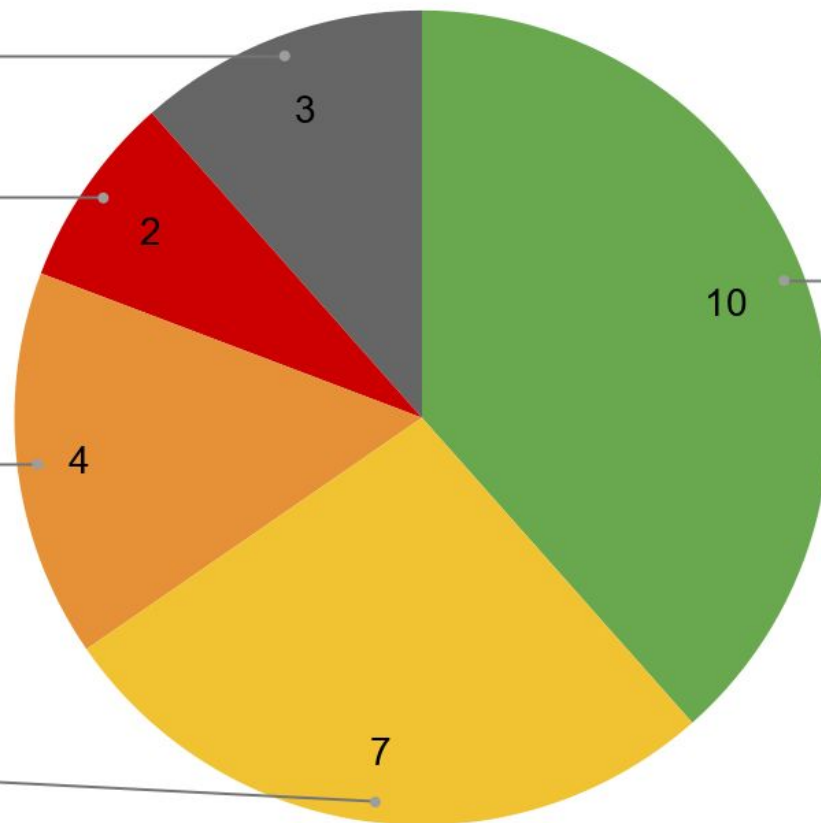
15.4%

Vyluštili s nápovědou

26.9%

Vyluštili

38.5%



S9 - Společenská

Kód: MARIAS



-



+



- Hustota +



100%



-



- 10H +



-



Kaiser

Kajuta - juta + lhota = Kalhota

Robot - ró + Y(studio ypsilon) = Boty

Italsky 100% = Tutti

Rekord - kord = Re

F16 - 16 (10 hexadecimálně) + lektvary - tvary = Flek

Slova jsou postupně úrovně (násobky sazby) flekované
hry mariáše => heslo je tedy mariáš.

