|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Écriture japonaise** | **Lecture japonaise** | | | **Signification** | | | | |
| アキ三角 | akisankaku[[1]](#footnote-1) | | | angle vide formé par 3 pierres  Dans le diagramme 1, les trois pierres forment un angle vide : le point « a » est libre.  Dans le diagramme 2, ce n’est pas le cas puisque l’angle est occupé. | | | Dia. 1    Dia. 2 | |
| 当り, アタリ | atari | | | Menace de prise  Dans ce diagramme, les pierres blanches sont en atari en A, B et C.  Dans le coin, une pierre a 2 libertés, sur le bord 3 libertés et dans le centre, 4 libertés. | | |  | |
| 秒読み | byôyomi | | | Littéralement lecture des secondes : temps compté pour jouer un coup en fin de partie, lorsque le temps principal est épuisé | | |  | |
| 中盤 | | chûban | | | Milieu de partie | | | |
| 駄目 | damé | | | Point neutre : point commun, situé entre une position Noire et une position Blanche qui n’a pas de valeur territoriale.  Liberté : point inoccupé adjacent à une pierre ou un groupe de pierre | | |  | |
| 駄目詰まり | damé-zumari | | | étouffement | | |  | |
| 段 | dan | | | Le niveau d’un joueur est indiqué en Kyû pour les joueurs moins expérimentés et en Dan allant de 1er Dan ou shodan à 7ème Dan pour les amateurs. Pour les professionnels, les dans vont de 1er Dan à 9ème Dan. Le titre de 10ème Dan ou Jûdan est un des tournois important disputé chaque année au Japon. | | |  | |
| 布石 | fuséki | | | début de partie | | |  | |
| 眼 | Gan, mé | | | Œil  Intersection ou groupe d’intersections entourées par des pierres de la même couleur. Ces intersections constituent des libertés intérieures. « a » et « c » sont des exemples d’œil blanc, « b » et « d » d’œil noir. « d » est un exemple de grand œil. | | |  | |
| 下駄,ゲタ | guéta | | | sabot  La pierre delta capture en « guéta » la pierre blanche « a » | | |  | |
| 碁 | go | | | En japonais, on fait référence au jeu sous le terme de « go » ou « igo ». Le caractère « go » est formé d’un radical supérieur qui signifie « jeu sur une grille » et du radical « pierre » placé en dessous. | | |  | |
| 碁盤 | goban | | | plateau de go | | |  | |
| 碁石 | goishi | | | pierre de go | | |  | |
| 碁笥 | gokei | | | bols de go | | |  | |
| 後手 | goté | | | qui perd l’initiative | | |  | |
| ハネ | hané | | | coup diagonal joué au contact des pierres ennemies | | | hane | |
| 鋏 ハサミ | hasami | | | pince, tenaille  Pour Noir, les différentes tenailles contre la pierre delta l’empêchent de jouer une extension, par exemple en « c ».  a « ikken basami »  b « ikken takabasami »  c « niken basami »  d « niken takabasami »  e « sangen basami »  f « sangen takabasami » | | |  | |
| 本因坊 | Honinbô | | | Titre de Honinbô | | |  | |
| 星 | hoshi | | | Un des neufs points appelés étoile et qui sont soit au point 4-4 soit au point 10-4 | | |  | |
| 囲碁 | Igo | | | Autre façon de désigner le Go : le premier caractère signifie « encercler » | | |  | |
| 一間 トビ | ikken tobi | | | saut d’un espace | | |  | |
| 院生 | insei | | | apprenti professionnel | | |  | |
| 石の下 | ishi no shita | | | jeu sous les pierres | | |  | |
| 持碁 | jigo | | | Partie dont le résultat est égal : Noir et Blanc ont à la fin de la partie le même nombre de points. Le jigo est souvent impossible dans les tournois grâce au komi fractionnaire (exemple 5,5 points) | | |  | |
