

GL O SSARIO

cogito erGO sum



Questo Glossario di termini del gioco del Go ha potuto vedere la luce grazie all'impegno comune di numerose persone appartenenti al Go Club di Roma; in special modo un ringraziamento particolare per la dovizia dei dettagli forniti lo si deve innanzitutto a Valerio Sampieri e a Giordano D'Obici.

23 Ottobre 2009

Indice

1 Termini Italiani	1
2 Termini Giapponesi	5
3 Termini Cinesi	27
4 Termini Koreani	31
5 Termini Inglesi	33
Indice dei Termini Italiani	37
Indice dei Termini Giapponesi	41
Indice dei Termini Cinesi	42
Indice dei Termini Koreani	43
Indice dei Termini Inglesi	44

Termini Italiani

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Approccio	Termine che indica una mossa di avvicinamento ad una posizione avversaria. Normalmente viene giocata contro una pietra avversaria posta in un angolo. Inglese: Approach; Giapponese: Kakari
Cappello	Mossa che viene giocata nel punto in cui il giocatore avversario vorrebbe fare unikken-tobi (verso l'alto); in tal modo gli si impedisce di giocare tale mossa, schiacciando la sua pietra verso il bordo del Goban, onde attaccarla con maggiore facilità. Inglese: Cap; Giapponese: Boshi
Connessione	Mossa che consente di eseguire la connessione di proprie pietre. Inglese: Connection; Giapponese: Tsugi
Discesa	Una mossa che scende verso il bordo del Goban, estendendosi da una pietra di uguale colore. Inglese: Descent; Giapponese: Sagari
Estensione	Estensione, generalmente di tre o più spazi, da una propria pietra o da un proprio gruppo di pietre. Inglese: Extension; Giapponese: Hiraki
Doppio Atari	Doppia minaccia di cattura portata a due pietre o gruppi di pietre. Giapponese: Ryo-atari; Inglese: Double atari
Doppio Gote	Mossa che, se giocata, costituisce gote per entrambi i giocatori.
Doppio Sente	Mossa che, se giocata, costituisce sente per entrambi i giocatori.
Fuseki Cinese	Particolare struttura delle pietre nere, ideata da Yasunaga Hajime e da lui introdotta in Giappone al ritorno da un suo viaggio in Cina. Tale Fuseki, nel quale il nero gioca le prime tre mosse in hoshi, komoku e in un punto intermedio tra tali due pietre, indipendentemente dalle risposte avversarie, è stato sviluppato da Hane Yasumasa e Kato Masao, il quale ha scritto sul tema un libro pubblicato da Ishi Press. Inglese: Chinese Opening; Giapponese: Chugoku Ryu

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Go Simmetrico	Termine usato per indicare una partita in cui un giocatore imita specularmente le mosse del suo avversario, generando in tal modo una posizione simmetrica, ruotata di 180 gradi rispetto a quella del giocatore avversario. Specialisti di tale tipo di gioco furono Go Seigen (che col Nero usò questa tecnica, protraendola per ben 63 mosse, dopo aver iniziato con una mossa sul Tengen, nella sua prima partita contro Kitani Minoru nel giugno 1929) e Fujisawa Kuranosuke, in seguito noto come Fujisawa Hosai, il quale la impiegò molto spesso. Inglese: Mimic-Go o Mirror-Go; Giapponese: Manego; Cinese: Dongpoqi o Mofangqi
Grande Salto del Cavallo	Tecnicamente è possibile definire questo termine come la combinazione di un niken-tobi ed un kosumi. Grande Keima (vedi voce nel glossario). Si differenzia dal Keima in quanto gli spazi longitudinali sono due. Inglese: Large Knight's Move; Giapponese: Ogeima
Libertà	Ogni intersezione vuota adiacente alla pietra e ad essa connessa da una linea conta come una libertà. Inglese: Liberty
Libertà Esterne	Quando due gruppi avversari sono in contatto, vengono definite in tal modo le libertà non in comune tra di essi. Inglese: Outside Liberties
Libertà Interne	Quando due gruppi avversari sono in contatto, vengono definite in tal modo le libertà in comune tra di essi. Inglese: Inside Liberties
Muro	Fila di pietre, più o meno connesse tra loro, che ha un andamento prevalentemente lineare. Inglese: Wall Giapponese: Kabe
Nodo di Bambù	Termine che indica la connessione, estremamente solida, tra quattro pietre; essa viene eseguita mediante la formazione di due file parallele, intervallate da uno spazio. Il termine cinese è Shuang; Inglese: Bamboo Joint; Giapponese: Takefu
Nuovo Fuseki	Rivoluzionaria filosofia di gioco applicata alla fase di apertura della partita da Go Seigen e Kitani Minoru, in un loro incontro del 1933. Sino ad allora il Fuseki era indirizzato alla conquista di sicuro territorio negli angoli, tramite la realizzazione di Shimari. Con il Nuovo Fuseki il gioco veniva a porre maggiore enfasi sulla velocità di sviluppo negli angoli (giocando in Hoshi od in Sansan) e sulla conquista del centro del Goban. Le nuove teorie ebbero rapido sviluppo e notevole diffusione tra i pro giapponesi. Inglese: New Fuseki; Giapponese: Shin Fuseki
Occhio Falso	Forma di occhio che non costituirà territorio, in quanto il punto libero dovrà essere occupato dal giocatore che lo aveva formato (generalmente, ma non necessariamente, per evitare la cattura delle proprie pietre). Giapponese: Kakeme
Occhio	Punto che costituisce sicuro territorio. Un occhio può essere formato da più punti. Il termine cinese è Yan. Inglese: Eye; Giapponese: Me
Ponte	Mossa diagonale, normalmente un keima, giocata sulla prima o seconda linea per connettere due propri gruppi. Inglese: Bridge; Giapponese: Watari

