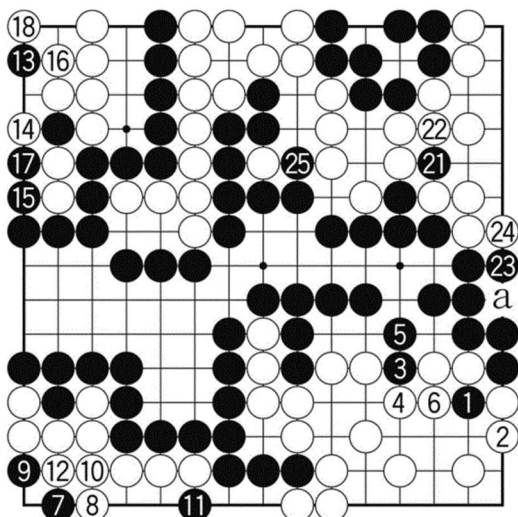
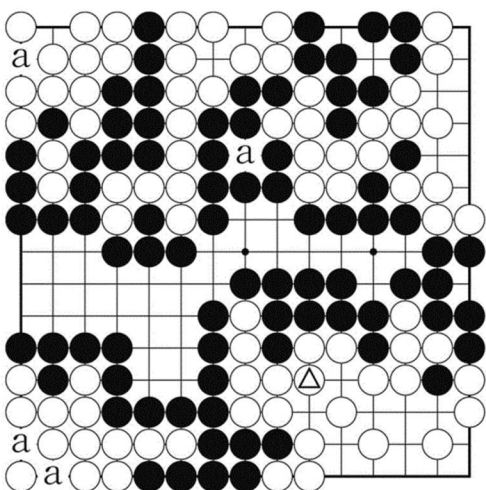


Nigro venkas je 1 poento.



Diag. 36 (Ĝusta kurso, N19: forkapti du ŝtonojn sur punkto dekstra de B14, B20: rekapti sur punkto dekstra de N17.) Montras unu ekzemplon el ĝustaj kursoj. La ludo finiĝas ĉe 25a meto. (Se anstataŭ B22, Blanko 'batas' per B23, Nigro ŝtopas 'liberpunkton' 'a', kaj ne fariĝas gajno/malgajno. {Procedos preskaŭ same kiel en diagramoj 30 kaj 31.})
{paĝo 245 de la originalo}



Diag. 37 (Post singardi kaj ŝtopi liberpunktojn) Ŝtopitaj estas liberaj punktoj.
Punkto 'a' (spuro de forkapto) kaj restantaj mortintoj nombriĝas po 2 pentoj por 1 punkto/ŝtono. Ŝtono ▲ estas 'singardo'. Kiel antaŭe skribite, ni kalkulu supozante, ke ni kontraŭpezante nuligas la forkaptitojn (po du ŝtonoj ambaŭflanke) en Supra MalDekstra angulo.
Nigra teritorio: Supra Dekstra parto = 2 poentoj, de MalSupra rando al Dekstra rando = 33

poentoj, sume 35 poentoj.

Blanka teritorio: Supra Dekstra parto = 10 poentoj, Supra rando = 2 poentoj, Supra Maldekstra angulo = 3 poentoj, MalSupra Dekstra parto = 15 poentoj, MalSupra Dekstra angulo = 4 poentoj, sume 34 poentoj.

Nigro utiligante diversajn esencajn metodojn, venkas je 1 poento da diferenco.

{paĝo 246 de la originalo}