



Jargon du GO - Japonais

| | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| Age-ishi : | pierres capturées |
| Agehama : | prisonniers |
| Ago : | coup à la mâchoire |
| Agohimo : | sangle sur la mâchoire |
| Aite : | adversaire |
| Aji : | potentiel |
| Aji ga warui : | la position est malsaine |
| Ajikeshi : | perte de potentiel |
| Akisankaku : | angle vide |
| Akisumi : | coin vide |
| Akushu : | mauvais coup |
| Amai : | insuffisant |
| <u>Amakishi</u> : | joueur de go amateur |
| <u>Amarigatachi</u> : | forme surexploitée |
| <u>Amashi</u> : | stratégie de délaissement |
| <u>Aoru</u> : | pression |
| <u>Arashi</u> : | dévastation |
| <u>Arasoï go</u> : | match pour régler les conflits |
| <u>Asai</u> : | pas assez profond |
| <u>Ashi ga hayai</u> : | développement rapide |
| Ashida : | grande nasse |
| Atari : | atari |

| | |
|------------------------------|---------------------------|
| Ate : | mise en atari |
| Atekaeshi : | contre-atari |
| Atekomi : | encastrement |
| Atetsuke : | contact comblant |
| Atsui : | solide |
| Atsumi : | solidité |
| Baai no te : | coup circonstanciel |
| Baka no itte : | coup idiot |
| Baka shimoku : | quatre en carré |
| Bakahachi : | huit idiot |
| Bakayon : | quatre pierres en carré |
| Bane : | hane |
| Bango : | parties |
| Banmen : | sur le goban |
| Banshōbu : | parties |
| Basami : | pince |
| Batabata : | ataris en série |
| Betsuan : | cas spécial |
| Biraki : | extension |
| Bōshi : | chapeau |
| Bōtsugi : | connexion en bâton |
| Butsukari : | coup de tête |
| Byō-yomi : | temps additionnel |
| Chigai komoku : | points 3-4 différents |
| Chigiri : | coupe-queue |
| Chikiritobi : | saut en diagonale |
| Chinshintō : | double briseur d'escalier |
| Chinte : | coup rare |
| Chōkō : | longue réflexion |
| Chōkō : | superko |
| Choku sanmoku : | trois en ligne |
| Choku shimoku : | quatre en ligne |
| Chōsei : | longue vie |
| Chōsensha : | challenger pour un titre |
| Chōsensha ketteisen : | finale des challengers |
| Chōsenshiai : | match pour un titre |
| Chōsenteai : | finale |

| | |
|-----------------------|-----------------------------|
| Chōshi : | tempo |
| Chūban : | milieu de partie |
| Chūgoku ryū : | fuseki chinois |
| Chūi : | attention |
| Chūkyū : | niveau intermédiaire |
| Chūō : | centre |
| Chūoshi : | par abandon |
| Chūoshikachi : | victoire par abandon |
| Chūtohanpa : | incomplet |
| Daidaigeima : | très grand saut de cheval |
| Damashite : | coup piège |
| Dame : | intersection neutre |
| Dame : | liberté |
| Damezumari : | manque de libertés |
| Dan : | Grade pour joueur confirmé. |
| Dango : | pâté |
| Danten : | point de coupe |
| De : | poussée au travers |
| Degiri : | poussée et coupe |
| Deiri keisan : | évaluation par différence |
| Deshi : | élève |
| Eguri : | parachutage |
| Fu : | figure |
| Fūjite : | coup scellé |
| Fukurami : | renflement |
| Fukure : | renflement |
| Funsai : | réfutation |
| Furikawari : | échange |
| Fūrin : | handicap aux 3-3 |
| Fūsa : | encerclément |
| Fuseki : | début de partie |
| Futa : | couvercle |
| Futokoro : | espace vital |
| Gaisei : | influence |
| Gakari : | approche de coin |
| Gankei : | forme d'œil |
| Garami : | double attaque |

| | |
|---------------------------|------------------------------------------|
| Geima : | saut de cheval |
| Gekkō no katsu : | vie au clair de lune |
| Gengen gokyō : | Xuan xuan qi jing |
| Geta : | nasse |
| Gimonte : | coup douteux |
| Giri : | coupe |
| Gizagiza shimoku : | quatre en zigzag |
| Go : | go |
| Go no go : | point 5-5 |
| Go-ishi : | Pierre de go |
| Goban : | goban |
| Gobugobu : | 50-50 |
| Godokoro : | Meijin, meilleur joueur dans le pays. |
| Gokaisho : | club de go |
| Gokaku : | équilibré |
| Goke : | bol de pierres de go |
| Goken : | cinq intersections |
| Gokenbiraki : | extension de cinq intersections |
| Goki : | bol de pierres de go |
| Gokyō shumyō : | problèmes classiques et divers de GO |
| Gomakashite : | coup piège |
| Gomoku nakade : | cinq dedans |
| Gorensai : | constellation de cinq étoiles |
| Gosei : | le Gosei est un tournoi japonais. |
| Gote : | perte d'initiative |
| Gote no sente : | faux gote |
| Gozengo : | partie devant l'empereur |
| Gukei : | mauvaise forme |
| Guruguru mawashi : | retour de bâton en escalier |
| Guzumi : | angle vide |
| Gyaku : | inverse |
| Gyakukomi : | points de compensation inversés |
| Gyakusente : | sente inverse |
| Gyakuyose : | sente inverse |
| Haba : | largeur |
| Hachi no su : | nid d'abeilles |
| Hai : | coup rampant |

| | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hai : | coupe |
| Haichaku : | coup perdant |
| Hama : | prisonniers |
| Hamari : | pétrin |
| Hamete : | coup piège |
| Hana gomoku : | cinq en croix |
| Hana rokumoku : | six en fleur |
| Hanago : | cinq en croix |
| Hanamikō : | ko de la contemplation des fleurs |
| Hanaroku : | six en fleur |
| Hanazuke : | coup sur le nez |
| Handikyappu : | handicap |
| Hane : | Un hane est un coup en diagonale à partir d'une pierre amie, et au contact d'une pierre adverse. |
| Hanedashi : | sortie en hane |
| Hanegoroshi : | hane tueur |
| Hanekaeshi : | contre-hane |
| Hanekiri : | hane et coupe |
| Hanekomi : | hane dedans |
| Hanetsugi : | hane et connexion |
| Hanezeki : | vie mutuelle avec un hane |
| Hangan : | demi-œil |
| Hankō : | ko d'un demi-point |
| Hanmeijin : | quasi-maître |
| Hanmoku : | demi-point |
| Hanmoku_shōbu : | partie à un demi-point |
| Hanpatsu : | résistance |
| Hansoku : | coup illégal |
| Harazuke : | coup au ventre |
| Hasami : | pince |
| Hasamikaeshi : | contre-pince |
| Hasamitsuke : | pince au contact |
| Hashiri : | glissade |
| Haya-iki : | vie rapide |
| Hayago : | blitz |
| Hayashi ke : | famille Hayashi |

| | |
|-----------------------------------|------------------------------------------------------|
| <u>Hazama</u> : | œil de l'éléphant |
| <u>Hazamatobi</u> : | saut en diagonale |
| <u>Hazusu</u> : | laisser tomber |
| <u>Hebo</u> : | faible |
| <u>Hebogo</u> : | partie de petit niveau |
| <u>Hebokosumi</u> : | diagonale patate |
| <u>Heikōkei fuseki</u> : | fuseki parallèle |
| <u>Hekomi</u> : | creux |
| <u>Hen</u> : | bord |
| <u>Henka</u> : | variante |
| <u>Heso</u> : | heso |
| <u>Hidari</u> : | gauche |
| <u>Hidari shita sumi</u> : | coin en bas à gauche |
| <u>Hidari uwa sumi</u> : | coin en haut à gauche |
| <u>Hikaru no go</u> : | Hikaru no go |
| <u>Hiki</u> : | recul |
| <u>Hikiwake</u> : | partie nulle |
| <u>Hikkurikaeshi</u> : | retournement de situation |
| <u>Hikuchūgoku ryū</u> : | fuseki chinois bas |
| <u>Hikui</u> : | bas |
| <u>Hiraki</u> : | extension |
| <u>Hirakizume</u> : | opposition et extension |
| <u>Hiroi</u> : | large |
| <u>Hōensha</u> : | première organisation professionnelle de go au Japon |
| <u>Hojisha</u> : | tenant du titre |
| <u>Hōkō</u> : | direction |
| <u>Honinbō</u> : | Honinbo |
| <u>Honinbō ke</u> : | famille Honinbo |
| <u>Honkō</u> : | ko direct |
| <u>Honsen</u> : | tournoi de sélection |
| <u>Honte</u> : | coup approprié |
| <u>Hōrikomi</u> : | lancé dedans |
| <u>Hoshi</u> : | point étoile |
| <u>Hoshishita</u> : | point sous les étoiles |
| <u>Hosoigo</u> : | partie compliquée |
| <u>Ichidaiji</u> : | catastrophe |

