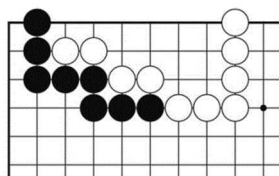
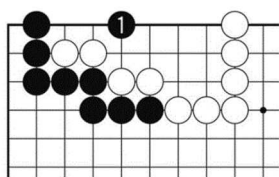


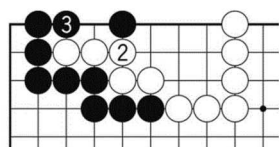
~ Konsiloj de Profesiulo (2) ~
Baza tekniko 2-‘Internen meti’



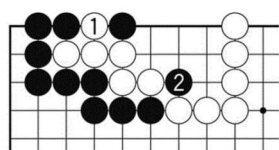
Problemo: Nigro havas 'metrajton'. Akre invadu la blankan teritorion.



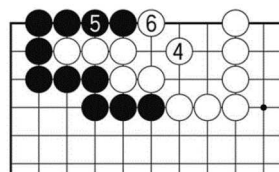
Diag. 1: Internen metu N1. Eĉ se nigro en-iras ĉi tien, Blanko ne havas rimedon por kapti la nigran ŝtonon.



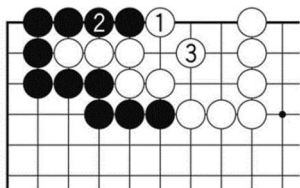
Diag. 2: Blanko ne havas alian rimedon ol 'sinligi' per B2. Tamen kontraŭ Nigra en-iro N3, Blanko ne povas 'bari'.



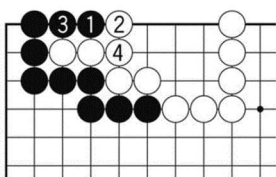
Diag. 3: Se Blanko 'barus' per B1, Nigro 'tranĉus' per N2. Estus katastrofo. Do, kontraŭ N3 en diagramo 2,...



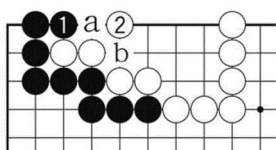
Diag. 4: Ĝuste estas singardi per B4. Ĝis B6, la Blanka teritorio ĉi tie fariĝas 6 poentoj.
{paĝo 65 de la originalo}



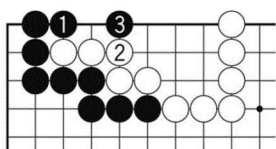
Diag. 5: Anstataŭ B4, se Blanko haltigas nigron per B1 en diagramo 5, la rezulto estas sama. Tamen en diagramo 5, Blanko devas singardi per B3. Aliflanke, en diagramo 4, antaŭ ol B6, se aliloke ekzistas pli valora 'lim-aranĝo', blanko povas ŝtonmeti ĉi tien. Konklude, ĝusta estas B4 en diagramo 4.



Diag. 6 Se Nigro metas N1, Blanka teritorio fariĝas 8 poentoj. Do N1 estas malgajnema je 2 poentoj.



Diag. 7 Se Nigro metas N1, Blanko ŝtonmetas sur la 'fatalan punkton B2'. Same Nigro malgajnas 2 poentojn. (Poste interŝanĝiĝos N-a kaj B-b).



Diag. 8 Kun erara N1, B1 estas akompananta eraro. Nigro metas N3 sur la 'fatalan punkton', kaj la formo revenas al la ĝusta procedo.
{paĝo 66 de la originalo}