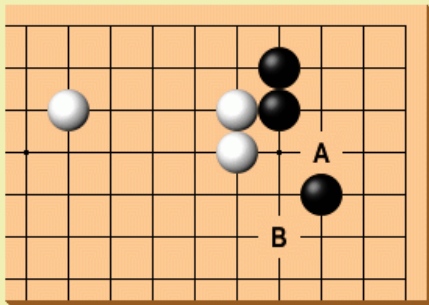


顎
アゴ
Ago

Ago se traduit littéralement par mâchoire.

On l'emploie au go lorsque l'on joue au creux d'un kosumi adverse.

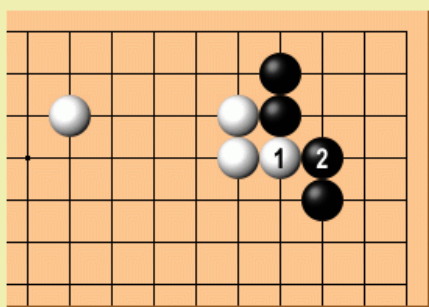
Blanc 1 est un ago typique.



味
アジ
Aji

Aji signifie simplement goût. Mais au go, on retiendra plutôt l'idée d'arrière-goût, ou, en d'autres mots, de potentiel.

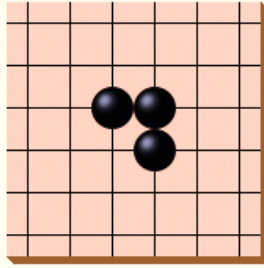
Ci-contre, il reste beaucoup d'aji dans le coin noir. En particulier, Blanc a un coup en 'A'. C'est pourquoi Noir rajoute souvent sans attendre un coup en 'B'.



味消し
アジケシ
Ajikeshi

Le terme ajikeshi s'emploie lorsque l'on supprime de l'aji, la plupart du temps à mauvais escient.

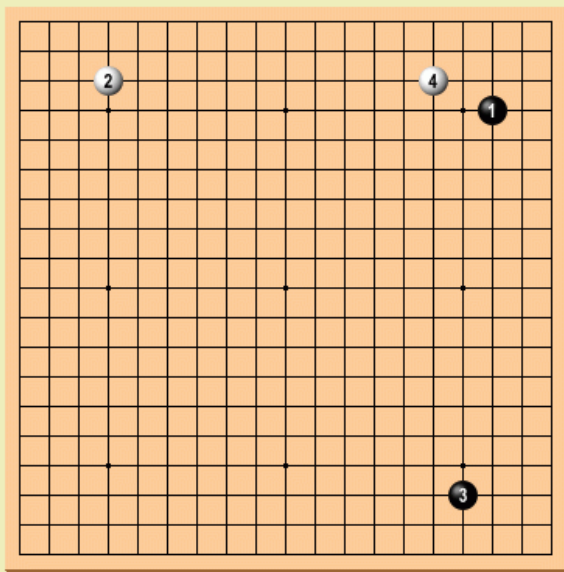
L'échange Blanc 1 pour Noir 2 est ajikeshi. En effet, sans ces coups, il restait à Blanc la possibilité de jouer à la place de Noir 2.



空き三角 アキサンカク Akisankaku

La forme du diagramme ci-contre est un **akisankaku**, que l'on peut traduire par "angle vide".

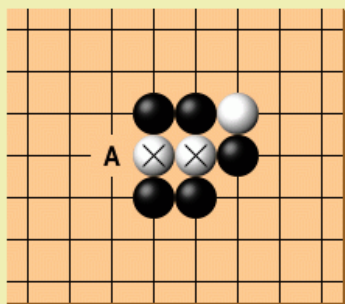
En général, c'est une mauvaise forme qu'il convient d'éviter.



空き隅 アキスミ Akisumi

Akisumi signifie coin vide en japonais.

Dans la partie ci-contre, Blanc n'a pas joué le coup 4 dans le coin en bas à gauche, et a préféré approcher la pierre noire 1 en haut à droite. Du coup le coin en bas à gauche est inoccupé : c'est un **akisumi**.

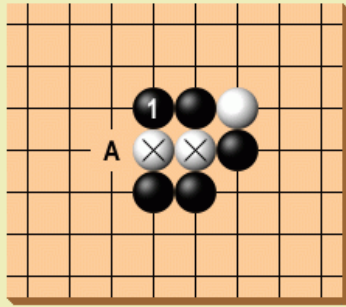


当たり アタリ Atari

Quand des pierres n'ont plus qu'une liberté, on dit qu'elles sont en **atari**.

Les pierres blanches 'X' n'ont plus qu'une liberté en 'A'. Elles sont en **atari**.

On dit souvent que l'**atari** (ou plus exactement la mise en **atari**) est un mauvais coup : quand il n'est pas absolument nécessaire, mieux vaut jouer autre chose.

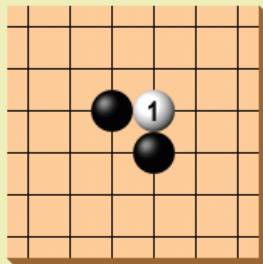


当て
アテ
Ate

Un **ate** est une mise en **atari**.

Après Noir 1, les pierres blanches 'X' n'ont plus qu'une liberté en 'A'. C'est un **ate**.

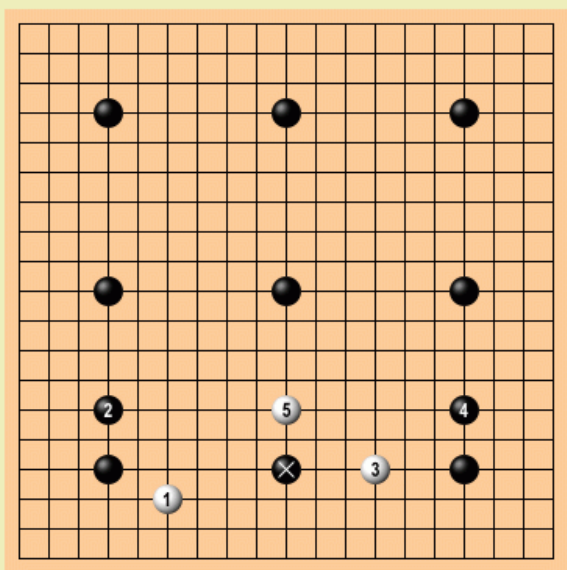
Par abus de langage, on confond souvent en français **ate** et **atari**.



当て込み
アテコミ
Atekomi

Lorsque l'on joue au contact des deux pierres d'un **kosumi** adverse, c'est un **atekomi**.

C'est le cas de Blanc 1.



帽子
ボウシ
Boshi

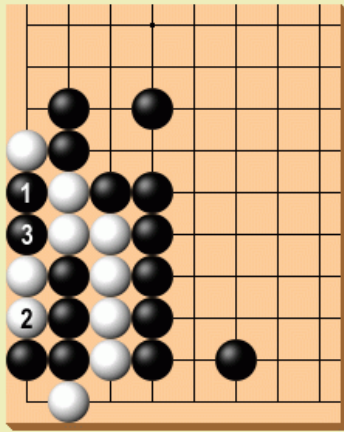
Boshi signifie chapeau en japonais.

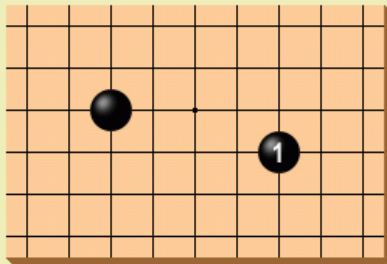
Les pierres blanches 1-3-5 forment un **boshi** autour de la pierre noire 'X'.

Pour sortir la pierre 'X', on a pas loin d'une dizaine de coups possibles. Mais attention de ne pas essayer de sortir des deux côtés à la fois : un seul côté suffit.

長生 チョウセイ

Chosei

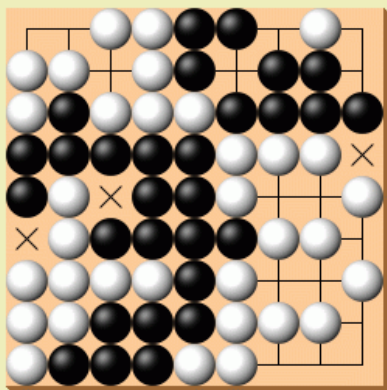




大大桂馬 ダイダイゲイマ Daidaigeima

Un **daidaigeima** est un chaut de cheval de trois intersections.

Noir 1 ci-contre est un **daidaigeima**.

