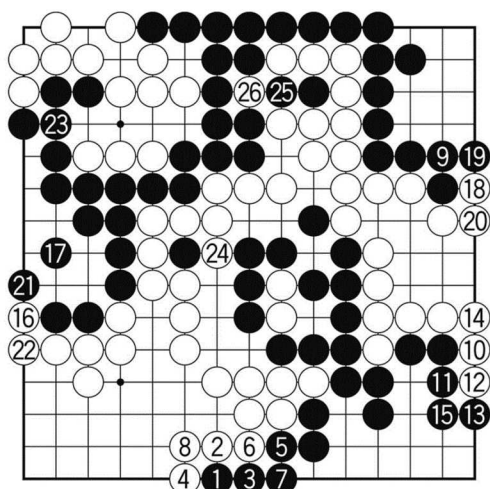


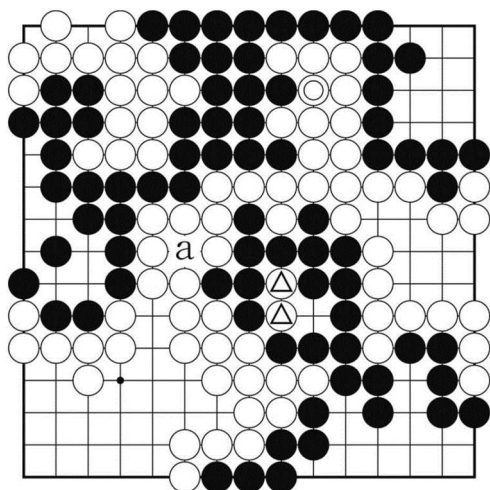
Nigro agrable venkis je unu poento.



Diag. 84 (N27: rekapto sur la spuro de N25. Ĝusta kurso finiĝas ĉe 27a meto) Montritaj estas ŝtonmetoj ek de la unua.

Nigro metas metrajton-tenante N1, kaj sinligas kiel N9. Blanko metas metrajton-tenante B10 kaj B16, kaj inversan lim-aranĝon B18 kaj B20. Sekve Nigro efikigas N21 kaj metas N23. Blanko forkaptas per B24. Ĉi tiam Nigro sinoferas N25, Blanko forkaptas per B26, Nigro rekaptas kaj finiĝas la ludo.

{paĝo 38 de la origino}



Diag. 85 (post ŝtopado de neŭtralaj punktoj) Ŝtopitaj estas neŭtralajn punktojn. Ni nombru la teritoriojn ambaŭajn. Punkto 'a' estas spuro de forkapto kaj nombru ĝin kiel 2 poentoj. Kaj mortajn ŝtonojn (▲), kiuj restas sur la tabulo, ni nombras, ke po 2 poentoj por unu ŝtono. Kaj ĉe ⊙, ni nombru tion je 1 poento, kiel ni jam diskutis.

Nigra teritorio: SupraDekstra angulo = 11 poentoj, grupo MalSupraDekstra = 19 poentoj,

MalDekstra rando = 8 poentoj, sume 38 poentoj.

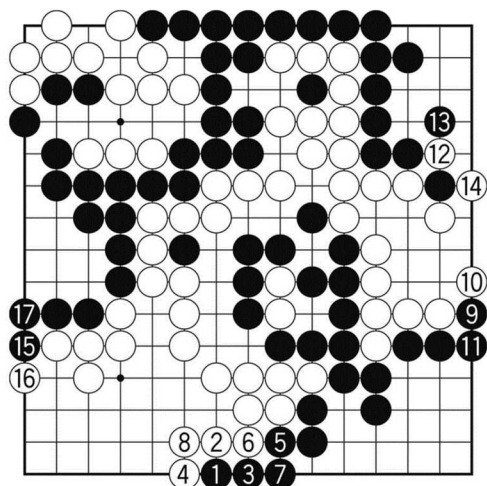
Blanka teritorio: Dekstra rando = 8 poentoj, Supra MalDekstra angulo = 2 poentoj, grupo MalSupraMaldekstra = 26, ĉe ☉ = 1 poento, sume 37 poentoj.

{paĝo 39 de la origino}

Nigro venkis la konkurso de lim-aranĝo je minimuma diferenco.

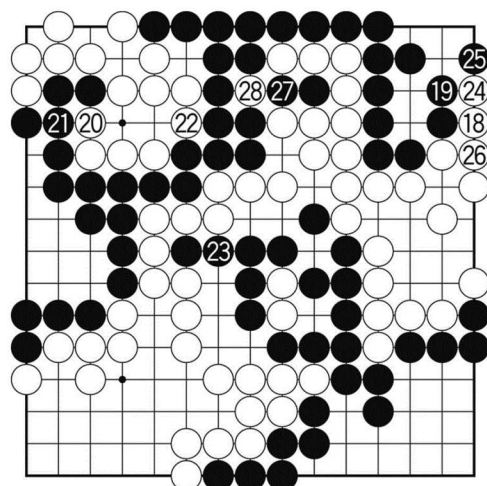
Kia estis via kalkulo?

Sekve, ni esploru lim-aranĝadon alian ol la ĝusta kurso.

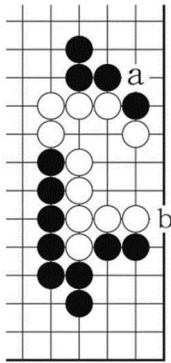


Diag. 86 Post la procedo ekde N1 ĝis B8, se Nigro elektas “bati-kaj-sinligi” kiel N9 kaj N11, Blanko “tranĉi-kaptas” per B12 kaj B14. Sekve Nigro “batas-kaj-sinligas” kiel N15 kaj N17,...

{paĝo 40 de la origino}



Diag. 87 (N29: rekapto sur supro de N27. Finiĝas ĉe la 29a meto. Egalludo.) plej bonaj estas lim-aranĝoj ekde B18. Rezultas egalludo. Vi mem kalkulu, ke Nigro malgajnas je 1 poento, komparante kun la ĝusta kurso, diagramo 84.



Diag. 88 N-a valoras je “10 poentoj metrajton-perdanta”, kaj N-b valoras je “5 poentoj inverse”. Laŭ la formulo, “Inversa lim-aranĝo duoble valoras komparante kun ordinara lim-aranĝo (ambaŭflanke) metrajton-perdanta”, la punktoj ‘a’ kaj ‘b’ kalkuliĝas samvaloraj. Tamen en ĉi tiu ludo, ĝuste estas elekti punkton ‘a’.

{paĝo 41 de la origino}