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Prigionieri	Le pietre catturate. Con tale termine si indicano tanto le pietre materialmente rimosse dal Goban a seguito di una cattura, quanto quelle che non hanno spazio sufficiente per vivere. Giapponese: Age-ishi o Hama
Punto Vitale	Punto del Goban dalla cui occupazione dipende la vita o la morte di un gruppo. Inglese: Vital Point; Giapponese: Kyusho
Quadruplo Ko	Traduzione di Shiko. La situazione in cui si verificano contemporaneamente 4 Ko è estremamente rara: ove ciò dovesse accadere, la partita verrebbe annullata.
Salto del Cavallo	Tecnicamente è possibile definire questo termine come la combinazione di unikken-tobi ed un kosumi. Mossa che posiziona la pietra a distanza di uno spazio longitudinale più uno obliquo da altra pietra: la posizione risultante è simile a quella del movimento del cavallo degli scacchi. Inglese: Knight's Move ; Giapponese: Keima
Salto della scimmia	Tesuji, praticato normalmente nel finale di partita, noto in cinese come Dashentui. Si tratta di un ogeima giocato dalla seconda alla prima linea del Goban, con lo scopo di ridurre il territorio avversario (condizione necessaria per il corretto funzionamento del tesuji è che le pietre avversarie siano sulla terza linea). Inglese: Monkey Jump; Giapponese: Sarusuberi
Scala	Tecnica di cattura di una pietra, o gruppo di pietre, che abbia due libertà esterne (non in comune con le pietre avversarie): togliendone una, il gruppo avversario è in atari e deve fuggire. Se le circostanze lo permettono, si continua a dare atari sino a quando il gruppo avversario non ha più di fuga e viene catturato. Le pietre sul Goban assumono al termine della sequenza, con molta fantasia, la forma simile a quella di una scala. Inglese: Ladder; Giapponese: Shicho
Scala Aperta	Nella scala normale le libertà del gruppo che verrà catturato si alternano tra una e due. La scala aperta è un tipo di scala in cui tali libertà sono sempre superiori ad una. Inglese: Loose Ladder; Giapponese: Yurumi-Shicho
Scuole di Go	Nel periodo classico, i giocatori professionisti dovevano appartenere ad una delle quattro Scuole di Go ufficiali (Honinbo, Inoue, Yasui e Hayashi), alle quali spettava il conferimento ai giocatori dei gradi fino a 2 dan. In prosieguo di tempo si formarono altre Scuole minori, sempre comunque collegate a quelle ufficiali. Quattro di esse (Sakaguchi, Hattori, Suzuki e Mizutani) assunsero notevole importanza, al punto che alcuni loro giocatori furono ammessi a partecipare alla cerimonia degli Oshirogo.
Scuole Minori	Nel periodo classico furono fondate, oltre alle famose quattro Scuole di Go, altre minori le quali avevano stretti rapporti con una delle Scuole tradizionali. Spesso lo Iemoto di una delle Scuole maggiori era già stato Iemoto di una di quelle minori (esempio più famoso Hattori Rittetsu, noto come Inoue Genan Inseki). Le più importanti Scuole minori furono quattro: Hattori, Mizutani, Sakaguchi e Suzuki.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Shusaku Fuseki	Particolare Fuseki, in cui il Nero gioca su tre Komoku consecutivi. Tale impianto di gioco, inventato tra la fine del 1700 ed i primi anni del 1800, fu successivamente sviluppato da Honinbo Shusaku, che lo adottò molto spesso.
Suicidio	Regola fondamentale del Go, secondo la quale una pietra o un gruppo di pietre che si trovi in Atari e sia completamente circondato non può giocare nel punto che lascerebbe tale pietra o il suo gruppo privi di libertà . Il suicidio è vietato sotto le regole cinesi e giapponesi. Diverso è il discorso allorché tale mossa comporterebbe la cattura di pietre avversarie: in tal caso sarà possibile giocare nel punto sopra descritto, in quanto le pietre avversarie catturate devono essere rimosse dal Goban, sicché quelle proprie non si trovano più in Atari.
Taglio	Mossa che separa le pietre avversarie. Inglese: Cut; Giapponese: Kiri
Taglio Incrociato	Mossa di taglio (separazione delle pietre avversarie) che genera una posizione in cui anche le proprie pietre risultano a loro volta tagliate da parte di quelle avversarie. Inglese: Crosscut; Giapponese: Kirichigae
Triplo Hane	Tre hane giocati in sequenza, quale naturale sviluppo della posizione. Giapponese: Sandan-bane
Triplo Ko	La situazione in cui si verificano contemporaneamente 3 Ko è poco frequente: ove ciò dovesse accadere, la partita verrebbe annullata. La formulazione di tale regola affonda le sue ragioni in un episodio che si dice avvenuto il 1 giugno 1582, in una partita tra Honinbo Sansa e Kashio Rigen. Si narra che la partita fu sospesa dopo che sul Goban era apparso un triplo ko e che nella stessa notte Oda Nobunaga, il più importante Daimyo che assisteva alla partita, fu costretto al suicidio da un suo suddito ribelle. Da allora il triplo ko è considerato sinonimo di sventura. Inglese: Triple Ko; Giapponese: Sanko