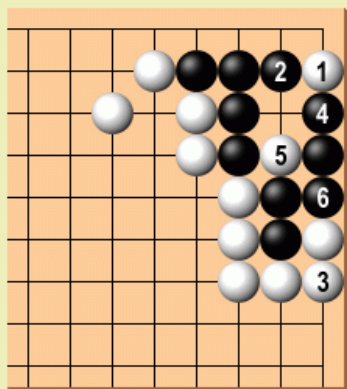


駄目 ダメ Dame

Un **dame** est une intersection neutre, c'est à dire qui n'est ni dans le territoire de Blanc ni dans celui de Noir (**dame** signifie également "liberté" en japonais, mais il n'est pas d'usage courant dans ce sens là en français).

On rencontre des **dames** essentiellement à la fin de la partie et dans les **sekis**.

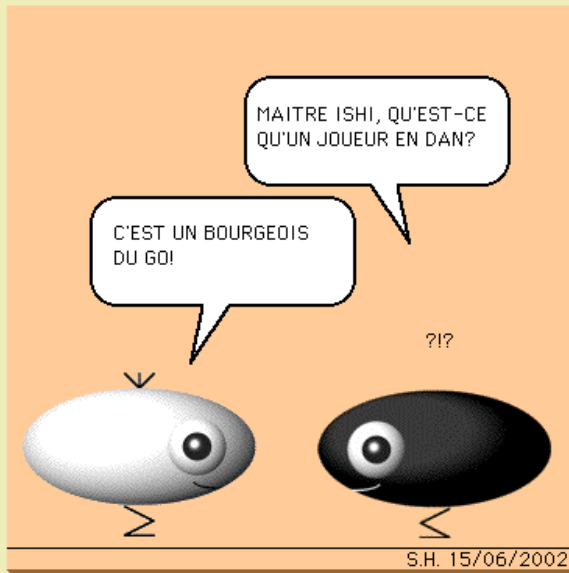
Les points 'x' ci-contre sont tous des **dames**.



駄目ずまり ダメズマリ Damezumari

Des pierres en **damezumari**, sont des pierres en manque de libertés.

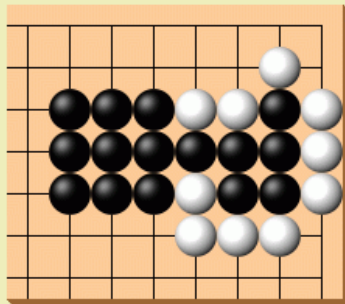
Dans la séquence ci-contre, après Blanc 5, si Noir joue 6, ses pierres se retrouvent avec une seule liberté, et se font capturer au coup suivant. C'est un **damezumari** typique.



段
ダン
Dan

Au go comme au judo, le force se mesure en **dan**. Un premier **dan** est un bon joueur de club. Les meilleurs joueurs du monde sont neuvième **dan**.

Une partie entre deux joueurs amateurs ayant un écart de N **dans** sera équilibrée à N pierres de handicap. Chez les professionnels, un **dan** correspond à un tiers de pierre de handicap seulement, un premier **dan** professionnel étant par ailleurs de la force d'un septième **dan** amateur.

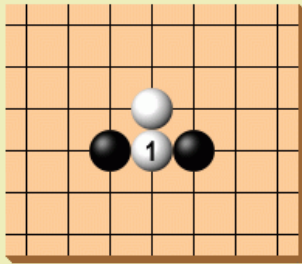


団子
ダンゴ
Dango

Un **dango** est un paté.

Ci-contre, les pierres noires forment un "magnifique" **dango**.

Est-il besoin de le préciser, un **dango** est une très (très) mauvaise forme!

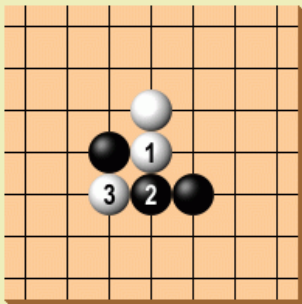


出
デ
De

De signifie sortie.

Au go, on l'emploie pour qualifier une poussée entre deux pierres adverses.

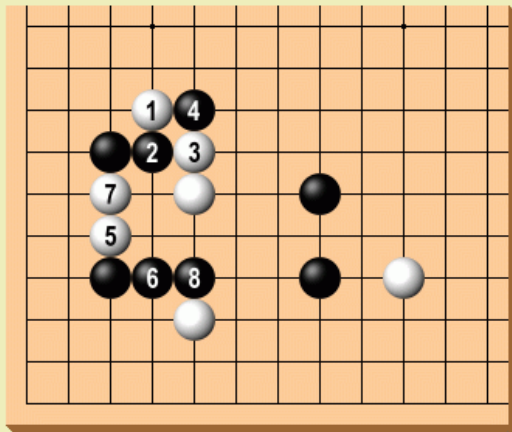
Le coup 1 ci-contre est un **de**.



出切り
デギリ
Degiri

Un **degiri** est une poussée entre deux pierres adverses suivie d'une coupe.

La séquence ci-contre est un **degiri** de la part de Blanc.

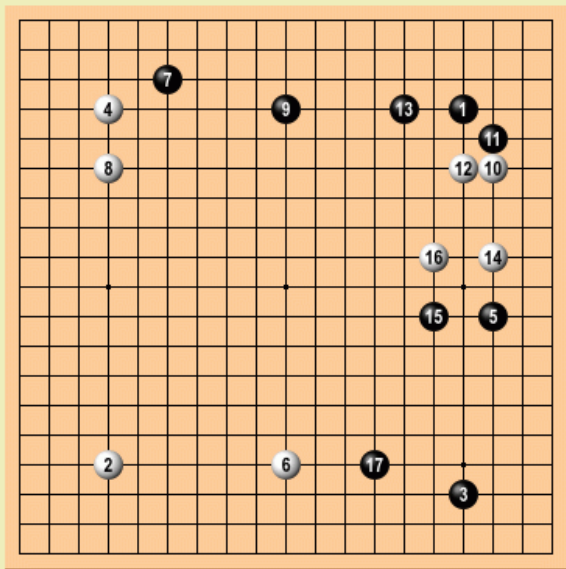


振り替わり フリカワリ

Furikawari

Un **furikawari** est un échange.

Dans le diagramme ci-contre, Noir décide avec 6 de laisser deux pierres à Blanc en échange du bord du bas : c'est un **furikawari**.



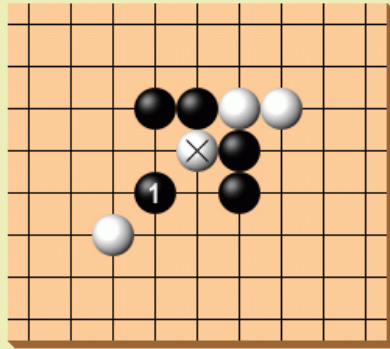
布石 フセキ

Fuseki

Le **fuseki** est le début d'une partie de go. Habituellement, une partie "est" dans le **fuseki** pendant cinquante coups environ.

Du fait du grand nombre de possibilité pour chaque coup, il est pratiquement impossible de jouer exactement deux fois le même **fuseki**.

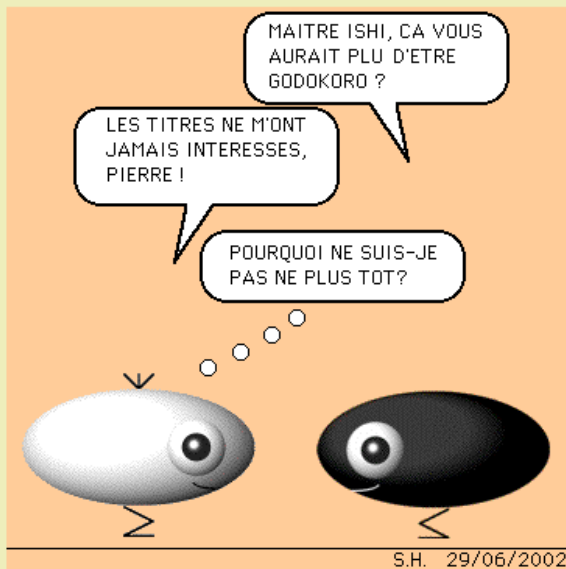
Néanmoins, il existe quelques **fusekis** standards, comme celui de la figure ci-contre. Ce **fuseki** est l'une des variantes du **fuseki** dit "chinois", et se reconnaît par la position des pierres noires 1, 3, et 5.



