

7.-8.oktoober 2017

# ÖÖRÄNNAK 16




## ÖÖRÄNNAKU TULEMUSED

LÜHIKE RADA

~19 KM



# TULEMUSED

MEESKONNA NIMI	PUNKTID KOKKU	KOHT
Vildakas Kõnd 	236	I
ABTlased 	234	II/III
Turbo Bloopers 	234	II/III
Kiired Reageerijad	233	IV
Viikingid	229,5	V
TRIKSTER	228	VI/VII
Ühed ja nullid	228	VI/VII
Checkbox	227	VIII
Kiired ja vigased	226	IX
Naised, naised	224,5	X
Liivimaa Parimad Ratsutajad	224	XI
Tuleb mõne aja pärast jälle	223	XII
Hommikukuulutajad	222	XIII
Omadega metsas	221	XIV/XV
Vabadussport	221	XIV/XV
Ehitustrust	220	XVI
Kapten	219	XVII/XVIII/XIX/ XX
Laigulised	219	XVII/XVIII/XIX/ XX
Saku team	219	XVII/XVIII/XIX/ XX
Tasapisi	219	XVII/XVIII/XIX/ XX
No nii	218,5	XXI
kuhu nüüd?	218	XXII/XXIII/XXIV
Segased	218	XXII/XXIII/XXIV
Tambovi meeter	218	XXII/XXIII/XXIV
Läksime seenele	217	XXV/XXVI/XXVII
NJORD Advokaadibüroo	217	XXV/XXVI/XXVII
Väle	217	XXV/XXVI/XXVII
Mooncascade	216	XXVIII/XXIX
Väiksed Viisud	216	XXVIII/XXIX
Rebasenurklased	215,5	XXX
Aigu om!	215	XXXI
Jõuluime	214	XXXII/XXXIII/XXXIV/XXXV
Murumunad	214	XXXII/XXXIII/XXXIV/XXXV

MEESKONNA NIMI	PUNKTID KOKKU	KOHT
OSHINOKAD	214	XXXII/XXXIII/XXXIV/XXXV
Saja Aakri Mets	214	XXXII/XXXIII/XXXIV/XXXV
Aeglane termomeeter	213,5	XXXVI
Me liigume!	212	XXXVII
LIL	210	XXXVIII
Kannad ja Varbad	208	XXXIX
Waksal	207	XL
Nüktohülofoobid	206	XLI
Omad joped	204	XLII/XLIII/XLIV
TAHK	204	XLII/XLIII/XLIV
Vabaaja insenerid	204	XLII/XLIII/XLIV
#vanaema	200,5	XLV
Reaalprojekt	199,5	XLVI/XLVII
Saapad	199,5	XLVI/XLVII
Team Awesome Supinahad	199	XLVIII/XLIX
Viljandi eakateklubi "Minejad"	199	XLVIII/XLIX
Ohkivad Ohakad	196	L
Sleepwell	195,5	LI
Linnahundid 2 püssiga	194	LII
EksimineOnInimlik	192	LIII/LIV
Kolm põrsakest ja hunt	192	LIII/LIV
ValguBaltaStik	191,5	LV
Kange Kanep(i)	189	LVI
K&N	187	LVII
Täitsa Plussis Lõuna	179	LVIII
Täitsa Plussis	175	LIX
Kamp Kiireid Naisi	164	LX
8ässa	162	LXI/LXII
Moskva	162	LXI/LXII
Õöuurijad	159	LXIII
Kurja hunti pole olemas	154	LXIV
Rändom Kõnepruuk	153	LXV
Asjapulgad	145	LXVI
Kolm Õunakest	140	LXVII
MaTiKe	128	LXVIII
5XLõbusad	120	LXIX

MEESKONNA NIMI	PUNKTID KOKKU	KOHT
Purustajad	120	LXX
Kiired & lahedad	114	LXXI
Ööulgujad	113	LXXII
Öösorr	112	LXXIII
Kolm musketäri	101	LXXIV
uudistajad	96	LXXV
TIM TIIM	92	LXXVI
Kõrvakarv	83	LXXVII



# AJAPUNKTID

Rajale minnes hakkab meeskonnal tiksuma iga viieteistkümne minuti tagant 1 miinuspunkt etteantud maksimaalsest ajalisest punktisummast. Lühikesel rajal hakkab pärast starti vähenema 35 punkti. Minimaalne ajaline punktisumma on 0.

MEESKONNA NIMI	RAJA LÄBIMISE AEG	AJAPUNKTID	LÕPP-PUNKTI JÕUDMINE
Vabadussport	3:36:00	21	15
Checkbox	3:59:00	20	15
Vildakas Kõnd	3:52:00	20	15
Purustajad	3:59:00	20	15
5XLõbusad	3:54:00	20	15
Viljandi eakateklubi "Minejad"	4:11:00	19	15
Team Awesome Supinahad	4:06:00	19	15
Viikingid	4:09:00	19	15
Vabaaja insenerid	4:20:00	18	15
#vanaema	4:28:00	18	15
ÖÖulgujad	4:15:00	18	15
NJORD Advokaadibüroo	4:19:00	18	15
MaTiKe	4:15:00	18	15
Rebasenurklased	4:29:00	18	15
Ehitustrust	4:28:00	18	15
No nii	4:24:00	18	15
Kõrvakarv	4:42:00	17	15
Tuleb mõne aja pärast jälle	4:43:00	17	15
Aeglane termomeeter	4:37:00	17	15
Liivimaa Parimad Ratsutajad	4:31:00	17	15
Turbo Bloopers	4:41:00	17	15
ValguBaltaStik	4:38:00	17	15
Kurja hunt pole olemas	4:43:00	17	15
Hommikukuulutajad	4:56:00	16	15
Kiired ja vigased	4:50:00	16	15
Segased	4:50:00	16	15
Kolm musketäri	4:58:00	16	15
Aigu om!	4:57:00	16	15
Reaalprojekt	4:55:00	16	15
Ühed ja nullid	4:46:00	16	15

MEESKONNA NIMI	RAJA LÄBIMISE AEG	AJAPUNKTID	LÕPP-PUNKTI JÕUDMINE
Mooncascade	4:52:00	16	15
Öösorr	5:05:00	15	15
Jõuluime	5:04:00	15	15
Nüktohülofoobid	5:01:00	15	15
kuhu nüüd?	5:02:00	15	15
Saku team	5:12:00	15	15
TRIKSTER	5:01:00	15	15
Tambovi meeter	5:13:00	15	15
Omadega metsas	5:08:00	15	15
Moskva	5:04:00	15	15
Sleepwell	5:04:00	15	15
Kiired & lahedad	5:17:00	14	15
Kiired Reageerijad	5:20:00	14	15
ABTlased	5:21:00	14	15
Välek	5:19:00	14	15
Rändom Kõnepruuk	5:29:00	14	15
Kolm pörsakest ja hunt	5:17:00	14	15
Naised, naised	5:28:00	14	15
Läksime seenele	5:41:00	13	15
Saja Aakri Mets	5:40:00	13	15
Murumunad	5:31:00	13	15
Saapad	5:32:00	13	15
TIM TIIM	5:31:00	13	15
EksimineOnInimlik	5:35:00	13	15
Väiksed Viisud	5:34:00	13	15
Täitsa Plussis	5:42:00	13	15
Omad joped	5:57:00	12	15
Laigulised	5:46:00	12	15
Kapten	5:51:00	12	15
Ööuurijad	5:59:00	12	15
Täitsa Plussis Lõuna	5:54:00	12	15
Kannad ja Varbad	5:52:00	12	15
8ässa	5:52:00	12	15
Kamp Kiireid Naisi	5:59:00	12	15
uudistajad	5:49:00	12	15
Kolm Õunakest	5:56:00	12	15

