

Quelques termes japonais utilisés dans le jeu de Go

Transcription : *Bertrand Vachon*

Les cours sur KGS
Tous les mercredis
à 21h salle du Club
de Go de La Rochelle



Ce lexique sans prétention illustre des termes revenant régulièrement dans nos cours KGS du mercredi. Le lecteur intéressé trouvera des informations plus riches et plus complètes sur les sites suivants* :

- EncyGoPédie : <http://jeudego.info/>
- Tsumego.org : <http://tsumego.org/lexique.php>

* que le transcripteur a pillés sans vergogne...

Lexique

boshi (chapeau) - coup de recouvrement d'une pierre adverse à une intersection de distance.

Ex : ① est un *boshi* sur ②.

chuban (milieu de partie) - entre *fuseki* et *yose*

fuseki (début de partie) - du premier coup à la première agression (réduction ou invasion)

hane - coup en diagonale à partir d'une pierre amie au contact d'une pierre adverse (ex: ②).

hoshi (étoile) - point marqué sur un goban.

Sur un goban 19×19 , il y a 4 *hoshi* de coins (*h* sur la figure), 4 de côtés (*m*) et le *hoshi* central (*t*) également appelé *tengen*.

miai (équivalents) - se dit de 2 points tels que si Blanc prend l'un, Noir prend l'autre, et réciproquement.

nidanbane (double hane) - *hane* à partir d'un *hane* existant (ex : ③)

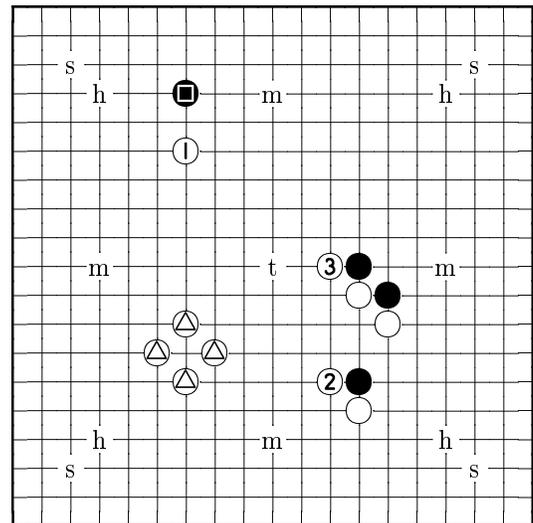
ponnuki - forme puissante constituée de 4 pierres d'une couleur entourant une intersection vide (ex: ④).

san-san point de coin 3×3 (notés *s* sur la figure).

tenuki - faire *tenuki*, c'est jouer ailleurs.

tesuji (coup brillant)

yose (fin de partie) - coups de fermeture des territoires supposés stabilisés.



Lexique : illustration