下駄
ゲタ
Geta

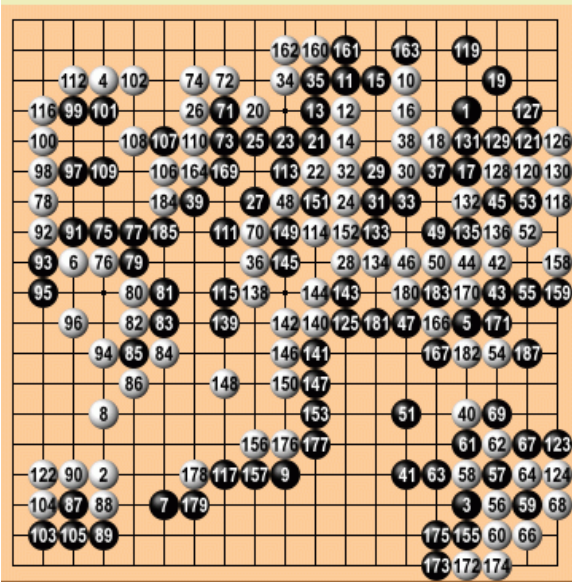
Un **geta** est un sabot de bois traditionnel japonais. C'est aussi le terme employé quand on capture des pierres adverses dans une sorte de trappe.

Après le coup Noir 1, la pierre blanche 'X' est prise en **geta**.



碁所
ゴドコロ
Godokoro

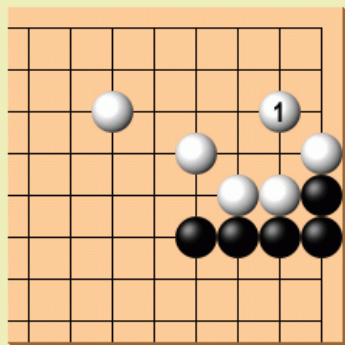
Godokoro était le titre donné au meilleur joueur du Japon à l'époque d'Edo (1616-1867). Le **godokoro** était appointé par les shoguns de manière plus que substantielle ce qui fait que ce titre était très convoité.



碁聖
ゴセイ
Gosei

Le **gosei** est l'un des tournois majeurs au Japon. Ci-contre est reproduite la cinquième et dernière partie de la finale du premier **gosei**. Jouée en 1976, elle opposait Otake Hideo (Blanc) à Kato Masao (Noir) qui l'a emporté.

65 -> 58, 137 -> 45, 154 -> 48, 165 -> 151, 168 -> 48, 186 -> 166.

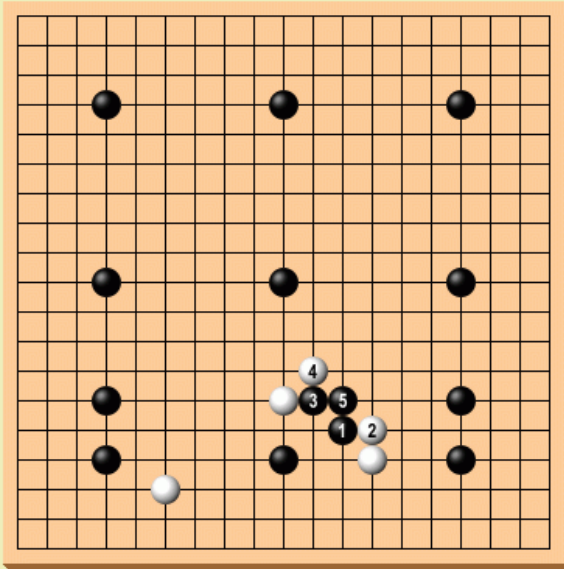


後手
ゴテ
Gote

Gote signifie littéralement la "main en arrière".

Dans une partie de go, un coup **gote** est un coup qui perd l'initiative.

Blanc 1 est un exemple de (gros) coup **gote**.

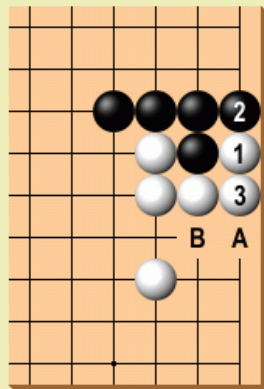


愚集み グズミ Guzumi

Guzumi signifie littéralement "groupe absurde".

Un **guzumi** est un angle vide (voir aussi **akisankaku**), mais qui est tout de même un bon coup (habituellement, un angle vide est un mauvais coup).

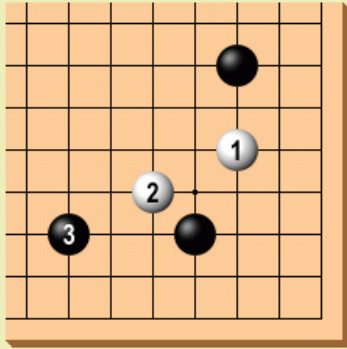
Dans le diagramme ci-contre, l'angle vide que forment les pierres noires 1, 3 et 5 est un **guzumi**, car c'est l'une des manières considérées comme correctes de traiter cette position (que l'on appelle aussi **boshi**).



逆先手 ギャクセンテ Gyakusente

Un coup **gyakusente** est un coup qui perd l'initiative, mais qui empêche l'adversaire de faire un coup **sente** dans la même zone (gyaku signifie inverse).

Ci-contre, Blanc 1 est **gyakusente**, car Blanc perd l'initiative après 3. Par contre, Noir aurait pu jouer **sente** la séquence Noir 3, Blanc 'A', Noir 1, et Blanc 'B'.



嵌め手

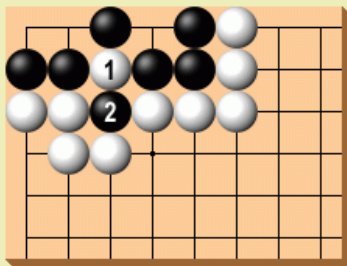
ハメテ

Hamete

Un **hamete** est une variation de **joseki** abusive, mais difficile à réfuter.

Le coup noir 2 est un **hamete** classique (je vous laisse le soin de découvrir pourquoi).

Il est déconseillé de faire des **hametes**. Cela témoigne d'une mauvaise mentalité.



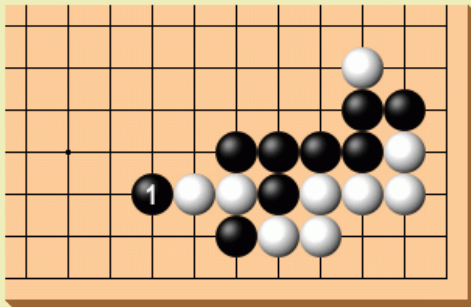
花見劫

ハナミコウ

Hanamiko

Hanamiko signifie littéralement **ko** de la contemplation des fleurs. Au go, il désigne un **ko** où l'un des joueurs n'a (presque) rien à perdre en le déclenchant.

Blanc 1 déclenche un **ko** : s'il le gagne, il tue Noir, tandis que s'il le perd, Noir ne prend qu'une pierre blanche. Blanc a donc peu à perdre en tentant de tuer Noir par **ko**. C'est un **hanamiko**.

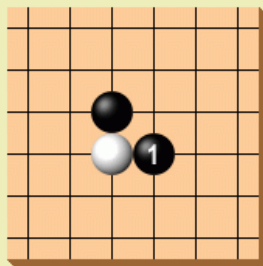


鼻付け
ハナズケ

Hanazuke

Un **hanazuke** est un coup de contact au "nez" de pierres adverses.

Noir 1 est un **hanazuke**.



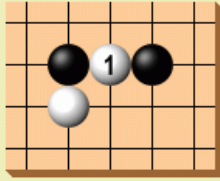
綽
ハネ

Hane

Un **hane** est un coup en diagonal à partir d'une pierre amie, et au contact d'une pierre adverse.

Le coup noir 1 est un **hane**.

Le **hane** stoppe l'avancée de l'adversaire, tout en lui prenant une liberté. Mais attention, car il se coupe très facilement.



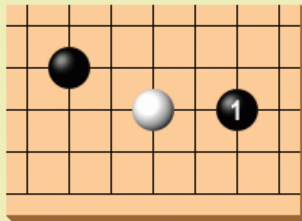
綽込み

ハネコミ

Hanekomi

Un **hanekomi** est un **hane** entre les deux pierres d'un **tobi** adverse.

Le coup blanc 1 est un **hanekomi**.



挟み

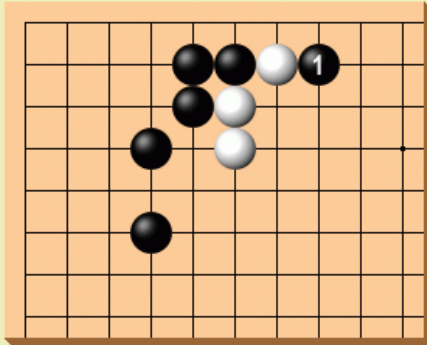
ハサミ

Hasami

Le mot **hasami** signifie paire de ciseaux en japonais.

Au go, on parlera plutôt de pince ou prise en tenaille.

Noir 1 du diagramme ci-contre fait un **hasami** sur la pierre blanche.