MEESKONNA NIMI	RAJA LÄBIMISE AEG	AJAPUNKTID	LÕPP-PUNKTI JÕUDMINE
Me liigume!	5:54:00	12	15
Tasapisi	5:52:00	12	15
K&N	6:14:00	11	15
Waksal	6:07:00	11	15
LIL	6:17:00	10	15
OSHINOKAD	6:26:00	10	15
Asjapulgad	6:33:00	9	15
Kange Kanep(i)	6:33:00	9	15
TAHK	6:53:00	8	15
Linnahundid 2 püssiga	6:51:00	8	15
Ohkivad Ohakad	7:18:00	6	15



# KONTROLLPUNKTID JA MÄNGUPUNKTID

Kontroll- ja mängupunktides on võimalik punkte teenida õige kontrollkoodi eest.

Mängupunkti jõudmine annab 5 punkti. Kontrollpunktid jagunevad nelja klassi, kus vastav raskusaste annab 2, 4, 7 või 11 punkti.

Hooletusvead koodi ümber kirjutamisel võtavad maha ühe miinuspunkti.

Maksimaalne punktide arv on 85 punkti.



## MEESKONNA NIMI

## PUNKTID KOKKU

LIL	85
Saja Aakri Mets	85
Kiired & lahedad	85
Laigulised	85
Kiired ja vigased	85
Aeglane termomeeter	85
Kapten	85
ABTlased	85
OSHINOKAD	85
Liivimaa Parimad Ratsutajad	85
TAHK	85



**MEESKONNA NIMI****PUNKTID KOKKU**

Checkbox	85
Aigu om!	85
Õöuurijad	85
Välek	85
Saku team	85
Väiksed Viisud	85
Vabadussport	85
Linnahundid 2 püssiga	85
Turbo Bloopers	85
Viljandi eakateklubi "Minejad"	85
TRIKSTER	85
Rebasenurklased	85
Ehitustrust	85
Purustajad	85
Reaalprojekt	85
Ühed ja nullid	85
Team Awesome Supinahad	85
Me liigume!	85
No nii	85
Kolm põrsakest ja hunt	85
Viikingid	85
Naised, naised	85
Tasapisi	85
5XLõbusad	85
Sleepwell	85
Mooncascade	85
Hommikukuulutajad	84
Tuleb mõne aja pärast jälle	84
Kiired Reageerijad	84
#vanaema	84
Vildakas Kõnd	84
NJORD Advokaadibüroo	84
EksimineOnInimlik	84
Kannad ja Varbad	84
Kamp Kiireid Naisi	84
Murumunad	83

**MEESKONNA NIMI****PUNKTID KOKKU**

Täitsa Plussis Lõuna	83
ValguBaltaStik	83
Täitsa Plussis	83
Läksime seenele	82
Vabaaja insenerid	82
K&N	81
Ohkivad Ohakad	81
Saapad	81
kuhu nüüd?	81
Rändom Kõnepruuk	81
Omadega metsas	81
Omad joped	80
Segased	80
ÖÖulgujad	80
Nüktohülofoobid	79
Tambovi meeter	78
Waksal	78
Kange Kanep(i)	76
MaTiKe	75
8ässa	75
Jõuluime	74
Kolm musketäri	70
uudistajad	69
Öösorr	65
Asjapulgad	58
TIM TIIM	58
Kolm Õunakest	57
Kõrvakarv	51
Kurja hunt pole olemas	49
Moskva	23



# SIDEJAAM

Sidejaam on koht, kus leiab aset olulisim infovahetus raketibaasi ja selle koostööorganisatsioonide vahel. Kuna baasis toimuv on üldplaanis salajane, on teadete edastus enamasti krüpteeritud kujul, kuid ei puudu ka klassikaline infovahetus telefoni ja kirja teel.

## Teie tegevuse eesmärk antud sihtkohas

Krüpteeritud sõnumite kujul edastatakse kõige salajasemaid teateid, mille sisust peaksime kindlasti teadlikud olema. Paikapanevad sündmused raketibaasis on toimumas lähiajal, mille tõttu peame olukorra tõsiduse teadvustamiseks kindlaks tegema viimati edastatud sõnumite sisu.

Olles lahti krüpteerinud saadetud sõnumid, peame leidma viisi, kuidas taoliste teadete edastust tugevalt häirida.

Erinevatelt sagedustelt saabunud teated võtab vastu vastuvõtuseade. Antud seade kuvab graafiku, millelt on võimalik sõnum välja lugeda. Paraku teavad dekrüpteerimismeetodit vaid üksikud, mis näitab, et saabunud info on ülimalt salajane. Et aimu saada, millist infot parasjagu vahetatakse, tuleks lahti kodeerida viimati saadetud sõnum.

LI-194

### KOGUTUD INFO

Jälile on jõutud tehnoloogiale, mis võimaldab vastuvõtuseadmest saabunud sõnumeid mõista.

Vastuvõtuseadme komponendid ning nende funktsioon sõnumi dekrüpteerimisel:

**Kodeeritud tähestikud** – Vastuvõtuseadme kuvaril on kuus tabelit kodeeritud tähestikega, mis on eristatavad värvitoonide põhjal. Iga tabel on vastavat värvitooni, mille tähis on välja toodud ka tabeli päises. Tabeli vasakus veerus paiknevad kodeeritud tähed ning paremas nende vasted.

**Sõnumigraafik** – Saabunud teadet on võimalik välja lugeda sõnumigraafikult. Sõnumid võetakse vastu graafiku kujul. Graafiku vertikaalne telg näitab kodeeritud tähti, horisontaalne aega. Graafikule moodustub kõverjoon, mis ühendab kuvaril esitatud punkte. Graafikul olevad punktid on kuut erinevat värvi ning need ühtivad kodeeritud tähestike värvitoonidega.

**Sõnum** – Krüpteeritud tekst on kuvaril nähtaval "Teatega" märgistatud alal. Krüpteeritud sõnumi üks tähemärk koosneb kahest komponendist: Värvitooni tähis + järjekorranumber (R1).

### Sõnumi lugemise tehnoloogia.

Sõnumi dekrüpteerimist tuleb alustada tähemärkide info töötlemisega. Teame, et tähemärk koosneb kahest komponendist – värvitooni tähisest ning järjekorranumbrist.