Nápověda: TELEVIZE bez VIZE je jen TELE

Společenská - úspěšnost

Nevyluštili

3.8%

Vyluštili s řešením

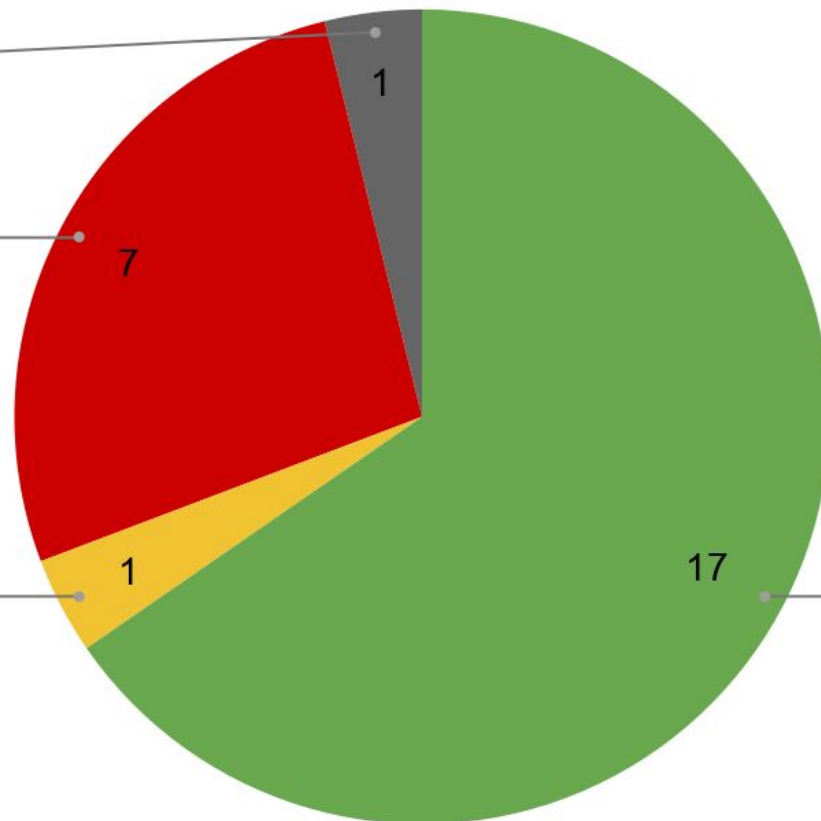
26.9%

Vyluštili s nápovědou

3.8%

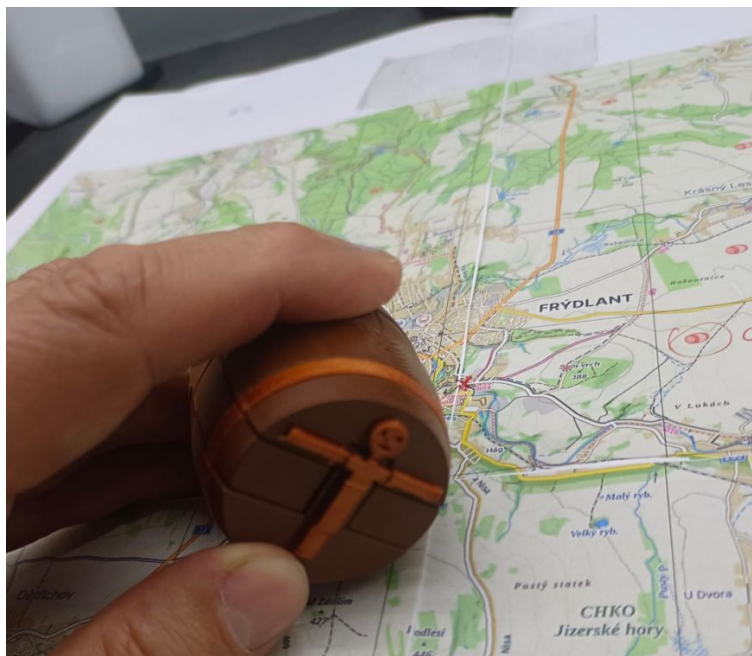
Vyluštili

65.4%



Pokladová

Kód: I26J38



Nepoužitý panáček

Symbyly sudu v mapě

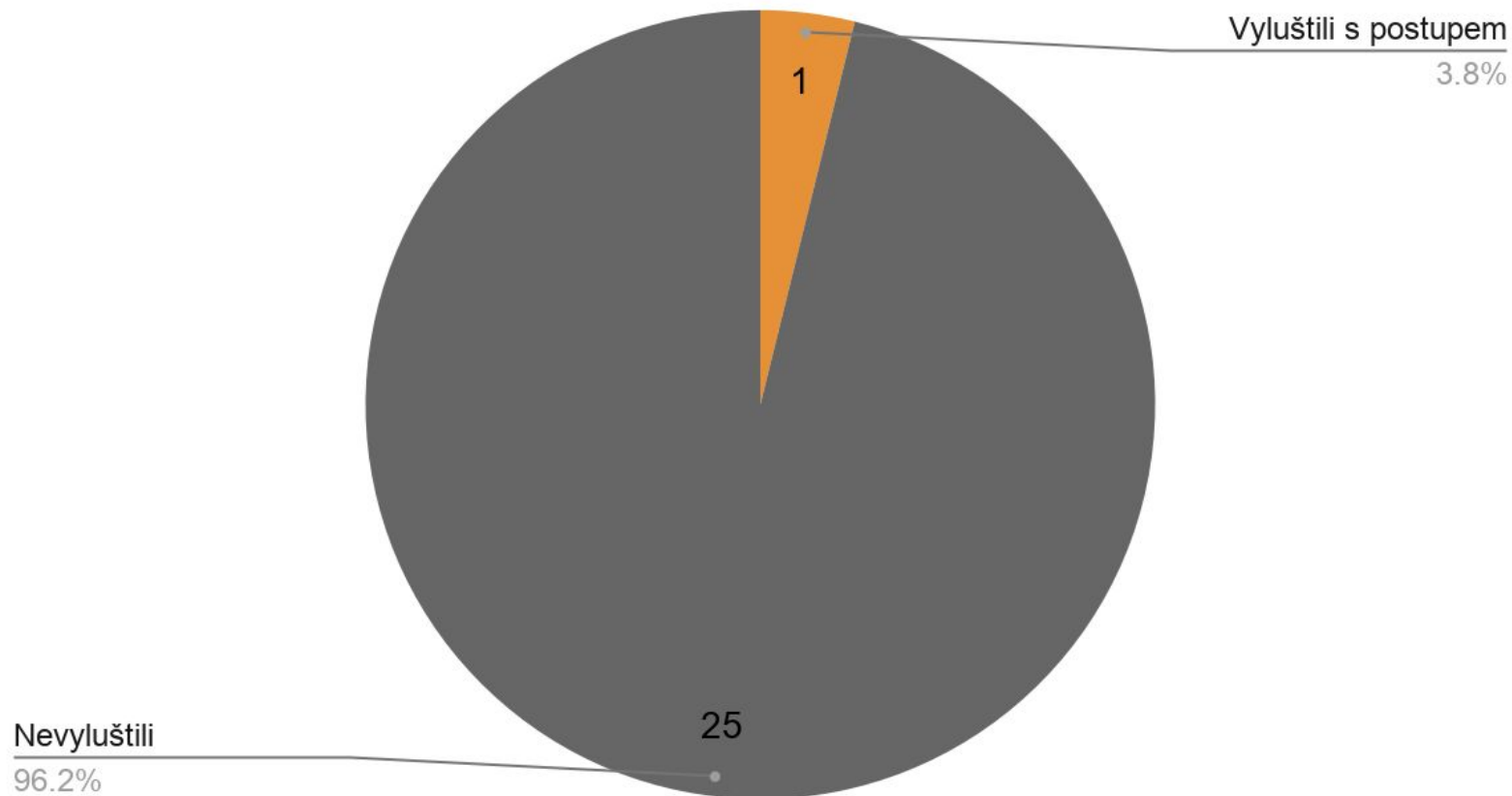
Ukázka z Audience v batyskafu

Semafor v batyskafu

Pro každou dvojici VPS souřadnic získanou na stanovištích kutálet sud po mapě ze souřadnic stanoviště na levou resp. na pravou stranu až do místa na mapě se symbolem červeného sudu. Panáček vždy kouká na jižní polokouli. V místě sudu na mapě odečíst semafor podle levé resp. pravé ruky panáčka na sudu.

Nápověda: Na zelenou se odvalím

Pokladová - úspěšnost



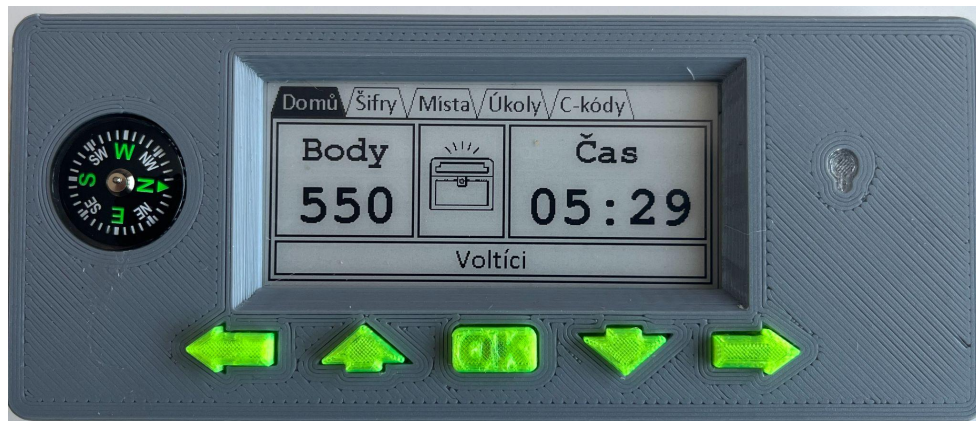
BLACKOUT

VOLT-box V1.0

Pokud držíte v ruce tento návod a vyjímáte VOLT-box z jeho ochranného pouzdra, znamená to, že došlo k nejhoršímu. Voltíky předpovídaný BLACKOUT je tu a znemožňuje konání Labyrintu tak, jak jej všichni známe. SOVA je mrtvá. To co bylo večer ještě jistota snadného a komfortního průběhu hry je již minulostí a tento VOLT-box je vaší jedinou možností, jak pokračovat dál.

Zapomeňte na komfort GPS souřadnic a jejich propojení s online mapami. Pouze námi vyvinuté VPS souřadnice v kombinaci s papírovou mapou dávají možnost najít všech devět stanovišť s jejichž pomocí lze najít Zdroj, který vám umožní opět nahodit tu zpropadenou síť, bez které nic pořádně nefunguje. Ale pouze pokud máte dostatek odvahy do toho jít s námi...

Vaše mise hledání Zdroje právě začíná, máte na to necelých 13 a půl hodiny, tak si pospěšte.





A1 - Obří sud Libverda

A-kód: KORAB



Hledání Zdroje bez světla a všech vymožeností moderního světa může být pěkný labyrint vyžadující preciznost, bystré oko a pevnou ruku. Navíc se vám bude hodit, když získáte i nějaké zásoby - neodcházejte tedy s prázdnou.

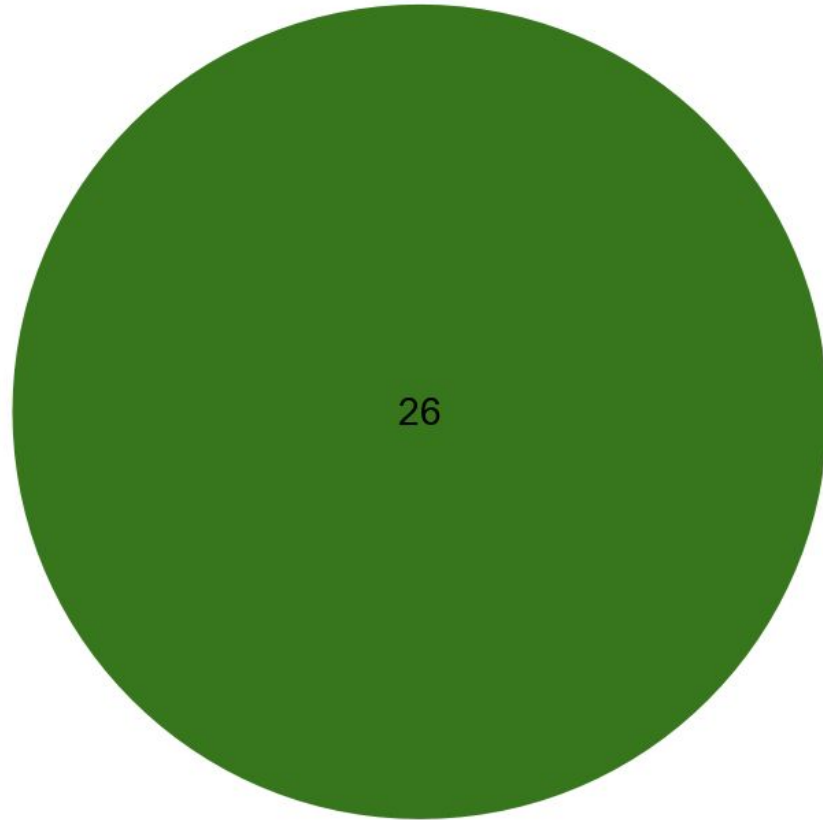
Pro získání B-kódu se u orgů запиšte do seznamu hledačů a projděte 25 drátový Labyrint bez doteku. Labyrint naleznete pod stánkem s občerstvením. Máte možnost si Labyrint vyzkoušet nanečisto, případně opakovat pokus, pokud je to možné. Pořadí určuje organizátor.

Úkol B1 - Obří sud Libverda

Bez doteku projít
dráhu labyrintu 25.



Dráha 25





A2 - Muzeum Bílý Potok

A-kód: PONOR



Pro hledání Zdroje čerpejte inspiraci v minulosti, historie má častokrát nečekané paralely a některé informace oceníte až později...

Prohlédněte si pořádně Strojovnu po vaší levé ruce a pokračujte nádvořím po cestě dále do muzea a najdete Podtlakovou komoru PBK 58M.

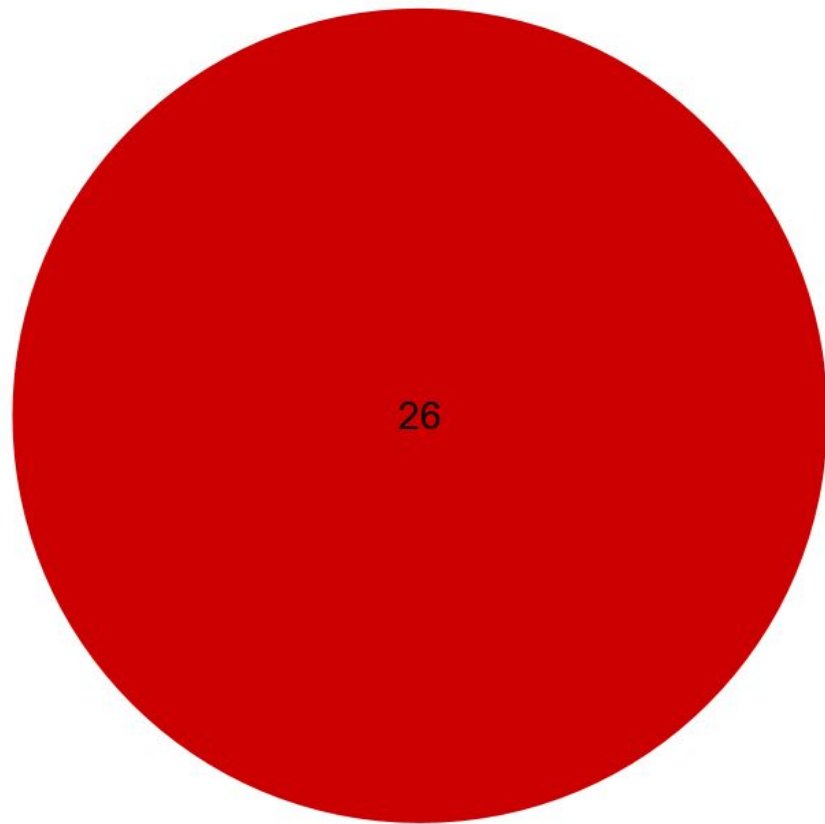
B2 – Jste u podtlakové komory sloužící k výcviku pilotů. Nikdy nevíte, kam vás hledání Zdroje může zavést a proto si pobyt v této podtlakové komoře vyzkoušejte na vlastní kůži. Pro vstup do komory kontaktujte obsluhu a řiďte se jejich pokyny. Řešení B-kódu máte na dotek před sebou, použijte VOLT-box.