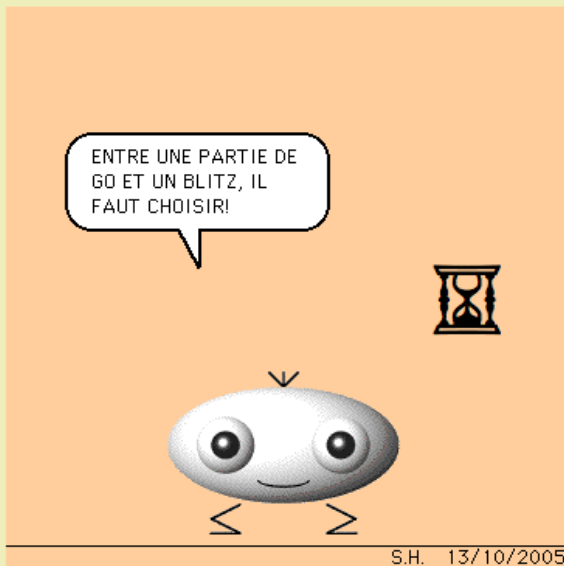


挟み付け
ハサミツケ

Hasamitsuke

Un **hasamitsuke** est une pince au contact.

Noir 1 du diagramme ci-contre est un **hasamitsuke** typique.

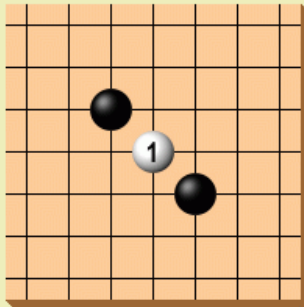


早碁
ハヤゴ

Hayago

Hayago signifie partie de go rapide (blitz).

En général, elle se joue en environ 15 minutes par joueur pour toute la partie. Lorsqu'il s'agit d'une partie jouée sur Internet, on peut utiliser des systèmes différents comme 10 secondes par coup, ou encore en 2 minutes pour 20 coups.



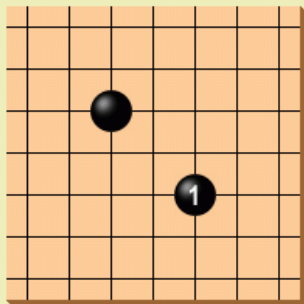
狭間

ハザマ

Hazama

Un **hazama** est un coup entre les deux pierres adverses d'un **hazamatobi** (saut en diagonal).

Blanc 1 est un **hazama**.



狭間跳び

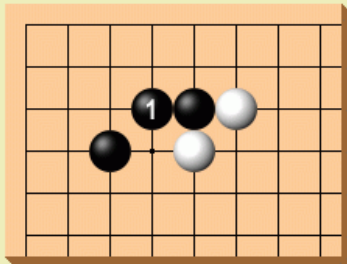
ハザマトビ

Hazamatobi

Un **hazamatobi** est un saut en diagonal.

Noir 1 est un **hazamatobi**.

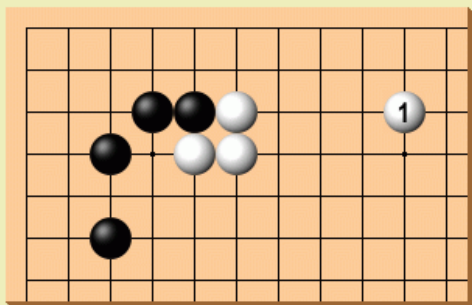
Un **hazamatobi** se coupe très facilement. Mais s'il est fait à bon escient, le couper n'est pas forcément une bonne idée.



引き
ヒキ
Hiki

Hiki signifie recul. Il fait très souvent suite à un hane ou plus généralement à un tsuke adverse.

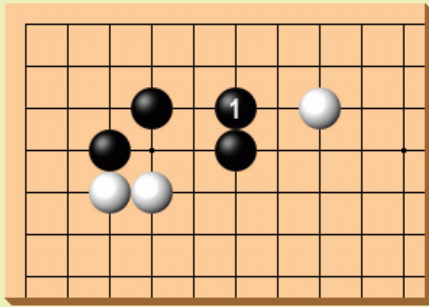
Noir 1 est un hiki typique.



開き
ヒラキ
Hiraki

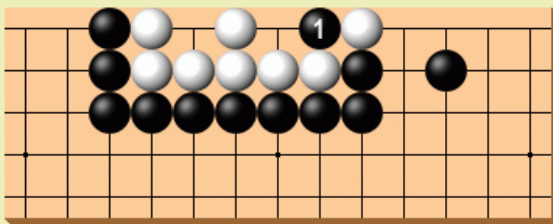
Hiraki signifie extension.

Blanc 1 est un hiraki. Pour déterminer la bonne distance d'un hiraki, on utilise souvent (mais pas toujours bien sûr) le principe suivant : à partir d'un mur de N pierres, s'étendre de N+1 intersections. Ici, comme le mur est de deux pierres de haut, Blanc s'étend de trois intersections.



本手
ホンテ
Honte

Honte est difficile à traduire. Il qualifie un coup qui peut sembler lent tout en étant correct. Généralement, c'est un coup qui a pour but d'éliminer de l'**aji**, et qui est souvent **gote**.

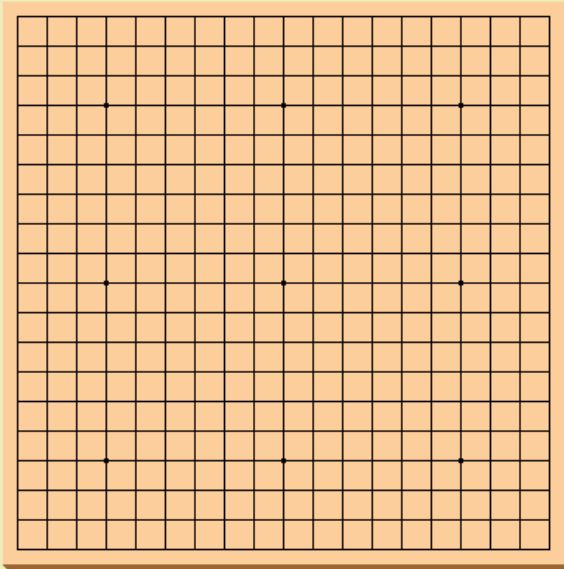


放り込み
ハウリコミ
Horikomi

Un **horikomi** est un sacrifice visant à réduire les libertés ou les yeux adverses.

Noir 1 est un **horikomi** qui supprime un oeil et permet ensuite la capture de tout le groupe blanc.

L'**horikomi** est un des coups classiquement utilisé dans un **oiotoshi**.



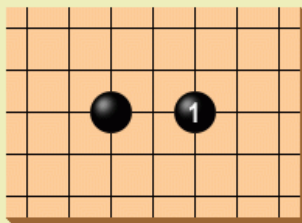
星
ホシ

Hoshi

Hoshi signifie étoile en japonais.

C'est aussi le nom des neuf points renforcés d'un **goban**. Une de leurs fonctions est d'indiquer les endroits où l'on place traditionnellement les pierres d'handicap. Ils facilitent également le repérage des intersections.

On emploie souvent le terme **hoshi** pour désigner les points 4-4. Mais les points 4-10 et le point 10-10 sont aussi des **hoshis**.



一間飛び
イッケントビ
Ikkentobi

Un **ikkentobi** est un saut d'une intersection.

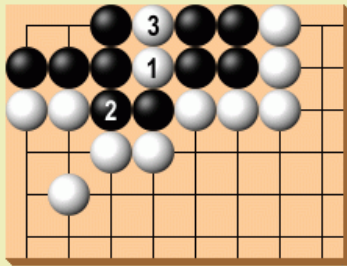
Noir 1 est un **ikkentobi**.

Souvent, on utilise simplement le mot **tobi** pour qualifier un **ikkentobi**.



石
イシ
Ishi

Ishi signifie pierre en japonais. C'est aussi le nom que l'on donne aux pions avec lesquels on joue au go.



石の下
イシノシタ
Ishinoshita

Ishinoshita signifie mot à mot "sous les pierres".

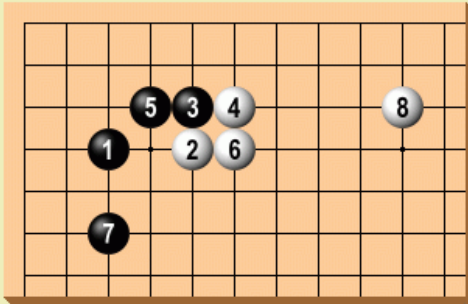
Au go, c'est une situation où l'on se laisse capturer des pierres, sachant qu'ensuite, on prendra des pierres adverses en jouant à l'endroit libéré par cette capture.

Le diagramme ci-contre montre un *ishinoshita* type. Après Blanc 3, Noir joue 4 en 'X' et prend les pierres 1 et 3. Si Noir joue 2 en 3, Blanc joue 2 et tue!

定石

ジョウセキ

Joseki



Un **joseki** est une séquence classique qui théoriquement conduit à un résultat local équilibré pour les deux joueurs.