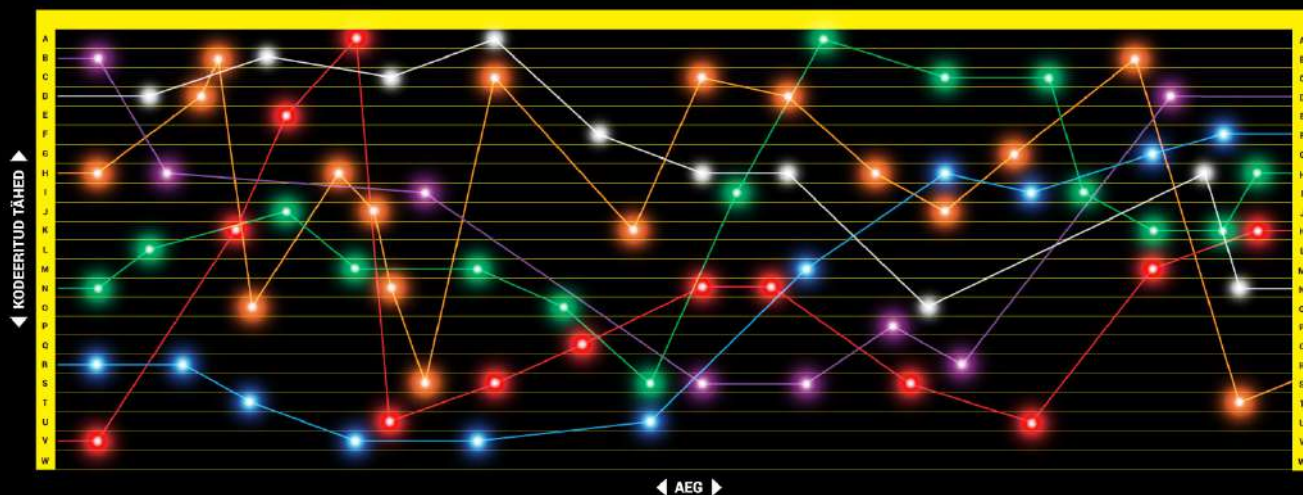
Vastava värvitooniga punktid tuleb üles leida sõnumigraafikult ning need nummerdada liikudes ajajoonel kasvavas järjekorras.

Eristada tuleb punkt, mille järjekorranumber ühtib sõnumis välja toodud numbriga.

Antud punktile vastava kodeeritud tähe annab selle paiknevus graafiku vertikaalse telje suhtes.

Tuvastatud tähele saab vaste sama värvitooniga kodeeritud tähestikega tabelist.

### SÕNUMIGRAAFIK



### KODEERITUD TÄHESTIKUD

P	H	S	R	L	O
A → A	A → I	A → S	A → L	A → S	A → G
B → I	B → O	B → K	B → O	B → A	B → E
C → D	C → E	C → E	C → C	C → V	C → D
D → H	D → B	D → G	D → O	D → T	D → E
E → A	E → P	E → K	E → S	E → A	E → D
F → E	F → T	F → D	F → K	F → N	F → J
G → R	G → S	G → B	G → T	G → K	G → E
H → T	H → D	H → Ä	H → N	H → E	H → I
I → R	I → M	I → K	I → I	I → I	I → T
J → J	J → L	J → G	J → B	J → A	J → N
K → A	K → B	K → L	K → Ä	K → C	K → I
L → O	L → H	L → A	L → K	L → H	L → U
M → G	M → P	M → L	M → H	M → F	M → S
N → R	N → G	N → E	N → G	N → L	N → D
O → C	O → R	O → M	O → F	O → I	O → P
P → I	P → J	P → C	P → M	P → L	P → P
Q → N	Q → M	Q → F	Q → R	Q → C	Q → J
R → F	R → K	R → F	R → E	R → V	R → H
S → J	S → L	S → C	S → M	S → I	S → J
T → B	T → F	T → R	T → T	T → H	T → S
U → A	U → B	U → M	U → P	U → A	U → P
V → R	V → N	V → N	V → N	V → O	V → M
W → H	W → I	W → Ö	W → B	W → R	W → L

SAABUNUD TEADE:

P-3	R-2	H-5	O-1	L-7	L-2	O-3	P-1	H-4	R-7	L-4	S-5	O-2		P-7	R-14	H-9	L-1	R-9	P-4		O-4	S-8	H-8	P-5	O-17	L-8
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--	-----	------	-----	-----	-----	-----	--	-----	-----	-----	-----	------	-----

**1.1.1 Välja selgitada:** Dekrüpteerige viimati saadetud sõnum.

**Vastus:** Aktiveerimine nädala pärast

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.  
Iga valesti läinud täht võtab maha ühe miinuspunkti.

Liitlaste ning teiste oluliste institutsioonidega peetakse ühendust sõnumite abil, mis võetakse vastu erinevatelt sagedustelt. Paraku saab korraga aktiveeritud olla vaid üks sagedus. Et ükski teade ei jääks vastu võtmata või edastamata, peab igal ajal olema võimalik sagedusi vahetada. Sageduste ümberlülitus on süsteemi nõrgim lüli, mille segamisel on võimalik sõnumiedastust tugevalt häirida ning sealjuures meile kasulikku aega võita.

DW-486

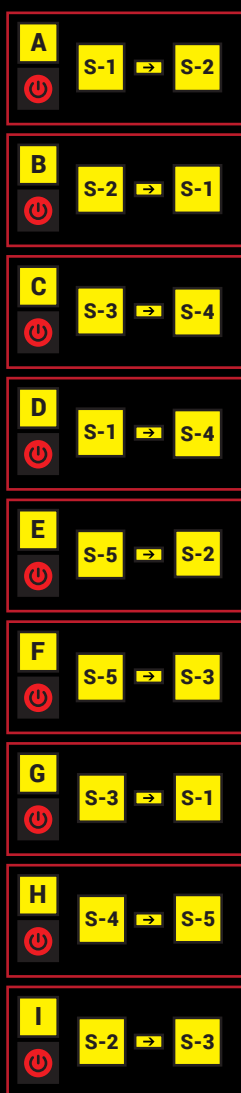
## KOGUTUD INFO

Sideliinid töötavad viiel erineval sagedusel.

Korraga saab aktiveeritud olla vaid üks sagedus.

Sagedusi on võimalik vahetada juhtplokiist.

Juhtplokk ning selle tööpõhimõte asub sidejaamas.



## SAGEDUSTE VAHETAMISE JUHTPLOKI TÖÖPÕHIMÕTE

Kokku on viis erinevat sagedust

S-1 S-2 S-3 S-4 S-5



Sageduste vahetamiseks on juhtpuldil 9 erinevat lülitit.

A B C D E F G H I



Iga lülitit võimaldab vahetada ühelt kindlalt sageduselt teisele, kuid mitte vastupidi.

NÄIDE S-1 → S-2



Sageduse muutmiseks tuleb teha üks kuni mitu lülitust.

NÄIDE

Sageduselt 1 on võimalik üle minna sagedusele 2, kasutades lülitit A või lülituste jada DHE

**1.2.1 Välja selgitada:** Millise lülitit kõrvaldamisel pole ükskõik mis sageduselt ükskõik millisele sagedusele ümberlülitamine enam alati võimalik?

