1.7. probléma.** (Ld. még: 1.6, 1.1.) $2k$-gyalog. *A hatgyalog általánosítása egy $3\times k$-s táblára: a gyalogok a tábla k hosszú oldalán állnak, és gyalog módjára lépnek. Az veszít, aki nem tud lépni.*