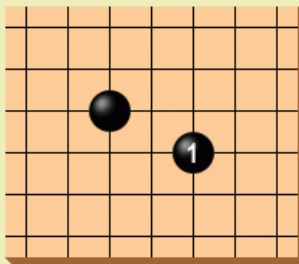
Une séquence peut très bien être **joseki**, et néanmoins mauvaise globalement pour l'un des joueurs. Tout dépend du contexte dans lequel elle est jouée.

La séquence du diagramme ci-contre est **joseki**. Il en existe des dizaines de milliers d'autres.

桂馬

ケイマ

Keima

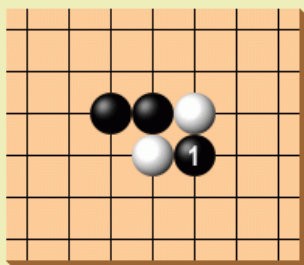


Un **keima** est un saut de cheval.

La pierre noire 1 fait un **keima** avec l'autre pierre noire.

Le **keima** s'utilise par exemple pour faire du territoire (quand il est sur la 3ème ligne), et enfermer un groupe adverse.

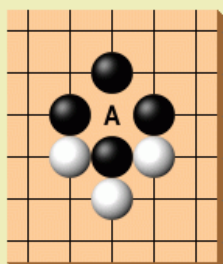
Il est à éviter quand il s'agit de sortir un groupe, car il se coupe assez facilement.



切り
キリ
Kiri

Kiri signifie coupe en japonais.

Ci-contre, la pierre noire 1 coupe deux pierres blanches : c'est un **kiri**.

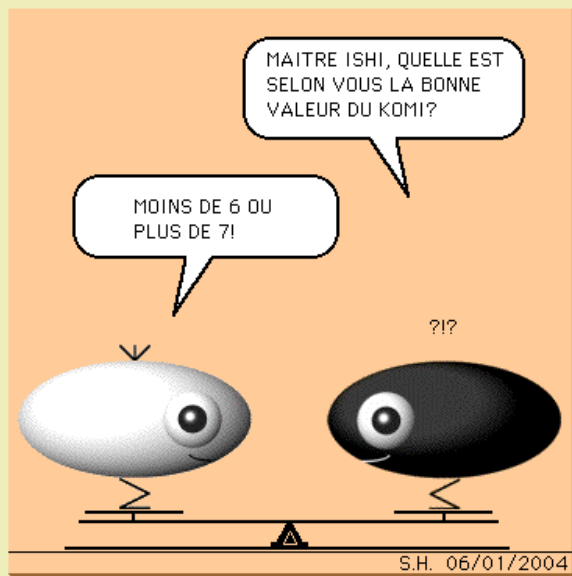


劫
コウ
Ko

Un **ko** est une situation de répétition (le caractère employé pour l'écrire signifie "longue période").

Si Blanc joue en 'A' du diagramme ci-contre, on obtient un **ko** (car si Noir reprenait la pierre que Blanc vient de poser, on reviendrait à la position de départ).

La règle interdisant les répétitions, Noir n'a pas le droit de reprendre Blanc immédiatement. Il doit jouer ailleurs au moins une fois avant de pouvoir le faire.



小見

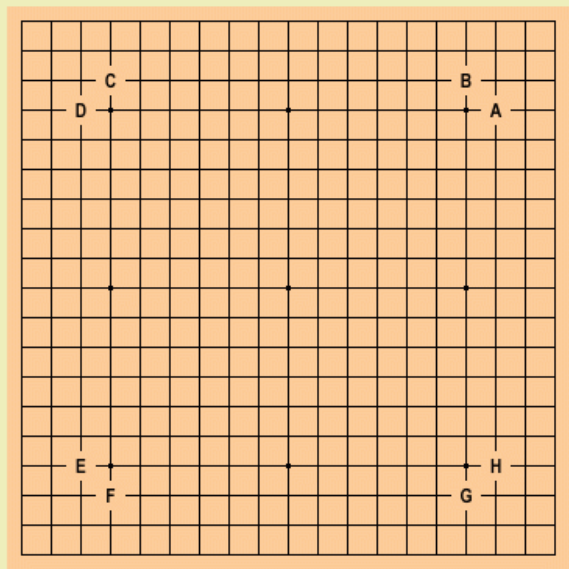
コミ

Komi

Noir jouant le premier, c'est un avantage. Aussi, pour rendre la partie égale, on attribue à Blanc un **komi**, c'est à dire un certain nombre de points en compensation.

Ces points de compensation sont ajoutés au total de Blanc lors du décompte.

Le **komi** est une invention relativement récente (milieu de XXème siècle). Sa valeur a évolué au cours du temps (de 4,5 points au départ à 5,5 points puis 6,5 points ou même 7,5 points dans certains pays).



小目

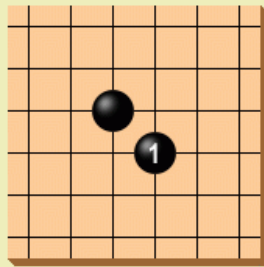
コモク

Komoku

Komoku signifie littéralement "petit œil" en japonais. C'est le nom du point 3-4 d'un **goban**.

En fait, pour des raisons de symétrie, un **goban** a huit **komokus** (les points A à G du diagramme ci-contre).

Commencer par un **komoku** est un bon coup (et dans ce cas la politesse veut que l'on joue celui qui est en 'A', en supposant que l'on est assis près du bord du bas du **goban**).



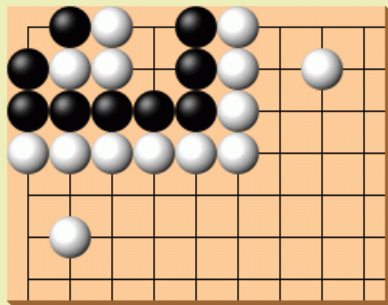
尖み
コスミ

Kosumi

Un **kosumi** est un coup joué en diagonal.

Le coup noir 1 est un **kosumi**.

Le **kosumi** est un coup lent mais solide, car il ne peut pas être coupé en un coup.

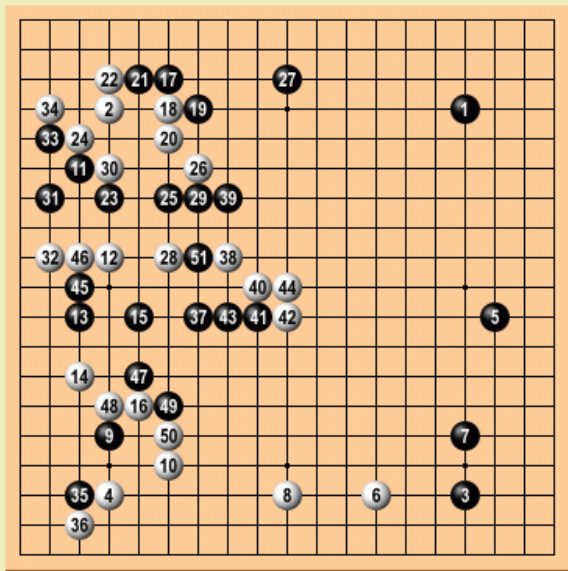


万年劫
マンネンコウ

Mannenko

Mannenko signifie mot à mot "ko de dix mille ans".

Ci-contre, si un joueur veut lancer la bataille de **ko**, il doit avant combler une de ses libertés. Cela laisse alors un temps à l'autre joueur pour prendre le **ko** le premier, et cela augmente la valeur du **ko** (Blanc ne peut plus faire **seki**). Les joueurs sont donc souvent réticents à lancer ce **ko**. Et c'est pourquoi cette situation reste en général assez longtemps en l'état, d'où son nom de "ko de dix mille ans". Plus tard, c'est Blanc qui finit le plus souvent par prendre le **ko** puis le connecter, ce qui donne un **seki**.



持ち込み

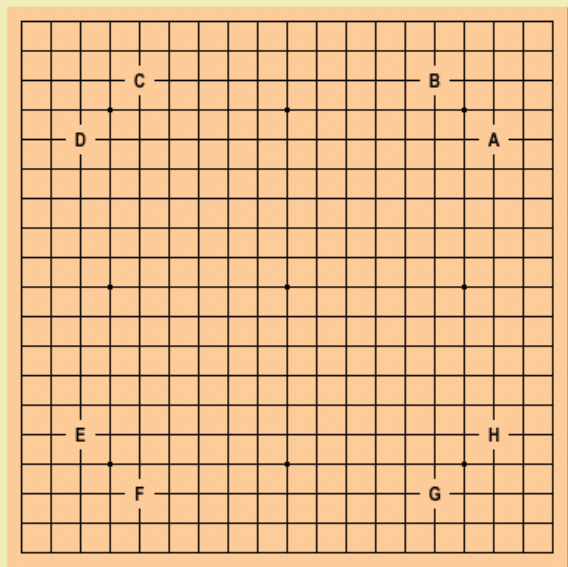
モチコミ

Mochikomi

Un **mochikomi** caractérise des coups joués dans le terrain adverse, qui se font capturer sans compensation.

