



Jednotlivé barevné čtverce jsou uspořádány ve 2D projekci krychle - černý roh je dolní levý zadní čtverec, červený dolní levý přední, žlutý dolní pravý přední, ...

Když si představíme, že černý čtverec je v počátku souřadnic, osám x,y a z odpovídají červená, zelená a modrá barva - jednotlivé čtverce jsou potom obarveny tak, jak se RGB složky (aditivně) skládají. Očíslujeme-li možné hodnoty každé ze tří základních barev od 0 do 2, dostaneme pro každý čtverec tři číslice; ty seřadíme právě v pořadí červená, zelená, modrá (osy x, y, z; RGB), pro každý čtverec vyjde unikátní číslo od 0 do 26 v trojkové soustavě, tedy každému čtverci (kromě černého) odpovídá právě jedno písmeno abecedy.

Přečteme očíslované čtverce a dostaneme "KUTLVASR".

