

ETAPA 1:

10. Iată că ați venit la locul întâlnirii. Cu 1 oră în urmă, cucul vă sunase și vă comunicase că trebuie urgent să vă vedeți. V-a indicat exact și locul unde trebuia să o faceți. De ce oare nu este și el aici? Poate ar trebui să aveți puțină răbdare și apare și el? Straniu. Întotdeauna a fost punctual.

La un moment dat, se apropie cineva de voi și vă dă această foaie. Ce mai este și asta? Cucul întârzie și v-a trimis o înștiințare? Iată ce spune:

„7.30 Mi s-a întâmplat cel mai straniu lucru din viața mea. Am fost anunțat de un oarecare avocat că aa murit unchiul Danny. Și eu caare-l credeam demult pierdut... Normal. La ce viață de aventurier aa dus.

8.30 Am mers în oficiul avocatului. Acolo mi s-a spus că unchiul mi-a lăsat ca moștenire 2 obiecte: o hartă și o scrisoare. Scrisoarea îmi era adresată mie. Unchiul îmi dezvăluia că anume aceasta era harta pe care a căutat-o în ultimele două mdecenii. În finee, este harta pentru care și-a dat viața ... Ce păcat. Și eu care-l credeam pe unchiul nebun. Decei harta într-adevăr există. Să fiu eu oare cel care va continua căutările sale?

10.00 Urgent! Trebuie să plec! Harta e reală! Am aflat! Trei necunoscuți tocmai au atentat la viața mea! Cum au aflat că a ajuns la mine? Cred că m-au urmărit. Trebuie să fug. Trebuie!

Prieteni, dacă citiți această pagină din jurnalul meu înseamnă că ați venit la locul întâlnirii. Vă rog, urmați-mă. Sper să ne revedem cât mai curând. Trebuie să găsim această comoară împreună! Vă voi lăsa mesaje discrete pe unde voi trece. Este important ca cei care vor să-mi fure harta să nu reușească să le descifreze! Acum, repede, găsiți casa unchiului meu! Casa aceea unde a trăit el cândva, atunci când era la noi în oraș. Pentru a o găsi mai ușor, va trebui să-i găsiți pe prietenii lui!”

Ce să facem acum? Trebuie să-l urmărim. De câte ori a fost cucul alături de noi atunci când ne-a fost greu. E prietenul nostru. Și mai este ... comoara. Ce ademenitor. Oare în ce constă? Poate aflăm până la urmă.

Aaa... și mai este ceva. Pe partea opusă a foi este desenat acest sudoku. Pentru a-l putea găsi pe cuc vom trebui să-l descifrăm.

	5			7				8
1		4		2			5	
	8						1	9
3	7				4	2		6
	9						3	
4		8	9					
9	1				6			3
	6					9		
8		2	3	1			7	5

Notă: Regulile Sudoku sunt simple. Trebuie să completați toate căsuțele libere cu numere între 1 și 9 conform următoarei reguli: un număr poate apărea doar o singură dată pe fiecare rând, coloană și pătrat de 3x3.

EXPLICATIE: a) Dacă alegeți literele gresite din jurnalul cucului primeți urmatorul text: "În fața casei sale este un monument dedicat celor ce au luptat pe plaiurile Kabulistanului". Kabulistan – denumirea veche a Afganistanului. De observat că existau nu doar litere adăugate, dar și câteva litere omise. Va trimite la monumentul dedicat veteranilor din Afganistan de pe str. Miron Costin. b) Dacă rezolvați Sudoku, în pătratele marcate primeți următoarele cifre alăturate: 1 1, 1 2, 1 3. Numele unchiului – Danny. „Casa unde a trăit el cândva” – deci acum nu mai există; referirea la prietenii lui; unchiul – căutător de bogății – toate aceste indicii trebuiau să vă îndrepte spre Danny Ocean, eroul principal al filmelor Ocean's 11, Ocean's 12 și Ocean's 13. Respectiv fostul magazin Ocean în fața căruia se afla monumentul dedicat veteranilor din Afganistan.