| 定石 | jôseki | | | Séquence équitable généralement jouée dans un coin | | |  | |
| 十段 | Judan | | | Titre de « 10ème dan » | | |  | |
| 掛かり,カカリ | kakari | | | attaque de coin | | |  | |
| 榧 | kaya | | | Bois précieux dans lequel sont fabriqués les gobans de luxe. | | |  | |
| 桂馬 ケイマ | keima | | | Saut de cheval | | |  | |
| 聞かし, キカシ | kikashi | | | Coup forçant la réponse.  Dans cette séquence qui constitue un jôséki sur le point 4-5, Blanc a souvent intérêt à forcer l’échange 1 pour 2. Blanc 1 est un « kikashi » | | |  | |
| 切り | kiri | | | Coupe | | |  | |
| 棋聖 | Kisei | | | Titre de Kisei, littéralement « Saint du jeu de Go » | | |  | |
| 劫,コウ | kô | | | kô, mouvement « perpétuel » de prise | | | ko | |
| コウ立て | kôdaté | | | menace de kô | | |  | |
| コミ | komi | | | Compensation donnée à Blanc, généralement de 6,5 points à l’époque actuelle pour jouer en second | | |  | |
| 小目 | komoku | | | point 3-4, un des meilleurs points à occuper au début de la partie | | |  | |
| コスミ | kosumi | | | coup diagonal | | |  | |
| 黒 | kuro | | | Noir | | |  | |
| 級 | kyû | | | Grades allant de 25ème à 1er kyû. Après 1er kyû, le grade suivant est 1er dan | | |  | |
| 急所 | kyûsho | | | Point urgent, vital | | |  | |
| 曲がり四目 | magarishimoku | | | 4 courbés  Le 4 courbés dans le coin est une situation considérée comme morte dans la règle japonaise mais ce n’est pas le cas dans d’autres règles comme la règle chinoise ou la règle IGS.  Dans cette situation, Blanc obtient le 4 courbés dans le coin en jouant en A mais il peut le faire quand il le souhaite car Noir n’a aucun coup | | |  | |
| 万年コウ | mannen Kô | | | Kô à gagner « dix mille fois »  Situation où chaque joueur a besoin de plusieurs coups (ici 3) pour gagner le kô. Les deux joueurs n’ont que peu d’intérêt à déclencher le kô. Noir ne peut pas connecter en « a » mais doit d’abord approcher en « b ».  Après avoir gagné le ko comme dans le Dia. 2, Blanc peut obtenir un seki en « b » ou tenter de capturer Noir en jouant en « a » | | | Dia. 1.    Dia. 2 | |
| 目 | me | | | œil | | |  | |
| 眼あり眼なし | mé ari mé nashi | | | Œil contre pas d'œil | | |  | |
| 名人 | Meijin | | | Titre donné au vainqueur du tournoi japonais organisé par le journal Asahi | | |  | |
| 見合い | miai | | | 2 points équivalents.  Après ce jôséki bien connu, les points « a » et « b » sont dits « miaï » car si Noir occupe l’un d’eux, Blanc doit occuper l’autre. | | |  | |
| 模様 | moyô | | | Eesquisse de territoire de grande taille | | |  | |
| 日本棋院 | Nihon Kiin | | | Association professionnelle de Go Japonaise. | | |  | |
| 除き  ノゾキ | nozoki | | | Coup menaçant de couper et qui force généralement la connexion.  Dans ce début de jôseki d’attaque haute sur le komoku, Noir décide de jouer le « nozoki » en 1 qui menace la coupe en « a ».  Blanc peut connecter en « a » ou résister en « b » ou en « c » | | |  | |
| 置碁 | okigo | | | go à handicap | | |  | |
| ポン抜き | ponnuki | | | forme de 4 pierres réalisée en capturant une pierre | | |  | |
| 両コウ | ryôko | | | Double kô  Grâce aux deux kô en « a » et « b », Noir et blanc vivent par séki.  Si Noir joue en « a », Blanc joue en « b » et réciproquement. | | |  | |
| サバキ | sabaki | | | Développement rapide et léger | | |  | |