Termini Giapponesi

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Age-ishi	vedi Prigionieri
Ago	Il cosiddetto “mento” di una formazione di pietre.
Aji	Potenziale di sviluppo di una determinata mossa (fatta o da fare)
Ajikeshi	Mossa che limita l' aji di un'altra mossa (generalmente del proprio colore).
Akisankaku	Forma assunta da tre proprie pietre che vengono a costituire il cosiddetto triangolo vuoto (con un punto vuoto nella parte interna). L'Akisankaku, in Giappone, viene considerato come una forma altamente inefficiente, da evitare quasi sempre (in tali casi si parla di brutta forma).
Akisumi	Angolo vuoto.
Amarigatachi	Condurre male l'attacco su un gruppo debole dell'avversario cercando di circondarlo a tutti i costi e finendo col creare difetti nella propria forma.
Amashi	Strategia in cui si lasciano prendere buoni punti all'avversario in cambio di territorio. Il giocatore che effettua questa strategia si trova in vantaggio territoriale ma con uno o più gruppi deboli. L'avversario è lasciato nella difficile situazione di dover profittare abbastanza dagli attacchi su questi gruppi (e spesso di dover uccidere un gruppo) per restare in partita. Maestri di tale complessa strategia furono Honinbo Shuwa e Sakata Eio.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Arate	Mossa nuova. Una mossa mai giocata prima in una determinata situazione.
Arimasen	Frase usata per arrendersi che significa: “Non c’è niente che io possa fare”.
Atari	Termine che indica la immediata minaccia di cattura di una pietra o di un gruppo. Cinese: Da
Ate	<i>vedi Atari.</i>
Atekomi	Mossa che minaccia di tagliare una connessione diagonale di pietre o gruppi avversari.
Atome	Giocatore designato dallo Iemoto di una Scuola di Go quale suo successore.
Atsui	Termine che esprime il concetto di forza e che può altresì assumere diversi significati: 1) aver ottenuto una posizione forte, ovvero un vantaggio territoriale, ovvero ancora aver realizzato una struttura di pietre dotata di forte influenza verso il centro del goban (in tali casi si suol dire: Nero o Bianco è Atsui); 2) le pietre che realizzano una forma forte ed efficiente. Cinese: Hou; Coreano: Seryuk
Atsumi	Termine con cui si indica un forte gruppo di pietre, immune da debolezze, e la conseguente influenza da esso esercitata. Un muro di pietre che funzioni efficientemente, esercitando una forte influenza verso il centro, viene di solito denominato Atsumi. Inglese: Thickness
Aya	<i>vedi Atari.</i>
Baai no te	Mossa generalmente non considerata standard ma giocabile, in una specifica situazione.
Batabata	Si tratta di un tesuji che consente la cattura di un gruppo avversario, mediante una serie continua di atari , servendosi anche di altri tesuji (prevalentemente horikomi) e sfruttando il damezumari che i sacrifici delle proprie pietre provocano nel gruppo avversario.
Boshi	<i>vedi Cappello</i>
Botsugi	Connettere due o più pietre in linea retta.