11. V-am simplificat puțin treaba. Și nu uitați, pentru a-l găsi pe unchiul Danny – găsiți pe prietenii săi, care în mod surprinzător devin tot mai mulți și mai mulți. Cheia e-n pătratele marcate!

	5			7				8
1		4		2	9		5	
	8						1	9
3	7	5			4	2		6
	9			7			3	
4		8	9	6	3			1
9	1		5		6			3
	6			4		9		
8		2	3	1	9		7	5

EXPLICATIE: a) Prietenii care devin tot mai mulți – aluzie la film.

b) Simplificarea jocului de Sudoku.

12. Fostul magazin OCEAN, str. Miron Costin, 13/1.

ETAPA 2:

20. Ce păcat ... tocmai ați ajuns, însă cucul nu este aici. A pornit într-o lungă călătorie spre tărâmul poveștilor. Acum vă veți simți ca Hansel și Gretel căutând calea cu ajutorul frânturilor lăsate de cuc.

Cei care l-au văzut îndepărtându-se de la țărniță zic că el era foarte fericit și striga „O soare! Vin spre tine! Te-am găsit, portal ce mă vei duce pe tărâmul poveștilor!”. Probabil s-a ținut. Și încă ceva, a mai lăsat un bilețel într-un scris neînțeles. Dacă mai întârziți puțin, gunoierul era de el. Iată ce conține acesta:

ѡтѡкузеѡэш.мх зѡыгд схекѡ
сѡыѡ фсудѡк шиукшсш
сѡку ту фѡгс дгыштх
дѡ тѡш фсѡых

EXPLICATIE: a) „O soare! Vin spre tine” – emblema companiei Union Fenosa – un soare.
b) Textul de mai jos a fost scris la tastiera cu grafie latina, dar cu limba schimbata. Pentru a-l descifra, trebuieți sa va amintiti pozitia tastelor in grafia latina si cea chirilica. Se obtinea urmatorul text: „ Indreptati-va pasul catre casa acelor iberici care ne aduc lumina la noi acasa”.

21.

°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	=	→
←	й	ц	у	к	е	н	г	ш	щ	з	х	*	ъ
ј	ф	ы	в	а	п	р	о	л	д	ж	э		
↑	ѐ	я	ч	с	м	и	т	ь	і	б	ю	-	ѳ

22. UNION FENOSA SA, str. Andrei Doga 4.

ETAPA 3:

30. Felicitări! Ați reușit să vă teleportați. Sunteți pe Tărâmul Poveștilor, dar nu-l vedeți pe cuc. Nu vă întristați! El este aproape, foarte aproape. Pentru a-l găsi, nu trebuie decât să-i urmați exact indicațiile. Din păcate acestea au fost scrise în unități de măsură arhaice, așa cum cele moderne nu au fost încă stabilite pe tărâmul poveștilor.

Iată unde trebuie să mergeți:

Parcurgeți 11 aruncături de băț de fag spre Nord Est Est;
Apoi faceți stânga și faceți 66 sărituri de greier tărcat spre Nord Nord Vest;
Apoi luați-o la dreapta și mergeți 2 curcubeu matinale spre Nord Est Est;
Apoi mergeți spre Nord Est cât 100 de cosițe de-ale Ilenei Cosânzeana spre Nord Est;
După care parcurgeți 17 zboruri de-ale bondarului grijuliu spre Est;
Încă puțin ... 7 umbre ale dragonului argintiu spre Nord Nord Est;
Și în sfârșit – 50 de cai puși cap la cap spre Nord.