**Vastus:** Lülitit H

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

MEESKONNA NIMI	LI-194	DW-486
Omad joped	20	20
Läksime seenele	20	20
Saja Aakri Mets	20	20
Hommikukoolutajad	20	20
Tuleb mõne aja pärast jälle	20	20
Kiired Reageerijad	20	20
Laigulised	20	20
Kiired ja vigased	20	20
Aeglane termomeeter	20	20
Kapten	20	20
Ohkivad Ohakad	20	20
Vabaaja insenerid	20	20
Murumunad	20	20
ABTlased	20	20
#vanaema	20	20
Segased	20	20
OSHINOKAD	20	20
Asjapulgad	20	20
Saapad	20	20
Liivimaa Parimad Ratsutajad	20	20
Jõuluime	20	20
TAHK	20	20
Kange Kanep(i)	20	20
Nüktohülofoobid	20	20
Checkbox	20	20
kuhu nüüd?	20	20
Aigu om!	20	20
Välek	20	20
Vildakas Kõnd	20	20
NJORD Advokaadibüroo	20	20
Saku team	20	20
Väiksed Viisud	20	20
Vabadussport	20	20
Turbo Bloopers	20	20
Kannad ja Varbad	20	20
ValguBaltaStik	20	20

**MEESKONNA NIMI****LI-194****DW-486**

TRIKSTER	20	20
Rebasenurklased	20	20
Ehitustrust	20	20
8ässa	20	20
Ühed ja nullid	20	20
Tambovi meeter	20	20
Team Awesome Supinahad	20	20
Me liigume!	20	20
Omadega metsas	20	20
No nii	20	20
Kolm pörsakest ja hunt	20	20
Viikingid	20	20
Naised, naised	20	20
Waksal	20	20
Moskva	20	20
Tasapisi	20	20
Sleepwell	20	20
Mooncascade	20	20
K&N	0	20
LIL	0	20
EksimineOnInimlik	20	0
Täitsa Plussis Lõuna	20	0
Linnahundid 2 püssiga	20	0
MaTiKe	20	0
Viljandi eakateklubi "Minejad"	20	0
Reaalprojekt	20	0
Kamp Kiireid Naisi	20	0
Rändom Kõnepruuk	20	0
Kolm Õunakest	20	0
Kurja hunti pole olemas	20	0
Täitsa Plussis	20	0
Öösorr	0	0
Kõrvakarv	0	0
Kiired & lahedad	0	0
ÖÖulgujad	0	0
TIM TIIM	0	0

**MEESKONNA NIMI****LI-194****DW-486**

Kolm musketäri

0

0

Õõuurijad

0

0

Purustajad

0

0

uudistajad

0

0

5XLõbusad

0

0





## TALU VIDEVIKU TEE 36

Raketibaasi aladel on mitmeid talusid, kus elavad baasi töölised peredega – üks nendest on ka talu Videviku teel. Selle maja peremees on üks meist, kelle missiooniks on samuti raketibaasis toimuvale punkt panna. Tema koduõuele on kokku kogutud materjalid, mis võimaldavad teatud küsimused lahendada.

UQ-346

### Teie tegevuse eesmärk antud sihtkohas

Et luua takistusi ohtu põhjustava aine transpordiks, on meil vaja ligipääsu selle veosüsteemidele – seda võimaldab kaos peajaamas. Missiooni edukuse tagab kõikide käikude täpne planeerimine, mille tõttu peame välja selgitama turvalise teekonna peajaama ning kindlaks tegema kaose tekitajate täpsed asukohad.

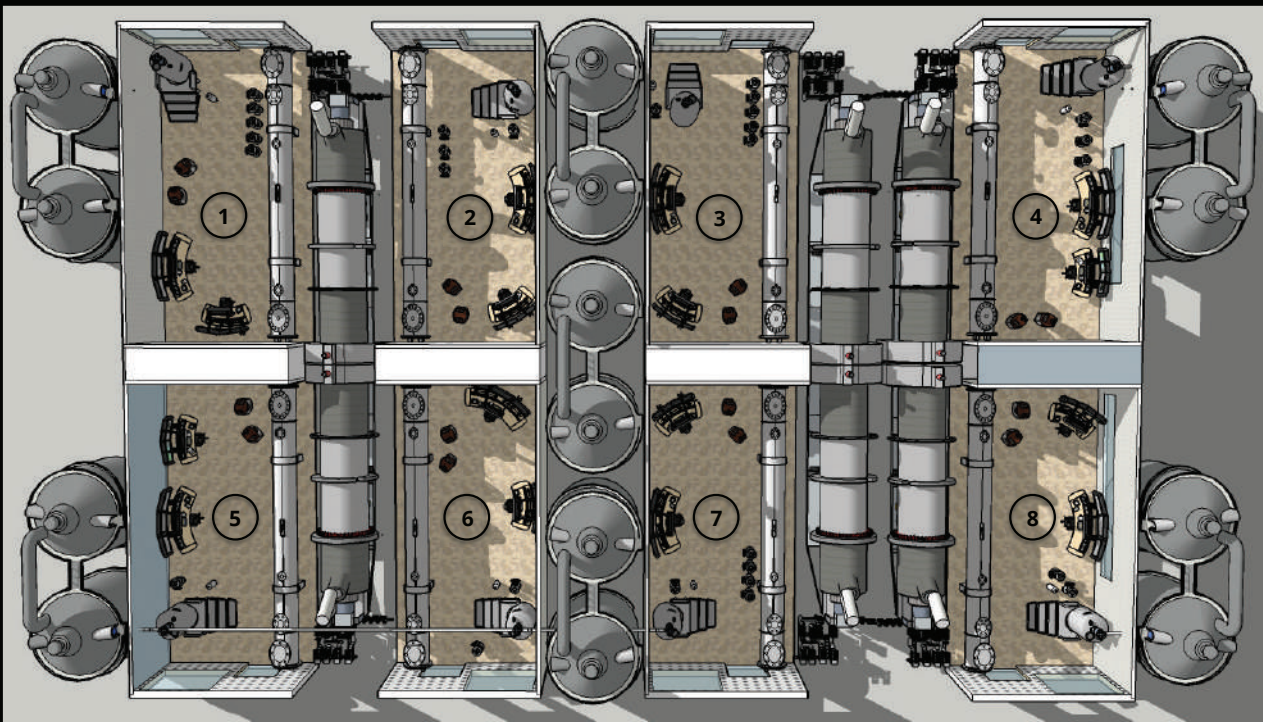
Teame, et raketibaasi peajaamas on kolm objekti, mille rivist välja viimine või režiimi muutmine tekitaks jaamas ajutise kaose. Tekitatud segadus suunaks kogu juhtivpersonali tähelepanu selle kõrvaldamisele ning võimaldaks meil sealjuures juurdepääsu transpordisüsteemidele.