Byo-yomi	Termine il cui significato letterale è lettura (yomi) veloce. Quando il tempo di riflessione è scaduto, il giocatore conserva un periodo di tempo (da pochi secondi ad un minuto, di regola) per eseguire la sua prossima mossa. Se anche questo tempo ulteriore scade, senza che sia stata eseguita la mossa, la partita è persa per il tempo. A volte viene fissato un numero limitato di periodi di byo-yomi a disposizione di ciascun giocatore esauriti i quali la partita è persa.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Chikiri tobi	Salto diagonale da una propria pietra, lasciando uno spazio vuoto tra le due pietre. Malgrado tale debolezza, la mossa è contemplata da diversi joseki .
Chosei	Anche detta “Vita Eterna”. È una situazione in cui un gruppo può vivere non facendo due occhi , ma continuando a catturare delle pietre per mantenere le sue libertà .
Choshi	Giocare in modo che l'avversario faccia una mossa tale da rendere necessaria come risposta una mossa che avresti comunque voluto fare.
Chuban	La fase centrale di una partita di Go, che si sviluppa al termine del fuseki e prima che inizi lo yose .
Chubu	Sezione distaccata del Nihon Kiin (spesso indicata come Nihon Kiin Central Branch), con sede in Nagoya, nella regione centrale del Giappone, tra i cui affiliati figura Hane Naoki Kisei (in seguito detronizzato da Yamashita Keigo). Chu (diversa lettura del medesimo carattere Kanji comunemente pronunciato Naka) significa dentro, in mezzo.
Chugoku Ryu	<i>vedi</i> Fuseki Cinese .
Chuto Hanpa	Sequenza o piano iniziato ma non finito.
Daidaigeima	Tecnicamente è possibile definire questo termine come la combinazione di un tobi , un secondo tobi ed un kosumi . Si differenzia dall' ogeima in quanto gli spazi longitudinali sono tre.
Dame	Punto senza valore, che non può dare territorio a nessuno; punto posto a confine dei rispettivi territori. Dame può anche essere usato come sinonimo di libertà .
Damezumari	Mancanza di libertà . Esempio: impossibilità di connettere un gruppo sotto attacco ad un altro che ne consentirebbe la fuga, in quanto la penuria di libertà porterebbe alla cattura di un maggior numero di pietre.
Dan	Termine che indica il grado di forza dei giocatori esperti. Esistono due scale di valori separate: per i professionisti i dan sono 9, per gli amatori 6 (negli ultimi 20 anni sono stati istituiti i gradi di 7 dan e di 8 dan). In Cina non esiste distinzione tra pro e amatori.
Dan-Ko	Si tratta di un ko a più passi in cui, una volta catturata la pietra, l'intersezione di cattura cambia. Si usa come suffisso per specificare il numero di “passi” del ko . Per esempio Nidan-Ko (indica un ko a due passi, ni=due).
Dango	Termine, con il quale si indica una forma estremamente inefficiente, composta da una massa di pietre, priva di occhi e dotata di poche libertà .
De	Spinta tra due pietre avversarie.
Degiri	Combinazione di due mosse che consiste in una spinta (in giapponese de) ed un taglio (Kiri: nei nomi composti la grafia diventa Giri).