Nimic mai simplu, mai ales că știți exact câți metri face fiecare:

Nr.	Unitatea	Metri
1	O aruncătură de băț de fag	18,14 m
2	O săritură de greier tărcat	1,89 m
3	Un curcubeu matinal	77,5 m
4	O cosiță de-a Ilenei Cosânzeana	2,9 m
5	Un zbor de-a bondarului grijuliu	5 m
6	O umbră a dragonului argintiu	17,5 m
7	Un cal	3 m

Atenție: Când vă apropiați, să aveți grijă, că puteți să dați de Scaraoschi! Sau cu vreun drac de-al lui cu un cal în spinare.

EXPLICATIE: a) Pentru a rezolva aceasta enigma nu trebuia decat sa transformati unitatile de masura in metri si sa urmati traseul.
b) „Când vă apropiați, să aveți grijă, că puteți să dați de Scaraoschi! Sau cu vreun drac de-al lui cu un cal în spinare.” – indiciu ca trebuie sa ajungeti langa un iaz.

31. Hmm ... este mult mai ușor atunci când unitățile de măsură s-au transformat ca de la sine! Iată-le:

Nr.	Distanța	Direcția
-----	----------	----------

1	207 m	NEE
2	125 m	NNV
3	155 m	NEE
4	290 m	NE
5	85 m	E
6	123 m	NNE
7	150 m	N

Și nu încercați să-l căutați pe primul! Căutați-l pe-al doilea!!!

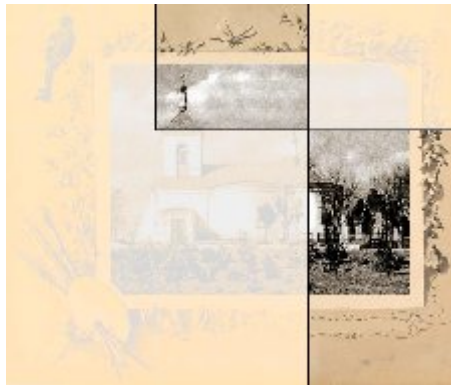
EXPLICATIE: a) Au fost transformate unitatile de masura.
b) „Căutați-l pe-al doilea!!!” – Fitness Centru Nr.2

32. CENTRUL DE FITNESS NR.2, lângă iazul din pătratul E5.

ETAPA 4:

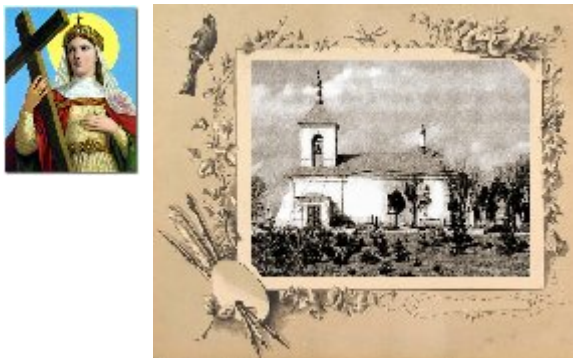
40. Tocmai ați trecut pe lângă lacul din poveste. Desigur că l-ați recunoscut. Este acel lac în care și-a prins ursul coada. Acel lac unde și-au serbat nunta Călin și fata de împărat. În fine, acela în care bătrânul a găsit peștișorul de aur. Dar ce e mai important este că pe malul lacului, cucul s-a luat la întrecere cu însuși Scaraoschi și a fost rănit. A trebuit să meargă urgent să caute leac. Bine că știa direct unde să meargă. S-a dus la cei doi care trăiesc pe o „insulă”. În drumul său, trebuia să treacă pe lângă insula unde a trăit cândva o încornorată cu copiii ei, apoi pe lângă insula animalelor, apoi pe lângă o insulă unde trăiesc omuleți stranii care dansează tot timpul. Abia apoi avea să-și găsească salvatorii ... cei doi, mamă și fiu. Aceștia, cu ajutorul obiectului găsit cică prin 326, aveau să-l ajute pe cucul nostru.

Și încă ceva, pentru a vă simplifica de tot căutarea, cucul a avut timp să vă lase o treime dintr-o fotografie veche a casei celor doi. Succes!



