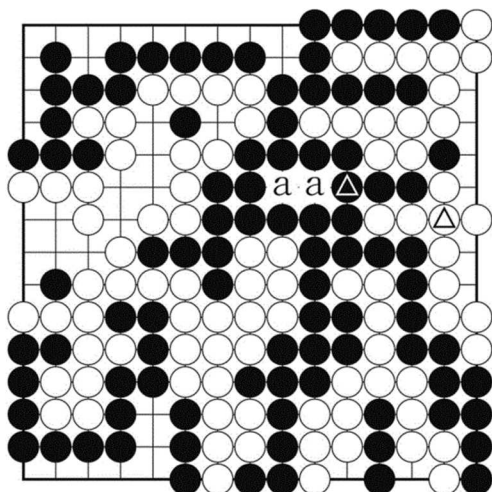


Nigro agrable venkas je 1 poento (Problemo 16)



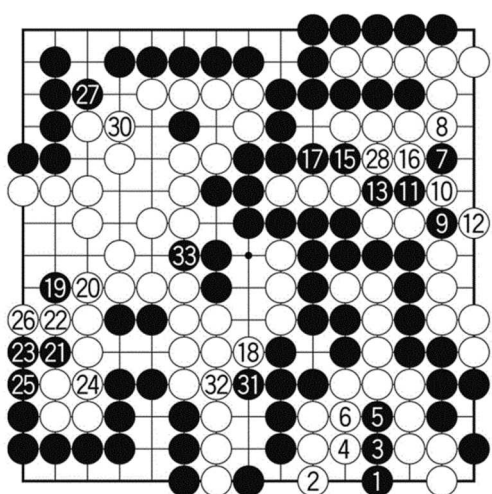
Diag. 35 (Post singardi kaj ŝtopi liberpunktojn) Kiel kutime, aldonante ŝtonmetis por singardi kaj ŝtopi liberpunktojn. En ĉi tiu diagramo vi mem nombru la teritoriojn. (Punktoj 'a' estas spuroj de forkapto, kaj nombru ilin po 2 poentoj por 1 ŝtono. Ŝtonoj \triangle kaj \triangle estas 'sinligo sur spuro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

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

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

Nigro agrable venkas la ludon 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

sekve de 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 la ludon je 1 poento. Tre bele!
{paĝo 314 de la originalo}