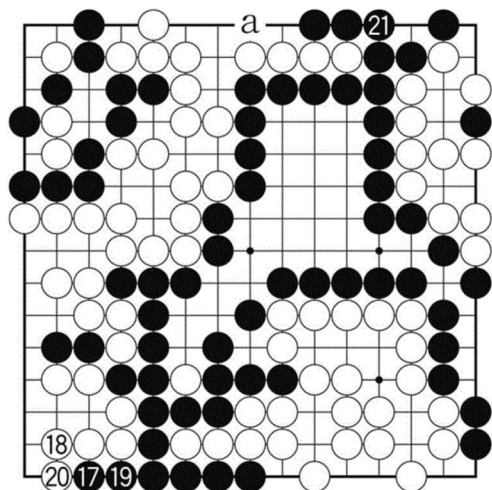
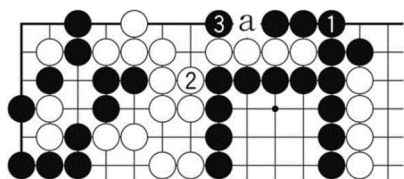


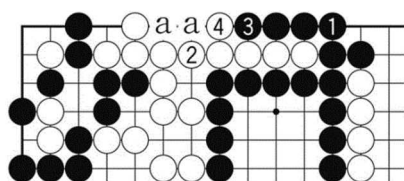
Lerte estas 'anticipe sinligi' sur latero en Supra rando.



Diag. 35 (Ĝusta kurso, 17-21) Post B20, Nigro 'anticipe sinligas' per N21. Interese estas, ke plej bone lim-aranĝi estas ne antaŭen iri sed kvazaŭ retirante ŝtonmeti. Nigro antaŭvidas 'tuŝmeti' N-a.

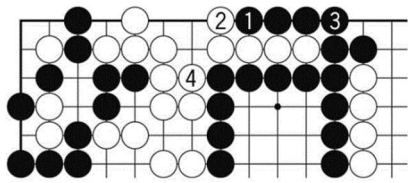


Diag. 36 Kontraŭ N1, kompreneble estas, ke Blanko ne povas bloki per B-a. {Ĉar se Blanko blokus per B-a, Nigro kaptus la blankan ŝtonaron ŝtonmetante unu vojon supre de punkto '2'.} Ankaŭ B2 ne estas bona, ĉar Nigro povas plue lim-aranĝi per 'tuŝmeti' N3. {paĝo 274 de la originalo}



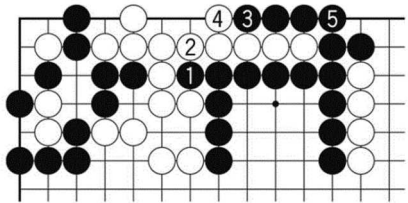
Diag. 37 Blanko prave 'sinligas' per B2. Procedas N3 kaj B4. Nigro faras la blankan teritorion 2 poentoj de punktoj 'a'.

Jene montras du ekzemplojn de Nigra fuŝo.

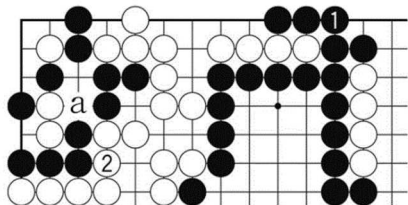


Diag. 38 Se Nigro unue antaŭen-iras kiel N1, kontraŭ B2 Nigro devas sin retiri per N3, kaj Blanko povas fari la teritorion 3 poentoj per B4.

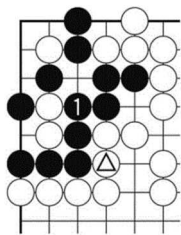
{paĝo 275 de la originalo}



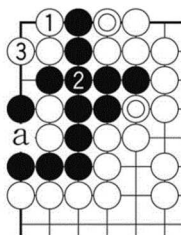
Diag. 39 En ĉi tiu procedo, la blanka teritorio fariĝas 2 poentoj. Tamen Nigro perdas metrajton {kaj ŝancon por ŝtonmeti lastan lim-aranĝon}.



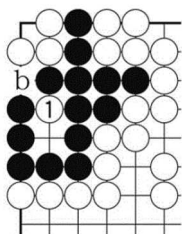
Diag. 40 (Kiel Nigro respondu?) Cetere, kiam Nigro 'anticipe sinligas' per N1, Blanko devus uzi rajton por 'metrajton-tenante lim-aranĝi' per B2. Antaŭvidante B-a, ĉi tiu meto estas 'metrajton-tenanta'.



Diag. 41 Kontraŭ ▲, fuŝe estas rekte sinligi per N1.



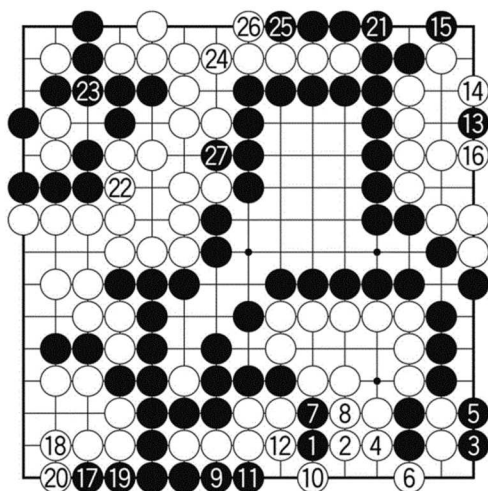
Diag. 42 (Kunvivo) Poste, kiam liberpunktoj ☉ estas ŝtopitaj, Blanko povas fari 'kunvivoron' per B1 kaj B2. Sekve eĉ se Nigro forkaptas la du ŝtonojn per N-a,...



Diag. 43 Blanko sinĵetas en la spuro de forkapto per B1, kaj ambaŭflankoj ne povas ŝtonmeti sur punkton 'b'.

Do, se Nigro respondas per N1 en diagramo 41, poste Nigro bezonas singardi en sia teritorion, malgajnante 1 poenton.

{paĝo 276 de la originalo}



Diag. 44 (Ĝusta kurso, finiĝas ĉe N27) Ĝuste estas N23, per kiu Nigro faras la teritorion en ĉi tiu angulo 12 poentoj inkluzive tri kaptintojn.

Fine, N27 estas la lasta lim-aranĝo, kaj finiĝas la ludo {en japana regulo}.

{paĝo 277 de la originalo}