

Šifra je rozehranou šachovou partií, ve které už zbyli pouze králové a všech 16 pěšců (z nichž někteří se proměnili na dámy). U bílých i černých pěšců určíme, ve kterém sloupci začínali hru – budeme předpokládat, že bílí pěšci zůstali ve svém sloupci, zatímco černí pěšci v některých případech (aby se vyhnuli bílým pěšcům) museli brát, tj. se přesunuli do vedlejšího sloupce, přičemž každý pěšec bral nejvýše jedenkrát. Každý z pěšců se posunul o 0-6 řad dopředu. Bílého a černého pěšce pocházející ze stejného sloupce budeme brát jako jedno písmenko v sedmičkové abecedě, kdy počet řad, o které se posunul bílý pěšec udává řádek (sedmičky) a černý sloupec (jedničky) v tabulce sedmičkové abecedy. Získáme heslo KŘÍŽENEC.

