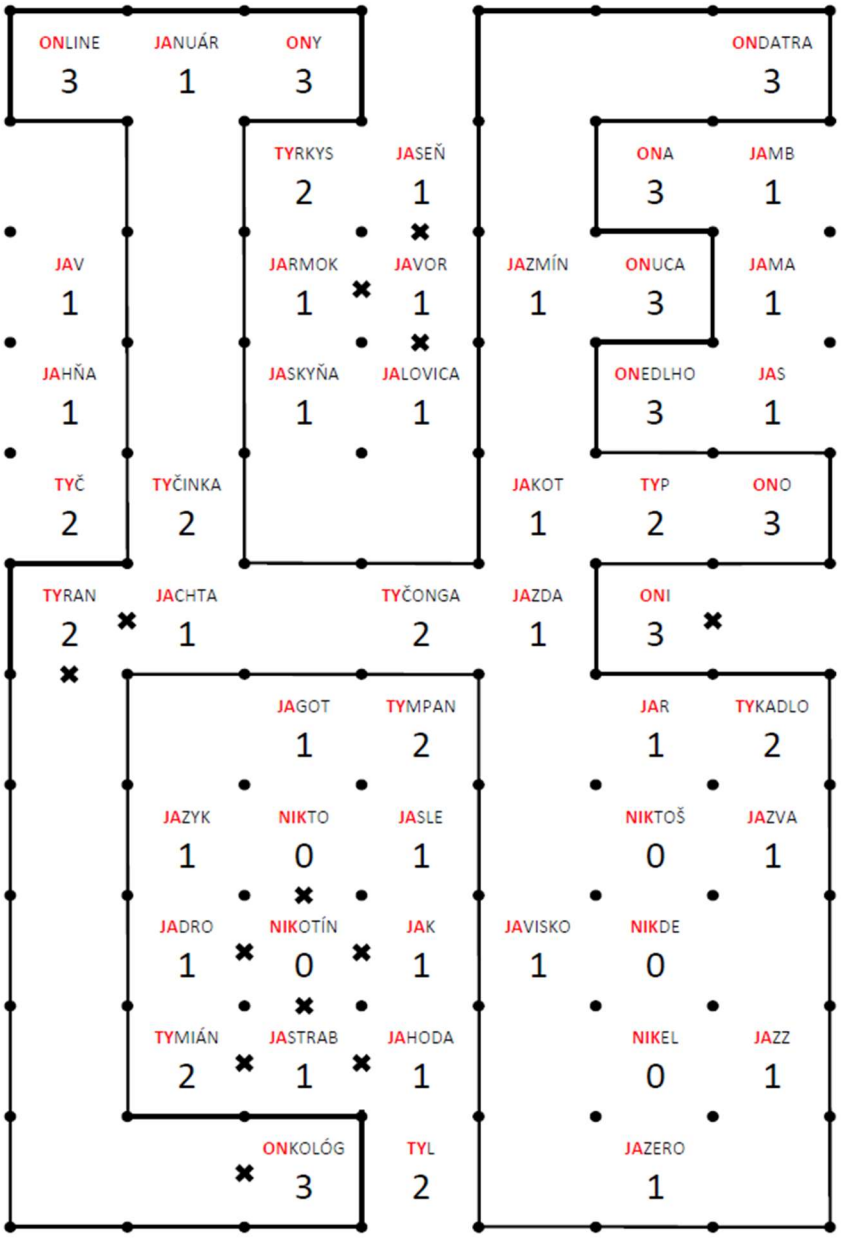
Pred každý z reťazcov, ktorý je napísaný v mriežke, vieme doplniť predponu JA, TY, ON alebo NIK tak, aby vzniklo zmysluplné slovenské slovo. Podľa výberu predpony vieme týmto štvorčekom priradiť číslo (pričom NIK=0, JA=1, TY=2, ON=3).

V mriežke nám takto vznikol hlavolam Slitherlink, v ktorom sa do mriežky budú dopĺňať hrany (niektoré už máme vyznačené a naopak niektoré miesta máme vyznačené X-kom, pretože tam hrana nebude). Pri dopĺňaní hrán platí, že chceme nimi vytvoriť jeden súvislý okruh, ktorý sa nikde nerozvetvuje, a okolo každého štvorčeka má byť vyznačených toľko hrán, aké číslo je v ňom uvedené. Riešenie čítame graficky priamo v mriežke – TELO.