Úkol B2 - Muzeum Bílý Potok

Stisknout tlačítka VOLT-boxu
v pořadí podle přehrávané
ukázky.



Komora





A3 - Viniční cesta

A-kód: DEDEK



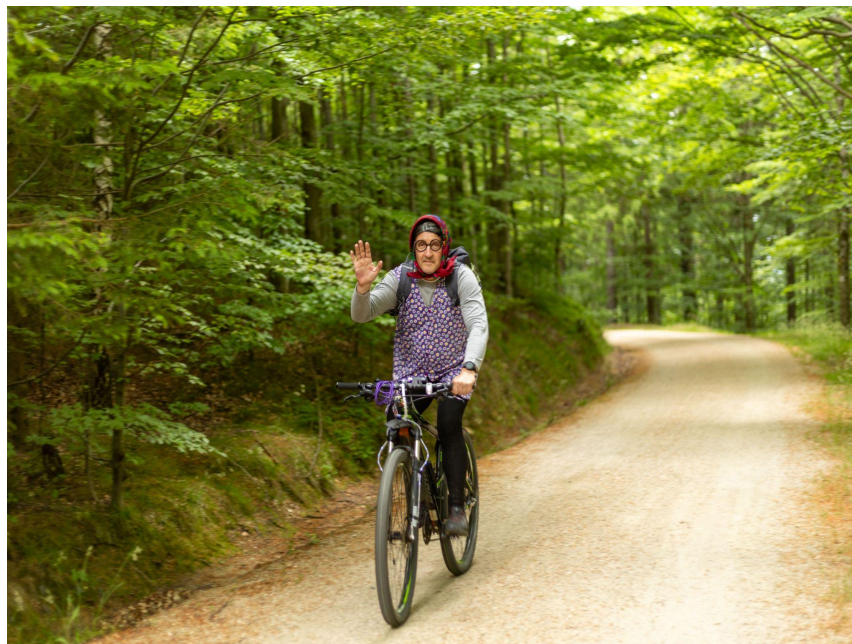
Na tomto stanovišti si budete moci představit, jak zdejší krajina vypadala před mnoha staletími a jak by mohla brzy opět vypadat, pokud nenajdete Zdroj.

Pro získání B-kódu najdete pohyblivé stanoviště B-kódu, které rozhodně neminete. Na stanovišti můžete získat důležitý předmět, avšak pouze, když není stanoviště v pohybu. Stačí se tedy zařadit na konec vláčku a následovat stanoviště až do zastavení. Nezapomínejte se zároveň kochat okolní přírodou. Vezměte si předmět. Název předmětu není B-kód.

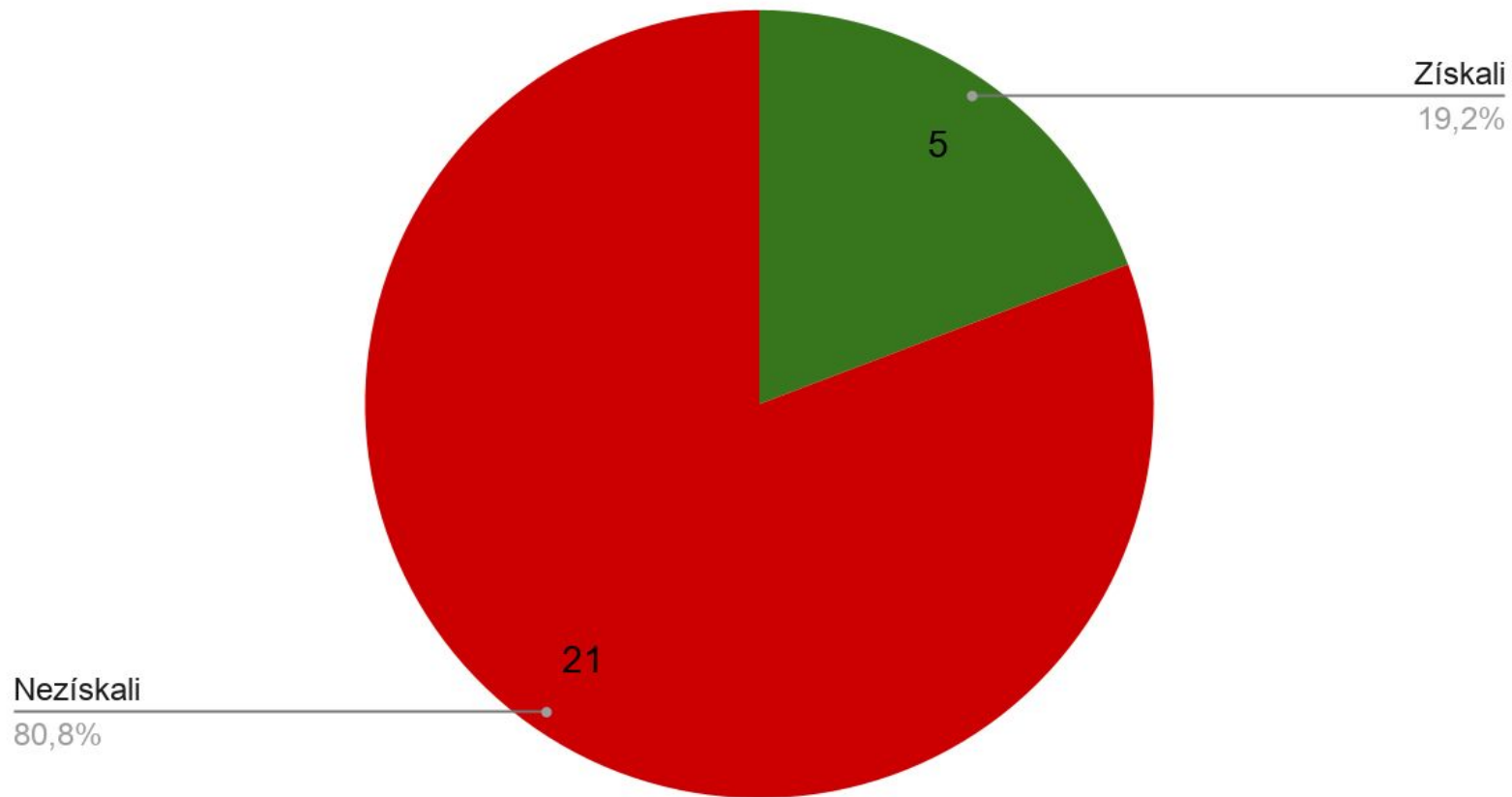
Úkol B3 - Viničná cesta

Dohnat babku na kole a na zastávce od ní získat svazek drátů. Pomocí VOLT-boxu a kablíku s krokodýlky, které bylo možné vyrobit na workshopu pájení, zjistit počet vodivě spojených drátů stejné barvy a podle jejich počtu odvodit písmeno. Pořadí písmen B kódu je dle počtu stejně barevných drátů, ale také šlo určit podle barvy značení rezistorů (viz. plakát na workshopu pájení).

| | |
|---------------|-------------------------|
| 5 spojeno = E | 8 drátů (hnědá = 1) |
| 4 spojeny = D | 9 drátů (červená = 2) |
| 9 spojeno = I | 10 drátů (oranžová = 3) |
| 3 spojeny = C | 11 drátů (žlutá = 4) |
| 5 spojeno = E | 12 drátů (zelená = 5) |



Dráty





A4 - Šolcův rybník

A-kód: PODVOD



Ztracená japonská delegace, která včera chyběla na Konferenci se naposledy ozvala z této oblasti. Měla předat na Konferenci důležitou zprávu, která prý mohla mnohé změnit. Jejich poslední slova však zanikla ve zvucích šplouchající vody...

Jediné co víme bezpečně je, že celý prostor vodní hladiny je kontaminován neznámými výpary, které narušují jakákoli elektronická zařízení. Platí tedy přísný zákaz jakákoli elektronická zařízení brát s sebou do plavidla či se s nimi v rybníce pohybovat. Pro živé organizmy je voda bezpečná. Použijte staré postupy – tužku a papír a zachyťte ukrytou zprávu. Na stanovišti máme dvě shodné dekódovací tabulky, které vám jistě pomohou při plnění úkolu.

Úkol B4 - Šolcův rybník

Japonské znaky na kameni v rybníce převést na slova (dle překladatelské tabulky) a asociací dojít ke správnému B-kódu.

