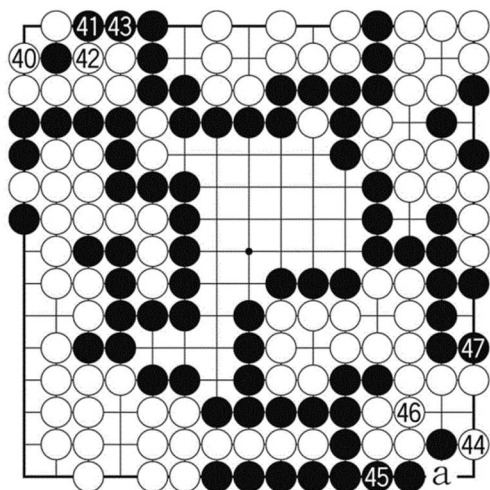


Ludofino

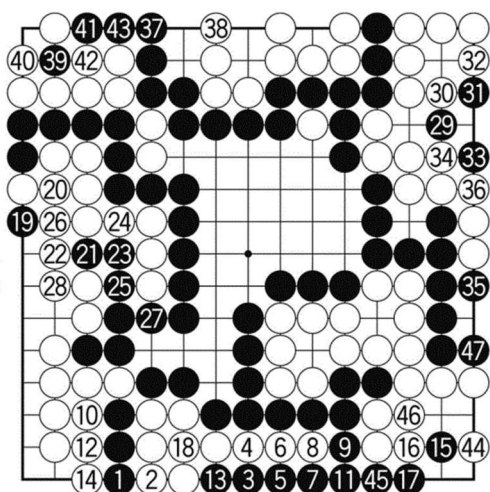


Diag. 40 (Ĝusta kurso 40-47) Sekve de N43, Se Blanko ŝtonmetas B44 en MalSupra Dekstra angulo, de interŝanĝo de N45 kaj B46, Nigro ŝtonmetas N47, la lastan lim-aranĝon {en japana regulo}. N45 signifas ke nuligi 'kompensejon por altenekaptado' B46. Se anstataŭ B44, se Blanko ŝtonmetus B47, Nigro ŝtonmetus N44.... Nigro okupas la alternativan punkton, menciita en diagramo 36 kaj la ludo finiĝas {en japana regulo}.

Post N47, oni povas rimarki 'defiantan meton' sinĝetantan sur punkton 'a', farante 'alterne-kaptadon'. Tamen Blanko havas neniun 'kompensejon por altenekaptado'. Nigro antaŭvidas ĉi tion.

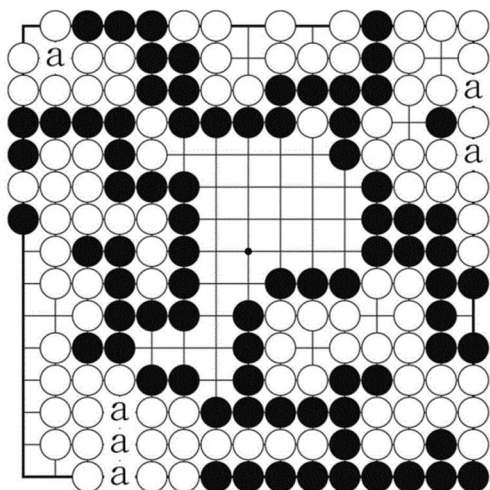
{paĝo 400 de la originalo}

Fariĝas egalludo. (Problemo 21)



Diag. 41 (Ĝusta kurso 1-47, finiĝas ĉe N47.) Montraĝas la tuta metordo. Iom suplementas jene; Anstataŭ N1, se Nigro unue metas N19, Blanko ne 'sinligas' per B20 sed ŝtonmetas B4 en MalSupra rando. Urĝe estas lim-aranĝi per N1 kaj N3.

{paĝo 401 de la originalo}



Diag. 42 (Post singardi kaj ŝtopi liberpunktojn) Por facila nombrado, aldonante ŝtonmetis por singardi kaj ŝtopi liberpunktojn.

Punktoj 'a', spuroj de forkapto, kaj mortintoj restantaj sur tabulo kalkuliĝas po 2 poentoj por unu.

Nigra teritorio: centro = 33 poentoj, Dekstra rando = 1 poentoj, sume 34 poentoj.

Blanka teritorio: Supra MalDekstra angulo = 3 poentoj, Supra rando = 3 poentoj, Supra Dekstra angulo = 8 poentoj, centro = 2 poentoj, MalSupra MalDekstra parto = 18 poentoj, sume 34 poentoj.

Nigro ĉiuflanke aperigante 'esencajn metojn', kvazaŭ furioze lim-aranĝis kaj atingis egalludon.

{paĝo 402 de la originalo}