

Tajenka má čtyři^{*1} slova; předložku, přídavné jméno^{*2}, podstatné jméno a zbytek neprozradíme, protože by to jen mátló. Předložka má dvě písmena, souhlásku a samohlásku a pojí se s šestým pádem. První písmeno má v braillovi obě tečky nahoře^{*2}, pravou^{*2} uprostřed a levou dole^{*1}. Překlad do latiny pro druhý znak je I^{*3}. Druhé slovo má sedm^{*1} písmen. V první dvojici je první druhé^{*1} písmeno z abecedy, číslo druhého plus jedna^{*1} je šestnáct. Třetí^{*4} písmeno jsou v morseovce dvě tečky^{*2}, sedmé^{*1} zase dvě čárky^{*4}. Čtvrté písmeno získáte když ke svislé čárce přikreslíte nakolmo jednu čárku^{*3} dospod^{*2}. Páté písmeno je středově souměrná, ostře lomená^{*5} otevřená^{*4} křivka. Šesté písmeno získáte, když vedle sebe pověsíte dva erby^{*4}. Písmena už máte všechna^{*7}, nezapomeňte ještě prohodit pořadí prvních dvou písmen^{*3}. První písmeno třetího slova má v abecedě číslo 19^{*2}. Druhé písmeno získáte, když vezmete písmeno D a přidáte pod něj dvě^{*2} nožičky^{*1}. Další písmeno získáte obtáhnutím bočních stran čtverce (pojmenujme je k, l se středovými body K, L) a vyznačením úsečky KL^{*1} a to je celé^{*2}. Poslední písmeno odpovídá pořadím v abecedě minci s průměrem 26 mm^{*1}. Čtvrté slovo^{*4} má devět písmen^{*4}. První^{*2} písmeno je v morseovce čárka^{*5} a před ní dvě tečky, poslední^{*4} písmeno má v morseovce stejný zápis, jen pozpátku. Mezi tyto dvě písmena vložte dvě písmena R a mezi ně ještě vložte písmeno S^{*2}. Před první^{*5} R vložte písmeno, která má v binárce jedničku a pak čtyři nuly^{*1}. Za první R vložte písmeno, které vznikne, když vezmete písmeno U, trošičku ho zakulatíte^{*3}, kopii ozrcadlíte podle vodorovné^{*1} osy a spojíte s předlohou, aby se akorát dotýkali ve dvou bodech^{*3}. Za písmeno S^{*3} vložte písmeno, které má v braillovi tvar tetrisové kostky^{*3}. Za^{*3} druhé^{*2} R vložte samohlásku, která se v českém^{*1} jazyce vyskytuje nejčastěji. A to je vše^{*3}, snad už teď víte, kam^{*3} dál. Barvy, čísla u hvězdiček a neproporční písmo zatím ignorujte, nic z toho stejně bez návodu nevykoukáte.

*1 případně pět *2 pokud je slov pět, mění se přídavné jméno na podstatné *2 dole *2 levou *1 nahoře *3 V *1 osm
 *1 druhé první *1 prvního plus dva *4 sedmé *2 čárky *1 třetí *4 tečky *3 dvě čárky *2 doprostřed a nahoru
 *5 zakulacená *4 uzavřená *4 nejlépe na jeden společný trám *2 pokud nemáte, přidejte nakonec U *3 a navíc ještě potom prohodit první a poslední písmeno *2 předstírejte na chvíli, že máte v abecedě zase 26 písmen *2 jednu *1 vykašlete se na nožičky, zakulatíte je a máte bonusové písmeno *1 raději posuňte bod L do bodu K při zachování topologie *2 další bonus získáte, když z nakresleného písmena umažete úsečku k a budete předstírat, že ta zlomená čára je trošku víc zakulacená (tentokrát ale bonusové písmeno zařadte před, nikoli za původní písmeno, jako předtím) *1 20 mm *4 vložení mezery za čtvrté písmeno získáte kýženě páté slovo *4 vlastně osm, devět včetně mezery, deset abychom se vypořádali s existencí neexistujícího písmena *2 poslední *5 tečka *4 první *2 žádné písmeno mezi ně nevkládejte *5 druhé *1 žádné nuly *3 zostríte *1 svislé *3 v jednom bodě** *3 to první S *3 dvakrát orotované *3 před *2 první *1 ve slovenském *3 ještě posuňte první slovo za třetí *3 jak

** předstírejte, že to jsou vlastně dvě písmena, abyste se vyhnuli ontologickému paradoxu a nenarušili konzistenci šifrovacího prostoru