界 電 消 長

svět

elektrina

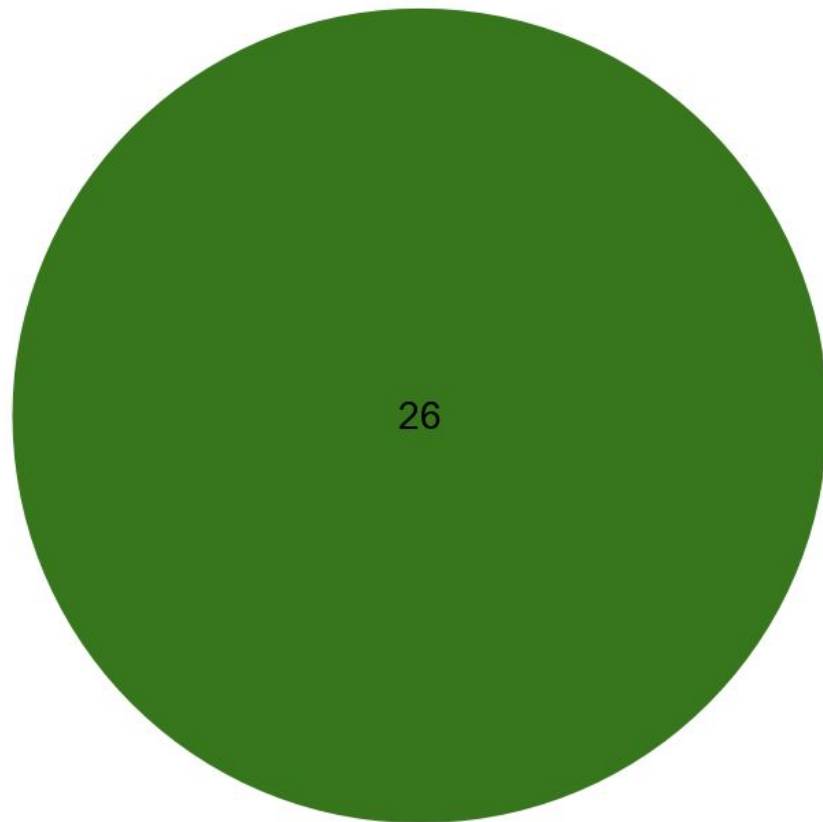
zmizet

dlouho

BLACKOUT



Znaky





A5 - Geologická stezka

A-kód: JELEN



Po výbuchu jaderné elektrárny starého typu došlo k zamoření území a ke změně klimatu. Vstup do zamořené oblasti je možný jen se souhlasem orgů a s odpovídajícím ochranným vybavením.

Je nutné z prostoru elektrárny dostat důležitou součástku pro opravu rozvodny. Nalezení Zdroje bez opravy rozvodné sítě by blackout nevyřešilo.

Pro získání této důležité součástky musíte projít stanovenou trasu zamořeným prostorem. Použijte povinné ochranné pomůcky a protože je arktická (nukleární) zima je možný jediný pohyb prostorem, a to na lyžích.

Úkol B5 - Geologická stezka

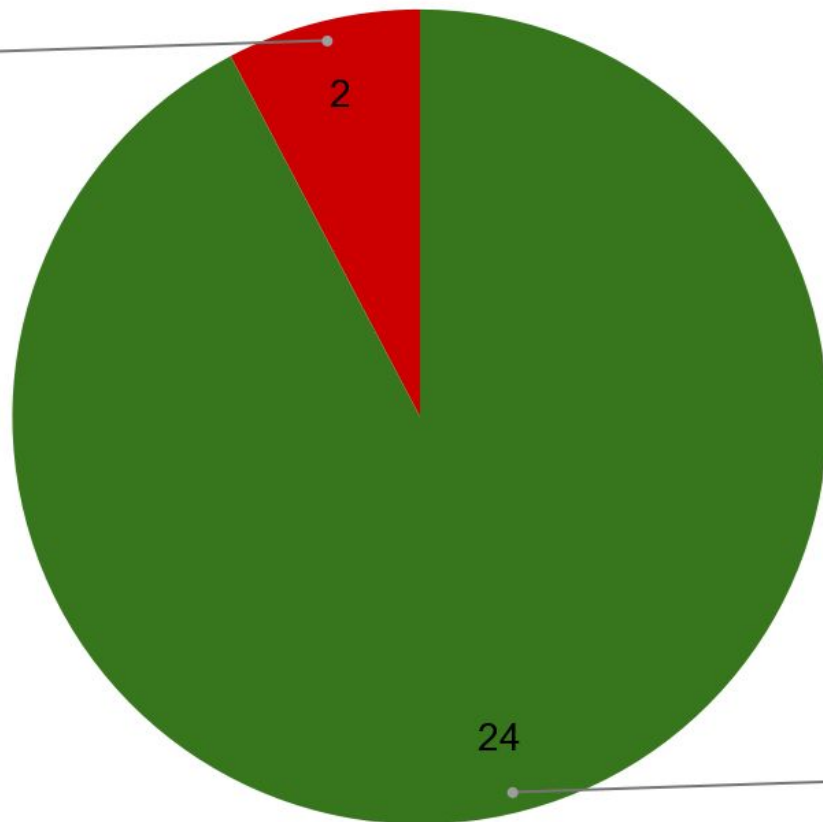
Získat na lyžích ze zamořeného území důležitou součástku.



Lyže

Nezískali

7,7%



Získali

92,3%



A6 - Rozvodna Frýdlant

A-kód: UHLIK



Při Blackoutu nebyla poškozena jen elektrárna, ale také rozvodná síť. Poškozené místo bylo pomocí VPS lokátoru dohledáno v blízkosti této rozvodny. Ukažte, že i práce montéra vám není cizí a opravte poškozené místo. Dbejte bezpečnosti své i ostatních. K rozvodně samotné se nepřibližujte – nechcete být přeci při opravě rušeni její bezpečnostní službou...

Pro získání B-kódu je nutné opravit jedno poškozené místo rozvodny a pomocí fungujícího obvodu si přečíst B-kód. Vyhledejte orgy a dbejte jejich instrukcí.

Úkol B6

Rozvodna Frýdlant

Opravit poškozené místo rozvodny - doplnit chybějící pojistku.

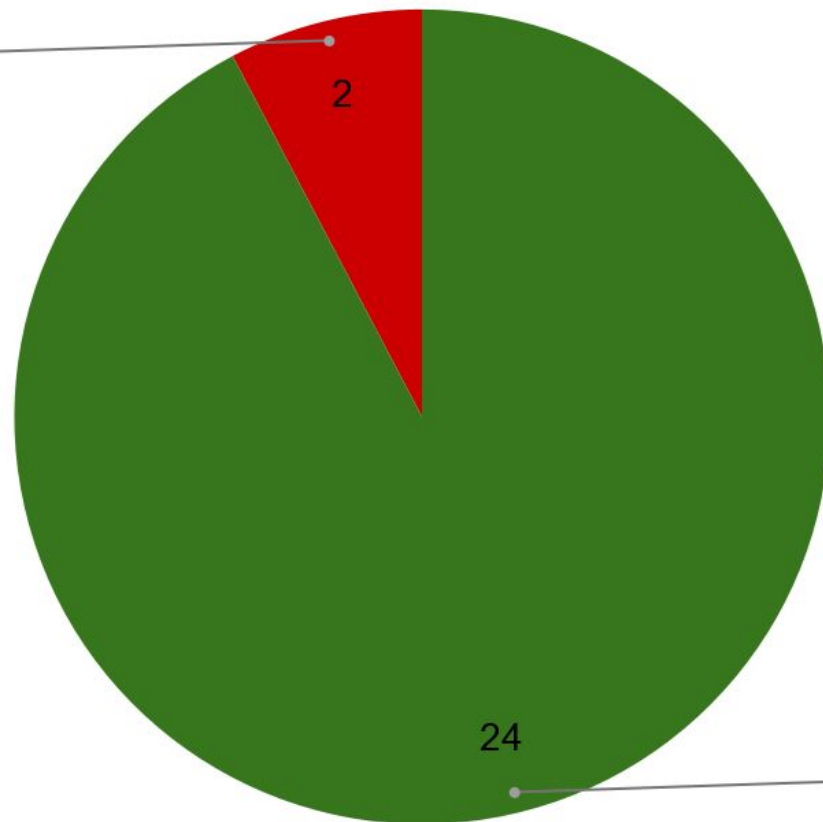
Energii ze zdroje dostat přes jistič, pojistky a silový kabel 5x35 mm² až na odběrné místo, které ukáže B-kód na LED displeji.



Kabel

Nezískali

7,7%



Získali

92,3%



A7-Rozhledna Heřmanice

A-kód: RAKETA



Kam všude vás může hledání Zdroje zavést? Třeba i na Měsíc. Buďte připraveni na jakoukoli misi, která vede ke splnění cíle. Vyzkoušejte si přistání s modulem VOLT-25 na povrchu Měsíce.

