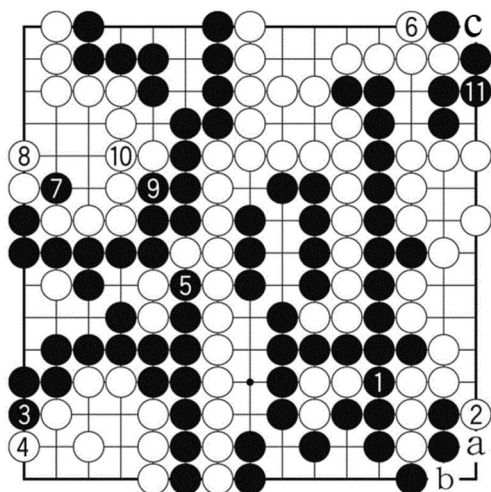


Lim-aranĝoj per kiuj Blanko venkas je 4 poentoj. (Kurso de Nigraj fuŝoj)

Unue montras tipajn Nigrajn fuŝajn lim-aranĝojn.

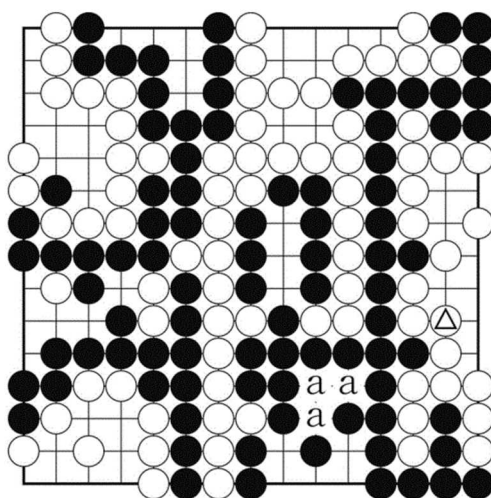


Diag. 1 (1-11) Ek de N1 ĝis N11. Restas 'duonpoenta alterne-kaptado' ĉe punkto 'c'. Ĉar Nigro havas pli multajn 'kompensejojn por alterne-kaptado', kaj Nigro sinligos ĉi tie.

(Krome en MalSupra Dekstra angulo, {en japana regulo} la ludo finiĝas sen sekvo de B2.

Se Nigro ŝtonmetus N-a, Blanko kaptus la nigrajn ŝtonojn per B-b.)

{paĝo 370 de la originalo}



Diag. 2 (Post singardi kaj ŝtopi liberpunktojn) Aldonante ŝtonmetis por singardi kaj ŝtopi liberpunktojn. Ni nombru la teritoriojn ambaŭflankajn. Punktoj 'a', spuroj de forkapto, kaj mortinto restanta sur tabulo kalkuliĝas po 2 poentoj por unu.

Nigra teritorio: Supra rando = 5 poentoj, centro = 3 poento, MalSupra rando = 11 poentoj, MalDekstra rando = 12 poentoj, sume 31 poentoj.

Blanka teritorio: Supra MalDekstra parto = 11 poentoj, Supra rando = 8 poentoj, Dekstra rando = 8 poentoj, MalSupra MalDekstra angulo = 8 poentoj, sume 35 poentoj.

Blanko venkas je 4 poentoj.

Verdire en ĉi tiu problemo, ĝusta kurso bezonas 33 ŝtonmetojn. Aliflanke, en diagramo 1, la fuŝa kurso finiĝas en 11 ŝtonmetoj (plus 'sinligi' la 'duonpoentan alternekaptadon'). Sen esencajn metojn lim-aranĝado fariĝas ne-gutuminda. Jen ni esploru la ĝustan kurson, komparante kun fuŝa kurso en diagramo 1.

{paĝo 371 de la originalo}