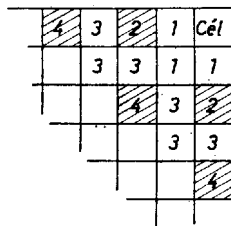
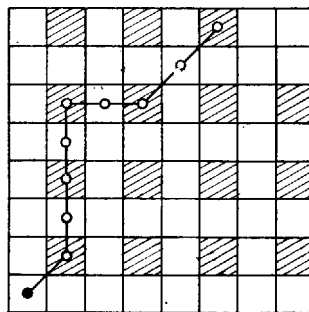


Induljunk el visszafelé. Vonalkázzuk be a saktábla azon mezőit, amelyekre igaz, hogy ha ezeken áll a bábu, akkor az éppen lépő játékos veszít, ha az ellenfele megfelelően játszik. A cél a jobb felső sarok. Ha a bábu az ezt a mezőt körülvevő három mező valamelyikén áll, akkor a lépésre soron következő játékos nyer. Ezeket a mezőket 1-essel jelöltük. Ha most a bábu olyan helyen áll, ahonnan a játékos csak 1-essel jelölt mezőre tudja tolni a bábút, akkor azok „vesztő mezők” lesznek. Ilyenből kettő van, ezeket bevonalkázzuk (2-essel jelölve).



1. ábra

Az olyan mezők, amikről a játékos ilyen „vesztő mezőre” tudja tolni a bábút, azok ismét nyerő mezők, ezek a 3-assal jelöltek. Most az olyan mezők, ahonnan csak „nyerő mezőre” (1-essel vagy 3-assal jelölt) léphet, ismét „vesztő mezők” lesznek, ilyenek a 4-essel jelölt mezők. Ezt így folytathatjuk, míg az egész táblát ki nem töltjük (2. ábra).



2. ábra

A bevonalkázott mezők a „vesztő mezők”, a többiek a „nyerő mezők”. Ha a bábu egy bevonalkázott mezőn áll, akkor az ellenfél megfelelő játéka esetén veszít, ha fehér mezőn áll, akkor nyer. Mivel a bal alsó sarok nincs bevonalkázva, azért a kezdő ügyes játék mellett biztosan nyer.

Mit jelent az ügyes játék? Azt, hogy a kezdő minden lépése után a partnere „vesztő mezőn” álljon. Ebben az esetben a partner mindig vonalkázott mezőről indul, azért biztosan nem tolhatja be a jobb felső sarokba a bábút.

Hogyan tudja elérni, hogy mindig „vesztő mezőre” tolja a bábút? Úgy, hogy az első lépése átlósan a jobbra felfelé levő mezőre vezet, aztán mindig megismétli ellenfele lépését (vagyis ha az felfelé lépett, akkor ő is, ha jobbra, akkor ő is). Így a kezdő mindig „nyerő mezőről” indul, a másik mindig „vesztő mezőről”.

Ezt a módszert követve csak a kezdő játékos érhet célba. És mindig célba is ér, ugyanis minden lépéssel közelednek a jobb felső mezőhöz, tehát előbb-utóbb (legfeljebb 13 lépés alatt) elérik azt.