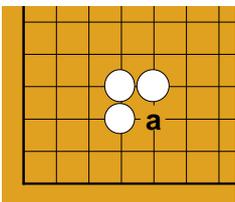
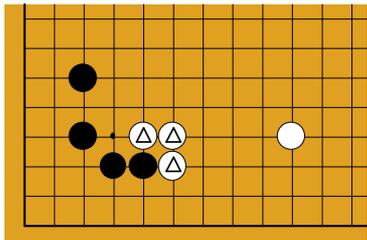
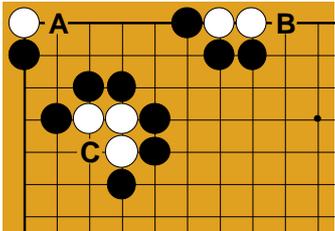
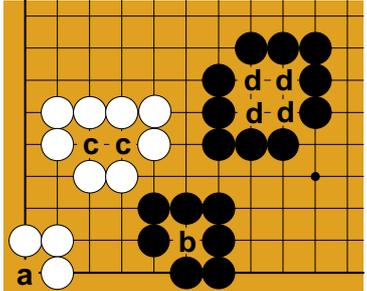
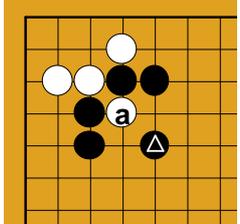
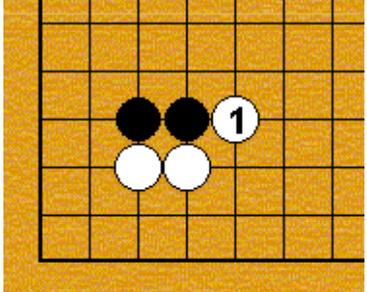


Petit lexique franco-Japonais des termes de Go.

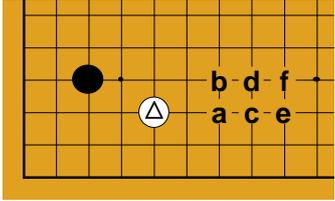
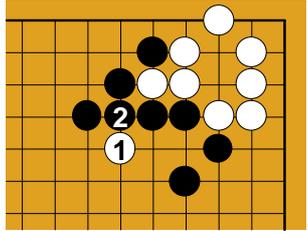
Écriture japonaise	Lecture japonaise	Signification	
アキ三角	akisankaku ¹	<p>angle vide formé par 3 pierres</p> <p>Dans le diagramme 1, les trois pierres forment un angle vide : le point « a » est libre.</p> <p>Dans le diagramme 2, ce n'est pas le cas puisque l'angle est occupé.</p>	<p style="text-align: center;">Dia. 1</p>  <p style="text-align: center;">Dia. 2</p> 
当り, アタリ	atari	<p>Menace de prise</p> <p>Dans ce diagramme, les pierres blanches sont en atari en A, B et C.</p> <p>Dans le coin, une pierre a 2 libertés, sur le bord 3 libertés et dans le centre, 4 libertés.</p>	
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	<p>Point neutre : point commun, situé entre une position Noire et une position Blanche qui n'a pas de valeur territoriale.</p> <p>Liberté : point inoccupé adjacent à une pierre ou un groupe de pierre</p>	
駄目詰まり	damé-zumari	étouffement	
段	dan	<p>Le niveau d'un joueur est indiqué en Kyû pour les joueurs moins expérimentés et en Dan allant de 1^{er} Dan ou shodan à 7^{ème} Dan pour les</p>	

¹ Dans tous les mots japonais, le « u » se prononce comme un « ou » français ; prononcez « akisankakou »

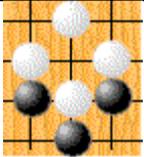
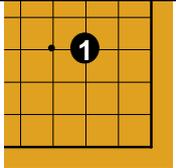
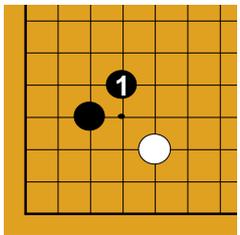
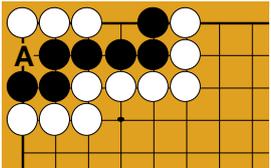
Petit lexique franco-Japonais des termes de Go.

		amateurs. Pour les professionnels, les dans vont de 1 ^{er} Dan à 9 ^{ème} Dan. Le titre de 10 ^{ème} 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	pièce 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	
鉗 ハサミ	hasami	pince, tenaille Pour Noir, les différentes	

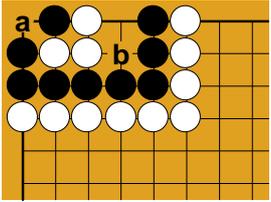
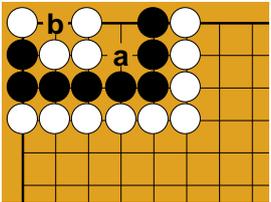
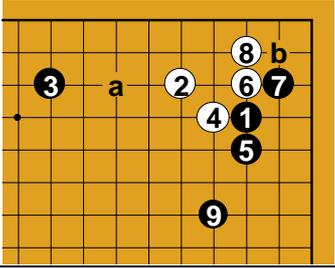
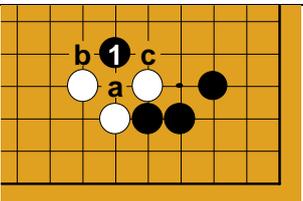
Petit lexique franco-Japonais des termes de Go.