| 三コウ | sankô | | | Triple kô. En règle japonaise, comme Blanc et Noir peuvent indéfiniment reprendre un des trois kô, la partie est nulle. | | |  | |
| 三連星 | sanrensei | | | Formation de 3 hoshi sur le même bord | | |  | |
| 三々, サンサン | sansan | | | Point 3-3 | | |  | |
| 猿滑り | sarusuberi | | | Glissade du singe | | |  | |
| セキ | séki | | | Vie mutuelle  Dans cet exemple, le Noir et le blanc ne peuvent pas jouer en « a » ou « b » sans se mettre en prise : la situation est « seki » | | |  | |
| 攻め合 | semeaï | | | combat | | |  | |
| 先 | sen | | | Handicap consistant à ne pas donner de komi à Blanc | | |  | |
| 先手 | | | sente | | | qui garde l’initiative | | |
| 絞り,シボリ | | | shibori | | | Essorage  Dans cette situation, Noir 1 initialise le « shibori », qui permet de sacrifier les pierres delta pour enfermer complètement le blanc. | |  |
| シチョウ, 征 | | | shichô | | | échelle  四丁 d'après Noriyuki Nakayama  La pierre delta ne peut s’échapper et est capturée. La forme en zigzag obtenue est appelée shichô | |  |
| 締り | shimari | | | Verrou de coin formé de 2 pierres.  Ici, le plus classique des verrous : kogeima shimari | | |  | |
| 白 | shiro | | | Blanc | | |  | |
| 初段 | Shodan | | | premier dan | | |  | |
| 高目 | takamoku | | | Point 4-5 ; littéralement « point haut » | | |  | |
| 竹附  たけふ | takéfu | | | nœud de bambou  Dans ce début de jôséki sur le hoshi, Noir forme avec 1,5,7 et 9 une forme appelé « nœud de bambou » Si blanc essaye de déconnecter les pierres noires en « a », Noir joue en « b » et vice versa. | | |  | |
| 鉄柱  テッチュウ | tétchû | | | béton : littéralement pilier en acier. Pierre jouée à côté d’une autre, sans contact avec l’ennemi, qui rend la position très solide.  Dans cette position classique à handicap, les pierres marquées d’un  carré  sont des « tétchû » à partir des pierres delta. | | |  | |
| 天元 | tengen | | | point central 10-10 | | |  | |
| 手抜き | ténuki | | | jouer ailleurs en négligeant de répondre au dernier coup de l’adversaire | | |  | |
| 手筋 | tésuji | | | Coup remarquable | | |  | |
| 飛び トビ | tobi | | | Saut | | |  | |
| 付け, ツケ | tsuké | | | contact ou attachement  Le coup 1 est un « tsuké » par rapport à la pierre noire. | | |  | |
| 詰め碁 | tsumégo | | | vie et mort | | |  | |
| 打って返し | uttégaéshi | | | Le coup Blanc 1 capture les pierres noires. Si Noir capture en “a”, Blanc rejoue en 1 et capture 4 pierres : c’est l’ “uttégaéshi” qui signifie littéralement la “prise en retour”. | | | D:\jhubert\Go\Dico\U_GloG3.gif | |
| 渡り  ワタリ | watari | | | connexion par en dessous  Le « watari » 1 permet de relier les pierres noires. | | |  | |
| 寄せ | yosé | | | Fin de partie. Partie du jeu où tous les groupes sont en sécurité et où l’on joue les coups permettant d’ajuster les frontières des territoires. | | |  | |
| ヨセコウ | yosékô | | | Kô à gagner plusieurs fois  Pour Noir, il faut gagner 3 fois le kô et approcher en « a », « b » et « c » avant de pouvoir transformer la situation en kô simple. Terminer tout de suite le kô en capturant les noirs en « d » est donc souvent peu intéressant pour Blanc. | | |  | |
| 様子見る | yôsu miru | | | Sondage de réaction | | |  | |
| 俗手 | zokuté | | | Coup vulgaire | | |  | |

1. Dans tous les mots japonais, le « u » se prononce comme un « ou » français ; prononcez « akisankakou » [↑](#footnote-ref-1)