

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 közben 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.