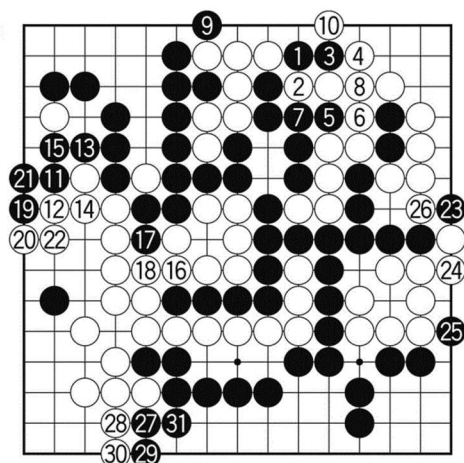


Nigro venkis kun 2 poentoj da diferenco.

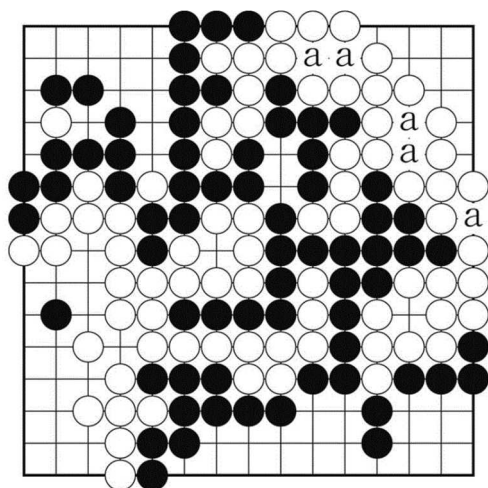


Diag. 39 (Ĝusta kurso, finiĝas ĉe N31.) Ni kompletigu ĝustan kurson. Lasta lim-aranĝo estas en MalSupra rando, kaj la ludo finiĝas ĉe N31 'sinligo' {en japana regulo}.

Pri N15, menciita en diagramo 23; Vi mem pruvu, ke, kiam Blanko ŝtonmetis B14, 'sinligi' N15 valoras '14 poentojn da diferenco'.

Tio samvaloras al 'sinligo' B16 en centro, do se Nigro elektus la lim-aranĝon en centro kaj lasus Blankon tranĉi per B15, neniuj gajno/malgajno okazus.

{paĝo 181 de la originalo}



Diag. 40 (Post singardi kaj ŝtopi liberpunktojn) Nun, ambaŭflankoj singardis kaj ŝtopis liberpunktojn. Ni nombru la teritoriojn. Punktoj 'a', spuroj de forkapto nombriĝas po 2 poentoj. Ankaŭ mortintoj restantaj sur tabulo kalkuliĝas po 2 poentoj por unu ŝtono.

Nigra teritorio: de Supra MalSupra parto al centro = 24 poentoj, MalSupra Dekstra parto = 23 poentoj, sume 47 poentoj.

Blanka teritorio: de Supra Dekstra parto al Dekstra rando = 21 poentoj, de MalSupra MalDekstra parto al centro = 23 poentoj, sume 45 poentoj.

Nigro admirinde venkis la ludon je 2 poentoj.

Nigro montris lertajn artojn de esencaj ŝtonmetoj, unue 'sin-oferi' ek de la unua meto 'el-bati' en Supra rando, due 'pinĉi-tuŝ-meti' en MalDekstra rando, por akiri la venkon. En la fino, ankaŭ lim-aranĝoj en Dekstra rando kaj MalSupra rando estas interesaj. Ĉu vi ĝuis la intereson?

{paĝo 182 de la originalo}