| | |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Ichidanraku</u> : | position stable |
| <u>Ichigan</u> : | un œil |
| <u>Ichigōmasu</u> : | carré du charpentier |
| <u>Igo</u> : | jeu de go |
| <u>Igo hatsuyōron</u> : | collection de 183 problèmes de GO |
| <u>.Igo no kakugen</u> : | proverbe de go |
| <u>Igo no kisoku</u> : | règle du go |
| <u>Igo no rūru</u> : | règle du go |
| <u>Igodendō</u> : | temple de la renommée du go |
| <u>Igokubon</u> : | igokubon |
| <u>Igoyōgo</u> : | vocabulaire du go |
| <u>Ijime</u> : | harcèlement |
| <u>Iki</u> : | vivant |
| <u>Ikken</u> : | une intersection |
| <u>Ikkenbasami</u> : | pince d'une intersection |
| <u>Ikkenbiraki</u> : | extension d'une intersection |
| <u>Ikkengakari</u> : | approche de coin d'une intersection |
| <u>Ikkenjimari</u> : | verrou d'une intersection |
| <u>Ikkentakabasami</u> : | pince haute d'une intersection |
| <u>Ikkentakagakari</u> : | approche haute de coin d'une intersection |
| <u>Ikkentakajimari</u> : | verrou haut d'une intersection |
| <u>Ikkentobi</u> : | saut d'une intersection |
| <u>Ikkyoku</u> : | une partie |
| <u>Ikkyū</u> : | 1 ^{er} kyu |
| <u>Imosuji</u> : | "coup de patate" forme lourde, coup <u>gote</u> , <u>ajikeshi</u> .. |
| <u>Inchikite</u> : | coup piège |
| <u>Inoue ke</u> : | famille Inoue |
| <u>Insei</u> : | nom officiel donné aux Japonais qui étudient le go pour devenir des joueurs professionnels |
| <u>Inu no kao</u> : | nez du chien |
| <u>Ippoji</u> : | grand territoire unique |
| <u>Ipponmichi</u> : | séquence forcée |
| <u>Ishi</u> : | pierre |

| | |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Ishi no shita</u> : | sous les pierres |
| <u>Ishitori geemu</u> : | jeu de la capture |
| <u>Isseki nichō</u> : | d'une pierre deux coups |
| <u>Itago</u> : | cinq en pâte |
| <u>Itaroku</u> : | six en rectangle |
| <u>Ittemake</u> : | course perdue d'une intersection |
| <u>Itteyosekō</u> : | ko à un coup d'approche |
| <u>Jakuten</u> : | faiblesse |
| <u>Ji</u> : | territoire |
| <u>Jiai</u> : | équilibre territorial |
| <u>Jibun ni atari</u> : | auto-atari |
| <u>Jidorigo</u> : | partie sans combat |
| <u>Jigo</u> : | score nul |
| <u>Jikan tsunagi</u> : | coup gagne-temps |
| <u>Jikankire</u> : | au temps |
| <u>Jimari</u> : | verrou |
| <u>Jingasa</u> : | chapeau du fermier |
| <u>Jingasa nakade</u> : | forme morte avec 4 espaces en forme de pyramide |
| <u>Jisatsu</u> : | suicide |
| <u>Jissen</u> : | la partie |
| <u>Jitsuri</u> : | profit |
| <u>Jiyūokigo</u> : | partie à handicap libre |
| <u>Joban</u> : | début de partie |
| <u>Jōhen</u> : | bord supérieur |
| <u>Jōkyō</u> : | situation |
| <u>Jōkyū</u> : | niveau avancé |
| <u>Jōseki</u> : | un Joseki est une séquence de coups connue qui est jouée de manière standard |
| <u>Jōsen</u> : | handicap toujours-noir |
| <u>Jōzu</u> : | joueur fort |
| <u>Jūbango</u> : | match en dix parties |
| <u>Jūdan</u> : | qui peut être traduit par «10 dan», est une compétition de Go au Japon, il est l'un des sept grands titres professionnels. |
| <u>Jūkyūroban</u> : | goban 19x19 |
| <u>Junjunkesshō</u> : | quart de finale |
| <u>Junkankō</u> : | ko circulaire |

| | |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <u>Junkesshō</u> : | demi-finale |
| <u>Junmeijin</u> : | quasi-maître |
| <u>Junsente</u> : | presque sente |
| <u>Kabe</u> : | mur |
| <u>Kachi</u> : | victoire |
| <u>Kado</u> : | coup à l'angle |
| <u>Kadoban</u> : | partie décisive |
| <u>Kahen</u> : | bord inférieur |
| <u>Kaisen</u> : | tour |
| <u>Kakae</u> : | coup capturant |
| <u>Kakari</u> : | approche de coin |
| <u>Kake</u> : | coup pressant |
| <u>Kakeme</u> : | faux œil |
| <u>Kakemeiki</u> : | dragon à deux têtes |
| <u>Kaketsugi</u> : | connexion en gueule de tigre |
| <u>Kakuteiji</u> : | territoire sûr |
| <u>Kakuyoku</u> : | ailles de grue |
| <u>Kakuyoku no jin</u> : | formation en ailes de grue |
| <u>Kakyū</u> : | niveau élémentaire |
| <u>Kamae</u> : | structure |
| <u>Kame no kō</u> : | dos de tortue |
| <u>Kame no ko no shippotsuki</u> : | dos de tortue avec une queue |
| <u>Kamezei</u> : | domination de la tortue |
| <u>Kami no itte</u> : | coup divin |
| <u>Kamitori</u> : | rognage |
| <u>Kaname-ishi</u> : | pierres clé |
| <u>Kanchaku</u> : | coup vague |
| <u>Kankoku ki-in</u> : | Association de go coréenne |
| <u>Kannonbiraki</u> : | bras de la déesse |
| <u>Kansai Ki-in</u> : | fédération japonaise de jeu de go pour la région du Kansai . |
| <u>Kansō sen</u> : | analyse de la partie |
| <u>Karai</u> : | d'épicier |
| <u>Karami</u> : | double attaque |
| <u>Karui</u> : | léger |
| <u>Kasu-ishi</u> : | pierres sans intérêt |
| <u>Katachi</u> : | forme |

