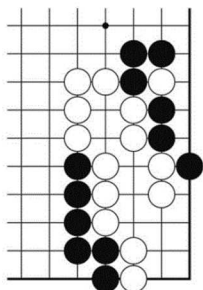
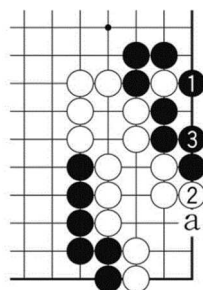


~ Profesiulaj konsiloj ~
Baza tekniko 3-‘tuŝmeti’

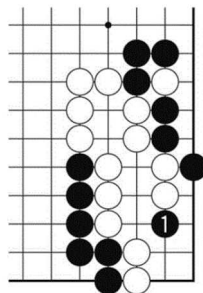


Problemo: Nigro havas metrajton. Trovu lertan lim-aranĝon en la blankan teritorion.

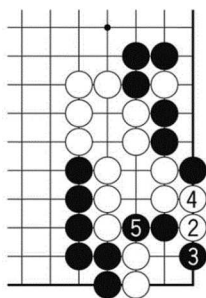


Diag. 1 {Mallerta lim-aranço} Kiam Nigro forkaptas per N1, procedas B2 kaj N3. Ĉi tiam Blanka teritorio nombriĝas je 11 poentoj.

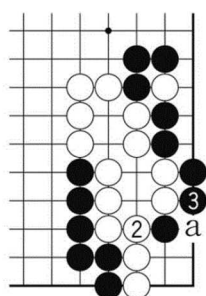
Anstataŭe se Nigro rampis kiel N2, kiam Blanko minacas per B-a, Nigro ne povas sinligi per N3. Tie lertuloj ŝtonmetas...



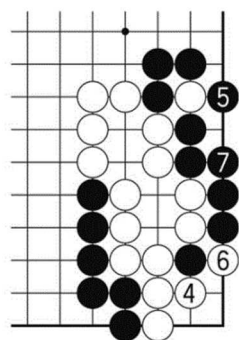
Diag. 2 Akra tekniko estas 'tuŝmeto' N1.



Diag. 3 Se Blanko rezistus per 'bati' B2, Blankaj du ŝtonoj estus kaptitaj de N3 kaj N5.
{paĝo 125 de la originalo}



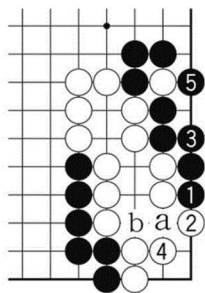
Diag. 4 Nepre estas sinligi per B2.



Diag. 5 Procedas ĝis N7. Iuj el vi sentas ke "Nigro malgajnis forkaptite unu ŝtonon."
Tamen bonvolu kalkuli.

Blanka teritorio nombriĝas je 9 poentoj. Komparante kun diagramo 1, Nigro gajnis 2 poentojn. Tio estas efekto de la esenca meto N1 en diagramo 2.

Supozu, ke en la diagramo de ĉi tiu problemo,...



Diag. 6 ke procedus ĉi tiu lim-aranĝo. Tropetmaj estas Nigraj metoj N1 kaj N3, kaj trocedema estas B4. Nun rimarku, ke ĉi tiu diagramo egaliĝas al diagramo 2, 4, kaj 5, se interŝanĝiĝas N-a kaj B-b (sen gajno/malgajno de poento).

Vi ĝuu la grandan efekton de oferita tuŝmeto N1 en diagramo 2.