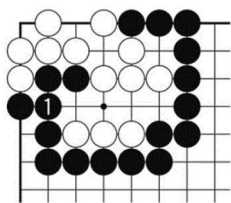
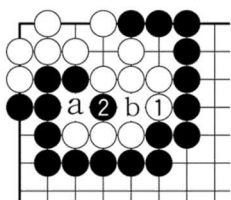


‘Lim-aranĝo’ en la SupraMalDekstra parto valoras 3 poentojn ‘ambaŭflanke metrajton-perdante’.

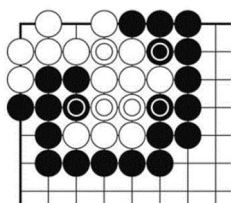
La ludo proksimiĝas al la fino. La plej valora ‘lim-aranĝo’ estas...

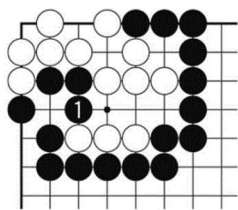


Diag. 69 (bona meto) N1. Ĉi tiu estas ‘esenca meto’, kiu aperas ankaŭ en ‘sinviviĝi/mortigi-problemoj’, unu ekzemplo de ‘antaŭa sinligo’. Post kiam Nigro ŝtonmetis ĉi tion,...

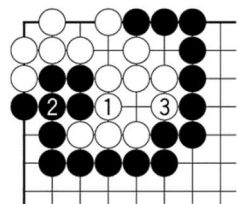


Diag. 70 se Blanko ŝtonmetus B1, Nigro respondus kiel N2. Anstataŭ B1, se B-a, Nigro respondus N-b. Blanko ne povas fari teritorion ĉi tie, kaj lertuloj lasas la formon kiel en diagramo 69, (laŭ japana regulo) ĝis la ludofino.





Diag. 73 Mallertuloj ŝajnas emi ŝtonmeti kiel N1. Sed ĉi tiu estas malgajnema,...



Diag. 74 ĉar donas ŝancon al Blanko gajni 2 poentojn per B1 kaj B3.