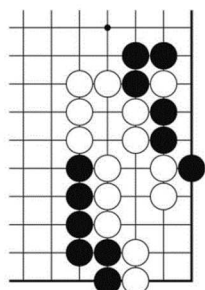
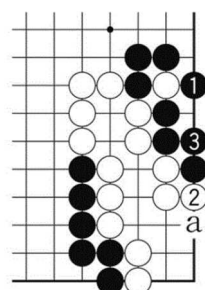


~ Konsiloj de Profesiulo (3) ~

Baza tekniko 3-‘tuŝmeti’

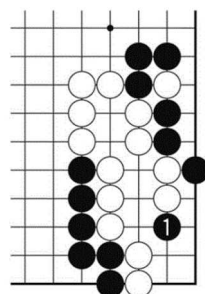


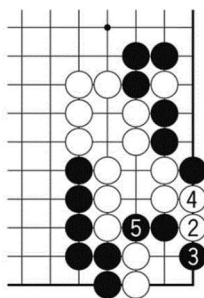
Problemo: Nigro havas ‘metrajton’. Trovu lertan ‘lim-aranĝon’ en la blankan teritorion.



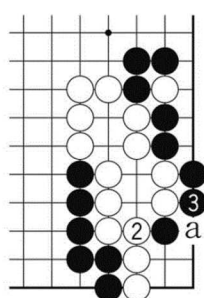
Diag. 1 {Mallerta ‘lim-aranĝo’} Kiam Nigro ‘forkaptas’ per N1, procedas B2 kaj N3. Ĉi tiam Blanka teritorio nombriĝas je 11 poentoj.

Anstataŭe se Nigro ‘rampis’ kiel N2, kiam Blanko ‘minacas’ per B-a, Nigro ne povas ‘sinligi’ per N3. Tie lertuloj ŝtonmetas...

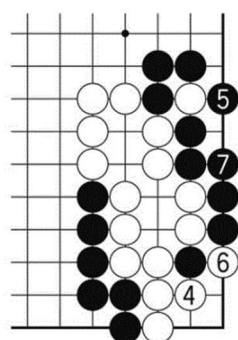




Diag. 3 Se Blanko rezistus per 'bati' B2, Blankaj du ŝtonoj estus kaptitaj de N3 kaj N5.
{paĝo 127 de la originalo}



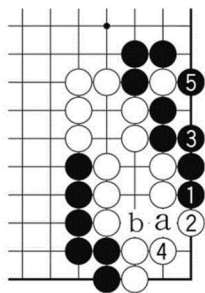
Diag. 4 Ne pre estas 'sinligi' per B2.



Diag. 5 Procedas ĝis N7. Iuj el vi sentas ke "Nigro malgajnis 'forkaptite' unu ŝtonon."
Tamen bonvolu kalkuli.

Blanka teritorio nombriĝas je 9 poentoj. Komparante kun diagramo 1, Nigro gajnis 2 poentojn. Tio estas efekto de la 'esenca meto' N1 en diagramo 2.

Supozu, ke en la diagramo de ĉi tiu problemo,...



Diag. 6 ke procedus ĉi tiu 'lim-aranĝo'. Tropetemaj estas Nigraj metoj N1 kaj N3, kaj trocedema estas B4. Nun rimarku, ke ĉi tiu diagramo egaliĝas al diagramo 2, 4, kaj 5, se interŝanĝiĝas N-a kaj B-b (sen gajno/malgajno de poento).

Vi ĝuu la grandan efekton de oferita tuŝmeto N1 en diagramo 2.
{paĝo 128 de la originalo}