Par exemple, si l'on joue dans un petit territoire dans le but de le capturer, et que cela échoue, cela donne en général un **mochikomi**.

Autre exemple, dans la partie ci-contre (finale des challengers entre Yamashita et Takao pour le Judan 2006), après le **warikomi** Noir 51, les pierres blanches sont capturées. C'est un **mochikomi**. Et Yamashita qui a Noir gagnera cette partie.



目外し

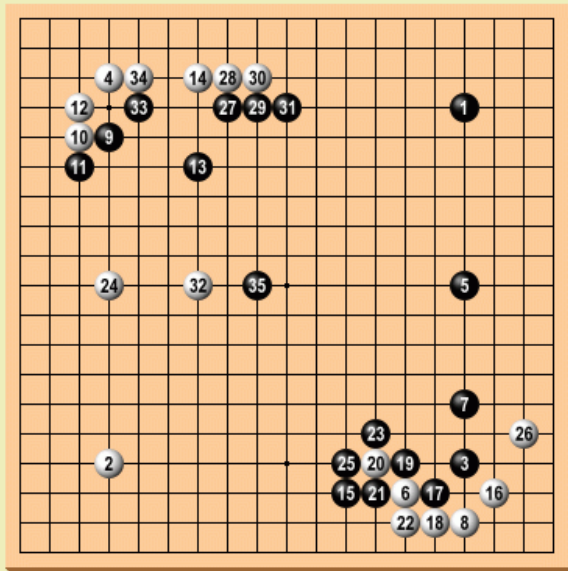
モクハズシ

Mokuhazushi

Mokuhazushi contient les idées d'œil et d'extérieur en japonais. C'est le nom du point 5-3 d'un **goban**.

En fait, pour des raisons de symétrie, un **goban** a huit **mokuhazushis** (les points A à H du diagramme ci-contre).

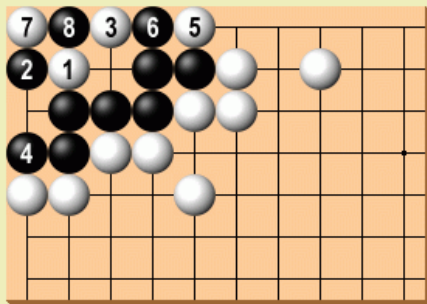
Commencer par un **mokuhazushi** est un bon coup (et dans ce cas la politesse veut que l'on joue celui qui est en 'A', en supposant que l'on est assis près du bord du bas du **goban**).



模様 モウヨウ Moyo

Un **moyo** est une esquisse de grand territoire potentiel.

Voici ci-contre le début d'une partie de Takemiya contre Rin (première partie de la finale du tournoi Fujitsu 1998). Comme à son habitude, Takemiya, qui a Noir, fait un gigantesque **moyo**, que Blanc va devoir réduire ou envahir, afin d'éviter qu'il ne devienne effectivement un territoire. Blanc n'y parviendra pas et Noir gagnera cette partie par abandon.



二段劫 ニダンコウ Nidanko

Un **nidanko** est un **ko** à deux étages, ou, en d'autres termes, une situation où la prise d'un premier **ko** en fait apparaître un deuxième.

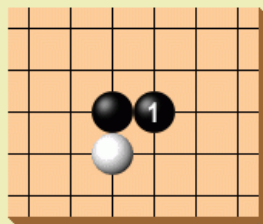
Dans le diagramme ci-contre, après Noir 8, on obtient un **nidanko**. Blanc devra se battre sur un premier **ko** pour la prise de Noir 8, puis sur un deuxième pour la prise de Noir 2 avant de pouvoir capturer tout le coin.



握り ニギリ Nigiri

Faire **nigiri**, qui pourrait se traduire par "prise de pierre dans sa main", est un protocole traditionnel permettant de décider qui aura Noir et qui aura Blanc, et donc qui commencera.

Ce protocole est le suivant : le joueur le plus fort, ou le plus âgé en cas de force égale, prend une poignée de pierres blanches dans sa main. Ensuite, le deuxième joueur prend une ou deux pierres noires et les place sur le **goban**. Enfin, le premier joueur place lui aussi les pierres qu'il a dans la main sur le **goban**. Si les deux nombres de pierres sont de même parité, le deuxième joueur aura Noir, sinon Blanc.



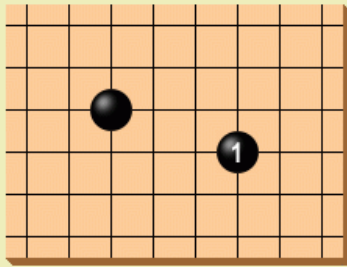
伸び ノビ Nobi

Nobi pourrait se traduire par poussée.

Le coup noir 1 est un **nobi**.

Le **nobi** a pour avantage d'augmenter le nombre de liberté d'un groupe.

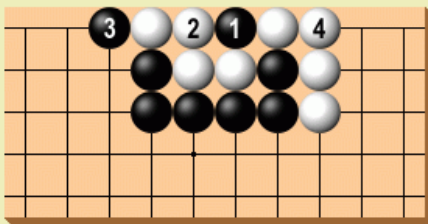
Il est très solide, et donc aussi très lent.



大桂馬 オオゲイマ Ogeima

Un **ogeima** est un chaut de cheval de deux intersections.

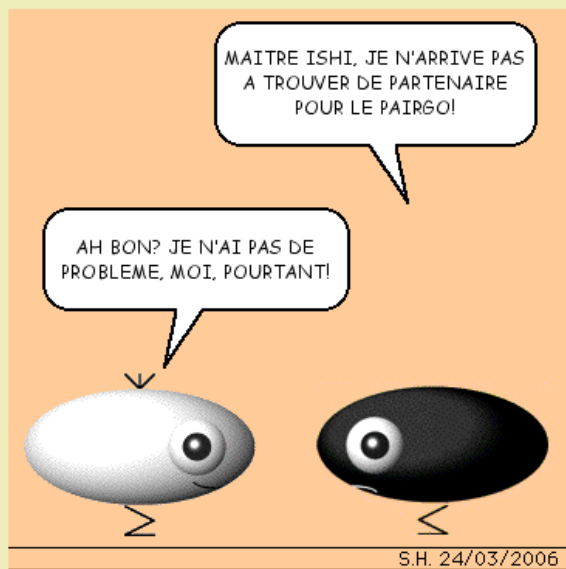
Noir 1 ci-contre est un **ogeima**.



追い落とし オイオトシ Oiotoshi

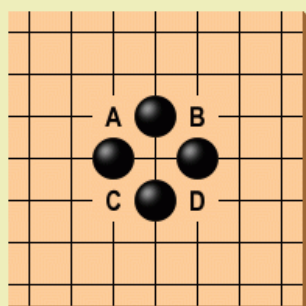
Un **oiotoshi** dont une traduction pourrait être "poursuite jusqu'à la chute", est une succession de mises en **atari** ou d'**horikomis** conduisant à une capture.

La séquence ci-contre est un **oiotoshi**. Après Blanc 4, Noir joue 5 en 1 et capture quatre pierres blanches. Blanc ne peut pas jouer 4 en 1, sinon, Noir capture six pierres blanches en jouant 5 en 4.



ペア碁
ペアゴ
Pairgo

Le **pairgo** est une forme particulière de **rengo**, qui se joue par équipe mixte de deux joueurs.



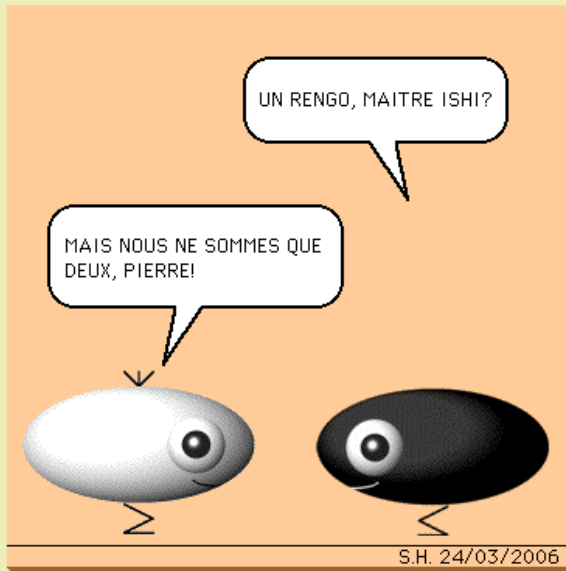
ポン抜き
ポンヌキ
Ponnuki

Ponnuki est intraduisible.