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Deshi	Termine con cui si indica lo studente, l'apprendista di qualcuno. Chi studia go come allievo di qualcuno.
Fujite	Mossa in busta. Quando si gioca una partita in due giorni, l'ultima mossa del primo giorno viene scritta in una busta dal giocatore che muove per ultimo invece che giocata sul goban. Il giorno dopo, la busta sigillata viene aperta e la mossa scritta viene giocata.
Fujitsu	Torneo internazionale, sponsorizzato dalla omonima società. Il torneo iniziato nel 1988, con un primo premio di 10.000.000 di Yen, successivamente raddoppiato; attualmente il primo premio è sceso a 15 milioni di Yen (circa 108.000 Euro).
Fukure	È un hane che viene giocato sostenuto da un'altra pietra con cui forma una "V". Anche conosciuto come "bocca di tigre".
Furikawari	Scambio di territorio. Un giocatore lascia una parte del proprio territorio per prenderne una parte che apparteneva al giocatore avversario. Si verifica un Furikawari anche allorché un giocatore cede, in tutto od in parte, il proprio territorio in cambio di una forte posizione che eserciti notevole influenza verso il centro del goban .
Fuseki	La fase di apertura della partita di Go.
Gaike	Giocatore del periodo classico, non appartenente ad una delle quattro Scuole di Go ufficiali.
Geta	Tecnica elementare di cattura tramite la quale una o più pietre avversarie sono catturate, senza essere materialmente rimosse dal goban , bloccandone la via di fuga. Il termine può essere tradotto con sandalo: sostiene la fervida fantasia orientale che la pietra che blocca la fuga, facendo scattare il geta, assomigli al laccio che chiude il piede nel tipico sandalo giapponese.
Goban	Tavoliere dove si svolge la partita, su cui è disegnata o incisa una griglia di 19x19 intersezioni.
Godokoro	Ufficio pubblico che lo Shogun poteva attribuire esclusivamente al Meijin in carica. Con tale riconoscimento il Meijin diventava il capo assoluto del Go ed a lui veniva a spettare qualsiasi decisione in merito ad ogni aspetto tecnico, organizzativo ed economico del gioco.
Gokaisho	Go club, luogo in cui ci si riunisce per giocare a Go.
Gokaku	Risultato pari per le due parti. Ben bilanciato tra il territorio e l'influenza ottenuta dai due giocatori alla fine di una sequenza o di uno scambio.
Goken-biraki	Estensione di cinque spazi.
Gomakashite	<i>vedi Hamete</i>
Gomoku	Termine che indica cinque punti di territorio ovvero un territorio composto da cinque punti. Se il territorio è composto da due file di pietre (3+2), il gruppo vive o muore secondo sente (in tale secondo caso si parla di Gomoku Nakade).

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Gosei	Letteralmente Gosei significa Santo del Go ed è un titolo onorifico, tipico della mentalità orientale, è attribuito a personaggi di particolare capacità: Dosaku e Jowa furono ritenuti degni di tale appellativo. Attualmente il Gosei è il settimo, in ordine di importanza, tra i top titoli giapponesi. La finale si gioca al meglio delle cinque partite. A differenza degli altri titoli, aperti a tutti i professionisti, solo i pro di grado superiore a 5 dan possono partecipare al Gosei.
Gote	Termine che indica lo svantaggio di non avere la mossa; giocare una mossa che non obbliga il giocatore avversario a rispondere.
Gote no sente	Mossa apparentemente gote , ma che in realtà necessita di una risposta.
Guruguru mawashi	Particolare tipo di shicho caratterizzato dalla presenza di pietre poste ad una certa distanza dal punto in cui lo shicho ha avuto inizio: allorché lo shicho giunge a contatto con tali pietre, le minacce di cattura proseguono in una diversa direzione. In pratica è come se lo shicho si attorcigliasse su se stesso, assumendo appunto la forma di una spirale. Inglese: Spiral Ladder
Guzumi	Brutta forma (vedere per esempio akisankaku) che nel caso specifico funziona in modo efficace.
Gyaku komi	Si tratta del komi concesso al Nero, anziché al Bianco.
Hai	Mossa che entra ed in seguito si estende nel territorio avversario, giocata sulla prima o sulla seconda linea sotto le pietre avversarie, a contatto con esse. Inglese: Crawl
Hama	<i>vedi Prigionieri</i>
Hamete	È una mossa ad hoc per creare un trabocchetto; è di solito una mossa azzardata che fa leva sul possibile errore dell'avversario.
Han-moku	Mezzo punto (di territorio).
Han-moku shobu	Partita decisa per mezzo punto, nella quale il komi è risultato decisivo.
Hana-Tsuke	Si tratta di un tesuji consistente in un attacco ad una struttura costituita, nella sua forma essenziale, da due pietre dotate di 3 sole libertà adiacenti tra loro. Lo tsuke giocato sulla punta di tale gruppo, con il supporto delle pietre circostanti, ne blocca la via di fuga. Inglese: Nose Tesuji.
Hanami-Ko	Si tratta di un ko favorevole ad un giocatore. Un ko viene detto Hanami-Ko per un giocatore se: 1) vincendo il ko si infligge una grave perdita all'avversario 2) perdendo il ko si subisce una perdita irrisoria