| | |
|-------------------------------------|-----------------------------------------|
| <u>Katatsugi</u> : | connexion solide |
| <u>Katatsuki</u> : | coup à l'épaule |
| <u>Katsura</u> : | katsura |
| <u>Katteyomi</u> : | lecture optimiste |
| <u>Kaya</u> : | kaya |
| <u>Kazoego</u> : | partie comptée |
| <u>Kazueru</u> : | compter |
| <u>Keima</u> : | saut de cheval |
| <u>Keima no fundoshi</u> : | pagne du cavalier |
| <u>Keima no tsukidashi</u> : | enfonceur d'un saut de cheval |
| <u>Keimagakari</u> : | approche en saut de cheval |
| <u>Keimagake</u> : | coup pressant en saut de cheval |
| <u>Keimajimari</u> : | verrou en saut de cheval |
| <u>Keimatsugi</u> : | connexion en saut de cheval |
| <u>Keimawatari</u> : | connexion par dessous en saut de cheval |
| <u>Keiseihandan</u> : | analyse de la situation |
| <u>Keisotsuna te</u> : | coup irréfléchi |
| <u>Kekka</u> : | résultat |
| <u>Kenka komoku</u> : | points 3-4 opposés |
| <u>Kenri</u> : | privilège |
| <u>Kentō</u> : | analyse |
| <u>Keshi</u> : | érosion |
| <u>Kesshō</u> : | finale |
| <u>Ketteisen</u> : | match décisif |
| <u>Ki</u> : | go |
| <u>Kiai</u> : | esprit combatif |
| <u>Kibishii</u> : | sévère |
| <u>Kidō</u> : | voie du go |
| <u>Kifu</u> : | enregistrement de partie |
| <u>Kikasare</u> : | soumission |
| <u>Kikashi</u> : | coup forçant |
| <u>Kiki</u> : | coup forçant potentiel |
| <u>Kimete</u> : | coup décisif |
| <u>Kinjokō</u> : | menace de ko intrinsèque |
| <u>Kiri</u> : | coupe |
| <u>Kirichigae</u> : | coupe croisée |
| <u>Kirichin</u> : | taxe par groupe |

| | |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Kirikaeshi</u> : | contre-coupe |
| <u>Kirikomi</u> : | coupe dedans |
| <u>Kirin no kao</u> : | cou de girafe |
| <u>Kirin no kubi</u> : | cou de girafe |
| <u>Kiryoku</u> : | niveau |
| <u>Kisei</u> : | Le Kisei est un tournoi japonais de jeu de go. C'est l'un des sept principaux titres japonais. |
| <u>Kisen</u> : | tournoi de go |
| <u>Kishi</u> : | joueur de go |
| <u>Kitaishō</u> : | professionnel de go de l'empereur |
| <u>Kizu</u> : | faiblesse |
| <u>Kō</u> : | ko |
| <u>Kō-utsushi</u> : | transfert de ko |
| <u>Kōarasoī</u> : | bataille de ko |
| <u>Kobayashi ryū</u> : | fuseki de Kobayashi |
| <u>Kobin</u> : | serrure sur le côté |
| <u>Kōbō</u> : | attaque et défense |
| <u>Kōdate</u> : | menace de ko |
| <u>Kogeima</u> : | petit saut de cheval |
| <u>Kogeimagakari</u> : | approche en petit saut de cheval |
| <u>Kogeimajimari</u> : | verrou en petit saut de cheval |
| <u>Kōkaishō</u> : | fin de ko |
| <u>Kokushu</u> : | Kuksu est un tournoi annuel avec le prestigieux titre de go coréen. |
| <u>Komakai</u> : | serré |
| <u>Komi</u> : | points de compensation |
| <u>Komidashi</u> : | points de compensation donnés |
| <u>Komoku</u> : | point 3-4 |
| <u>Konekuto-ando-dai</u> : | connecte et meurt |
| <u>Kono itte</u> : | le seul coup |
| <u>Korigatachi</u> : | forme surconcentrée |
| <u>Kōritsu</u> : | efficacité |
| <u>Korosu</u> : | tuer |
| <u>Kosumi</u> : | coup en diagonale |
| <u>Kosumidashi</u> : | sortie en diagonale |
| <u>Kosumitsuke</u> : | contact en diagonale |

