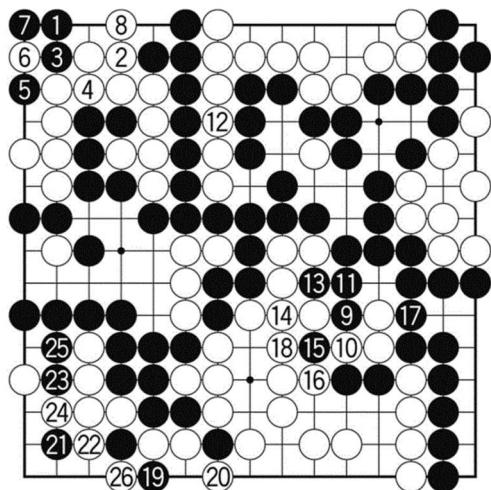


Nigro agrable venkis je 1 poento.



Diag. 30 (Ĝustakurso 1-26, finiĝas ĉe B26) Bazite sur esploroj supraj, kompletiĝas la ĝusta kurso.

'Internen-meti' N1, 'kojnumi' kiel N9, 'tranĉi' per N15, de N19 'internen meti' N21 kaj plue 'kojnumi' kiel N23, Nigro sinsekve aperigas 'esencajn metojn'. Nigro grande malmultigis blankajn poentojn. La ludo finiĝas ĉe B26 'forkapto'.

Suplemento; Anstataŭ B12, se Blanko ŝtonmetas B23, blanka teritorio ĉi tie multiĝas je 3 poentoj, kiel ni esploris en diagramo 25. Do la meto B23 valoras '3 poentojn inverse'. (Ĉi tie Nigro povas lim-aranĝi 'metrajton-tenante'. Do, se Blanko lim-aranĝas ĉi tie, tio nomiĝas 'inverse'.)

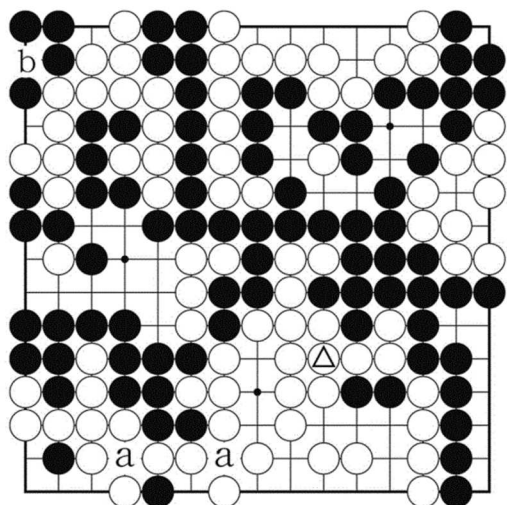
Oni diras, "Duoble nombru inversan lim-aranĝon." Ordinare 'inversaj lim-aranĝoj' valoras duoble. ('Inversa lim-aranĝo' je 3 poentoj egalas 'ambaŭflanke metrajton-perdanta lim-aranĝo' je 6 poentoj.)

{paĝo 412 de la originalo}

Tamen en ĉi tiu ludo, ne validas ĉi tiu formulo.

Se, Anstataŭ B12, Blanko ŝtonmetas B23, Nigro rajtas lim-aranĝi per N15 kaj N17, kaj kapti blankajn du ŝtonojn per N12 (, kiu valoras 5 poentojn), kaj ĉi tio estas 'lasta valora lim-aranĝo'. Klare Blanko malgajnas 2 poentojn.

{paĝo 413 de la originalo}



Diag. 31 (Post singardi kaj ŝtopi liberpunktojn) Aldonante ŝtonmetis por singardi kaj ŝtopi liberpunktojn. Jen, nombru la teritoriojn ambaŭflankajn.

Punktoj 'a', spuroj de forkapto, kaj mortintoj restantaj sur tabulo kalkuliĝas po 2 poentoj por unu. Ĉe ▲, estas 'sinligo sur spuro de forkapto' kaj nombriĝas kiel 1 poento.

Nigra teritorio: Supra Dekstra parto = 11 poentoj, MalSupra Dekstra angulo = 7 poentoj, MalDekstra rando = 21 poento, adiciante 1 poentojn de punkto 'a' (kaptito), sume 40 poentoj.

Blanka teritorio: Supra rando = 6 poentoj, Dekstra rando = 2 poentoj, MalSupra parto = 31 poentoj, sume 39 poentoj.

Nigro, per sia tuta forto, atingis venkon je 1 poento.

{Fino de teksto}