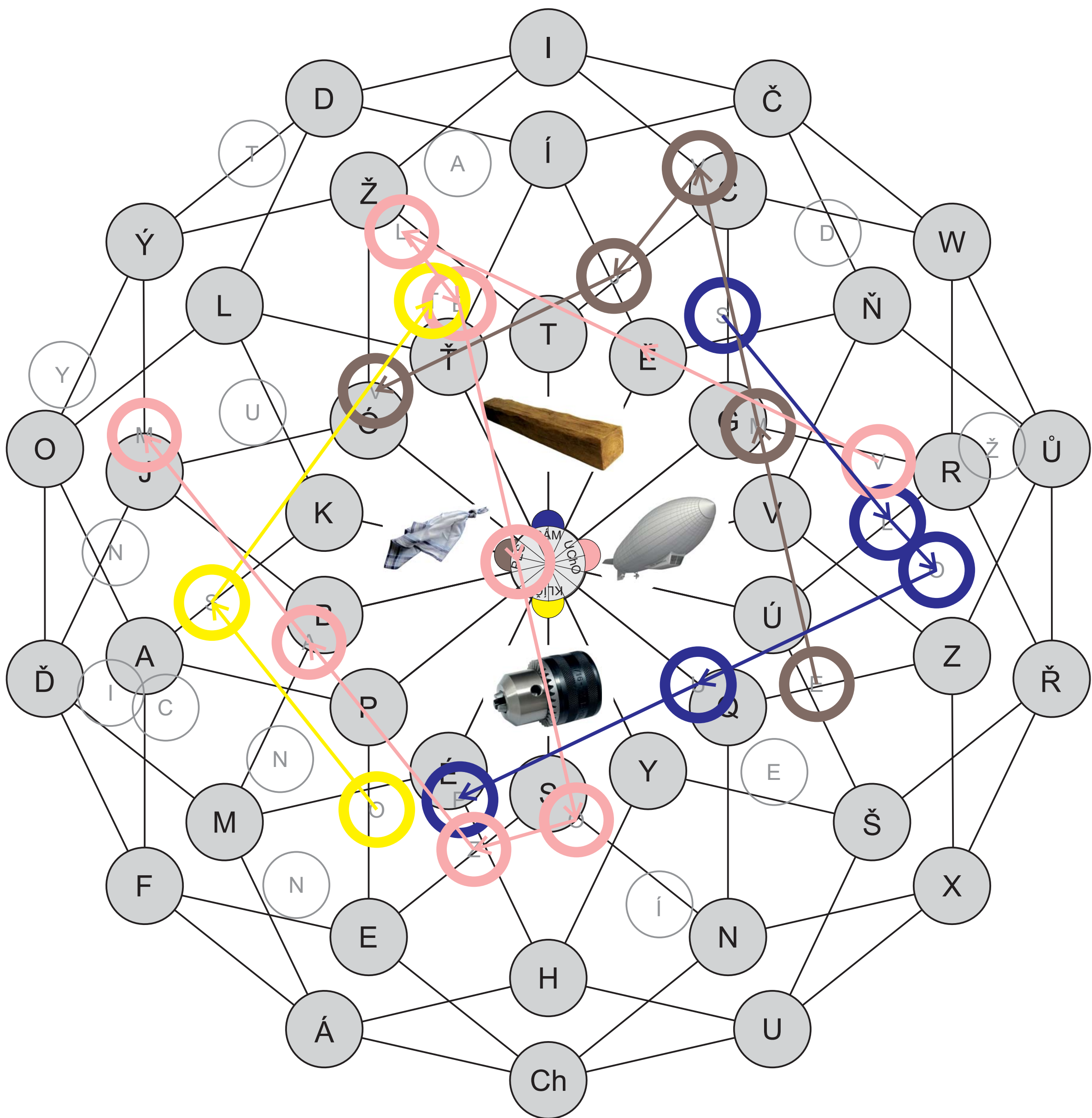




K vyřešení šifry je potřeba korkový špunt, který hráči dostali na startu. Na špuntu byly 4 obrázky: RÁM, UChO, KLÍČ a PES. Tyto obrázky lze jednoznačně přiřadit k obrázkům v šifře: TRÁM, VZDUCHOLOD, SKLÍČIDLO a KAPESNÍK. V ornamentu lze i pro hranách najít části těchto slov (např. ČIDLO, LOĎ, KAPESN), ale celá slova jednoduše najít nelze. Bylo třeba učinit pozorování, že průměr špuntu odpovídal průměru šedých kruhů, že jeho délka odpovídala jejich vzdálenosti podél černých čar a dále si bylo možné všimnout, že v ornamentu jsou právě tři různé typy rovnoběžných čar (krátké, např. TC vs. ÚR, střední, např. ÁM vs. ŘR a dlouhé, např. ChU vs. DI), které tvoří protilehlé hrany obdélníků jehož kratší hrana také odpovídala výšce špuntu. Následně stačilo dostat nápad, že mezi těmito hranami lze špunt válet a přesunout jej tak na jiné písmeno.

S použitím válení (naznačeny plnými šipkami) již lze špuntem navštívit všechna písmena pojmenování obrázků. Písmena tajenky se čtou ve chvíli, kdy špunt válíme a na papír se „obtěiskne“ odpovídající obrázek ze špuntu. Dostáváme:
TRÁM: SLOUP
VZDOCHOLOD: VLEVOZAM
SKLÍČIDLO: OST
KAPESNÍK: EMVJV

Další šifra byla u sloupu za mostem VJV směrem.