



Šifra se skládá z 12 kulatých kartiček. Na rubové straně kartiček je slovo "Kommár" s jedním "m" napsaným zrcadlově a komáři z loga hry, kterým chybí některé nohy. Z nohou komárů lze přečíst Braillovská písmena A-L. Na lícové straně jsou pak na každé kartě tři obrázky zvířat a jeden otazník.

Forma zadání navádí na karetní hru Dobble (kulaté karty, barevnost rubu, obrácené m, ...). Je tedy třeba doplnit zvířata za otazníky tak, abychom dostali validní sadu karet na Dobble, tedy aby každé dvě karty měly právě jedno zvíře společné. Po vyřešení logické úlohy karty seřadíme podle abecedy podle písmen z komárů na rubu a přečteme první písmena doplněných zvířat. Dostaneme mezitajenku: KLIC TRINACTA.

Doprovodný text k šifře říká, že až budeme mít klíč máme si zahrát s AGHJICDL (písmena jsou navíc v kroužku, což navádí na to, že se ve skutečnosti jedná o karty). To a mezitajenka říká, že máme sestrojít 13. kartu do sady a tu pak použít na dešifrování hesla. Třináctá karta musí obsahovat andulku, klokana, raka a tygra. Dešifrování hesla provedeme tak, že pro každé písmeno ze zašifrovaného hesla najdeme odpovídající Dobble kartu (podle Brailly z komářích noh) a na ní zvíře, které má společné se třináctou kartou. Dostáváme tak heslo KARTARKA.

*Nápověda: Doplníte zvířata za otazníky abyste si mohli zahrát Dobble ([https://cs.wikipedia.org/wiki/Dobble#Princip\\_hry](https://cs.wikipedia.org/wiki/Dobble#Princip_hry)). Pak karty seřadte podle komárů a čtěte mezitajenku. K mezitajence přidejte slovo KARTA a tu vyrobte. Nakonec postupujte podle pokynů v zadání.*