| | |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Kōten</u> : | intersection |
| <u>Koyose</u> : | petit yose / phase finale d'une partie de go |
| <u>Kōzai</u> : | menace de ko |
| <u>Kozaru suberi</u> : | petite glissade du singe |
| <u>Kuro</u> : | noir |
| <u>Kuroban</u> : | trait à Noir |
| <u>Kurohō</u> : | joueur noir |
| <u>Kuruma no ato-oshi</u> : | poussée avec un train de retard |
| <u>Kushigata</u> : | peigne |
| <u>Kyoku</u> : | partie |
| <u>Kyū</u> : | différentes étapes de la progression d'un débutant avant l'obtention d'un grade dan |
| <u>Kyūba</u> : | point urgent |
| <u>Kyūroban</u> : | goban 9x9 |
| <u>Kyūshikyoku</u> : | partie à neuf pierres de handicap |
| <u>Kyūsho</u> : | point vital |
| <u>Magari</u> : | coude |
| <u>Magari sanmoku</u> : | trois courbé |
| <u>Magari shimoku</u> : | quatre courbé |
| <u>Mage</u> : | patte |
| <u>Magusaba</u> : | jardin public |
| <u>Make</u> : | défaite |
| <u>Makuri</u> : | retroussement |
| <u>Manego</u> : | go symétrique |
| <u>Mannenkō</u> : | ko de dix mille ans |
| <u>Me</u> : | œil |
| <u>Meari menashi</u> : | œil contre pas d'œil |
| <u>Meijin</u> : | maître |
| <u>Meijin</u> : | Le terme <i>meijin</i> signifie « <i>grand maître</i> », « <i>grand homme accompli</i> », « être d'exception ». |
| <u>Mekurago</u> : | go unicolore |
| <u>Menjō</u> : | diplôme |
| <u>Miai</u> : | équivalent |
| <u>Miai keisan</u> : | évaluation par addition |
| <u>Migi</u> : | droite |
| <u>Migi shita sumi</u> : | coin en bas à droite |

| | |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| <u>Migi uwa sumi</u> : | coin en haut à droite |
| <u>Mini chūgoku ryū</u> : | mini fuseki chinois |
| <u>Misonji</u> : | coup trop vite joué |
| <u>Mochikomi</u> : | pierres esseulées |
| <u>Moku</u> : | point |
| <u>Mokuhazushi</u> : | point 5-3 |
| <u>Mokusan</u> : | comptage |
| <u>Motare</u> : | diversion |
| <u>Motare seme</u> : | attaque de diversion |
| <u>Moyō</u> : | territoire potentiel |
| <u>Mujōken</u> : | sans condition |
| <u>Mujōken iki</u> : | vivant sans condition |
| <u>Mujōken shini</u> : | mort sans condition |
| <u>Mukai komoku</u> : | points 3-4 face à face |
| <u>Mukō</u> : | fausse menace de ko |
| <u>Muramasa no yōtō</u> : | sabre magique de Muramasa |
| <u>Mushōbu</u> : | sans résultat |
| <u>Myōshu</u> : | coup extraordinaire |
| <u>Nadare</u> : | avalanche |
| <u>Nakade</u> : | coup dedans |
| <u>Nakashimoku</u> : | handicap aux 7-7 |
| <u>Narabi</u> : | doublette |
| <u>Neko no kao</u> : | gueule du tigre |
| <u>Nerai</u> : | but |
| <u>Nidanbane</u> : | double hane |
| <u>Nidankō</u> : | ko en cascade |
| <u>Nigan</u> : | deux yeux |
| <u>Nigiri</u> : | choix des couleurs |
| <u>Nihon Ki-in</u> : | principale organisation professionnelle dédiée au jeu de go au Japon. |
| <u>Niken</u> : | deux intersections |
| <u>Nikenbasami</u> : | pince de deux intersections |
| <u>Nikenbiraki</u> : | extension de deux intersections |
| <u>Nikengakari</u> : | approche de coin de deux intersections |
| <u>Nikenjimari</u> : | verrou de deux intersections |
| <u>Nikentakabasami</u> : | pince haute de deux intersections |

| | |
|---------------------------------|----------------------------------------------|
| <u>Nikentakagakari</u> : | approche haute de coin de deux intersections |
| <u>Nikentakajimari</u> : | verrou haut de deux intersections |
| <u>Nikentobi</u> : | saut de deux intersections |
| <u>Nirensai</u> : | constellation de deux étoiles |
| <u>Niritsu sanseki</u> : | mur de deux, extension de trois |
| <u>Niteyosekō</u> : | ko à deux coups d'approche |
| <u>Nobi</u> : | prolongement |
| <u>Nobikiri</u> : | prolongement finissant |
| <u>Nōtaimu</u> : | manque de temps |
| <u>Nozoki</u> : | coup d'œil par le trou de la serrure |
| <u>Nuki</u> : | capture définitive |
| <u>Nurui</u> : | mou |
| <u>Nyūmonsha</u> : | débutant |
| <u>Ōba</u> : | gros point |
| <u>Ōdokoro</u> : | grande place |
| <u>Ōgeima</u> : | grand saut de cheval |
| <u>Ōgeimagakari</u> : | approche basse de deux intersections |
| <u>Ōgeimajimari</u> : | verrou en grand saut de cheval |
| <u>Ōgeimakake</u> : | coup pressant en grand saut de cheval |
| <u>Oiotoshi</u> : | ataris en série |
| <u>Ōishi</u> : | dragon |
| <u>Oki</u> : | placement |
| <u>Oki-ishi</u> : | pièce de handicap |
| <u>Okigo</u> : | partie de go à handicap |
| <u>Okonomigo</u> : | partie de château de démonstration |
| <u>Omoi</u> : | lourd |
| <u>Ōmoku hazushi</u> : | point 6-3 |
| <u>Ōmoyō</u> : | grand territoire potentiel |
| <u>Ōnadare</u> : | grande avalanche |
| <u>Ōnaka konaka</u> : | gros œil contre petit œil |
| <u>Osae</u> : | blocage |
| <u>Osamari</u> : | stabilisation |
| <u>Oshi</u> : | poussée |
| <u>Oshirogo</u> : | partie de château |
| <u>Oshitsubushi</u> : | écrasement |
| <u>Ōtakamoku</u> : | point 6-4 |

