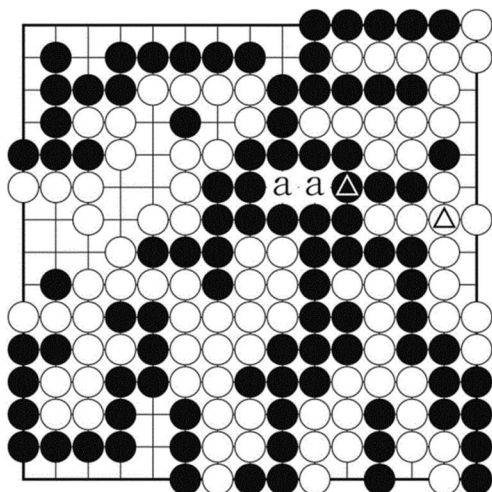


Nigro agrable venkas je 1 poento (Problemo 16)



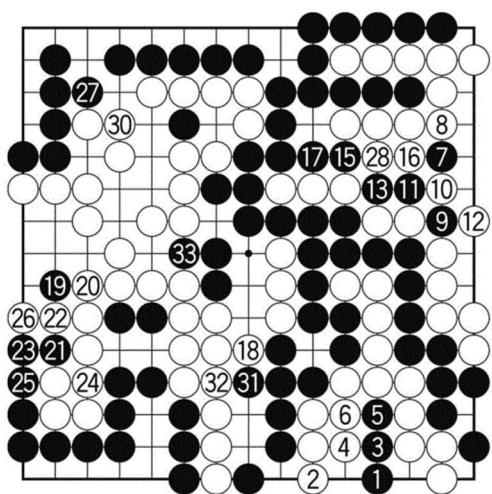
Diag. 35 (Post singardi kaj 'ĝtopi liberpunktojn') Kiel kutime, aldonante ŝtonmetis por singardi kaj 'ĝtopi liberpunktojn'. En ĉi tiu diagramo vi mem nombru la teritoriojn. (Punktoj 'a' estas 'spuroj de forkapto', kaj nombru ilin po 2 pentoj por 1 ŝtono. Ŝtonoj ▲ kaj ▲ estas 'sinligo' sur 'spuro de forkapto', do nombru ilin kiel 1 poento.

Nigra teritorio: de SupraMalDekstra angulo al Supra rando= 14 poentoj, centro = 5 poentoj, MalSupraMalDekstra angulo = 7 poentoj, sume 26 poentoj.

Blanka teritorio: Dekstra rando = 9 poentoj, de MalDekstra rando al SupraMalDekstra parto = 16 poentoj, sume 25 poentoj.

Nigro agrable venkas je 1 poento.

{paĝo 313 de la originalo}



Diag. 36 (Ĝusta kurso finiĝas ĉe N33. B14: 'sinligi' sur 'spuro' de N9, N29: 'sinligi' malsupre de N15) Ni postludu ankoraŭfoje. Nigro ek de N1 nuligis la blankan teritorion ĉi

tie. Kaj sekvante N7, forte ŝtonmetas N9 kaj N11. Ĝis N17, gajnas multon malgraŭ 'perdi metrajton'. Lasas Blankon 'lim-aranĝi' per B18. Ankoraŭfoje ŝtonmetas 'mirindajn metojn' N19 kaj N21, farante la blankan teritorion ĉi tie 8 poentoj. (En fuŝa kurso, fariĝas 10 poentoj.) Posta procedo ekde N27 ĝis N31 estas lerta. Fine atingas lastan 'lim-aranĝon' N33, kiu valoras 1 poenton, kaj venkas je 1 poento. Tre bele!

{paĝo 314 de la originalo}