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Hanaroku	Spazio di 6 punti, con un unico grande occhio, che vive o muore secondo sente . La struttura del gruppo contiene due file di punti (2+3 spazi) ed un terzo punto al centro della fila di tre punti: il punto vitale di tale forma è perciò uno solo. Inglese: Flowery six o Rabby six.
Hanazuke	Si tratta di un tesuji consistente in un attacco ad una struttura costituita, nella sua forma essenziale, da due pietre dotate di 3 sole libertà adiacenti tra loro. Lo tsuke giocato sulla punta di tale gruppo, con il supporto delle pietre circostanti, ne blocca la via di fuga. Inglese: Nose attachment
Hane	Mossa diagonale giocata “intorno” ad una pietra avversaria. La mossa diagonale è Hane solo se la pietra avversaria è in uno dei due punti di taglio. Hane è anche il cognome di due noti professionisti giapponesi. Sebbene un Hane lasci un punto di taglio, la mossa si rivela spesso decisiva in favore di chi la gioca. Un famoso proverbio giapponese afferma: Vi è la morte in un Hane.
Hane-goroshi	Uccidere un gruppo avversario tramite un hane .
Hanedashi	Si tratta di un hane interno, cioè è hane che taglia delle pietre avversarie.
Hanekaeshi	Rispondere all' hane dell'avversario con un proprio hane .
Hanekomi	Mossa che è contemporaneamente hane e warikomi . Un hane giocato tra due pietre avversarie.
Hanetsugi	Combinazione di due mosse che consiste in un hane e immediata connessione.
Hangan	Mezzo occhio ; forma che necessita di una ulteriore mossa per essere considerata un occhio .
Hanko	Un ko del valore di mezzo punto.
Hasami	Tenaglia. Giocare a breve distanza (generalmente tra uno e tre spazi) da una pietra avversaria, che si trova nelle vicinanze di una propria pietra o gruppo, per impedirle di eseguire una efficace estensione e costringerla a fuggire. Nei nomi composti, grafia e pronuncia diventano Basami (ikken-basami, niken-basami, sangen-basami).
Hasami-Tsuke	Pinza giocata a contatto con la pietra avversaria.
Hataraku	Specialmente in apertura, si cerca di non giocare mosse momentaneamente efficienti ma che potrebbero presto diventare inutili. Hataraku indica la mantenuta efficienza di una giocata o di una forma e il giocare le nuove mosse in relazione a quelle già giocate in precedenza.
Hattori	Una delle quattro più note Scuole minori del periodo classico; è anche un cognome molto diffuso in Giappone.
Hayago	Termine che indica una partita con cadenza veloce, in cui il tempo di riflessione complessivo assegnato a ciascun giocatore non supera di solito i 10 minuti. A volte i giocatori possono avere a disposizione un tempo estremamente ristretto per eseguire ciascuna mossa, in luogo di un tempo complessivo limitato .