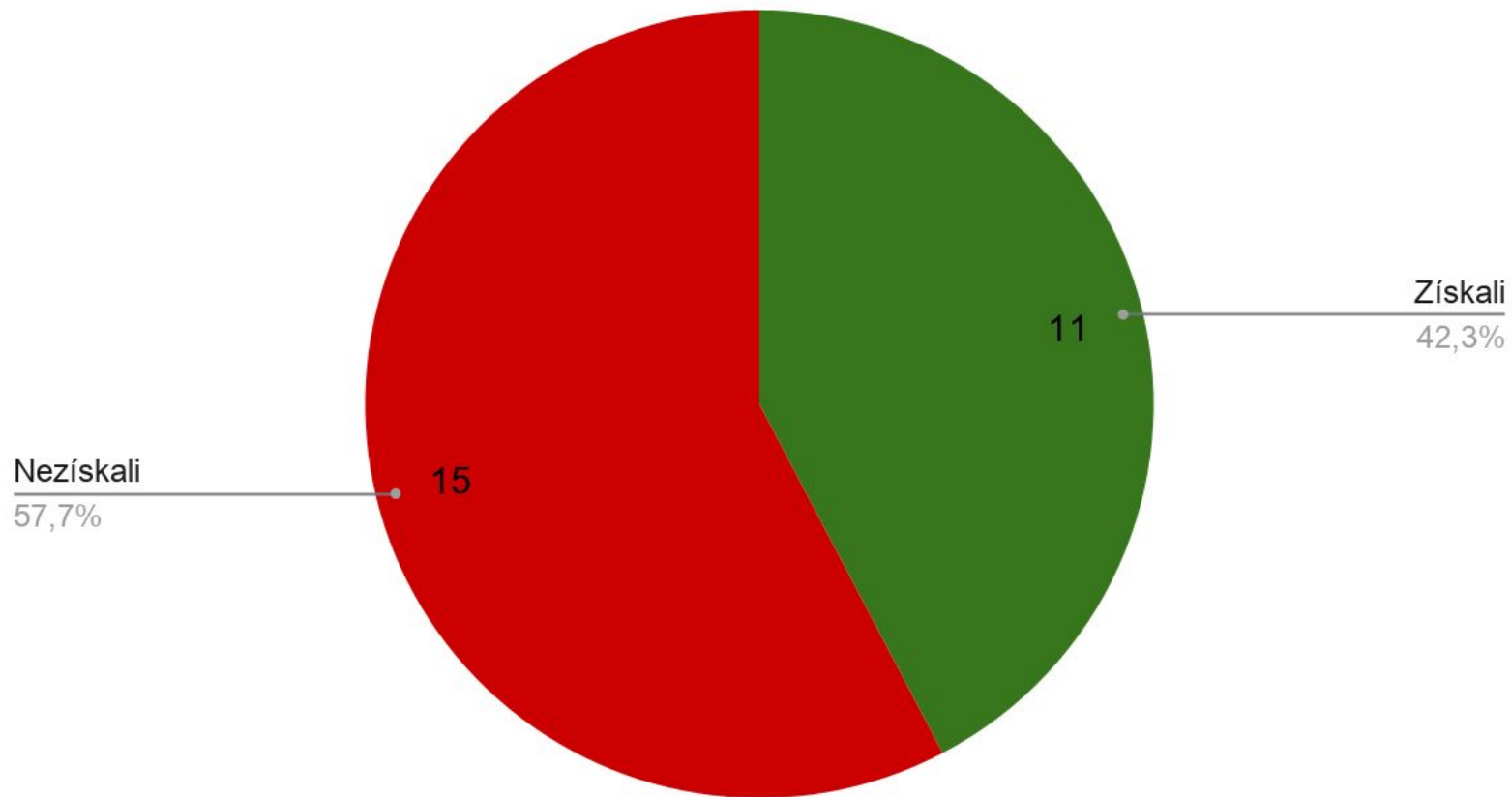
Přistaňte s přistávacím modulem bezpečně na Měsíci. K ovládní motoru budete potřebovat improvizaci stejně jako Buzz Aldrin v misi Apollo 11. Nebude to sice propiska, ale jistě přijdete na to, jak motor ovládat... Ostatní ovládací prvky vám vysvětlí Vedoucí tréninkového střediska. Dbejte na dostatek paliva a rychlost, kterou dosednete na povrch. Chcete mít přeci možnost se i vrátit a pokračovat v misi, ne?

Úkol B7 - Rozhledna Heřmanice

Aktivovat přistávací modul,
pomocí sedlovky jej ovládat
a hladce přistát na Měsíci.



Přistání





A8 - Kodešův lom

A-kód: MUKL



Klíčem k energetické nezávislosti mohou být naše experimentální fúzní reaktory. Jako palivo však potřebují energetické krystaly, které byly potvrzeny pouze v několika vzorcích dovezených z Měsíce. Nám se však podařilo najít ještě jedno místo, kde se nacházejí - bývalý Kodešův lom, na jehož okraji se právě nacházíte.

Najděte ty správné energetické krystaly a nasbírejte jich právě tak akorát pro spuštění reakce.

Energetických krystalů je plný lom, ale jen některé lze přemístit a využít v reaktoru. Posbírejte postupně několik krystalů, pomocí kolečka je stanovenou trasou dopravte k váze. Jeden člen týmu vám na váze ukáže tu správnou váhu krystalů (více než váží on sám). Kolečko obsluhujte ve dvou, ať vám krystal neudělá modřinu. Pokud nemáte to správné kolo ke kolečku (26" - 29" s rychloupínákem), nabídněte to svoje některému z orgů na výměnu, půjčí vám svoje.

Vyhledejte orga, který vám vysvětlí trasu, po které se s energetickými krystaly musíte vydat. Hezky jeden krystal po druhém, ať vám nepraskne kolo.

Úkol B8 - Kodešův lom

Shromáždit na váze dostatečné množství energetických krystalů k převážení člena týmu.
Krystaly navozit pomocí připravených koleček a části vlastního kola.

B-kód pak úspěšný tým obdržel na krystalu síranu hořečnatého.

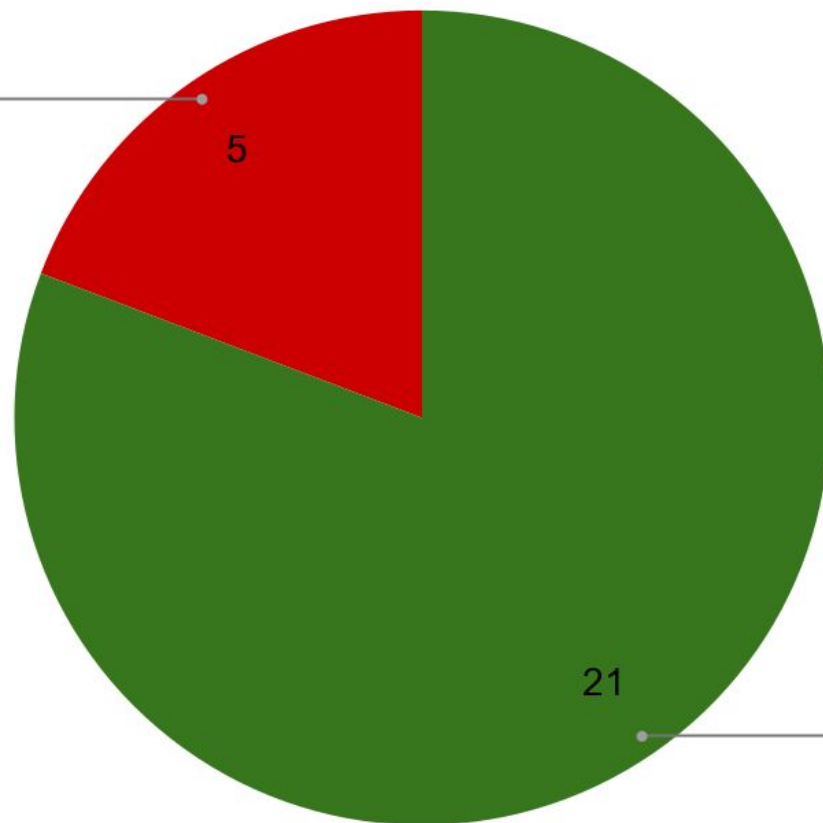


Kolečka před použitím a po nasazení kol - vzor 29" v popředí, vzadu 26"

Energetické krystaly

Nezískali

19,2%



Získali

80,8%



A9 - Zámek Frýdlant

A-kód: PAKLIC



Palivo již máte, pro rozběhnutí sítě potřebujete již jen prvotní zdroj, tzv. blackstartový zdroj.

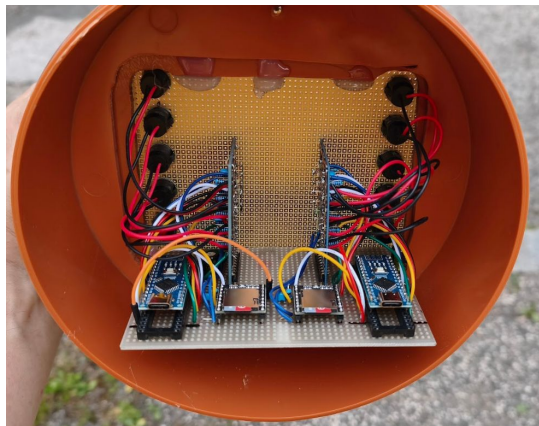
Použijte tedy své powerbanky jako blackstartový zdroj pro rozběhnutí sítě a získání potřebného posledního dílu skládanky.

Úkol B9 - Zámek Frýdlant

Nepoužitá alternativa:



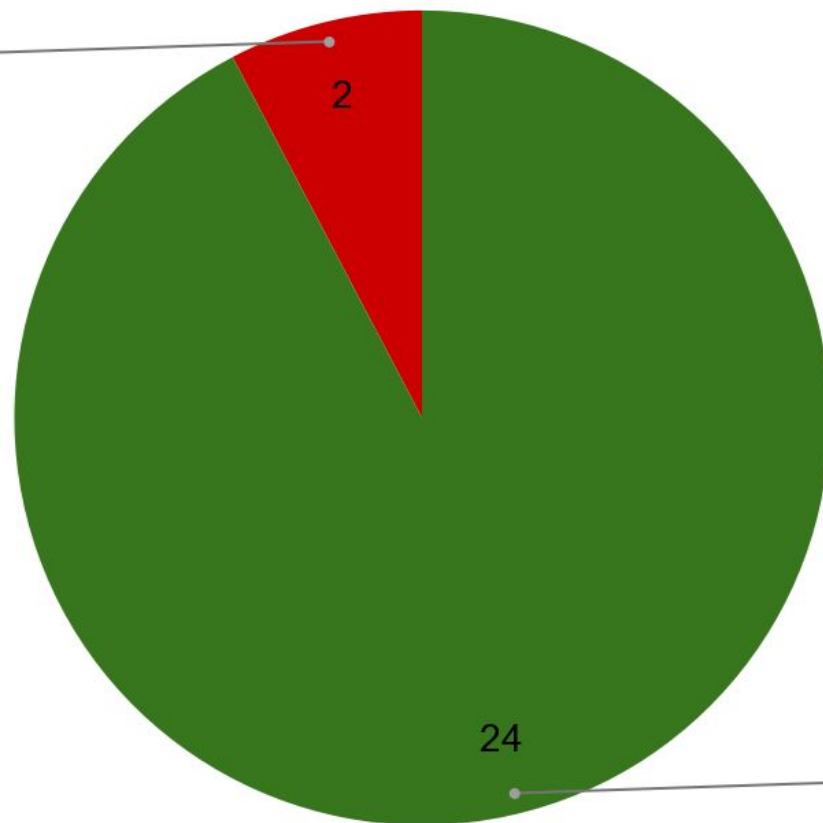
Spustit blackstartový zdroj
přivedením potřebného
napětí 25V (5x USB C).
Z přehrávané ukázky získat
B kód.