La forme ci-contre est un **ponnuki**.

Pour que la forme obtenu soit bien un **ponnuki**, il ne faut pas qu'il y ait de pierre noire en 'A', 'B', 'C' ou 'D'.

On dit souvent qu'un **ponnuki** vaut 30 points, à condition qu'il y ait bien eu capture d'une pierre.



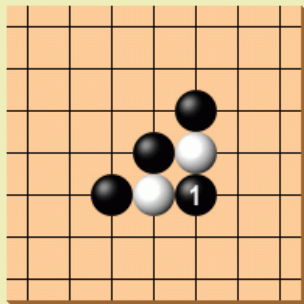
連碁

レンゴ

Rengo

Un **rengo** est une partie entre deux équipes, les joueurs de chaque équipe jouant un coup à tour de rôle, sans avoir le droit de communiquer avec les autres membres de l'équipe.

Une forme très populaire de **rengo** est le **paigo**, qui se joue par équipe mixte de deux joueurs.

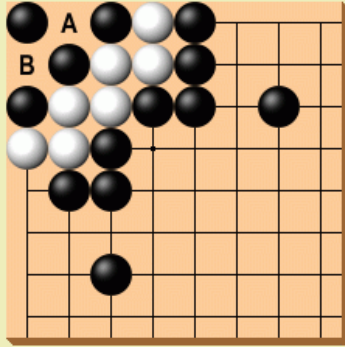


両当り

リョウアタリ

Ryoatari

Ryoatari signifie double **atari**. Noir 1 ci-contre est exemple simple de **ryoatari**.



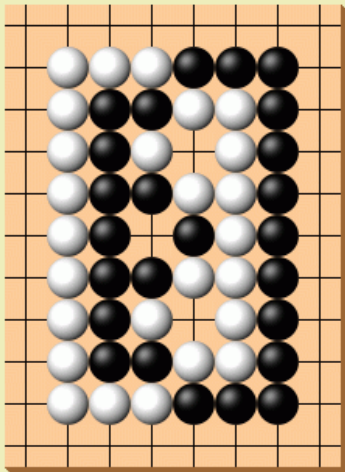
両劫

リョウコウ

Ryoko

Un **ryoko** est un double **ko**.

Ci-contre, Blanc vit grâce à un **ryoko**. Blanc commence par prendre en 'A' ou 'B'. Noir ne peut pas gagner le **ko** ainsi lancé car Blanc peut reprendre l'autre **ko** pour éviter la capture. Et tôt ou tard, c'est Blanc qui prendra toutes les pierres noires pour finir le **ko**.



三劫

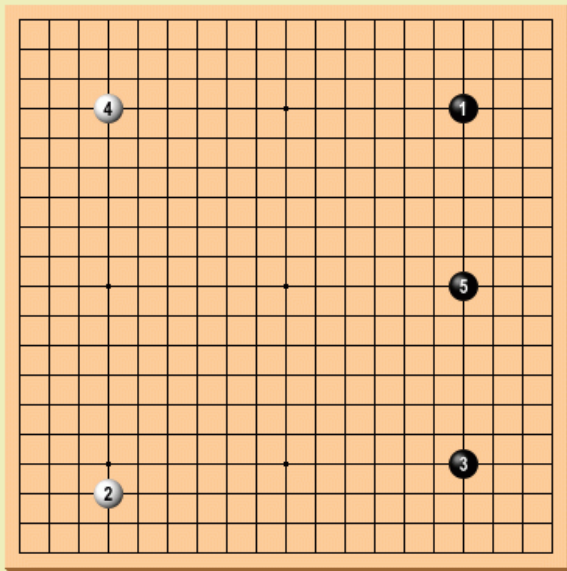
サンコウ

Sanko

Un **sanko** est un triple **ko**.

La position ci-contre est un **sanko**. Pour ne pas perdre son groupe, Noir doit prendre l'une des pierres blanches. Ensuite, Blanc doit à son tour prendre une pierre noire pour ne pas perdre son groupe, et ainsi de suite.

Dans certaines règles, cela donne une partie nulle, tandis que dans d'autres règles, il ne sera pas permis de répéter la position. Les joueurs devront donc faire des menaces de **ko** avant de pouvoir reprendre l'une des pierres adverses, jusqu'à ce que l'un d'eux finisse par prendre le groupe de l'autre.

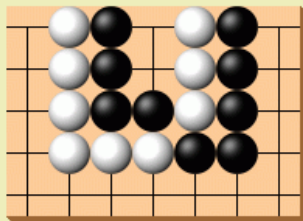


三連星 サンレンセイ

Sanrensei

Sanrensei est le nom d'un **fuseki** très courant où Noir aligne trois pierres sur les **hoshis** d'un même bord.

Ci-contre, la formation noire est un **sanrensei**.

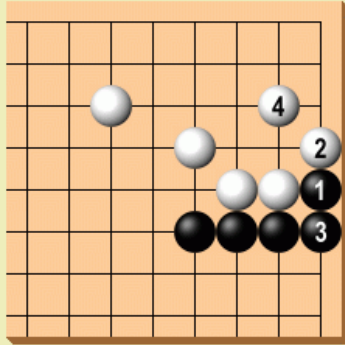


持 セキ

Seki

Un **seki**, que l'on pourrait traduire par impasse, est une position où aucun des deux joueurs ne peut tenter de prendre l'autre sans se faire prendre avant.

La figure ci-contre montre un cas de **seki** simple. Il en existe de bien plus compliqués.

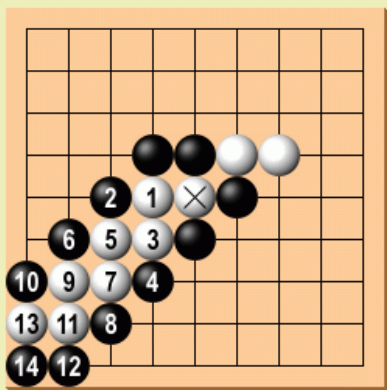


先手 センテ Sente

Sente signifie littéralement la "main en avant".

Dans une partie de go, un coup **sente** est un coup qui garde l'initiative.

La notion de **sente** est toute relative. En effet, elle dépend souvent de ce qui se passe ailleurs sur le jeu. Dans le diagramme ci-contre, Noir 1 est un exemple de coup généralement **sente**, auquel Blanc répond avec 2, suivi de Noir 3 lui aussi **sente**, et enfin Blanc 4.

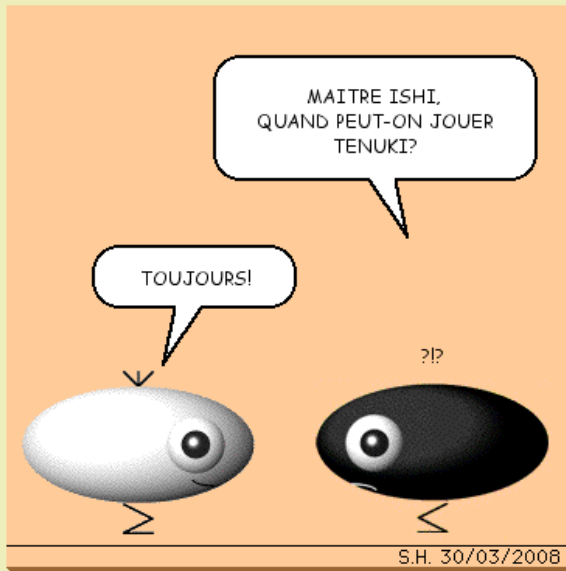


征 シチョウ Shicho

Un **shicho** est une technique de capture où la forme obtenue rappelle celle d'une échelle.

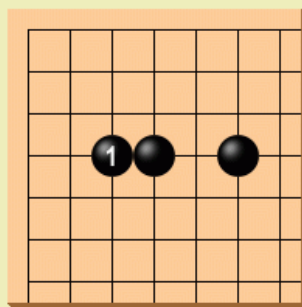
Blanc essaie de sauver sa pierre 'X'. Malheureusement, à chaque fois qu'il rajoute une pierre, Noir le remet en **atari**. Finalement, les pierres blanches sont prises en **shicho**.

Contrairement aux idées reçues, **shicho** ne signifie pas "échelle" en japonais. Il existe plusieurs manières de l'écrire, celle donnée dans cette page signifiant "attaquer les rebelles"!



手抜き テヌキ Tenuki

Lorsque l'on joue ailleurs au lieu de répondre localement au coup adverse, on dit que l'on fait **tenuki**.



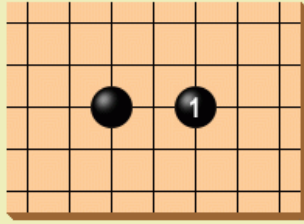
鉄柱 テツチュウ Tetchu

Tetchu signifie "pilier d'acier" en japonais. Mais en français, on emploie plutôt l'expression "coup béton".