		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 neuf 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	
櫃	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 jôseki 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,	

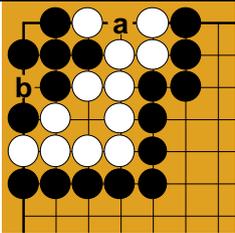
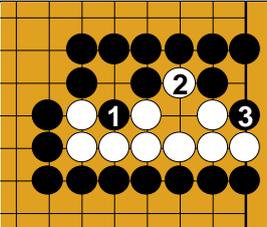
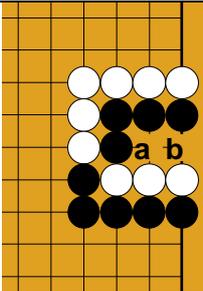
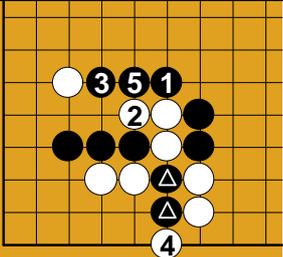
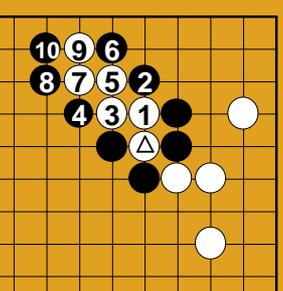
Petit lexique franco-Japonais des termes de Go.

		littéralement « Saint du jeu de Go »	
劫, コウ	kô	kô, mouvement « perpétuel » de prise	
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 25 ^{ème} à 1 ^{er} kyû. Après 1 ^{er} kyû, le grade suivant est 1 ^{er} 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	

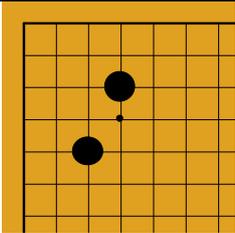
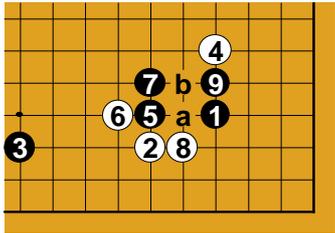
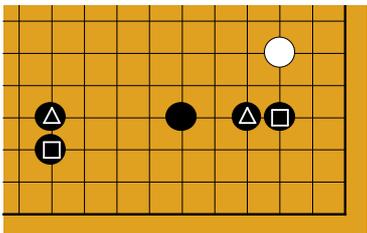
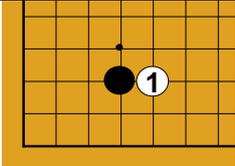
Petit lexique franco-Japonais des termes de Go.

万年コウ	mannen Kô	<p>Kô à gagner « dix mille fois »</p> <p>Situation où chaque joueur a besoin de plusieurs coups (ici 3) pour gagner le kô.</p> <p>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 ».</p> <p>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 »</p>	 <p>Dia. 1.</p>  <p>Dia. 2</p>
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	<p>2 points équivalents.</p> <p>Après ce jôseki bien connu, les points « a » et « b » sont dits « miai » car si Noir occupe l'un d'eux, Blanc doit occuper l'autre.</p>	
模様	moyô	Essquisse de territoire de grande taille	
日本棋院	Nihon Kiin	Association professionnelle de Go Japonaise.	
除き ノゾキ	nozoki	<p>Coup menaçant de couper et qui force généralement la connexion.</p> <p>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 ».</p> <p>Blanc peut connecter en « a » ou résister en « b » ou en « c »</p>	
置碁	okigo	go à handicap	
ポン抜き	ponnuki	forme de 4 pierres réalisée en capturant une pierre	

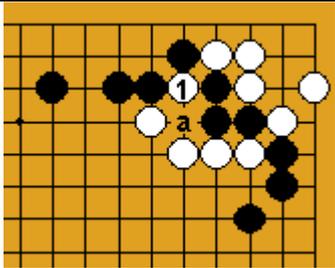
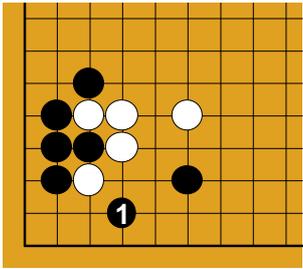
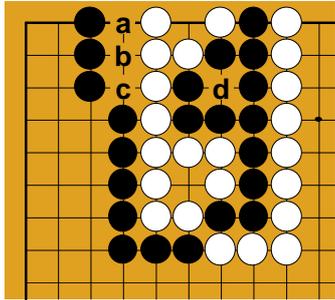
Petit lexique franco-Japonais des termes de Go.

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	semeai	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	

Petit lexique franco-Japonais des termes de Go.

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 jōsēki 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	téchû	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 « téchû » 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	

Petit lexique franco-Japonais des termes de Go.

<p>打って返し</p>	<p>uttégaéshi</p>	<p>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".</p>	
<p>渡り ワタリ</p>	<p>watari</p>	<p>connexion par en dessous Le « watari » 1 permet de relier les pierres noires.</p>	
<p>寄せ</p>	<p>yosé</p>	<p>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.</p>	
<p>ヨセコウ</p>	<p>yosékô</p>	<p>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.</p>	
<p>様子見る</p>	<p>yôsu miru</p>	<p>Sondage de réaction</p>	
<p>俗手</p>	<p>zokuté</p>	<p>Coup vulgaire</p>	