Start ze tmy

Nezískali

7,7%



Získali

92,3%

C Kódy

Celkem 25 kódů

První oznámení na FB



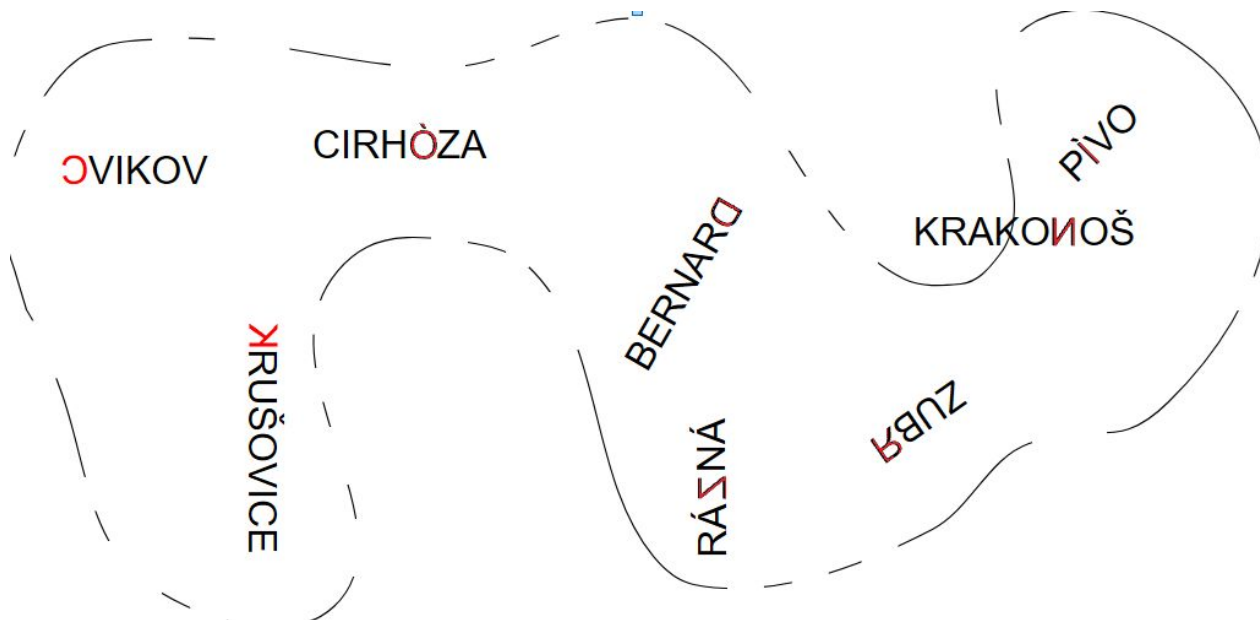
Světla na sloupech el. vedení (brail)

KÓD: SIT



Našlo: 2

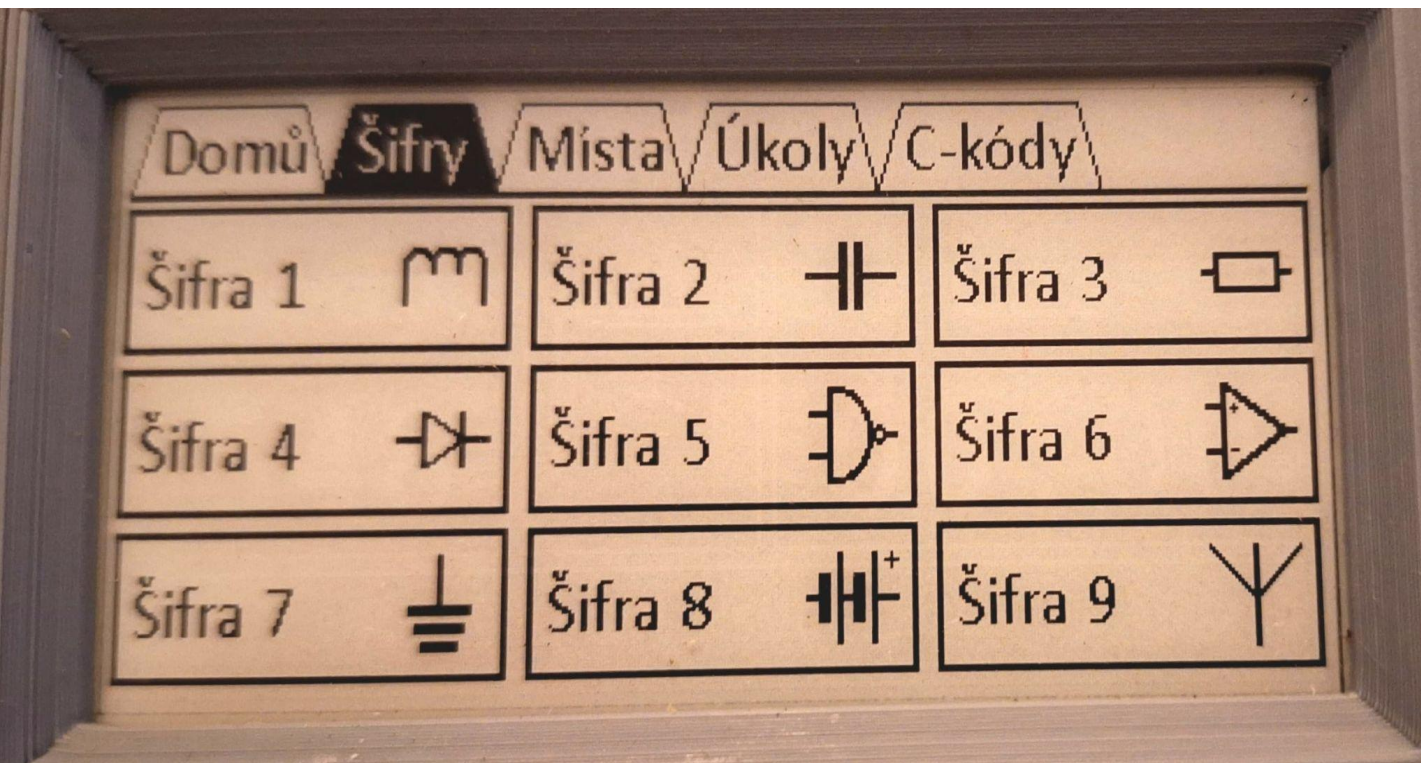
Pivní šifra - zrcadlová písmena



KÓD: ZRNÍ

Našlo: 23

Symboly obálek



KÓD: HOUBA

- Cívka
- Kondenzátor
- Odpor
- Dioda
- Hradlo
- Operační zesilovač
- Uzemnění
- Baterie
- Anténa

Našlo:2

Cedule u rybníku před geologickou stezkou



KÓD: KAPR

Našlo:21

Geologická stezka - lyže



KÓD: VOSK

Na všech lyžích byl vpředu
vyražen nápis
C KOD VOSK



Našlo:1

Web

První písmena hesel na běžící pásce CKODFAZE

KÓD: FÁZE

- ✓ 3 dny inspirativních zastavení, diskuzí a sdílení nápadů
- ✓ tematické body zaměřené na výzvy a příležitosti moderní energetiky
- ✓ inovace, nové přístupy a interaktivní zážitky

/ Čistá energie / Klíč budoucnosti / Obnovitelná energie / Dostupná energie / Flexibilní síť / Aktivní transformace / Zelená energie / Klíč budoucnosti / Obnovitelná energie / Dostupná energie / Flexibilní síť / Aktivní transformace / Zelená energie

Proč se zúčastnit

Našlo:13

Muzeum - Voltmetr



KÓD: KOTEL

Ve vitríně mezi jinými artefakty byl uložen voltmetr Voltíků z Labyrintu 10, který na stupnici A-Z přímo ručičkou postupně ukazoval písmenka CKODKOTEL.

Našlo:11

Chladicí věže v záhlaví šifer



S1 - Majáky v poušti



KÓD: VEJIR

3 **C**

11 **K**

15 **O**

4 **D**

22 **V**

5 **E**

10 **J**

9 **I**

18 **R**

Chladicí věže dvou
různých výšek, binární
kód písmen 1-26

Našlo:13

Pohyblivé stanoviště Viničná



KÓD: MLOK

Našlo:4

Pojistka



Pojistka, kterou jste dostali
na startu, a kterou jste
použili na opravu
Rozvodny měla laserem
vypálený nápis
C-KODVAR-LB25

KÓD: VAR

Našlo:13

Majáky v poušti



KÓD: AMATÉR

Testovací zařízení pro hledačku
vysílalo C-kód v morseovce...



