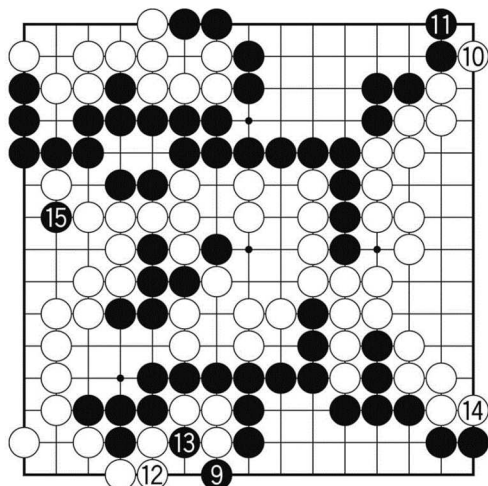


Du esencajn metodojn el lim-aranĝaj teknikoj.

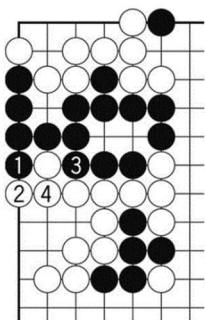


Diag. 39 (Ĝusta kurso 9-15) Kiam Nigro ŝtonmetas N9, Blanko lerte efikigas 'baton' B10. Nigro devus sinligi per N11. Procedas sinligo B12 kaj forkapto de tri ŝtonojn N13. Sekve bloko B14 estas 'inversa lin-aranĝo', estas la plej valora en ĉi tiu stadio.

{paĝo 80 de la originalo}

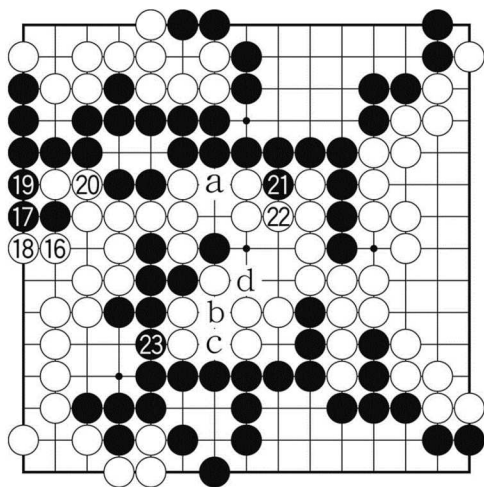
En antaŭe montritaj diagramoj 13 kaj 14, Nigro lim-aranĝis tenante metrajton. En diagramo 39, Blanko per B14, evitante Nigran ĉi tiun lim-aranĝon, plimutigas sian teritorion je 3 poentoj. Do tio estas 'inversa lim-aranĝo' valora je 3 poentoj.

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



Diag. 40 Diferencon de mallertaj N1 kaj N3 oni povas kompreni sen klarigo.

{paĝo 81 de la originalo}

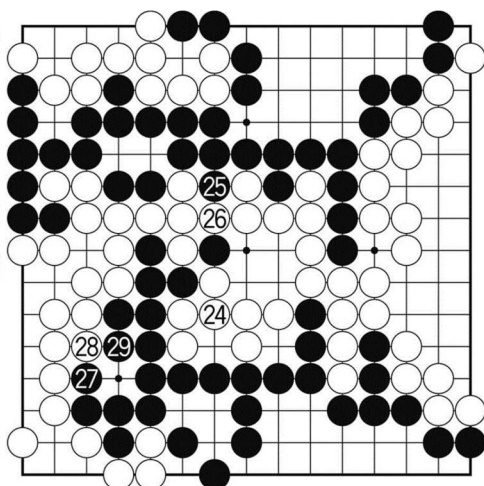


Diag. 41 (Ĝusta kurso 16-23) Blanko minacas Nigron per B16 kaj B18, kaj sinligas per B20.

Nun proksimiĝas la fino. Restas nur la centro.

Ne probleme estas interŝanĝi ŝtonmetojn N21 kaj B22.

Sekve tre bone estas, antaŭ ol el-iri kiel N-a, pli frue ŝtonmeti N23... Nigro antaŭvidas procedon N-b, B-c, N-d. {Sekve se Blanko sin-ligas per B-b, Nigro kaptos la blankan ŝtonaron ŝtonmetante dekstren de punkto 'd'. Se Blanko aliloken ŝtonmetantas, Nigro komencos 'alterne-kaptadon (japane KOU)' forkaptante blankan ŝtonon per N-b. La 'alterne-kaptado' valoras je 7 poentoj, ĉar se Nigro venkas ĝin, la Blanka teritorio en la centro estos nuligita. Blanko nur havas 4 kompansejon valorajn ol 7 poentoj, en Supra Dekstra angulo kaj MalSupra Dekstra anguro. Aliflanke Nigro povos esti kontenta pri malgrandan kompenson por venki la ludon. 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 {en Japana regulo}.  
{paĝo 83 de la originalo}