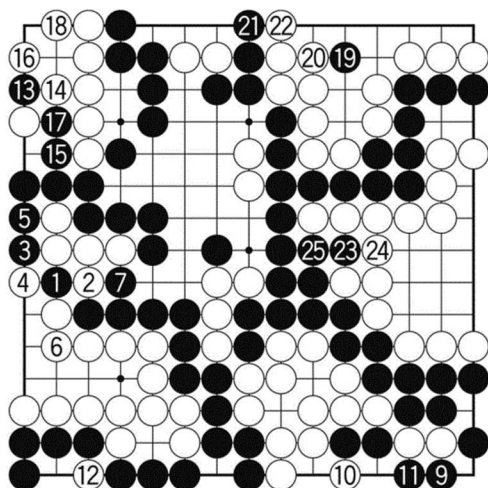
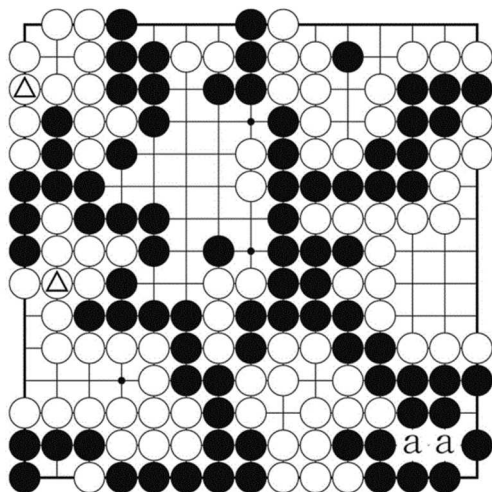


Fariĝas 'egalludo'.



Diag. 46 (Ĝusta kurso finiĝas ĉe N25. B8 'sinligo' {sur la 'spuro de forkaptita' N1}.) Bazite sur antaŭaj esploroj, 'lim-aranĝas' de komenco ĝis fino. Kiel skribita ĉe diagramo 1, en la komenco, Nigro povas elekti iun ajn el la tri 'metrajton-tenantaj lim-aranĝoj'. Montrita 'ĝusta kurso' estas unu ekzemplo.

{paĝo 261 de la originalo}



Diag. 47 (Post singardi kaj 'ŝtopi liberpunktojn') 'Ŝtopitaj estas liberpunktoj', kiel en reala ludo. Konfuzeme estus rearanĝi ŝtonojn sur diagramo, ni nombru la ambaŭajn teritoriojn en la situacio. Punktoj 'a' estas 'spuroj de forkapto' kaj nombriĝas po 2 pentoj por 1 punkto. Restantaj mortintoj ankaŭ nombriĝas po 2 pentoj por 1 ŝtono. Ŝtonoj ▲ estas 'sinligoj' sur 'spuro de forkapto', do nombriĝas kiel 1 poento.

Nigra teritorio: de Supra rando al centro = 37 poentoj, MalSupraDekstra angulo = 6 poentoj, sume 43 poentoj.

Blanka teritorio: SupraDekstra parto = 11 poentoj, Dekstra rando = 11 poentoj, MalSupra rando = 2 poentoj, MalSupraMalDekstra parto = 16 poentoj, SupraMalDekstra angulo = 3 poentoj, sume 43 poentoj.

{paĝo 262 de la originalo}

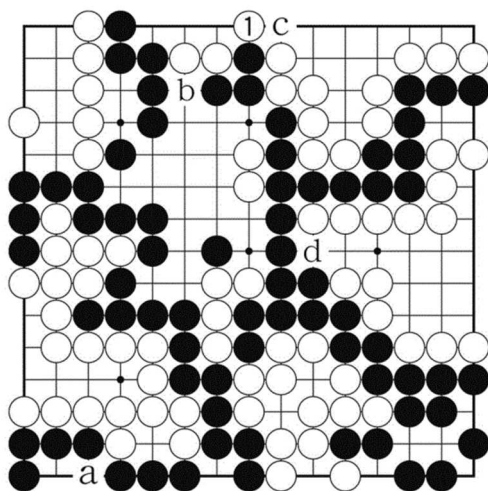
Nigro, per akraj teknikoj kaj ekzaktaj kalkuloj, atingis 'egalludon'.