Našlo:7

Majáky v poušti

C kód uveden na vnitřní straně rámu cívky

KÓD: KRTEK

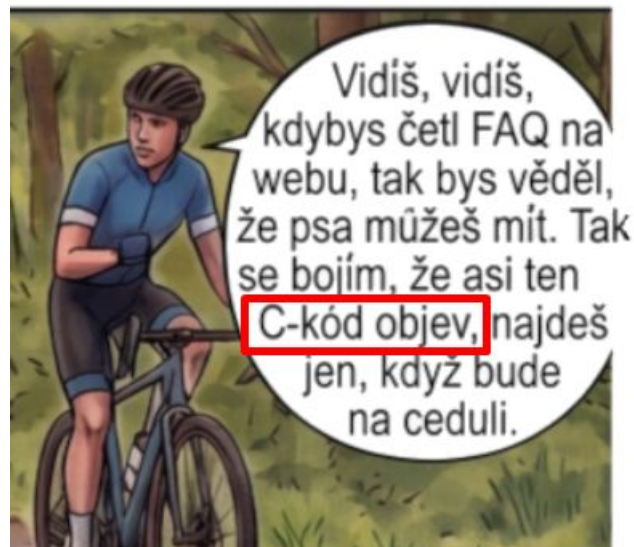


Našlo:2

Komiks na FB číslo 2



KÓD: OBJEV



Našlo:19

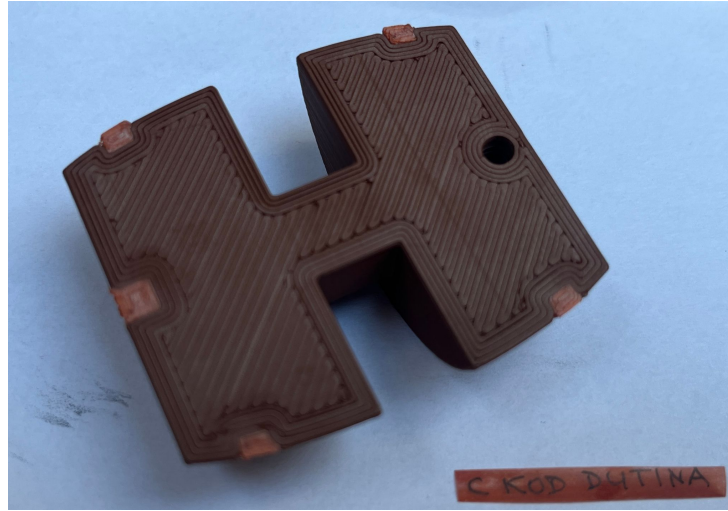
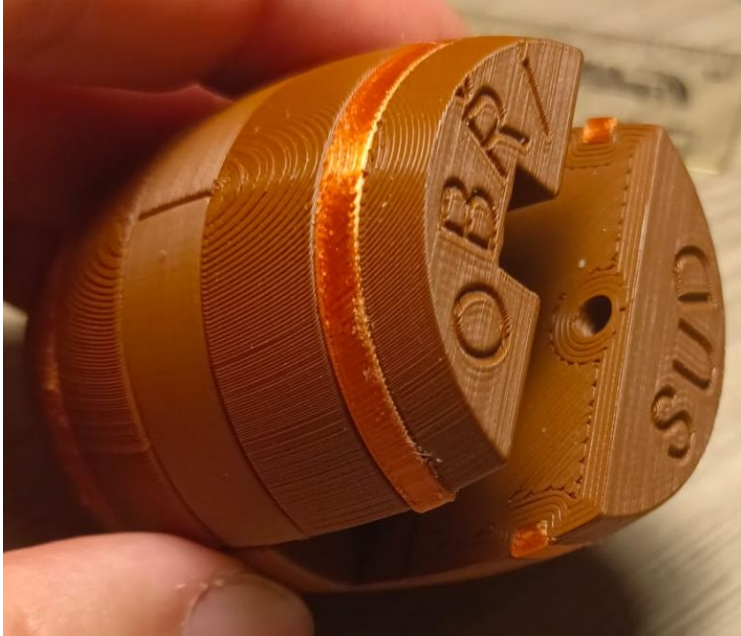
Newsletter pro zaregistrované k odběru novinek

KÓD: PREDTUCHA

“Předtucha je podstatné jméno označující intuitivní tušení, vnitřní pocit nebo domněnku, že se v budoucnu stane (často neblahá) událost. Jde o náhlý pocit, varování ve snu či nevysvětlitelné očekávání. Synonyma zahrnují slova jako tušení, předzvěst, vidina či premonice (zdroj Wikipedie). Ovšem podstatné je, že se jedná o hledaný C-kód pro šifrovací hru Labyrint 25.”

Našlo:13

Sud



KÓD: DUTINA

V dutině sudu, který jste použili na tři způsoby byla navíc dutina se srolovaným pazákem a textem C KOD DUTINA

Našlo:0

Upravená mapa ve startovním sektoru L25

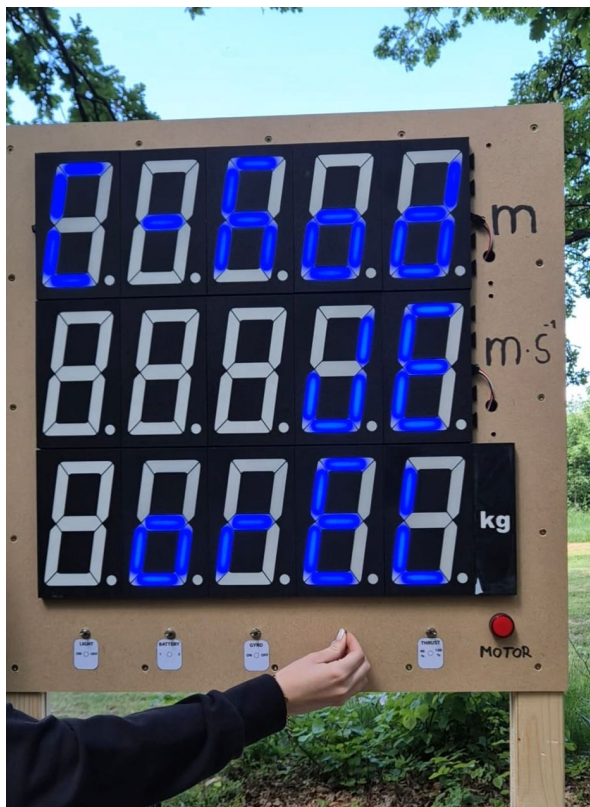


KÓD: MED

Kóta 777 - MEDjeCKOD

Našlo:5

Stanoviště rozhledna Heřmanice



KÓD: OREL

Zobrazení modře na
displeji při přepnutí
přepínače
RELEASE
CK OD

Našlo:3

Stanoviště Lom

KÓD: KOTOUČ

Z “technických” důvodů nebyl umístěn C kód zesponu na kolečku.

Našlo: 0

Prezentace systému VPS



Poznámka:
Koordináty mají vždy délku
6 znaků - například

C11004 nebo

CKOD

H01B18

HABR

KÓD: HABR



Našlo:3

Workshop pájení



Cedulky na páječkách při pátečním workshopu.

KÓD: OLOVO



Našlo:2

Komiks na FB číslo 4



KÓD: REKTOR

Na první pohled překlep...

Našlo:20

Obří sud

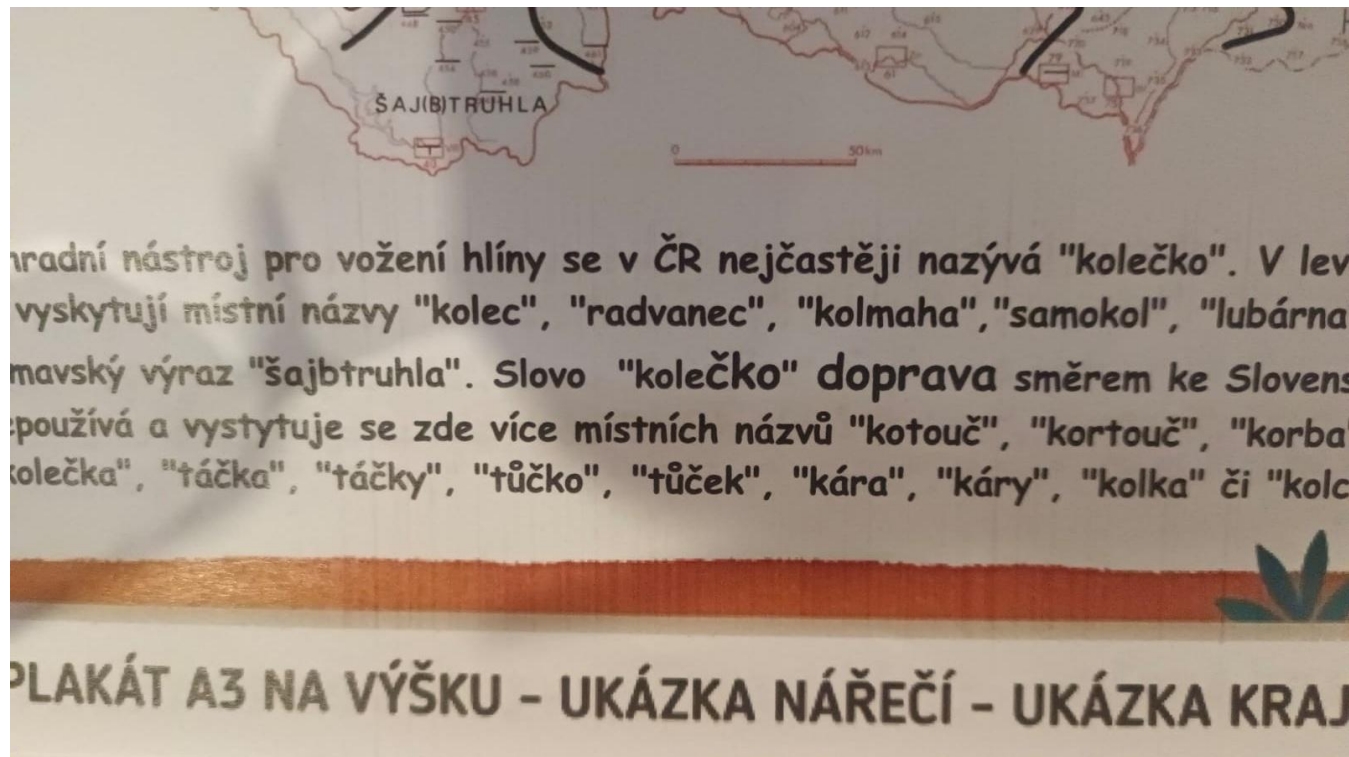


KÓD: JISTOTA

C kód umístěn na desce
s drátěným labyrintem "25"