| | |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Ōteai</u> : | " <i>Grande Réunion</i> " ancien tournoi utilisé au Japon, par le Nihon Ki-in et Kansai Ki-in , pour déterminer le classement de ses professionnels de go à l'échelle dan |
| <u>Owari</u> : | fin |
| <u>Ōyose</u> : | gros yose |
| <u>Ōza</u> : | Oza (littéralement « <i>le trône</i> ») est un titre et un tournoi japonais de jeu de go. |
| <u>Ōzaru suberi</u> : | grande glissade du singe |
| <u>Pairgo</u> : | Le pairgo est une forme particulière de rengo , qui se joue par équipe mixte de deux joueurs. |
| <u>Pasu</u> : | passe |
| <u>Pintsugi</u> : | connexion en bâton |
| <u>Poka</u> : | gaffe |
| <u>Ponnuki</u> : | prise en diamant |
| <u>Purokishi</u> : | joueur de go professionnel |
| <u>Ranka</u> : | jeu de go |
| <u>Rappatsugi</u> : | connexion en trompette |
| <u>Reisei</u> : | calme |
| <u>Rengō</u> : | go en équipe |
| <u>Rikisen</u> : | force de combat |
| <u>Rokumoku nakade</u> : | six dedans |
| <u>Rokushi hakkatsu</u> : | six meurent huit vivent |
| <u>Ryō</u> : | double |
| <u>Ryōatari</u> : | double atari |
| <u>Ryōbane</u> : | deuxième hane |
| <u>Ryōgakari</u> : | double approche de coin |
| <u>Ryōgote</u> : | double gote |
| <u>Ryōjimari</u> : | deux verrous |
| <u>Ryōkō</u> : | double ko |
| <u>Ryōkōzeki</u> : | vie mutuelle par double ko |
| <u>Ryōsente</u> : | double sente |
| <u>Ryōsusooki</u> : | jupe fendue des deux côtés |
| <u>Ryōyoku</u> : | double aile |
| <u>Sabaki</u> : | forme légère |
| <u>Sagari</u> : | descente |
| <u>Sahen</u> : | bord gauche |

| | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| <u>Saigo</u> : | partie jusqu'au bout |
| <u>Sakaregatachi</u> : | transpercement |
| <u>Sanbagarasu</u> : | trois corbeaux |
| <u>Sangen</u> : | trois intersections |
| <u>Sangenbasami</u> : | pince de trois intersections |
| <u>Sangenbiraki</u> : | extension de trois intersections |
| <u>Sangentakabasami</u> : | pince haute de trois intersections |
| <u>Sangentobi</u> : | saut de trois intersections |
| <u>Sankō</u> : | triple ko |
| <u>Sankōjuncan</u> : | triple ko circulaire |
| <u>Sanmoku nakade</u> : | trois dedans |
| <u>Sanmoku no mannaka</u> : | au milieu des trois pierres |
| <u>Sanrensei</u> : | constellation de trois étoiles |
| <u>Sansan</u> : | point 3-3 |
| <u>Saru suberi</u> : | glissade du singe |
| <u>Sashikomi</u> : | enchâssement |
| <u>Sayūdōkei</u> : | forme symétrique |
| <u>Seichi</u> : | réarrangement final |
| <u>Seikai</u> : | réponse correcte |
| <u>Seimoku</u> : | handicap de neuf pierres |
| <u>Seiryoku</u> : | force |
| <u>Seki</u> : | vie mutuelle |
| <u>Sekikuzure</u> : | fin de vie mutuelle |
| <u>Sekito shibori</u> : | pagode |
| <u>Seme</u> : | attaque |
| <u>Semeai</u> : | course aux libertés |
| <u>Semedori</u> : | capture forcée |
| <u>Sen</u> : | handicap d'une pierre |
| <u>Sen</u> : | tournoi |
| <u>Senaisen</u> : | handicap noir-blanc-noir |
| <u>Sennisen</u> : | handicap 1-2-1 |
| <u>Sensei</u> : | professeur |
| <u>Sente</u> : | gardant l'initiative |
| <u>Sente no gote</u> : | faux sente |
| <u>Setsudan</u> : | coupe |
| <u>Shi wa hane ni ari</u> : | le hane apporte la mort |
| <u>Shibori</u> : | essorage |

