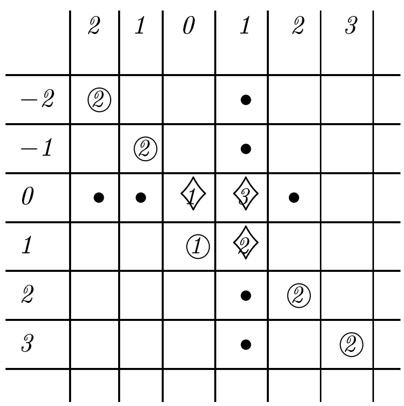
Számozzuk meg a papírlap sorait és oszlopait úgy, hogy az első jel sorát és oszlopát 0 jelölje, és ez alatt, illetve ettől jobbra legyenek a pozitív számokkal jelzett sorok, illetve oszlopok. E számozás alapján minden mezőt egy számpárral adhatunk meg, melyből az első a mezőt tartalmazó sort, a második az oszlopot határozza meg.

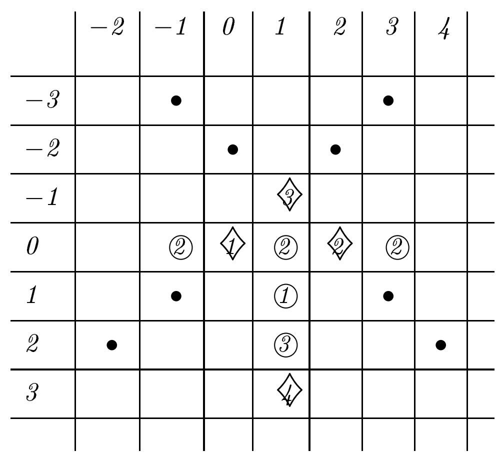
Ha a második játékos – röviden M – első lépése (1; 0), akkor a kezdő – röviden K – második lépése legyen (1; 1). Ha ezután M nem a $(-2;\ -2)$, $(-1;\ -1)$, (2; 2), (3; 3) mezők valamelyikét választja, akkor K lépjen (2; 2)-t, következő lépésében pedig válassza a $(-1;\ -1)$, (3; 3) mezők közül azt, amelyiket M szabadon hagyott – így K a negyedik lépésben nyert.

Ha M lépése a mondott négy mező valamelyike, vagyis akadályozza az előbbi nyerőblokk elérését, akkor az általa elhelyezett két kör nincs sem ugyanabban a sorban, sem ugyanabban az oszlopban, sem ugyanabban az átlóban. Tehát K-t nem fenyegeti közvetlen veszély, így harmadik lépésében szabadon kezdeményezheti más nyerőblokk kialakítását. Ennek megfelelően jelölje meg (0; 1)-et. M-nek most már a 0-dik sorba is és az első oszlopba is kellene tennie jelet (eddig még ide nem tett), amit nyilván nem tud egy lépésen belül megvalósítani, a kettő közül valamelyiket szabadon kell hagynia, ott K kiépíthet egy négyes blokkot, és az ötödik lépésben nyer.

A továbbiakban a kezdő I-ik lépését KI-vet, a második játékos J-ik lépését MJ-vel jelöljük, az ábrákon X helyett csúcsán álló négyzet jelzi az elsőnek a lépéseit, ebbe bele tudjuk írni a lépés sorszámát. Az 1. ábrán az előző esetet írtuk le, M kényszerlépéseit mind feltüntettük, a már nem részletezett folytatásokat pontok jelzik (az oszlopsorszámokban két mínuszjel pótlandó).

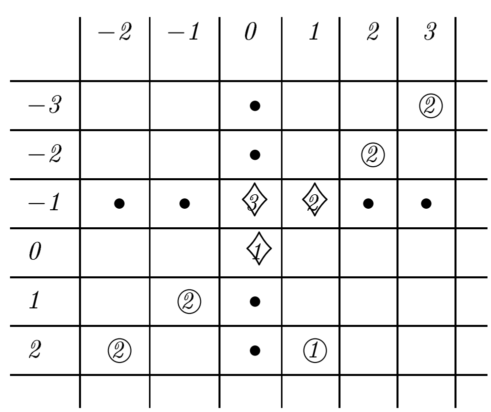


1. ábra



2. ábra

Ha $M1 = (1;\ 1)$, akkor legyen $K2 = (0;\ 2)$, amire $M2$-nek a $(0;\ -1)$, $(0;\ 1)$, $(0;\ 3)$ mezők közül valónak kell lennie (2. ábra), különben K ismét már négy lépésben nyerne. Ha M a három mező valamelyikét választja, $K3$ legyen $(-1;\ 1)$, amivel K két átlót nyit meg, és biztosan nyer. Ezt M már csak késleltetni tudja egy esetleges $M3 = (2;\ 1)$ lépéssel, amire $K4(3;\ 1)$, és a folytatás ugyanaz, mintha ez a lépéspár meg sem történt volna. Így előfordulhat, hogy K csak a hatodik lépésben nyer.



3. ábra

Könnyen látható, hogy K-nak ugyanezek a lépései akkor is nyerést biztosítanak számára, ha az eddig vizsgáltak helyett $M1 = (2;\ 0)$, illetve (2; 2), hiszen ekkor a lehetséges $M2$ lépések még csak nem is kerülnek $M1$-gyel egy sorba, oszlopba vagy átlóba.

Amennyiben M első lépése $M1 = (2;\ 1)$, legyen $K2 = (-1;\ 1)$, amire $M2$ csak $(2; -2)$, $(1; -1)$, $(-2; 2)$, $(-3; 3)$ valamelyike lehet (3. ábra), különben K négy lépésben nyer. Ha $M2$ ezek valamelyike, $K3$ legyen $(-1; 0)$, amivel K megnyitja a (-1)-ik sort és a 0-ik oszlopot, tehát nyer. Ezt ismét csak egy lépéssel tudja késleltetni M, ha $M2$-nek $(2; -2)$-t, és $M3$-nak $(2; 0)$-t választja, amire $K4$ kötelezően $(2; -1)$; különben az utolsó két lépés ugyanaz, mint e lépésváltás nélkül. – Ez a stratégia akkor is jó, ha $M1 = (I,\ J)$, ahol $I \geqq 3$ és $0 \leqq J \leqq I$.

Ezzel mindazokat az eseteket sorra vettük, amikor $M1 = (I,\ J)$, $0 \leqq I$, $0 \leqq J \leqq I$. Ha pedig $0 \leqq I < J$ volna, cseréljük fel a sorok és oszlopok szerepét, így minden olyan esetben megadtuk a kezdőjátékos nyerőstratégiáját, amikor $I \geqq 0$, $J \geqq 0$. Ha I, J közül valamelyik (esetleg mindkettő) negatív, szorozzuk meg a megfelelő indexet (-1)-gyel, ezzel visszavezetjük ezeket az eseteket a már megadott esetekre. – Állításunkat ezzel bebizonyítottuk.