



K vyřešení šifry je nutná znalost řešení šifry číslo 7, která používá artefakt deštníku. Deštník má 26 hran a 19 uzlů popsanych dle obrázku. Hráči, kteří šifru 7 nevyřešili, obrázek dostali v nápovědě/deadu, aby nebyli v nevýhodě.

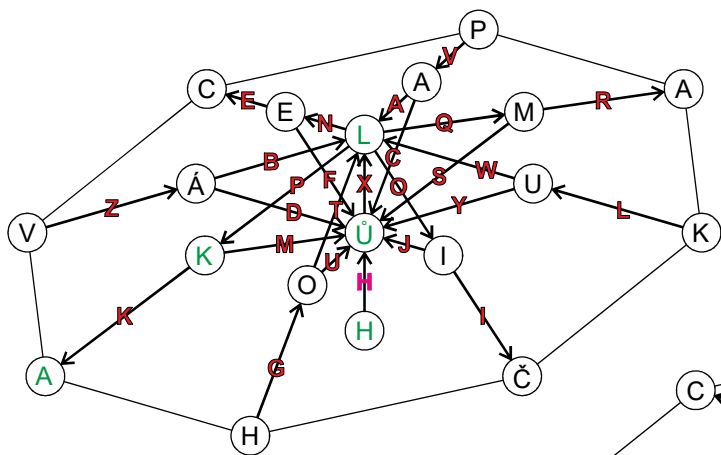
Analýzou šifry lze zjistit, že pojmenování levého obrázku je vždy na stejný počet písmen jako pojmenování pravého obrázku. Lze si také všimnout, že počet bílých úseků (drátů deštníku) je o jeden znak méně než je pojmenování dvojice obrázků spojených šipkou.

K použití deštníku, kromě častých slov na pět písmen, která byla častá v šifře 7, vybízí i první obrázek, jehož pojmenování (HŮLKA) lze na uzlech deštníku najít prodloužením od HŮL. I pojmenování ostatních obrázků, hlavně ze začátku, má velmi podobná písmena těm, která byla v šifře 7. Ke konci se podobnost písmen „kází“, ale zase se často využívají ta, která se objevují na napravo. Nabízí se tak zkusit písmena z pojmenování vlevo nahradit za písmena slov vpravo (k záměně navádí i šipka).

Vzhledem k tomu, že na hranách deštníku je celá abeceda, tak se nabízí zkusit hrany využít pro čtení tajenky. Čtením hran označených otazníkem dostáváme tajenku: HARTLOVKAVOKRAJ.

Po odhalení principu bylo možné i relativně těžké obrázky před šipkou (např. KUŇKA) lépe pojmenovat, protože je vždy bylo možné najít na uzlech deštníku.

HŮLKA	PAROH	LAMA	KUŇKA	LETEC	ZMIJE	BARVA	KLAS	TUKY	TÁCEK	BERAN	ANGOLA
LARVA	BAŇKA	STAN	LEMUR	PEJZY	KRTEK	SALÁT	KUNA	OCET	LIBRA	GULÁŠ	
H	A	R	T	L	O	VK	AV	O	K	R	AJ



HŮLKA se mění na LARVA  
a čteme písmeno první hrany, tj. mezi HŮ => H

PAROH se mění na BAŇKA  
a čteme písmeno druhé hrany,  
tj. mezi AR => A