EXPLICATIE: a) Ordinea insulelor: „Insula unde a trăit cândva o încornorată cu copiii ei” – spatiul de langa Circ unde acum se planifica construirea unui stadion era inainte rezervat pentru constructia parcului de distractii „Capra cu 3 iezi”; „Insula animalelor” – Circul; „Insula unde trăiesc omuleți stranii care dansează tot timpul” – Dance Planet; dupa care ar fi trebuit sa urmeze Biserica Sf. Constantin si Elena.
b) „salvatorii ... cei doi, mamă și fiu” – Constantin cel Mare si mama sa Elena.
c) „cu ajutorul obiectului găsit cică prin 326, aveau să-l ajute pe cucul nostru.” – legenda despre crucea pe care a fost rastignit Isus, gasita de Elena in anul 326, cu ajutorul careia vindeca bolnavii.
d) Fotografia veche arata destul de evident ca este vorba de o biserica.

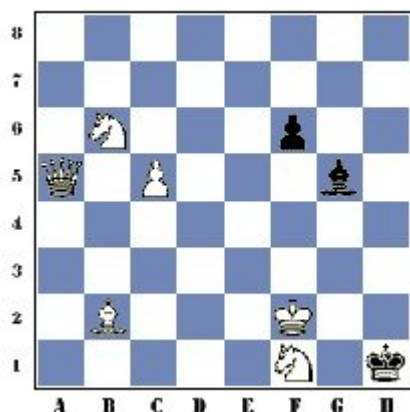
41. Ea este cea care-l va ajuta pe cuc,iar fotografia completă arată așa:



42. BISERICA CONSTANTIN ȘI ELENA, Stradela Circului - 1.

ETAPA 5:

Deci s-a dus. Și n-a lăsat nimic în urmă care să vă arate următoarea destinație ... decât ... această tablă de șah, care pare să n-aibă nimic în comun cu călătoria noastră. Trebuie să aibă un sens! Până acum, totul a avut un sens.



T-9900 WTATTA TQQA A A T-9900 QA QZM T
 @ ATQTQS A AZTQSS QMMAA A M

c) Trebuia sa va ganditi cine ar putea fi Regele – in cazul dat Dumnezeu.



EXPLICATIE: a) Pe partea din spate a bancnotei de 500 de lei este desenata Catedrala.

c)

EXPLICATIE: Nota: imaginile trebuiau sa fie printate pe pelicula transparenta, insa mijloacele tehnice nu ne-au permis sa o facem.

- 71.**

+

+

-



ETAPA 8:

80. S-a obținut fragmentul lipsă. Scris că duce în împărăția insectelor. Unde se mai află această împărăție? Trebuie de studiat harta. Însă acolo unde toți credeau că trebuie să fie o porțiune de hartă, s-a dovedit că era o imagine. Și mai erau câteva inscripții:

- ... imagini vechi ce nu mai sunt aici ...
- rachetă mare, mare ... spre cer
- lupte ... ruși, turci ...
- orașel ... da, da, nu sat
- trecătoare

Cum ar trebui să se lege toate acestea? Și încă și imaginea asta neclară? Dacă s-a descurcat cucul, desigur că o să vă descurcați și voi.



- EXPLICATIE:** a) Tabloul prezentat este „На Шипке все спокойно” de В.В. Верещагин. Semnatura pictorului poate fi vazuta in coltul din dreapta jos a imaginii.
- b) „... imagini vechi ce nu mai sunt aici ...” – cam complicat, dar se refera la Cinematograful Sipka ce nu mai exista.
- c) “rachetă mare, mare ... spre cer” – monumental din fata cinematografului.
- d) “lupte ... ruși, turci ...” – Razboiul ruso-turc din 1877-1878. Una dintre bataliile cheie s-au dat la Sipka.
- e) “- orașel ... da, da, nu sat” si “trecătoare” – se refera la localitatea bulgara Sipka – oras si trecatoare.
- f) Oitele acestea frumoase pe roti – “Sheep car”.