Našlo:7

Plakát v JCAMPu



KÓD: OPRAVA

plakát umístěn na chodbě
před jídelnou

Našlo:11

Krabice pro krizové situace (jako je BLACKOUT)



KÓD: ZACHRANA

Krabice s nezbytnými předměty pro hru obsahovala také UV nápis s C kódem

Našlo:1

Háčkovaný na přívěsku na klíče



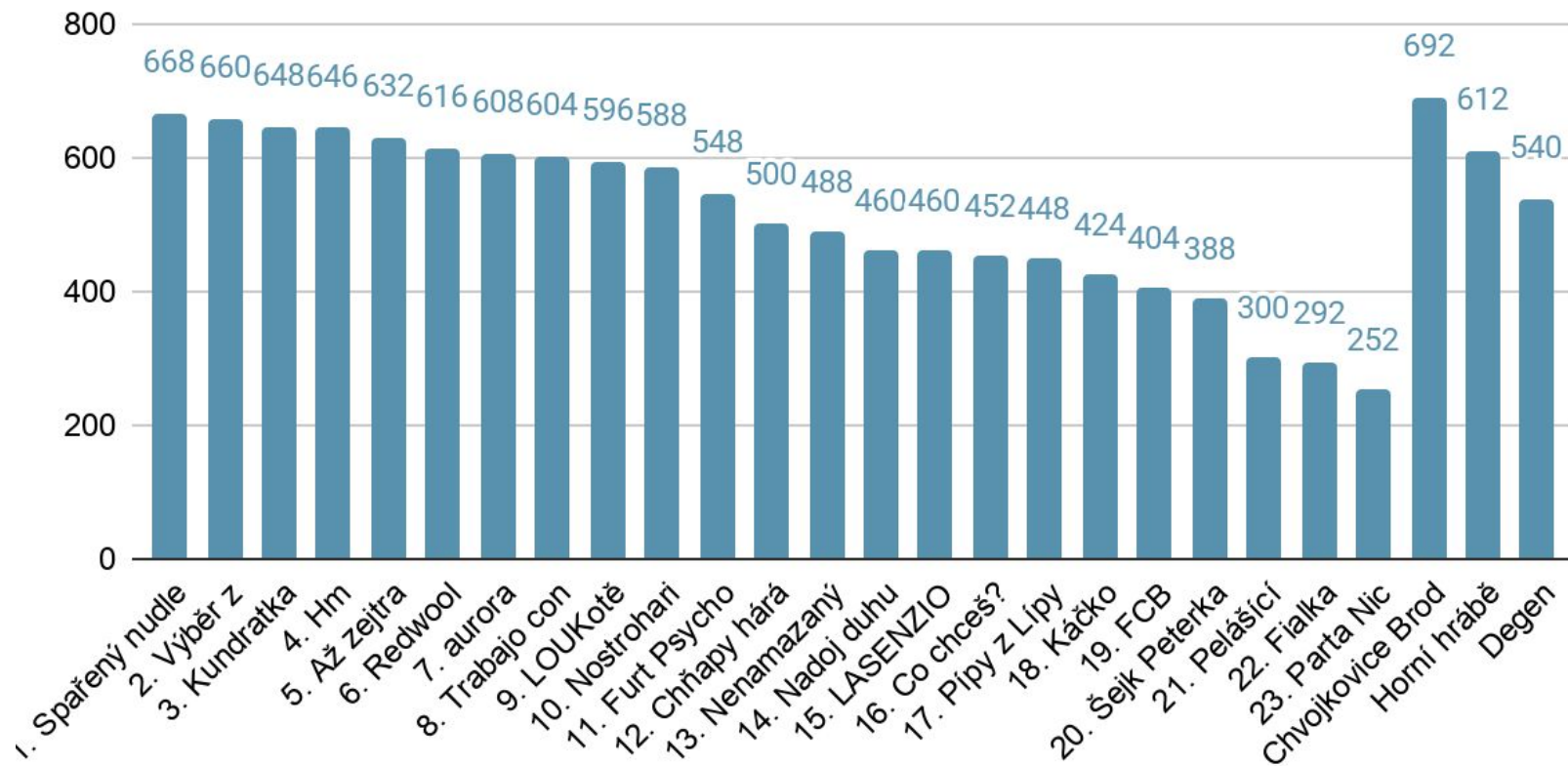
KÓD: SMRK

Našlo:3

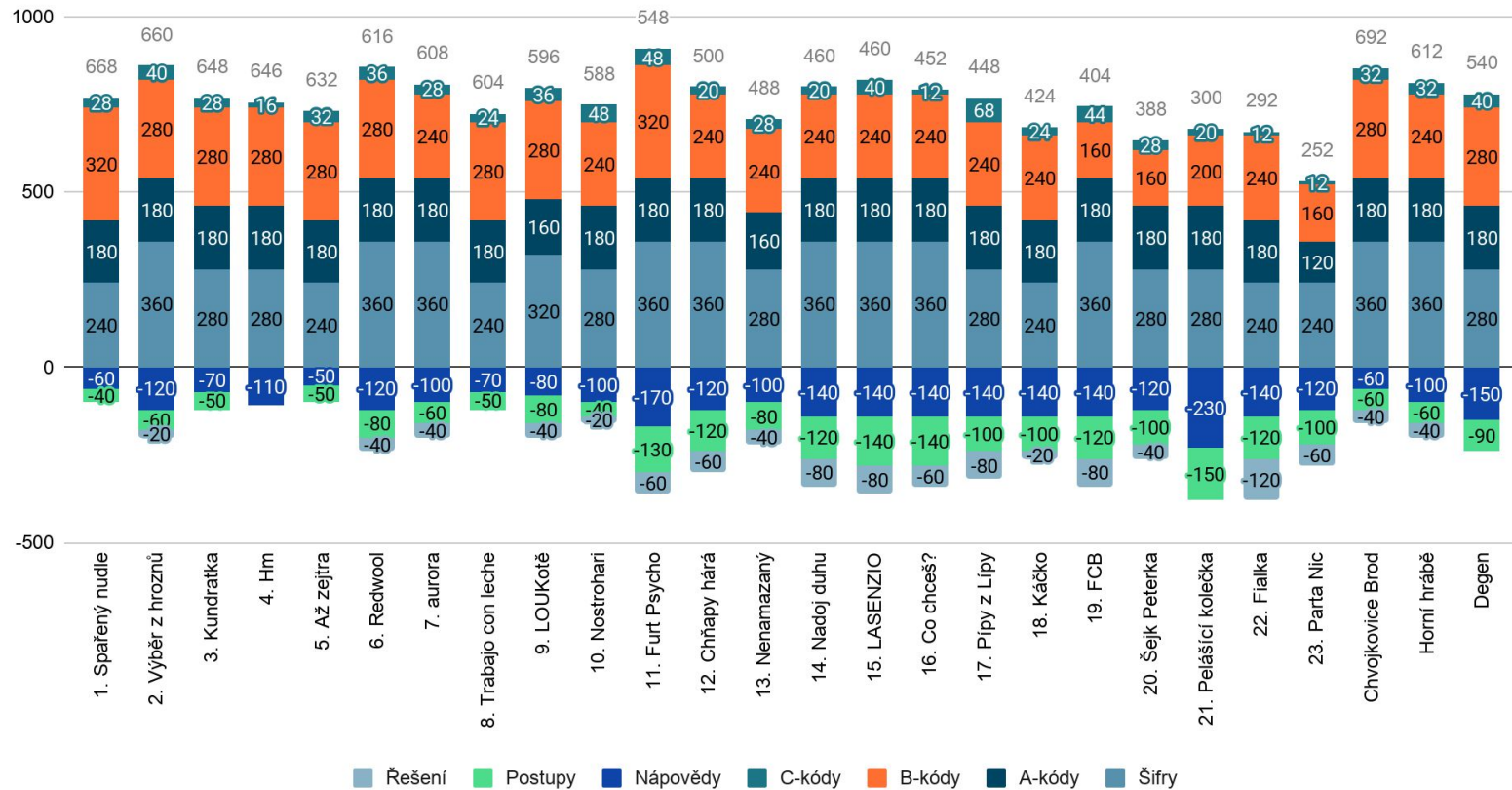
Výsledky



Získané body



Podrobné výsledky



1. místo - Spařený nudle



Veliká gratulace pro vítězný vědecký tým Spařené nudle, který byl při hledání Zdroje a vyřešení Blackoutu nejlepší a nejodvážnější.

Těšíme se na další ročník této skvělé hry v jejich podání.

A všem ostatním vědeckým týmům děkujeme za otestování funkčnosti VPS systému, který se ukázal jako naprosto spolehlivý a přejeme více úspěchů příště.