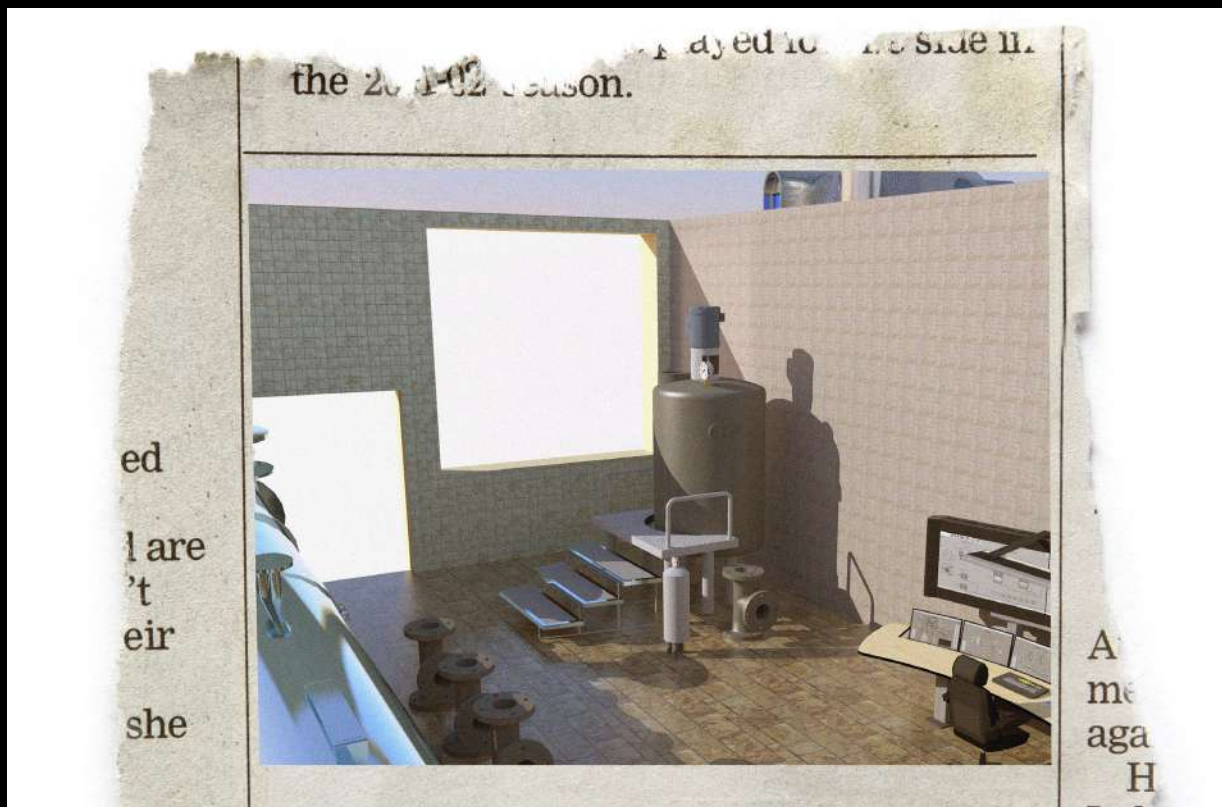
Kuna ligipääs peajaama on vaid üksikutel, pole objektide täpne asukoht meile teada. Oleme haldusosakonnast saanud jaama üldplaani, mille põhjal teame vaid, et seal on kaheksa ruumi, mis on oma ülesehituselt väga sarnased. Meie huvialused objektid asuvad kõik kuskil nendes ruumides, kuid peame kindlaks tegema millistes neis.

### KOGUTUD INFO

Objektide täpsema info ja fotodega on võimalik tutvuda Videviku tee talu õuel.

#### PEAJAAM - ÜLDPLAAN



**OBJEKT 1**

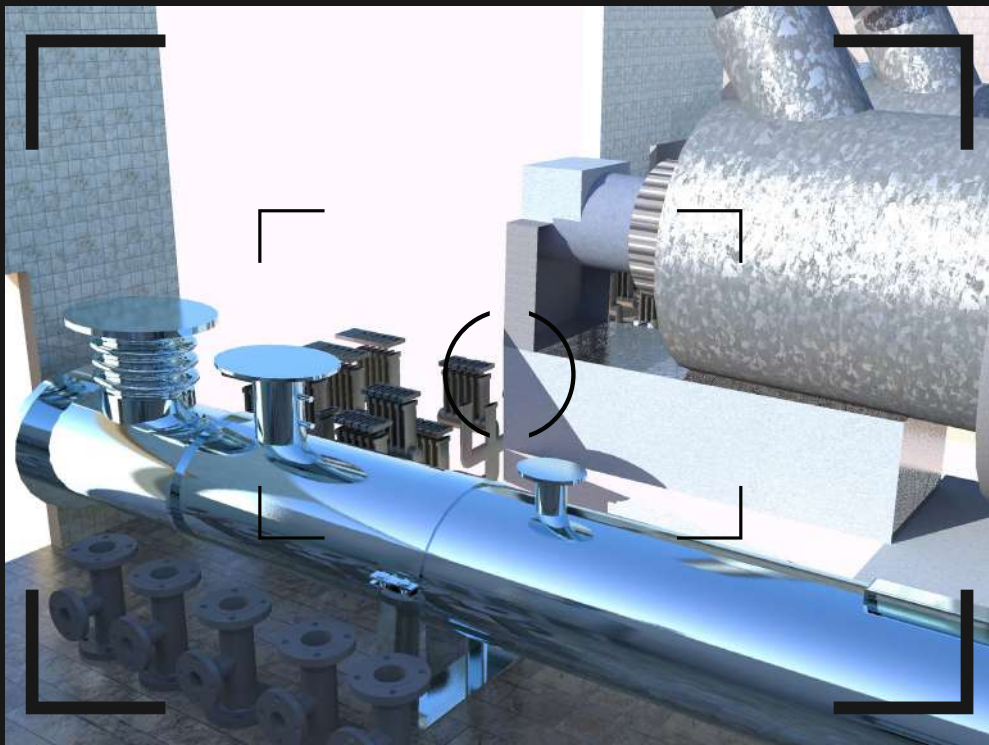
Objekt 1 - Lahusti Z1V mahuti.

Antud mahuti süsteemist lahutamine halvab ajutiselt tootmisprotsessi.

Nimetatud reservuaarist on kirjutatud ka raketibaasisiseses sõnumilehes.

Artiklist saadud pilt peaks võimaldama mahuti asukoha kindlaks teha.

## OBJEKT 2



250 F5.6 -2...1...0...1...2+ ISO 400

Objekt 2 - Rõhu reguleerimiskraan tsisternile X5J.

Ülerõhu tekitamine aktiveerib häire, kuid tegelikult ei sea raketibaasi ohtu. Meieni on jõudnud ühe töötaja isiklik foto, mis võimaldaks antud kraani asukoha kindlaks määrata.



## OBJEKT 3



Objekt 3 - Peaarvuti nr XV2, kust hallatakse generaatorite tööd. Ükskõik millise generaatori ajutine seisak annab üldhäire. Peaarvuti asub ainukesena turvakaamerateaga varusustatud ruumis. Saadud turvakaamera pilt peaks võimaladma arvuti asukoha tuvastada.

## NOTES

Peajaamas on kolm objekti, mille töö segamisel on võimalik jaamas luua lühiajaline kaos. Et töö sujuks kiiresti ning ilma vahejuhtumiteta, peame kindlaks tegema nende täpsed asukohad hoone plaanil.