En ĉi tiu problemo, tre bone funkcias 'sin-oferoj'. La ĉefulo estas 'tuŝmeto sur 3-1 punkton' en la SupraMalDekstra angulo. Se vi en reala ludo ŝtonmetus ĉi tien, kaj venkus en la ludo je duon poento, vivdaŭre vi memorus tion.

Gustumindaj estas 'sin-oferoj' en la MalDekstra rando kaj en la Supra rando. Ambaŭe, se Nigro povus perdi 'metrajton', havus alian rimedon pli gajneman. Sed por teni 'metrajton', oferante unu ŝtonon, 'lim-aranĝas' kun gajno pli malmulta ol la alia rimedo je 1 poento. En ĉi tiu senco, la 'esencaj metoj' en en la MalDekstra rando kaj en la Supra rando estas samspecoj.

Krome, en la procedo de diagramo 46, kiam Nigro 'forkaptas' du ŝtonojn en la MalSupraDekstra angulo,...

{paĝo 263 de la originalo}

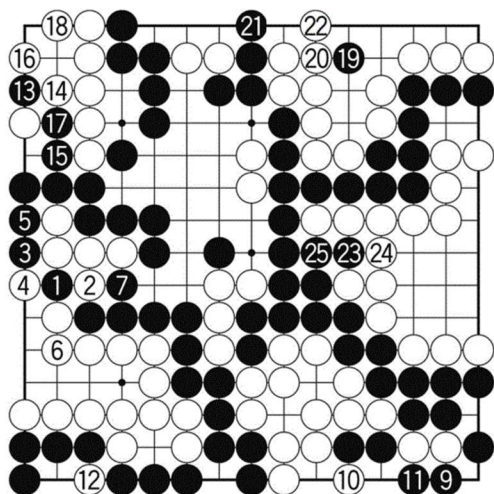


Diag. 48 (Kia estas 'transvadi' B1?)

se Blanko ŝtonmetas B1, Nigro povas ŝtonmeti sur punkton 'a' en la MalSupraMalDekstra angulo. Ĉi tio valoras 11 poentojn. Aliflanke, ĉe B1, supozante postan interŝanĝon N-b kaj B-c, la diferenco de la ĝusta kurso kalkuliĝas je 8 poentoj. Do, eĉ se Blanko 'lim-aranĝas' sur punkton 'd' {gajnante 2 poentojn}, sume Blanko malgajnas 1 poenton komparante kun diagramo 46.

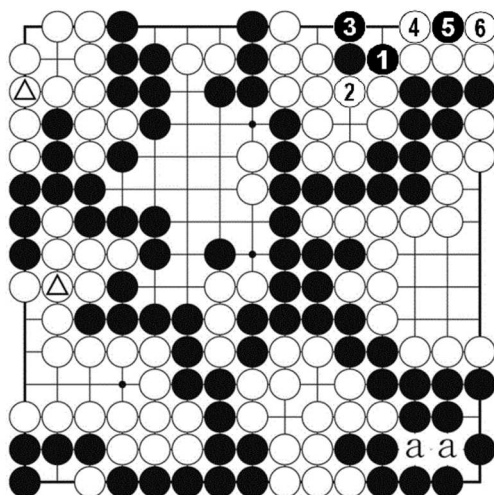
{paĝo 264 de la originalo}

{Tradukanta noto:



Diag. 46a (Vere ĝusta kurso)

Vere, Blanko devus singardi per B22 en ĉi tiu diagramo. Kaj Nigro venkus la ludon je unu poento. Ĉar en diagramo 47,...



Diag. 47a (Post B22 en diagramo 46)

B22 en diagramo 46 estas stulta sin sufokigo. Ĉar restas Nigra rimedo por preskaŭ nuligi la Blankan teritorion ĉi tie. Pro ambaŭflanka sufokiĝo de la blanka ŝtonaro, laŭ la montrita procedo fariĝas 'kunvivo'. Kaj la Blanko poento ĉi tie nombriĝas nur unu, la kaptito N5. Do B22 en diagramo 46 nepre devus esti metita dekstren je unu vojo. Vidu diagramon 46a.