| | |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| <u>Shichō</u> : | escalier |
| <u>Shichō-atari</u> : | briseur d'escalier |
| <u>Shidōgo</u> : | partie pédagogique |
| <u>Shihonbashira</u> : | handicap de quatre pierres |
| <u>Shikatsu</u> : | vie et mort |
| <u>Shikatsumondai</u> : | problème de vie et mort |
| <u>Shimari</u> : | verrou |
| <u>Shimetsuke</u> : | serrage |
| <u>Shinfuseki</u> : | nouveau fuseki |
| <u>Shini</u> : | mort |
| <u>Shini-ishi</u> : | pièce morte |
| <u>Shinigatachi</u> : | forme morte |
| <u>Shinogi</u> : | sauvetage |
| <u>Shinte</u> : | nouveau coup |
| <u>Shippai</u> : | mauvaise réponse |
| <u>Shippo</u> : | queue |
| <u>Shiro</u> : | blanc |
| <u>Shiroban</u> : | trait à blanc |
| <u>Shirohō</u> : | joueur blanc |
| <u>Shitatsuke</u> : | contact par dessous |
| <u>Shobute</u> : | va-tout |
| <u>Shōchaku</u> : | coup gagnant |
| <u>Shodan</u> : | 1 ^{er} dan |
| <u>Shokyū</u> : | niveau débutant |
| <u>Shūban</u> : | fin de partie |
| <u>Shudan</u> : | go |
| <u>Shūkyoku</u> : | fin de la partie |
| <u>Shūsaku kosumi</u> : | coup en diagonale de Shusaku |
| <u>Shūsaku ryū</u> : | fuseki de Shusaku |
| <u>Shūshi</u> : | quatre pierres en carré |
| <u>Shūshi nakade</u> : | quatre en carré |
| <u>Sōba</u> : | possibilité |
| <u>Sobakō</u> : | menace de ko intrinsèque |
| <u>Sōfu</u> : | enregistrement d'une partie complète |
| <u>Sōgo</u> : | match pour régler les conflits |
| <u>Soi</u> : | poussée dessous |
| <u>Sonkō</u> : | menace de ko avec perte |

| | |
|----------------------------------------|--------------------------------|
| <u>Sotodame</u> : | liberté extérieure |
| <u>Suberi</u> : | glissade |
| <u>Sumi</u> : | coin |
| <u>Sumi no itaroku</u> : | six en rectangle dans le coin |
| <u>Sumi no magari shimoku</u> : | quatre courbé dans le coin |
| <u>Sūpākō</u> : | superko |
| <u>Susoaki</u> : | jupe fendue |
| <u>Susobarai</u> : | jambe tendue |
| <u>Susogakari</u> : | approche sous-marine |
| <u>Sute-ishi</u> : | Pierre de sacrifice |
| <u>Tachi</u> : | mise debout |
| <u>Tagaisen</u> : | partie à égalité |
| <u>Taikyoku</u> : | partie |
| <u>Taikyokudokei</u> : | pendule |
| <u>Taiseki</u> : | dragon |
| <u>Taisha</u> : | grande diagonale |
| <u>Taitoru</u> : | titre |
| <u>Taitoru horudā</u> : | tenant du titre |
| <u>Taka</u> : | haut |
| <u>Takachūgoku ryū</u> : | fuseki chinois haut |
| <u>Takajimari</u> : | verrou haut de coin |
| <u>Takamoku</u> : | point 5-4 |
| <u>Takefu</u> : | nœud de bambou |
| <u>Tan</u> : | simplement |
| <u>Tane-ishi</u> : | pierres clé |
| <u>Tanuki no hara tsuzumi</u> : | tesuji spectaculaire |
| <u>Tasuki fuseki</u> : | fuseki croisé |
| <u>Tataki</u> : | hane à la tête de deux pierres |
| <u>Te</u> : | coup |
| <u>Teai</u> : | conditions de jeu |
| <u>Tebyōshi</u> : | coup irréfléchi |
| <u>Tedomari</u> : | dernier gros coup |
| <u>Teire</u> : | coup de finition interne |
| <u>Tejun</u> : | séquence |
| <u>Temodori</u> : | coup de réparation |
| <u>Tengen</u> : | point du ciel |

