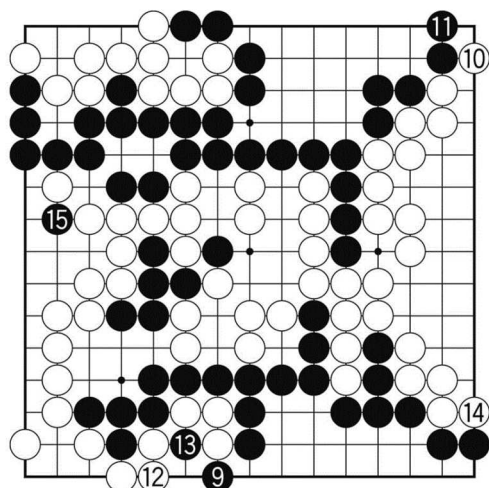


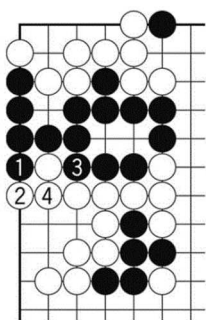
Du 'esencajn metojn' el 'lim-aranĝaj' teknikoj.



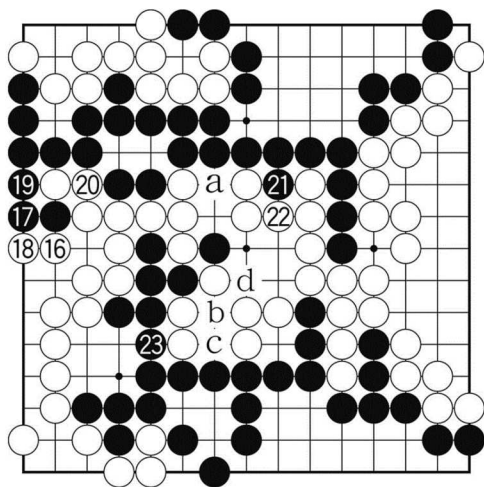
Diag. 39 (Ĝusta kurso 9-15) Kiam Nigro ŝtonmetas N9, Blanko lerte 'efikigas' 'baton' B10. Nigro devus per N11 eviti kaptiĝon. Procedas 'sinligo' B12 kaj 'forkapto' de tri ŝtonoj N13. Sekvante, 'bloko' B14 estas 'inversa lim-aranĝo', estas la plej valora en ĉi tiu stadio.
{paĝo 80 de la originalo}

En antaŭe montritaj diagramoj 13 kaj 14, Nigro 'lim-aranĝis' tenante 'metrajton'. En diagramo 39, Blanko per B14, evitante Nigran ĉi tiun 'lim-aranĝon', plimutigas sian teritorion je 3 poentoj. Do tio estas 'inversa lim-aranĝo' valora je 3 poentoj.

Nun, 'esenca meto' estas B15! Blanko ne povas kapti ĉi tiun ŝtonon.



Diag. 40 Diferencon kontraŭ mallertaj N1 kaj N3 oni povas kompreni sen klarigo.
{paĝo 81 de la originalo}



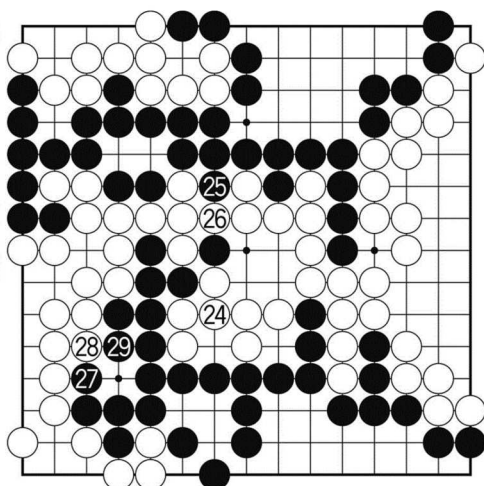
Diag. 41 (Ĝusta kurso 16-23) Blanko 'minacas' Nigron per B16 kaj B18, kaj 'sinligas' per B20.

Nun proksimiĝas la fino. Restas nur la centro.

Ne probleme estas interŝanĝi ŝtonmetojn N21 kaj B22.

Sekvante, tre bone estas, antaŭ ol 'el-iri' kiel N-a, pli frue ŝtonmeti N23... Nigro antaŭvidas procedon N-b, B-c, N-d. {Sekvante, se Blanko 'sinligas' per B-b, Nigro kaptos la blankan ŝtonaron ŝtonmetante dekstren de punkto 'd'. Se Blanko aliloken ŝtonmetantas, Nigro komencos 'alterne-kaptadon (KOU)' 'forkaptante' blankan ŝtonon per N-b. La 'alterne-kaptado' valoras 7 poentojn, ĉar se Nigro venkas en ĝi, la Blanka teritorio en la centro estos nuligita. Blanko nur havas 4 kompansejon valorajn ol 7 poentoj, en la SupraDekstra angulo kaj la MalSupraDekstra anguro. Aliflanke Nigro povos esti kontenta pri malgrandan kompenson por venki en la ludo. Kaj havas pli multe da kompansejon.}

{paĝo 82 de la originalo}



Diag. 42 (Ĝusta kurso 24-29) Prave Blanko sin-gardas per B24. Atendante tion, Nigro

'efikigas' N25, kaj farante 1 poenton per N27 kaj N29. Finiĝas la ludo {laŭ japana regulo}.
{paĝo 83 de la originalo}