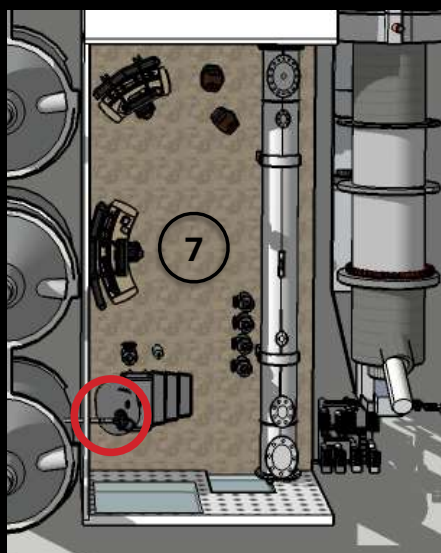
**2.1.1 Välja selgitada:** Tuvastage peajaama ruumide numbrid, kus asuvad Objekt 1, 2 ja 3.

**Vastus:** objekt 1 - ruum nr 2; objekt 2 - ruum nr 3; objekt 3 - ruum nr 8

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Objekt 1 tuvastamine annab 7 punkti ning objekt 2 ja 3 annavad eraldi 6,5 punkti.

Objekt 1 on väga sarnane ruumile nr 2 ja 7. Ruum nr 7 ei saa ta seetõttu olla, et seal jookseb mahutist toru seinapoole, mida objekt 1 pildil ei ole.



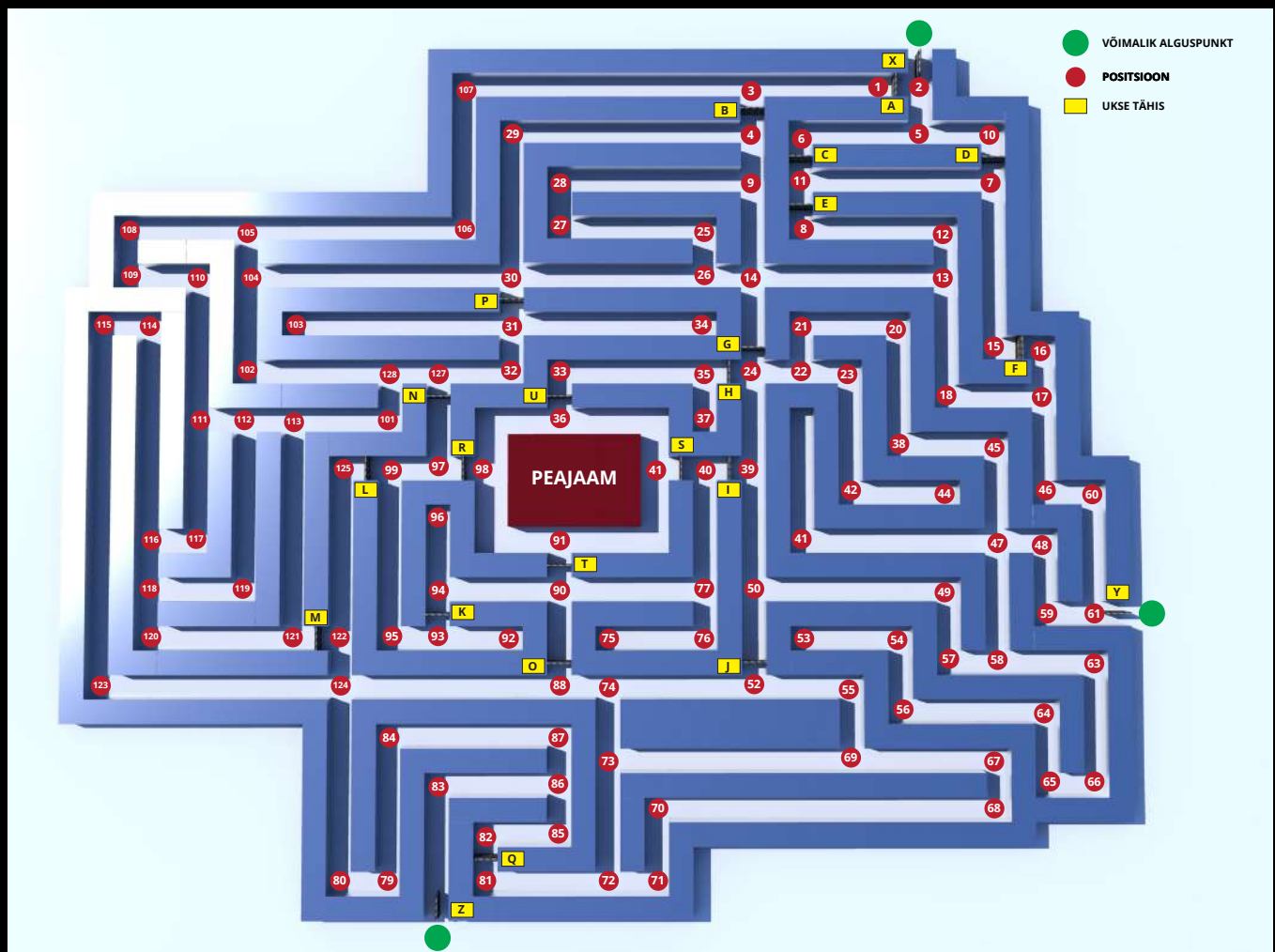


Et peajaama siseneda, on tarvis veatult läbida seda ümbritsev turvatsoon. Ala märkamatuks läbimiseks on vaja teada täpset liikumise trajektoori. Liikumise eripärasid arvestamata aktiveerub üldhäire ning operatsioon nurjuks.

QY-173

## KOGUTUD INFO

Peajaam asetseb turvatsooni keskel. Turvatsooni on võimalik siseneda kolmest erinevast uksest. Tsoonis liikumiste eripäradega on võimalik tutvuda Videviku tee talu hoovis.



**2.2.1 Välja selgitada:** Esitage numbritega liikumistrajektoori turvatsooni läbimiseks, arvestades alal liikumise iseärasusi.

**Vastus:** Õigeid vastuseid võib olla rohkem kui üks. Siin on võimalik tutvuda ühe variandiga.  
2 - 1 - 3 - 107 - 106 - 105 - 104 - 102 - 128 - 127 - 97 - 98

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Kui on eksitud ühe uksega, on võimalik teenida 10 punkti. Kui käike oli rohkem kui 12 või kui viimane käik ei olnud peajaamas, siis punkte ei saa.

**Mida loetakse käiguks?** Käik on üks lõik punktist A punkti B ja uks peab lahti olema läbimise hetkel. Seda defineeris turvatsooni läbimise reegel nr 4: "Esimeseks käiguks loetakse sissepääsu läbimist ehk astumist positsioonile nr 61, 83 või 2."

