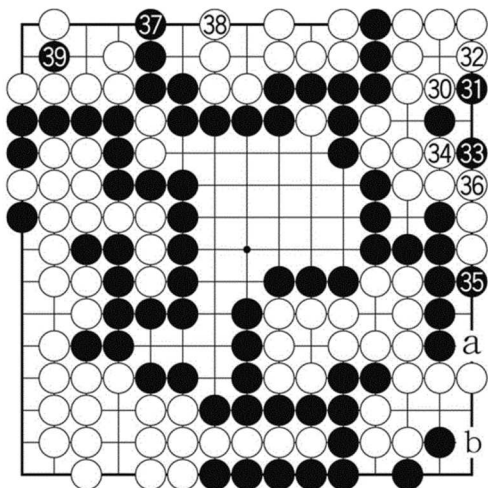


Lerta tekniko 'kojnumi' en Supra MalDekstra angulo

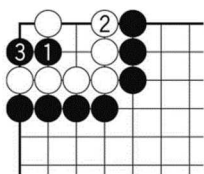


Diag. 36 (Ĝusta kurso 30-39) Ni revenu al la ludo. Kiam Blanko 'sinligas' per B36, rimarku, ke restas du lim-aranĝoj ĉe punktoj 'a' kaj 'b', kiuj ambaŭ valoras 1 poenton 'metrajton-perdante', tial estas 'alternativaj'.

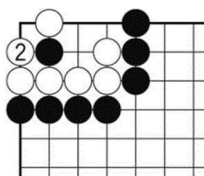
'Alternativajn' lim-aranĝeojn oni povas preterlasi. Do antaŭe lim-aranĝu en Supra MalDekstra parto.

Kontraŭ N37 'suben-iri', absolute necese estas 'singardi' per B38. Ĉi tiam 'kojnumu' kiel N39! Ankaŭ ĉi tio estas mirinda tekniko 'sin-oferi'.

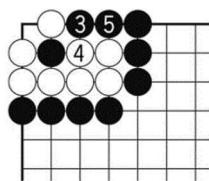
{paĝo 398 de la originalo}



Diag. 37 Ĉi tio estas unu el 'abc' en 'sinvivigi aŭ mortigi problemoj', ke, kontraŭ N1 se Blanko respondas per B2, Nigro povas mortigi la blankan ŝtonaron per N3.



Diag. 38 Blanko nepre devas respondi per B2 {sur 2-1 punkton}.



Diag. 39 (Anstataŭ B4, fari 'alterne-kaptadon' per B-5 estas malvenkante.) Nigro kompreneble ŝtonmetas N3 kaj N5. Sukcesas fari la blankan teritorion 3 poentoj. {paĝo 399 de la originalo}