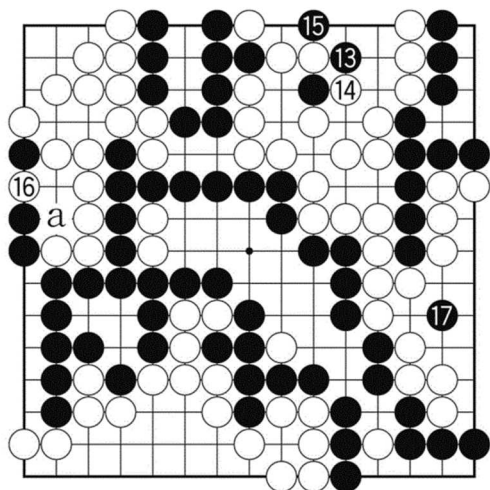


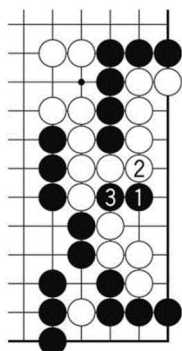
Nigro 'duoble enrigardu' en Dekstra rando.



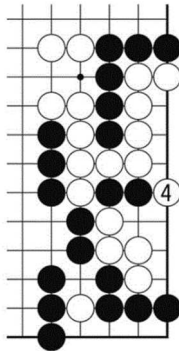
Diag. 36 (Ĝusta kurso 13-17) Ni ree revenu al la ludo. Sekve de N15, Blanko prave 'forkaptas' per B16. Kiel jam skribita {en diagramo 26}, la valoro de ĉi tiu meto estas 3 poentoj da diferenco, komparante kun {Nigra lim-aranĝo} N16. (Post B16, oni supozas ke Blanko rajtas 'minaci' per B-a. Tio estas 'lim-aranĝo unuflanke metrajton-tenanta por Blanko.)

Sekve de B16, Nigro 'duoble enrigardu' (aŭ 'internen-metu') kiel N17! Ĉi tio estas 'mirinda sin-ofero'

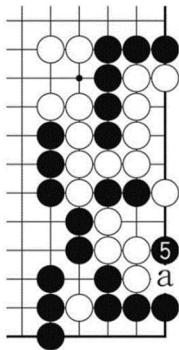
{paĝo 328 de la originalo}



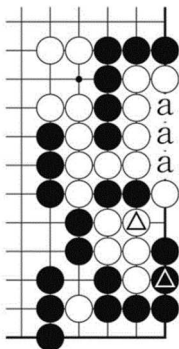
Diag. 37 Kontraŭ N1, Blanko nepre devas 'sinligi' per B2. Ĉi tiam Nigro prave 'tranĉas' per N3.





Diag. 38 (Nigro kien ŝtonmetu N5?) Kiam Blanko 'ĉirkaŭbrakas' per B4, grava estas sekva ŝtonmeto de Nigro.

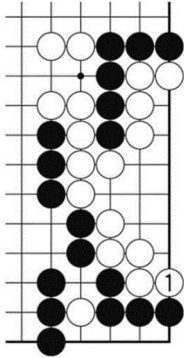


Diag. 39 Nigro povas en-salti al ĉi tie. Pro efiko de la sin-oferoj Blanko ne povas bari per B-a. Ĉe N5 lim-aranĝo ĉi tie finiĝas. Ankaŭ ĉi tie, ĉi tion tiel lasante, la ludo finos {en japana regulo}.



Diag. 40 (Nigra lim-aranĝo) Kiel procedo ĉe ludfino, interŝanĝiĝos  kaj . Blanka teritorio kalkuliĝas 7 poentoj, adiciante 4 poentojn de 2 kaptitoj kaj 3 poentojn de punktoj 'a'.

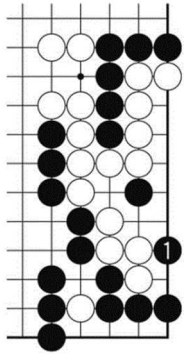
{paĝo 329 de la originalo}



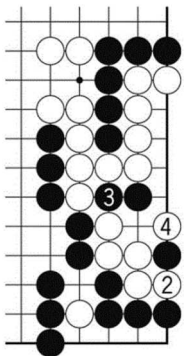
Diag. 41 (Blanka lim-aranĝo) Kontraŭe, se Blanko pli frue 'blokas' per B1, fariĝas 10 poentoj da teritorio.

Do, lim-aranĝo ĉi tie valoras 3 poentojn, same kiel B16 'forkapto' en diagramo 36.

Cetere, anstataŭ N3 en diagramo 37,...



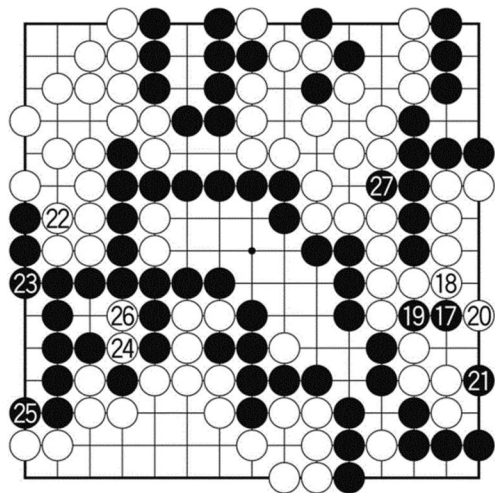
Diag. 42 'Tuŝmeti' N1 estas fuŝi pro tro hasti.



Diag. 43 Blanko senhezite 'baras' per B2, kaj eĉ se Nigro poste 'tranĉas' per N3, Blanko 'forkaptas' per B4, kaj Nigro perdas tuton. Pro malbona 'met-ordo' la operacio per 'sin-ofero' ŝanĝiĝas al tragedio de tuta perdo.

Nun ni jam trapasis tra la malfacilo en Dekstra rando, kaj baldaŭ finos la ludon. Ni finu tuj.

{paĝo 330 de la originalo}



Diag. 44 (Ĝusta kurso 17-27) Sekve de N21, Blanko efikigas B22, kaj 'forkaptas' per B24. Nigro 'blokas' per N25. Sekve Blanko per B26 nuligas la Nigran poenton ĉi tie. Kaj Nigro ŝtonmetas lastan lim-aranĝon N27. Ĉi tiam finiĝas la ludo {en japana regulo}. Kio estas la rezulto?

Cetere, preterlasite detalan klarigon, B24 valoras ĉirkaŭ 2 poentojn plus frakcio, N25 ĉirkaŭ 2 poentojn, B26 ĉirkaŭ 1 poenton plus frakcio, kaj N27 1 poenton. Do la met-ordo estas prava.

{paĝo 331 de la originalo}