

A játékosok átlagos gondolkodási ideje 3 perc 45 másodperc, így mindkettőnek volt olyan lépése, amelynek meghúzásán legalább ennyit gondolkodott. Tekintsük például Sötétnek egy ilyen lépését, legyen az eközben elhasznált gondolkodási idejének kezdete  $T_1$  – ekkor Világos órája megáll – a vége pedig  $T_2$ , a  $[T_1, T_2]$  időintervallum felezőpontja pedig  $F$ .

Világos órája nem jár a  $[T_1, T_2]$  intervallumban, így ha  $T$  időt mutatott a  $T_1$  időpontban és  $T \leq F$ , akkor a  $T_2$ , ha pedig  $T > F$ , akkor a  $T_1$  pillanatban teljesül a feladat állítása, hiszen a  $[T_1, T_2]$  időszak hosszabb, mint a megadott 1 perc 50 másodperc kétszerese.

Két percnyi különbség viszont már nem feltétlenül jön létre. Ha például Világos a kezdő, Sötét pedig az utolsó, negyvenedik lépésén  $t_0 = 115$  másodpercet gondolkodik, a további 39–39 lépésen pedig mindketten a fennmaradó idő 39-edrészét, azaz  $t_1 \approx 227,82$  másodpercet, akkor az órák eltérése sosem lesz nagyobb, mint  $t_0$ , miközben Világos órája fut, és nem lesz nagyobb, mint  $t_1 - t_0$ , amíg Sötété. Márpedig mind  $t_0$ , mind pedig  $t_1 - t_0$  kisebb 120 másodpercnél.