81. 42°42’N 25°23’E

Nu, nu ... desigur că nu trebuie să vă duceți acolo. Doar să vedeți ce se află acolo. Vă asigur, multe povești au prins viață pentru copii datorită locului acesta.

EXPLICATIE: a) Localizarea localitatii Sipka in Bulgaria.

82. Monumentul vizavi de fostul Cinematograf Șipca, str. N.Dimo, 3/1.

ETAPA 9:

90. În sfârșit! Puteți merge cu toții să descoperiți comoara! Și de data aceasta nu mai trebuie să vă descurcați singuri. Aveți de partea voastră o întreagă armată. Insectele au hotărât să vă ajute pentru bunătațea Dumneavoastră. Dar cum vor putea ele să facă? Doar sunt atât de mici ... și nici să vorbească nu pot ... Stați! Ele încep să se aranjeze într-un anumit mod! Oare ce-ar însemna asta? Da, da, se conturează ceva! Doar că se pare că ele sunt prea puține pentru a vă arăta întregul tablou ... Nu-i nimic, probabil că o să fie destul pentru a găsi comoara.

Dar luați seama, paznicul comorii poate să vă spună că e posibil să nu aveți nevoie de această comoară. Nu vă lăsați convinși! Aceasta e ținta voastră.

Iată ce vedeți:

... ..

... ..

EXPLICATIE: a) Descifrând limbajul morse obtineti LCL SCRT – am inteles ca multe echipe au inteles ca lcl scrt se descifreaza ca locul secret. Interesant ca nici un organizator nu s-a gandit la aceasta posibilitate.

91.

A	.-	M	-	Y	---	6	----
B	...	N	..	Z		7	
C	-. -	O	---	Ă	.-.-	8	----.
D	..	P	.. -	Ö		9	
E	.	Q		Ū	.. -	.	
F	...-	R	.-	Ch	--	:	-
G	..	S	...-	0		?	
H		T	-	1	-	!	-
I	..	U	..-	2	-	:	-
J	.. -	V	...	3		6	
K	.-	W	.-	4	-	6	
L	.. -	X	..-	5		=	

Sarcini obligatorii:

1. Transportarea unui ou pe traseul indicat (din 2 incercari) – 10 min
2. Alegerea fasolei de mazare – 10 min
3. Inscrierea a 5 puncte intr-un joc de tennis de masa – 10 min
4. Recitarea unei poezii dintre cele pregatite de organizatori, prin tragere la sorti – 15 min
5. Pauza – 20 min
6. Gasirea a 100g de gheata – 15 min
7. Copierea unui desen de un membru a echipei astfel incat ceilalti membri sa inteleaga despre ce imagine este vorba – 10 min
8. Gasirea a 3 coduri (litere) desenate cu spray intr-o suprafata cu raza de 30 m – 10 min
9. Rezolvarea a 2 probleme cu chibrituri – 10 min.

Sarcini suplimentare:

1. Fotografiati-vă pe fonul troleibuzului nr.10 cu numărul de înregistrare 1200 (Cel puțin un membru din echipă în fotografie. Trebuie să se vadă clar numărul de înregistrare al troleibuzului) - Eliberare 1 sarcină la alegere
2. Fotografiati-vă pe fonul a 4 panouri cu greșeli gramaticale (Cel puțin un membru din echipă în fotografie. Panouri de cel puțin 50x50 cm) – bonus 5 min / foto
3. Spuneți primii cine este reprezentat pe imaginea secretă (Aveți o singură șansă de a răspunde cine este în imagine. Doar prima echipă care răspunde corect primește bonusul) – parti din puzzle erau primite de primele 5 echipe sosite la fiecare punct de joc – bonus 20 min
4. Găsește codul secret din 5 cifre pe un stâlp de lângă una dintre locații. (În cazul în care ați găsit codul – scrieți-l pe o foaie și îl veți comunica organizatorilor la sfârșitul jocului) – bonus 10 min