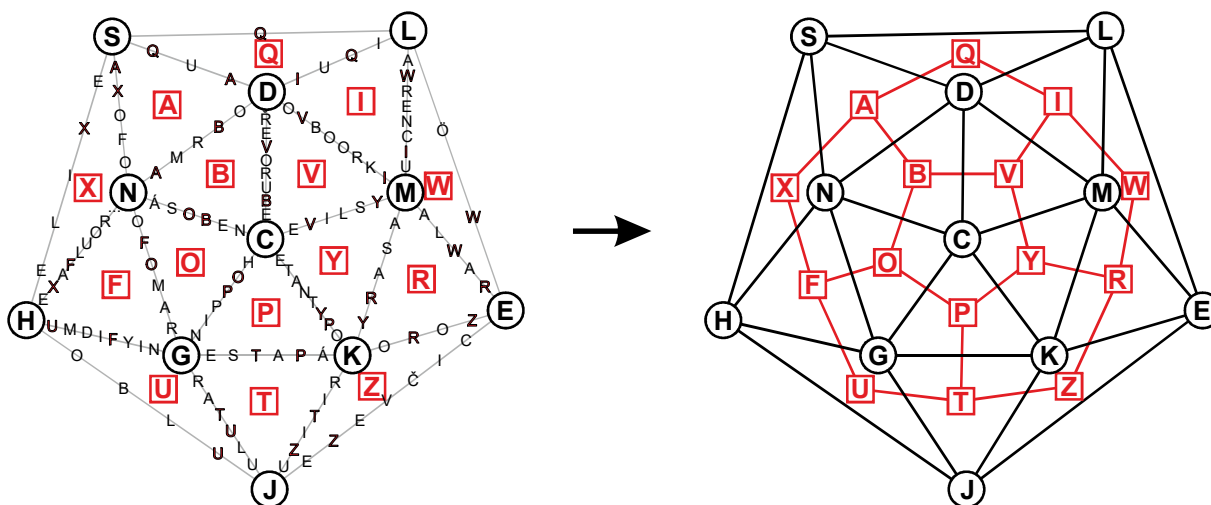




Nejprve si bylo možné všimnout, že obrázky lze pojmenovat slovem, které se dá vytvořit jako přesmyčka písmen pod obrázkem. Přesmyčky byly uvedeny, aby bylo pojmenování obrázků snazší a hlavně jednoznačné. Správná slova jsou: CHOPPING, DOBRMAN, DŘEVORUBEC, GESTAPÁK, GRAMOFON, GRATULUJ, HELIXES, HEXAFLUOROHLINITAN, HOBLUJ, HUMIDIFYING, JEZEVČICE, KOPYTNATEC, KOROZE, KRITIZUJ, LAWRENCIUM, LIQUID, LÖWE, MALWARE, MASARYK, MIKROOBVOD, MYSLIVEC, NÁSOBENEC, SAXOFON, SQL a SQUAD.

Prohlédnutím slov bylo možné si všimnout, že v pojmenování obrázků se objevují i velmi řídkce používaná písmena jako X, W, Q, G, a pod. a to hned několikrát. Kromě toho bylo možné si všimnout, že počáteční a koncová písmena jsou zvýrazněna tučně, což navádí na to, si udělat frekvenční analýzu písmen na první a poslední pozici pojmenování. Z té dostáváme: C:  $1 + 4 = 5$ , D:  $2 + 3 = 5$ , E:  $0 + 4 = 4$ , G:  $3 + 2 = 5$ , H:  $4 + 0 = 4$ , J:  $1 + 3 = 4$ , K:  $3 + 2 = 5$ , L:  $3 + 1 = 4$ , M:  $4 + 1 = 5$ , N:  $1 + 4 = 5$ , S:  $3 + 1 = 4$ , že na první nebo poslední pozici se písmena vyskytují pouze 4x nebo 5x, konkrétně 4x tam je pět písmen {E, H, J, L, S} a 5x 6 písmen {C, D, G, K, M, N}. To přímo vybízí si slova nějak napsat do grafu. Kromě toho si lze všimnout, že „divná“ písmena jako Q, X, W se v pojmenování vyskytují právě 3x a to vždy pro tři různá písmena, Q: {D, L, S}, X: {H, N, S}, W: {E, L, M}. To vybízí zkusit vytvářet planární graf „po trojicích“. Brzy si lze všimnout, že pro každou trojici vždy existuje právě jedno písmeno anglické abecedy, které ještě nebylo nikde použito a vyskytuje se ve všech třech slovech tvořících příslušný trojúhelník. Po dokončení grafu vidíme, že v jeho vrcholech máme 11 písmen a celkem jsme získali 15 trojúhelníků, jimž lze jednoznačně přiřadit zbývající písmena anglické abecedy {A, B, F, I, O, P, Q, R, T, U, V, W, X, Y, Z}. Nad těmito písmeny můžeme také vytvořit graf a písmena, která sdílí hranu, spojíme. Tím získáme dva duální grafy nad písmeny anglické abecedy, které vypadají takto:



Posledním krokem je přečíst text pod obrázky. Jednoduchou analýzou lze zjistit, že text obsahuje 90 písmen a že každé třetí písmeno je buď L nebo P a první dvě písmena vždy určují hranu v některém ze dvou grafů výše. Nabízí se tedy, že trojice písmen bude kódovat písmeno tajenky a že tajenka má 30 písmen. Písmeno L nebo P určuje, zda se čte písmeno vlevo nebo vpravo od určené hrany. Protože v principu existují dvě možnosti, jak si lze graf „namalovat“, tak teoreticky existují dvě možnosti, jak interpretovat, co je pravá a co je levá. Proto je buď třeba vyzkoušet obě možnosti, nebo někteří hráči si mohli i všimnout, že třetí písmena LLPPP LPLPP PLLLL LPLPL LLPLP PLPLL lze přečíst binárou a získat dodatečnou informaci, jak písmena interpretovat. Získáme: GKP JE T, čímž je dána autorská orientace hran a v principu tak stačí uvažovat jen jednu možnost.

Správným rozkódováním získáme tajenku: POMNIK LESNIKUM NEDALEKO GLORIETU

Zajímavost: inspirací pro vznik šifry byl louskáček na ořechy ve tvaru muchomůrky, která má 11 bílých teček na klobouku.

