



Nejprve bylo nutné pojmenovat obrázky v první části šifry. Pro snazší pojmenování byly obrázky seřazeny podle abecedy. Současně ale bylo divné, že čísla pod obrázky neodpovídají správným názvům. V druhé části šifry bylo možné určit různá slova podle uvedených legend. Počet písmen správného slova odpovídalo počtu slov příslušné legendy. Aplikací tučných číslic vlevo na výběr písmen z pojmenování nic nedává. Proto bylo třeba dostat nápad (například z Medvěd lední a Lední hokej), že se obrázky z první části šifry budou pojít se slovy z druhé části šifry nalezením vhodného přídavného jména, které se pojí s oběma. S identifikací správných přídavných jmen pomáhají čísla pod obrázky. Výběrem správných písmen z nalezených přídavných jmen, čteme tajenku: KOPEC KONČÍCÍ NA DVACET DVOJKU. Proto bylo třeba jít na blízkou kótu 422.

Správné dvojice jsou:

kachna	divo <b>ká</b>	Šárka
liška	po <b>l</b> ární	záře
los	evro <b>p</b> ský	parlament
bělásek	ze <b>l</b> ný	trh
vosa	obec <b>ná</b>	škola
užovka	hla <b>d</b> ká	mouka
hraboš	po <b>l</b> ní	kuchyně
jezevec	les <b>ní</b>	školka
ledňáček	ří <b>č</b> ní	delta
medvěd	led <b>ní</b>	hokej
nosorožec	indi <b>cký</b>	čaj
čáp	bi <b>l</b> ý	plášť
kos	če <b>r</b> ný	tulipán
mandelinka	bra <b>m</b> borová	medaile
veš	dě <b>t</b> ská	pojistka
ovád	hově <b>z</b> í	guláš
kuna	ska <b>l</b> ní	město
bažant	obec <b>n</b> ý	princip
chroustek	le <b>t</b> ní	kino
prase	do <b>m</b> ácí	limonáda
kobra	králo <b>v</b> ská	rodina
ara	vo <b>j</b> enský	konflikt
racek	moř <b>sk</b> ý	koník
potemník	mo <b>u</b> čný	červ