USTE AVATUSE TABEL



< KÄIGUD >

UKSED ∨	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue
B	Blue	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red
C	Blue	Red	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
D	Blue	Blue	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red
E	Blue	Red	Red	Blue	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue
F	Blue	Blue	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
G	Blue	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Blue	Red	Blue	Blue
H	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Red	Red	Blue	Red	Red	Red
I	Blue	Red	Blue	Red	Red	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Blue	Red
J	Blue	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Blue	Blue	Blue
K	Blue	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Blue	Red	Red	Red	Blue
L	Blue	Red	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue
M	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red
N	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Red
O	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue
P	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Red	Red	Red	Blue	Red	Red	Red
Q	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Red	Red	Blue	Blue	Red	Blue
R	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue	Blue
S	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Blue
T	Blue	Red	Red	Red	Red	Blue	Blue	Blue	Red	Red	Red	Blue
U	Blue	Red	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Blue	Blue	Red	Blue

**Turvatsooni läbimise reeglid:**

- 1) Tsooni on võimalik siseneda kolmest sissepääsust - X, Y, Z.
- 2) Võimalikud alguspunktid on tähistatud rohelise ringiga.
- 3) Liikuda saab punaste ringidega tähistatud alal. Iga positsioon on nummerdatud.
- 4) Turvatsoon on võimalik läbida maksimaalselt 12 käiguga. Esimeseks käiguks loetakse sissepääsu läbimist ehk astumist positsioonile 61, 83 või 2.
- 5) Tsoon on läbitud, kui on sisenetud peajaama ehk on astunud positsioonile 98, 36, 41 või 91
- 6) Trajektoorigil on lisaks sissepääsudele 21 ust, mis vastava käigu korral on avatud või kinnised. Uste avatust on võimalik kontrollida üleval olevast "Uste avatuse tabelist". Horisontaalsel teljel on välja toodud käigu korrad ning vertikaalsel teljel uste avatus.
- 7) Igal positsioonil on võimalik olla ainult üks kord.
- 8) Liikuda saab skeemi alusel järjest ning ei tohi vahele jätta või üle hüpata üle järgmise käigu ehk positsiooni. Samuti ei saa minna läbi seina või kinnise ukse.
- 9) Kohapealseid käike ei ole võimalik sooritada.

MEESKONNA NIMI	UQ-346	QY-173
LIL	20	20
Kiired Reageerijad	20	20
ABTlased	20	20
Vildakas Kõnd	20	20
Turbo Bloopers	20	20
Moskva	20	20
Viikingid	13,5	20
Naised, naised	13,5	20
TRIKSTER	13	20
Ühed ja nullid	13	20
Läksime seenele	20	10
Saja Aakri Mets	20	10
Hommikukuulutajad	20	10
Tuleb mõne aja pärast jälle	20	10
Laigulised	20	10
Kiired ja vigased	20	10
Kapten	20	10
Segased	20	10
OSHINOKAD	20	10
Liivimaa Parimad Ratsutajad	20	10
Jõuluime	20	10
Checkbox	20	10
kuhu nüüd?	20	10
Välek	20	10
Saku team	20	10
Linnahundid 2 püssiga	20	10
Tambovi meeter	20	10
Omadega metsas	20	10
Tasapisi	20	10
Täitsa Plussis	20	10
TAHK	7	20
Sleepwell	6,5	20
Rebasenurklased	13,5	10
Reaalprojekt	13,5	10
No nii	13,5	10
K&N	13	10



MEESKONNA NIMI	UQ-346	QY-173
Ohkivad Ohakad	13	10
Murumunad	13	10
Asjapulgad	13	10
Kange Kanep(i)	13	10
Aigu om!	13	10
NJORD Advokaadibüroo	13	10
EksimineOnInimlik	13	10
Täitsa Plussis Lõuna	13	10
Väiksed Viisud	13	10
Viljandi eakateklubi "Minejad"	13	10
Ehitustrust	13	10
Me liigume!	13	10
Waksal	13	10
Omad joped	20	0
Nüktohülofoobid	20	0
Vabadussport	20	0
Kannad ja Varbad	20	0
Team Awesome Supinahad	20	0
Kolm Õunakest	20	0
Kolm pörsakest ja hunt	20	0
Mooncascade	20	0
Aeglane termomeeter	6,5	10
ValguBaltaStik	6,5	10
Saapad	13,5	0
Vabaaja insenerid	13	0
Ööuurijad	13	0
Kamp Kiireid Naisi	13	0
Kurja hunti pole olemas	13	0
#vanaema	6,5	0
Öösorr	0	0
Kõrvakarv	0	0
Kiired & lahedad	0	0
Õõulgujad	0	0
TIM TIIM	0	0
Kolm musketäri	0	0
MaTiKe	0	0

**MEESKONNA NIMI****UQ-346****QY-173**

Purustajad

0

0

8ässa

0

0

uudistajad

0

0

Rändom Kõnepruuk

0

0

5XLõbusad

0

0



# LÄBIPÄÄSUTSOON

**BJ-203**

Läbipääsutsoon ühendab raketibaasi territooriumi tsiviilaladest. Tsoon on range sõjaväelise kontrolli all ning pärast missiooni lõppu on tsiviili võimalik jõuda vaid läbipääsukoodide alusel, mida teavad ainult raketibaasi töölised. Taoline kontroll võimaldab tuvastada kõrvalised isikud baasi territooriumil. Teie muretsema ei pea - hetkel kehtiva läbipääsukoodi fragmendid on paigutatud kogu missiooni teekonnale.

Soovides alalt väljuda, esitage läbipääsukood piiril seisvale sõjaväelasele.

Lisaks kontrolltegevusele toimub seal vajadusel raadio teel edastatud teadete segamine. Esmalt tuvastatakse saadetud sõnumi sisu ning vajadusel see blokeeritakse.

Olles läbipääsutsooni aladel, pöörake tähelepanu viimati blokeeritud teatele. Kuna raadiosõnumid on segajate tõttu tihti moondunud, läheb mõnikord tükk aega enne nende täielikuks mõistmiseks, mille tõttu hoitakse neid laual lõpliku tuvastuseni. Tõkestatud sõnumid võivad sisaldada meie jaoks väga olulist infot.

## KUULA HELI SIIT



**3.1.1 Välja selgitada:** Tuvastage kuulnud sõnumi viimased 7 sõna.

**Vastus:** ... kust varastasin aine ning peitsin selle jõkke.

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Iga eksitud sõnna võtab maha 3 miinuspunkti ning vale ajavorm ühe miinuspunkti. Kui lauses on ainult üks kuni kaks õiget sõna, siis iga õige sõna annab 3 punkti.