| | |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Tengen</u> : | La compétition Tengen est un tournoi de Go géré par le Nihon-Kiin japonais et Kansai-Kiin . Le Tengen est le 5 ^{ème} des 7 grands titres japonais de Go. |
| <u>Tenkakikazu</u> : | ko pour la partie |
| <u>Tenkakō</u> : | ko pour la partie |
| <u>Tennōzan</u> : | point névralgique |
| <u>Tenuki</u> : | coup ailleurs |
| <u>Tesuji</u> : | coup remarquable |
| <u>Tetchū</u> : | coup béton |
| <u>Tewari</u> : | analyse par inversion de coups |
| <u>Tobi</u> : | saut |
| <u>Tobidashi</u> : | sortie en saut |
| <u>Tobikomi</u> : | saut invasif |
| <u>Tobimagari</u> : | saut tournant |
| <u>Tobisagari</u> : | saut descendant |
| <u>Tobitsuke</u> : | saut au contact |
| <u>Tōchika</u> : | casemate |
| <u>Tokkurikei</u> : | forme en bouteille de saké |
| <u>Tōnamento</u> : | tournoi |
| <u>Tonton</u> : | ataris en série |
| <u>Torazu gomoku</u> : | cinq points sans prendre |
| <u>Torazu sanmoku</u> : | trois points sans prendre |
| <u>Tori</u> : | capture |
| <u>Tōryō</u> : | abandon |
| <u>Tsubure</u> : | effondrement |
| <u>Tsugi</u> : | connexion |
| <u>Tsuke</u> : | coup au contact |
| <u>Tsuke-osae</u> : | contact bloquant |
| <u>Tsukegiri</u> : | contact et coupe |
| <u>Tsukehiki</u> : | contact et recul |
| <u>Tsukekaeshi</u> : | contre-contact |
| <u>Tsukekoshi</u> : | contact par-dessus |
| <u>Tsukenobi</u> : | contact et prolongement |
| <u>Tsuki to suppon</u> : | le jour et la nuit |
| <u>Tsuki-atari</u> : | coup de tête |
| <u>Tsukidashi</u> : | enfouissement |

| | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <u>Tsukurigo</u> : | partie comptée |
| <u>Tsume</u> : | opposition |
| <u>Tsumebiraki</u> : | extension et opposition |
| <u>Tsumego</u> : | problème de go |
| <u>Tsurai</u> : | pénible |
| <u>Tsuru no sugomori</u> : | nid de grue |
| <u>Tsuyoi</u> : | fort |
| <u>Tsuyoi ishi</u> : | groupe fort |
| <u>Tsuyoi te</u> : | coup fort |
| <u>Uchiage</u> : | capture forcée |
| <u>Uchidame</u> : | liberté commune |
| <u>Uchikake</u> : | ajournement |
| <u>Uchikaki</u> : | éborgnage |
| <u>Uchikomi</u> : | invasion |
| <u>Uchisugi</u> : | coup abusif |
| <u>Uchū ryū</u> : | style cosmique |
| <u>Uetsuke</u> : | contact par dessus |
| <u>Uhen</u> : | bord droit |
| <u>Uki-ishi</u> : | pierres flottantes |
| <u>Uma no kao</u> : | tête de cheval |
| <u>Umebachi</u> : | cinq pierres en croix |
| <u>Usote</u> : | coup bidon |
| <u>Usui</u> : | fragile |
| <u>Uttegaeshi</u> : | retour de bâton |
| <u>Wakare</u> : | séparé |
| <u>Warikomi</u> : | intercalage |
| <u>Wariuchi</u> : | fractionnement |
| <u>Waruikatachi</u> : | mauvaise forme |
| <u>Watari</u> : | connexion par dessous |
| <u>Yakimochi</u> : | jalousie |
| <u>Yasui ke</u> : | famille Yasui |
| <u>Yoikatachi</u> : | bonne forme |
| <u>Yokozuke</u> : | contact latéral |
| <u>Yongen</u> : | quatre intersections |
| <u>Yongenbiraki</u> : | extension de quatre intersections |
| <u>Yonkō</u> : | quadruple ko |
| <u>Yonmoku nakade</u> : | quatre dedans |

| | |
|------------------------------|---------------------------------|
| <u>Yonrensei</u> : | constellation de quatre étoiles |
| <u>Yoritsuki</u> : | harcèlement |
| <u>Yose</u> : | fin de partie |
| <u>Yosekō</u> : | ko avec coups d'approche |
| <u>Yosen</u> : | préliminaires |
| <u>Yosōte</u> : | séquence proposée |
| <u>Yōsumi</u> : | test |
| <u>Yōten</u> : | point clé |
| <u>Yōtō</u> : | sabre magique |
| <u>Yowai</u> : | faible |
| <u>Yowai ishi</u> : | groupe faible |
| <u>Yowai te</u> : | coup faible |
| <u>Yubi-un</u> : | doigt de la chance |
| <u>Yurui</u> : | vague |
| <u>Yurumishichō</u> : | escalier à deux libertés |
| <u>Yūsei</u> : | avance |
| <u>Zarugo</u> : | go singeant |
| <u>Zenfu</u> : | figure précédente |
| <u>Zettaikō</u> : | menace de ko absolue |
| <u>Zettaisente</u> : | sente absolu |
| <u>Zokushu</u> : | coup vulgaire |
| <u>Zokusuji</u> : | coup vulgaire |
| <u>Zu</u> : | diagramme |