Un **tetchu** est un coup sur la troisième ligne en dessous d'un coup de la même couleur situé sur la quatrième ligne.

Noir 1 est un **tetchu** classique.

飛び
トビ
Tobi

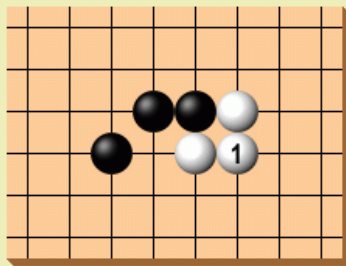


Un **tobi** est un saut en ligne droite.

Ci-contre, la pierre noire 1 est un **tobi** à partir de l'autre pierre noire.

On dit que le **tobi** n'est jamais mauvais. Aussi, il ne faut pas hésiter à l'utiliser, et en particulier pour sortir un groupe menacé d'encerclement.

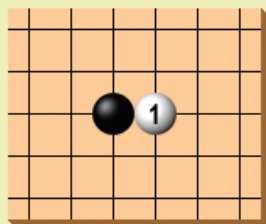
En principe, on ne coupe pas un **tobi**, car le prix à payer est généralement trop élevé.



粘ぎ
ツギ
Tsugi

Tsugi signifie connexion.

Après le coup blanc 1, les pierres blanches sont connectées : c'est un **tsugi**.

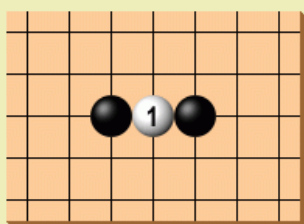


付け ツケ Tsuke

Un **tsuke** est un coup au contact de l'adversaire.

La pierre blanche 1 fait un **tsuke** contre la pierre noire.

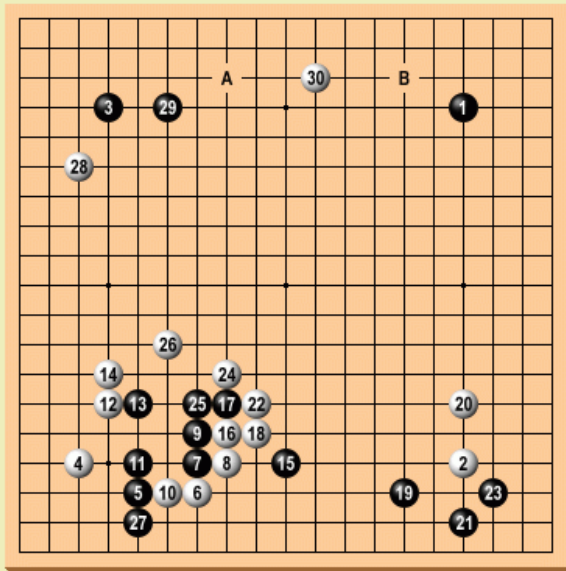
En début de partie, on évite le **tsuke**, car localement, l'adversaire a toujours une liberté d'avance. Par contre, le **tsuke** est une idée à laquelle il faut penser quand on essaie de faire vivre une groupe.



割り込み ワリコミ Warikomi

Un **warikomi** est un coup joué entre les deux pierres d'un **tobi** adverse.

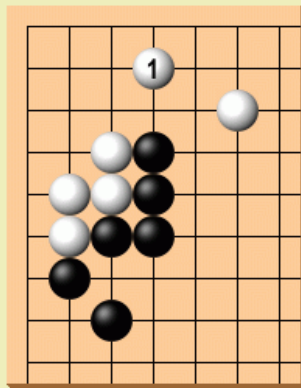
Blanc 1 est un **warikomi**. Ce coup ne peut se jouer qu'en cas de circonstances spéciales, car il est généralement déconseillé de tenter de couper un **tobi**.



割り打ち ワリウチ Wariuchi

Un **wariuchi** est une invasion avec possibilité d'extension de deux côtés.

Blanc 30 est un **wariuchi**. Blanc pourra ensuite soit s'étendre en 'A', soit en 'B', ce qui lui permettra de se stabiliser à coup sûr.

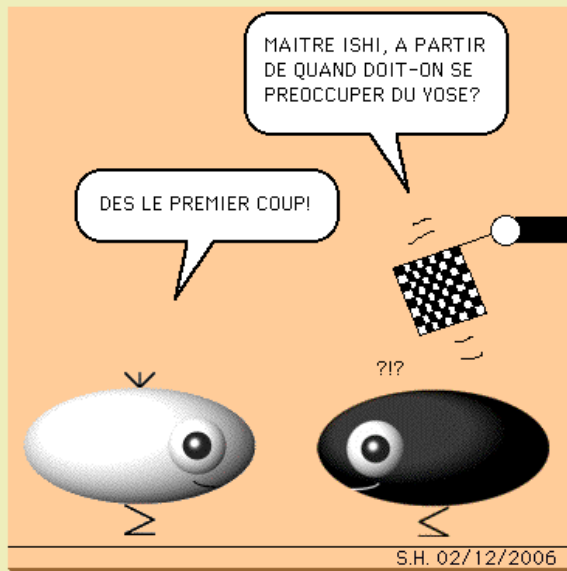


渡り ワタリ Watari

Watari signifie littéralement traversée.

La coup blanc 1 est un **watari** typique. Amusez-vous à vérifier que les pierres blanches sont reliées, et qui plus est, que c'est le seul coup qui permet d'obtenir ce résultat!

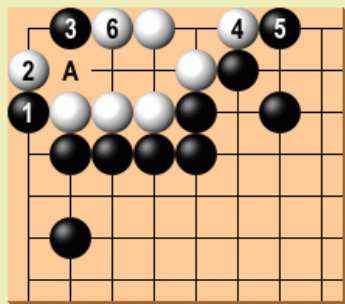
Un **watari** n'est pas tout à fait un **tsugi**, bien que ces deux notions soient très proches.



寄せ
ヨセ
Yose

Le **yose** est la fin de partie.

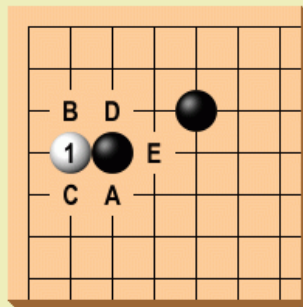
Son étude ne doit pas être négligée car environ la moitié d'une partie est du **yose**, et on peut y perdre beaucoup de points.



寄せ劫
ヨセコウ
Yoseko

Un **yoseko** est un **ko** pour lequel on doit ignorer plusieurs menaces de suite si on veut le gagner.

Dans le diagramme ci-contre, Blanc crée un **ko** suite à l'échange B4-N5. Il devra ensuite pour vivre ignorer une première menace et jouer en 'A', puis ignorer une deuxième menace et connecter sa pierre 4. C'est un **yoseko**.



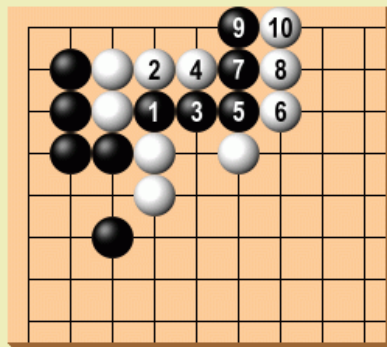
様子見

ヨウスミ

Yosumi

Un **yosumi** est un coup qui a pour but de tester la réponse de l'adversaire.

Le coup 1 du diagramme ci-contre est un exemple de **yosumi**. Le but pour Blanc est de forcer Noir à choisir tout de suite entre 'A', 'B', 'C', 'D' voire 'E', afin d'adapter ensuite au mieux sa stratégie.



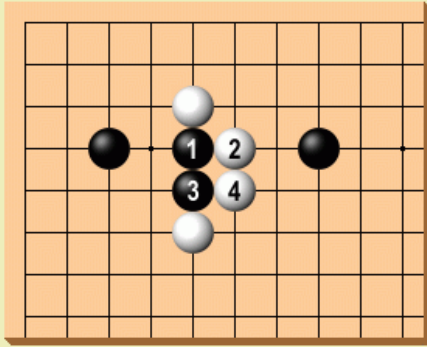
ゆるみ征

ユルミシチヨウ

Yurumishicho

Un **yurumishicho** est un **shicho** où le groupe qui va se faire capturer a plusieurs libertés après chaque coup de l'adversaire au lieu d'une seule comme pour un **shicho** simple.

Le diagramme ci-contre est un exemple de **yurumishicho** courant.



俗筋
ゾクスジ
Zokusuji

Un **zokusuji** est un coup vulgaire.

Noir 3 du diagramme ci-contre est un **zokusuji**. Après Blanc 4, les deux pierres noires se retrouvent avec trop peu de libertés pour que cela soit un résultat satisfaisant.