LIL	20
Kiired Reageerijad	20
Kiired ja vigased	20
Aeglane termomeeter	20
Murumunad	20
ABTlased	20
Jõuluime	20
Väiksed Viisud	20
Vabadussport	20
ValguBaltaStik	20
TRIKSTER	20
8ässa	20
Reaalprojekt	20
Tambovi meeter	20
Omadega metsas	20
Waksal	20
Kurja hunti pole olemas	20
Mooncascade	20
Ehitustrust	19
Ühed ja nullid	19
Öösorr	17
K&N	17
Omad joped	17
Läksime seenele	17
Hommikukuulutajad	17
Tuleb mõne aja pärast jälle	17
Laigulised	17
Kapten	17
#vanaema	17
Segased	17
Saapad	17
Liivimaa Parimad Ratsutajad	17
Nüktohülofoobid	17
Checkbox	17
kuhu nüüd?	17
Vildakas Kõnd	17

NJORD Advokaadibüroo	17
EksimineOnInimlik	17
Turbo Bloopers	17
Kannad ja Varbad	17
Viljandi eakateklubi "Minejad"	17
Me liigume!	17
No nii	17
Viikingid	17
Naised, naised	17
Tasapisi	17
Vabaaja insenerid	16
Aigu om!	16
Linnahundid 2 püssiga	16
Kolm Õunakest	16
OSHINOKAD	14
Ööuurijad	14
Saku team	14
Rebasenurklased	14
Kolm pörsakest ja hunt	14
Sleepwell	14
Täitsa Plussis	14
Välek	13
Saja Aakri Mets	11
Ohkivad Ohakad	11
TAHK	9
Moskva	9
TIM TIIM	6
Kange Kanep(i)	6
Täitsa Plussis Lõuna	6
Rändom Kõnepruuk	3
Kõrvakarv	0
Kiired & lahedad	0
Õõulgujad	0
Asjapulgad	0
Kolm musketäri	0
MaTiKe	0

**MEESKONNA NIMI****BJ-203**

Purustajad	0
Kamp Kiireid Naisi	0
uudistajad	0
Team Awesome Supinahad	0
5XLõbusad	0



# FAKTIMÄNG

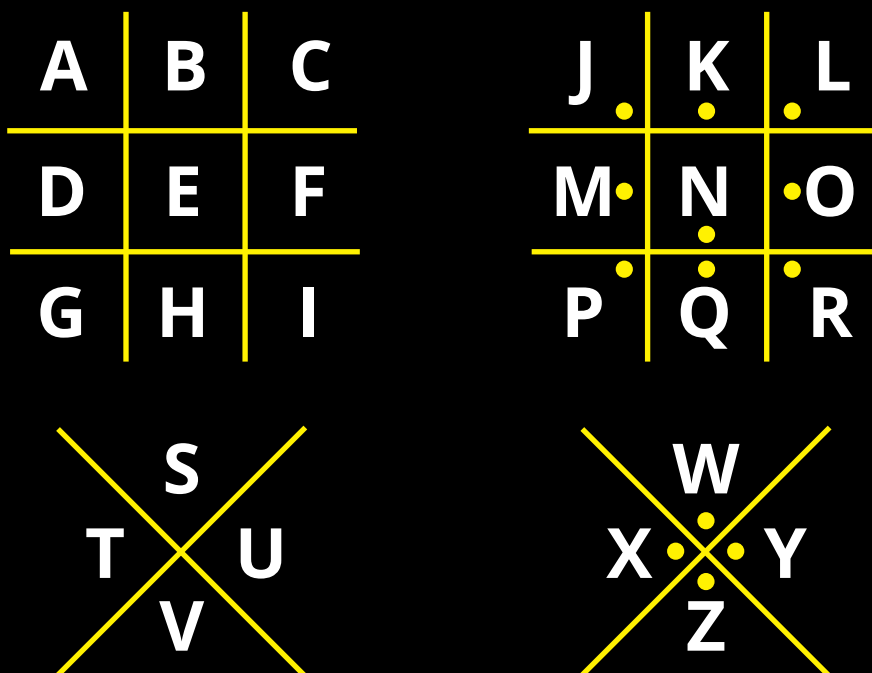
Et läbipääsutoon ilma tõrgeteta läbida, vajate kontrollkoodi.

VU-659

Kui olete jõudnud läbipääsutooni ning soovite tsiviili naasta, edastage kontrollkood piiril olevale sõjaväelasele.

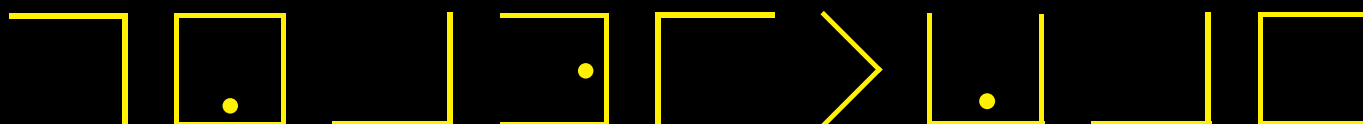
Koodi konfidentsiaalsuse tõttu oleme selle krüpteeritud fragmendid paigutanud sidejaama, Videviku tee talu hoovi ning läbipääsutooni territooriumile.

Koodi fragmentide dekrüpteerimiseks kasutage järgmist šifrit.



Vaid õige läbipääsukoodi alusel on võimalik jätkata etteantud teekonda. Dekrüpteeritud kood peab olema vormistatud vastuste lehele ning selle õigsust kontrollib piiril olev valvur.

## KRÜPTEERITUD KOOD



A) **FAKTIMÄNG:** Välja selgitada õige läbipääsukood

**Vastus:** GNAMITKAF

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Positiivne tähis läbipääsutoonis annab 15 punkti. Negatiivse tähise saamisel antud punkte ei ole võimalik teenida. Õige vastus vastuste lehel annab lisaks 5 punkti. Iga valesti läinud täht võtab maha ühe miinuspunkti.

K&N	20
LIL	20
Omad joped	20
Läksime seenele	20
Saja Aakri Mets	20
Hommikukoolutajad	20
Tuleb mõne aja pärast jälle	20
Kiired Reageerijad	20
Laigulised	20
Kiired ja vigased	20
Aeglane termomeeter	20
Kapten	20
Ohkivad Ohakad	20
Vabaaja insenerid	20
Murumunad	20
ABTlased	20
#vanaema	20
Segased	20
OSHINOKAD	20
Saapad	20
Liivimaa Parimad Ratsutajad	20
Jõuluime	20
TAHK	20
Kange Kanep(i)	20
Nüktohülofoobid	20
Checkbox	20
kuhu nüüd?	20
Aigu om!	20
Õõuurijad	20
Välek	20
Vildakas Kõnd	20
NJORD Advokaadibüroo	20
EksimineOnInimlik	20
Täitsa Plussis Lõuna	20
Saku team	20
Väiksed Viisud	20



Vabadussport	20
Linnahundid 2 püssiga	20
Turbo Bloopers	20
Kannad ja Varbad	20
Viljandi eakateklubi "Minejad"	20
TRIKSTER	20
Rebasenurklased	20
Ehitustrust	20
Reaalprojekt	20
Kamp Kiireid Naisi	20
Ühed ja nullid	20
Tambovi meeter	20
Rändom Kõnepruuk	20
Team Awesome Supinahad	20
Omadega metsas	20
No nii	20
Viikingid	20
Naised, naised	20
Waksal	20
Moskva	20
Tasapisi	20
Kurja hunti pole olemas	20
Mooncascade	20
Me liigume!	20
Kolm põrsakest ja hunt	4
Öösorr	0
Kõrvakarv	0
Kiired & lahedad	0
ÖÖulgujad	0
Asjapulgad	0
TIM TIIM	0
Kolm musketäri	0
MaTiKe	0
ValguBaltaStik	0
Purustajad	0
8ässa	0

**MEESKONNA NIMI****VU-659**

uudistajad	0
Kolm Õunakest	0
5XLõbusad	0
Sleepwell	0
Täitsa Plussis	0