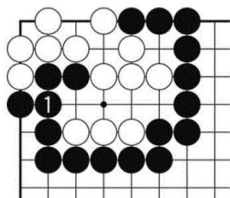
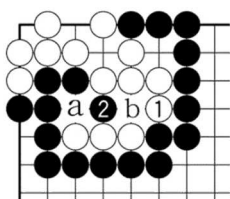


Lim-aranĝo en SupraMalDekstra parto valoras “je tri poentojn ambaŭflanke metrajton-perdante”.

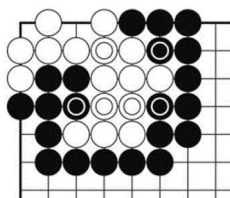
La ludo proksimiĝas al la fino. La plej valora lim-aranĝo estas...



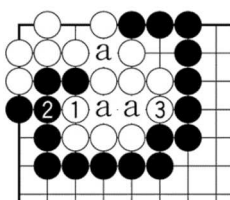
Diag. 69 (bona meto) N1. Ĉi tiu estas esenca meto, kiu aperas ankaŭ en “vivigi-mortigi-problemoj”, unu ekzemplo de “antaŭa sinligo”. Post kiam Nigro ŝtonmetis ĉi tion,...



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, (en japana regulo) ĝis la ludofino.



Diag. 71 Poste sufokiĝas la neŭtralaj punktoj ● kaj ○.



Diag. 72 Kontraŭe se Blanko antaŭe ŝtonmetas ĉi tien, ĝustaj estas B1 kaj B3, gajnante 3 poentoj ĉe punktoj ‘a’.

En diagramoj 69 kaj 72, ambaŭflankoj perdas metrajton. Do la lim-aranĝo ĉi tie kalkuliĝas “je tri poentojn ambaŭflanke metrajton-perdante”.

{paĝo33 de la origino}

