באופן כללי, כנראה נרצה להחזיק כמה משתנים בכל אחד מ-N אובייקטי הקובץ (file object), בשדה ה-private\_data, כאשר N הוא מספר המשחקים המקסימלי שמקבלים כקלט ל-init\_module. כנראה נרצה:

* semaphore לשחקן(ים) הראשון(ים) – מטרתם להבין האם השחקן הראשון הצטרף למשחק
* semaphore לשחקן(ים) השני(ים) – מטרתם להבין האם השחקן השני הצטרף למשחק
* semaphore שננעל ע"י השחקן הלבן (בתורו) ומקבל סיגנלים רק מהשחקן השחור, זאת כדי שאם השחקן הלבן ינסה לבצע 2 מהלכים ברצף, בניסיון השני הוא יאלץ לחכות לסיגנל מהשחור, שיגיע רק בסיום תורו.
* semaphore שננעל ע"י השחור ונפתח ע"י הלבן
* לוח משחק
* pipe (לתקשורת בין 2 שחקנים)

**הערה:** יהיו הרבה מקומות שנצטרך לשלוח סיגנלים לכל מיני סמפורים כדי למנוע דדלוק. למשל, אם השחקן הלבן ממתין לתורו, ואז השחקן השחור מפסיד/יוצא...

אסור שזה יהיה "גורף"... אם שחקן לבן ממתין לבצע מהלך ואז שחור יוצא, אסור לתת ללבן להמשיך כרגיל...