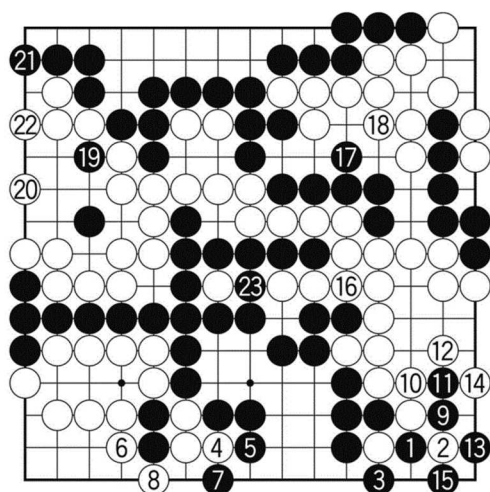
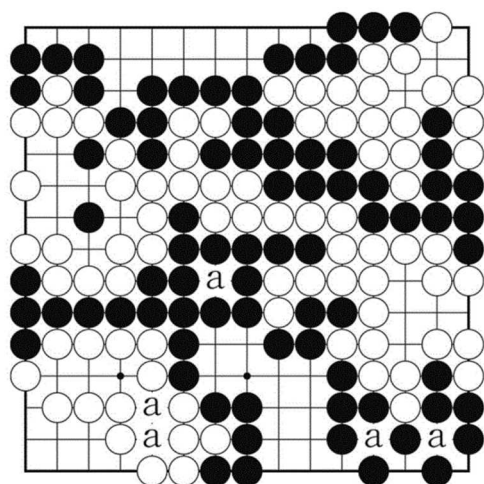


Nigro venkas je 1 poento.



Diag. 45 (Ĝusta kurso finiĝas ĉe la 23a meto. Nigro venkas je 1 poento.) Ni reludu la 'lim-aranĝadon' ek de la unua meto. Rimarkante "1 poenton da diferenco" inter la valoroj de la MalSupraDekstra rando kaj la MalSupra rando, Nigro elektas 'tranĉon-kaj-forkapton' N1 kaj N3. Lasas Blankon kapti nigrajn du ŝtonojn ek de B4 ĝis B8. Prave estas elekti procedon ek de N9 ĝis N15. Sekvante B16, 'efikigas' interŝanĝon de N17 kaj B18. Ĉi tiam decidas venkon per 'tranĉo' N19. Devigas Blankon respondi per B20 kaj B22, malhaste sinturnas al 'forkapto' N23 kaj finigis la ludon {laŭ japana regulo}.

{paĝo 143 de la originalo}



Diag. 46 (Post singardi kaj 'ŝtopi liberpunktojn') 'Ŝtopitaj estas liberpunktoj'. Nun Ni nombru la ambaŭajn teritoriojn.

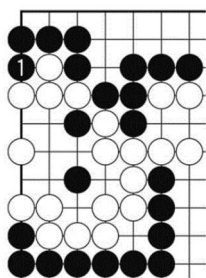
Punktojn 'a' estas 'spuroj de forkapto' kaj nombriĝas po 2 poentoj. Kaj restantaj mortintoj ankaŭ nombriĝas po 2 pentoj por 1 ŝtono.

Nigra teritorio: Supra rando = 16 poentoj, De MalSupra rando al centro= 21 poentoj, sume 37 poentoj.

Blanka teritorio: SupraDekstra angulo = 4 poentoj, Dekstra rando = 5 poentoj, supra parto de MalDekstra rando = 12 poentoj, MalSupra Maldekstra parto = 15 poentoj, sume 36 poentoj.

Nigro tre bone finis la ludon kun "1 poento da diferenco".

Ĉe la fino, la formo en diagramo 33, kiu montras 'Nigran fuŝon', egalas rezulton ke, sekvante B22 en la ĝusta kurso {diagramo 45},...



Diag. 47 Nigro ŝtonmetas N1 sur liberpunkton {senvaloran laŭ japana regulo}.
{paĝo 144 de la originalo}