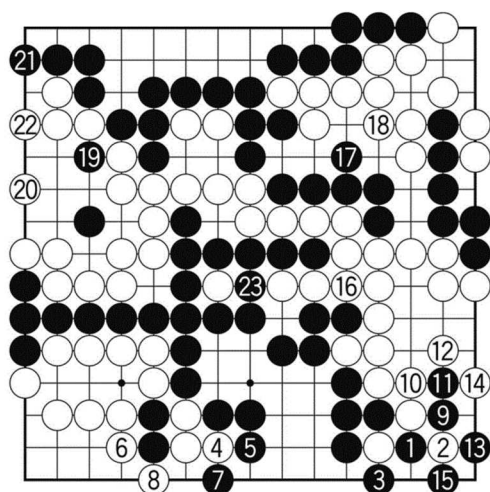
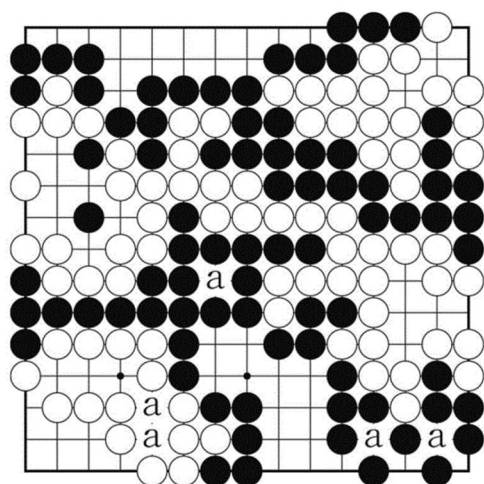


Nigro venkas la ludon je 1 poento.



Diag. 45 (Ĝusta kurso finiĝas ĉe la 23a meto. Nigro venkas je 1 poento.) Ni reludu la limaranĝadon ek de la unua meto. Rimarkante 1 poenton da diferenco inter la valoroj de MalSupra Dekstra rando kaj 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. Sekve de 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 {en japana regulo}.  
{paĝo 143 de la originalo}



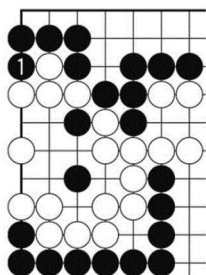
Diag. 46 (Post singardi kaj ŝtopi liberpunktojn) Ŝtopitaj estas liberajn punktojn. Nun Ni nombru la ambaŭajn teritoriojn.  
Punktojn 'a' estas spuroj de forkapto kaj nombriĝas po 2 poentoj. Kaj restantaj mortintoj ankaŭ nombriĝas po 2 pentoj por 1 ŝtono.

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 parto = 15 poentoj, sume 36 poentoj.

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

Ĉe la fino, la formo en digarmo 33, kiu montras 'Nigran fuŝon', egalas al la formo, sekve de B22 en la ĝusta kurso {diagramo 45},...



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