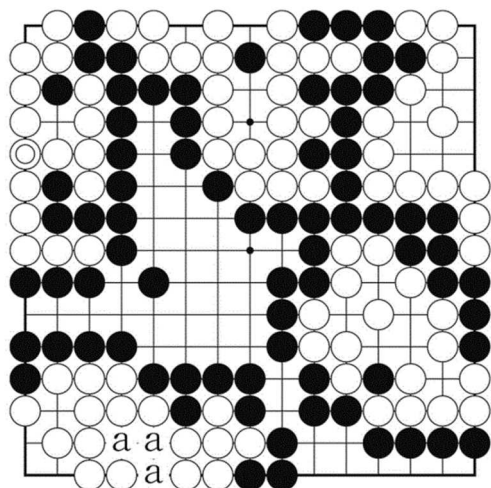


Nigro estas kontenta pro la lim-aranĝo (farante 'egalludon').



Diag. 39 (Post singardi kaj ŝtopi liberpunktojn) Kiel kutime, aldonante ŝtonmetis por singardi kaj ŝtopi liberpunktojn. Jen, nombro la teritoriojn ambaŭflankajn.

{paĝo 348 de la originalo}

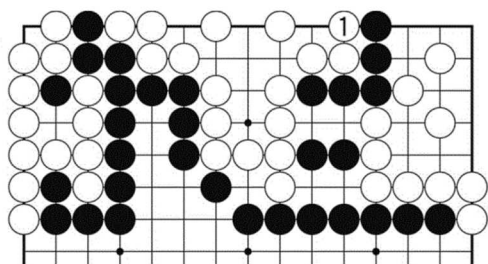
Punktoj 'a', spuroj de forkapto, kaj mortintoj restantaj sur tabulo kalkuliĝas po 2 poentoj por unu ŝtono. Kaj ĉe ☉, estas 'sinlogo sur spuro de forkapto' kaj nombriĝas kiel 1 poento.

Nigra teritorio: De Dekstra rando al centro = 28 poentoj, MalSupra Dekstra parto = 10 poentoj, sume 38 poentoj.

Blanka teritorio: Supra MalDekstra angulo = 5 poentoj, Supra rando = 6 poentoj, Supra Dekstra angulo = 9 poentoj, MalSupra Dekstra parto = 8 poentoj, MalSupra MalDekstra angulo = 10 poentoj, sume 38 poentoj.

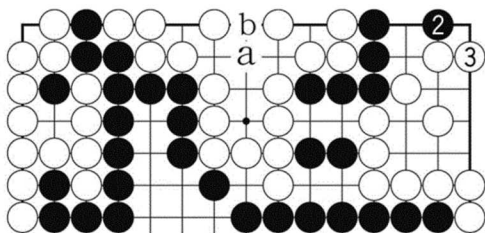
Nigro tiel atingis egalludon.

En diagramo 38, kontraŭ B27 'suben-iri', anstataŭ B28,...



Diag. 40 eblas B1 'bloki'. Sekve,...

{paĝo 349 de la originalo}

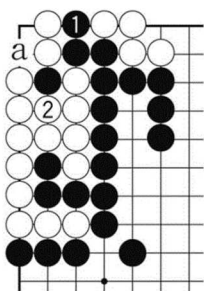


Diag. 41 (Neniu gajno/malgajno) Nigro 'tuŝmetas' N2, Blanko 'suben-iras' al B3, kaj la ludo finiĝas {en japana regulo}.

Per B1 en diagramo 40, komparante kun la ĝusta kurso, blanka teritorio en Supra rando multiĝas je 2 poentoj. Aliflanke, laŭ procedo de N2 kaj B3 en diagramo 41, komparante kun la ĝusta kurso, blanka teritorio en Supra Dekstra angulo malmultiĝas je 2 poentoj. (Nigra teritorio ne ŝanĝiĝas.)

Do, neniu gajno/malgajno okazas, se Blanko respondas per B1 en diagramo 40. Tamen post ĉi tiu ŝtonmeto, Nigro facile atingas egalludon, ne gustuminde.

Blanko devus respondi en la angulo, kaj provi ĉu Nigro povas aperigi 'mirindajn esencajn metojn' N29 kaj N31. (Cetere, en diagramo 41, Blanko ne bezonas plue singardi. Kontraŭ N-a, Blanko respondos per B-b.)



Diag. 42 Kromaĵo. En Supra Maldekstra angulo, kontraŭ N1, se Blanko 'forkaptas' per B2, ĉi tio havigas al Nigro 'kompensejon por alternekaptado' N-a. (Tamen en la ludo ne okazas 'alternekaptado'.)
{paĝo 350 de la originalo}