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Hayashi	Una delle quattro Scuole di Go, fondate nel 1612. Uno dei più comuni cognomi giapponesi.
Hazama	Lo spazio tra due pietre di uguale colore poste sulla medesima diagonale; Hazama può anche indicare la mossa giocata in tale spazio vuoto.
Hazama tobi	<i>vedi Chikiri tobi.</i>
Hazushu	Letteralmente schivata. Mossa che cede un po' per mantenere una connessione o una forma leggera o qualche mossa forzante.
Hebo	Non propriamente una giocata abile. Si usa per indicare l'inefficacia di una mossa. Spesso usato come prefisso in termini come Hebo-kosumi o Hebo-Suji .
Hebo-Kosumi	Si tratta di un kosumi di scarsa efficacia. Per esempio un kosumi fatto là dove una giocata differente sarebbe stata più forte.
Hebo-Suji	Condotta di gioco inefficace.
Hekomi	Letteralmente rientranza, ammaccatura. Mossa che forma con le pietre circostanti una "rientranza". Ne è un esempio la connessione di due catene di pietre tramite kaketsugi invece che tramite botsugi .
Hiki	Ritirata. Mossa con cui si torna a connettere una pietra giocata precedentemente.
Hiraki	<i>vedi Estensione</i>
Hon-Ko	Detto anche ko diretto. Che si risolve non appena si ignori una minaccia dell'avversario, al contrario di quanto accade con i Dan-Ko o con il doppio ko .
Honinbo	1-) Una delle quattro Scuole di Go, fondate nel 1612. 2-) Torneo giapponese, dotato attualmente di un primo premio di 32 milioni di Yen (circa 246.000 Euro), la cui finale valida per il titolo si disputa al meglio delle sette partite. Il Titolo Honinbo è stato istituito nel 1939. Dopo il suo ritiro, Honinbo Shusai cedette il Titolo al Nihon Kiin (associazione dei professionisti giapponesi), che volle riattribuirlo tramite un torneo. In ordine di importanza, il Titolo Honinbo è il terzo, dopo il Kisei ed il Meijin, dotati di premi più ricchi.
Honsen	Torneo annuale in cui vengono selezionati i professionisti giapponesi.
Honte	Termine con cui si indica la mossa più appropriata in una determinata situazione.
Horikomi	Si tratta di un tesuji , normalmente giocato sulla prima linea, che comporta il sacrificio di una pietra nel punto in cui il giocatore avversario vorrebbe connettere, per provocare damezumari nella struttura del suo gruppo, consentendone la cattura.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Hoshi	Punto del goban , posto in ciascuno dei quattro angoli, ove si intersecano le quarte linee. Hoshi in giapponese significa stella.
Ichigo-Masu	Anche conosciuto come “Carpenter Square”. È una particolare disposizione di pietre nell’angolo. La vita di questo particolare gruppo può essere ridotta ad un ko .
Iemoto	Capo di una Scuola di Go.
Igo	Nome giapponese del Go.
Ijime	Indica le mosse sente che si ottengono giocando contro una posizione debole avversaria.
Ikken	Prefisso usato per indicare uno spazio vuoto; usato soprattutto nelle parole composte ikken-tobi , ikken-basami , e simili.
Ikken-tobi	Salto di uno spazio, rispetto ad una propria pietra.
Inoue	Una delle quattro Scuole di Go, fondate nel 1612. Uno dei più comuni cognomi giapponesi.
Insei	Termine che indica gli amatori che studiano per diventare professionisti in apposite organizzazioni.
Inu no kao	Forma, non molto efficiente, assunta da tre pietre. La struttura di tale forma è triangolare (combinazione di un ikken-tobi e di un keima). Inglese: Dog’s face
Ippoji	Indica l’avere un unico grande territorio.
Ipponmichi	Termine che indica una sequenza di mosse forzata: ove venissero giocate varianti diverse da quella principale, si otterrebbe uno svantaggio.
Ishi	Pietra.
Ishi no kamae	Impostazione delle pietre. Forma globale. Per esempio il sanrensei è un modo di disporre le pietre su grande scala.
Ishi no nagare	Letteralmente “Il flusso delle pietre”. Si intende uno sviluppo naturale, armonioso delle mosse di entrambi i giocatori in una determinata situazione.
Ishinoshita	Termine il cui significato letterale è “sotto le pietre” (Ishi=pietra, Shi-ta=sotto). Tecnica, applicata ad una serie di tesuji , basata sulla capacità di visualizzare la posizione risultante dopo il sacrificio di un consistente numero di proprie pietre: soltanto dopo la materiale rimozione di tali pietre scatterà il tesuji decisivo per la conquista del vantaggio che ci si era prefisso.
Jigo	Partita finita in parità
Jingasa	Una delle forme più inefficienti, composta sostanzialmente da due triangoli vuoti uniti tra loro (una file di tre pietre ed una quarta pietra posta nel centro di esse). Inglese: Pyramid Four

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Jisatsu	Suicidio. È una mossa non permessa dalle regole giapponesi e cinesi ma prevista da alcune altre regole. La pietra viene giocata dove non avrebbe alcuna libertà e viene perciò rimossa immediatamente.
Jishabugyo	Funzionario dello Shogun che aveva giurisdizione sul Go durante i periodi in cui non era in carica un Meijin. Tale ufficio era composto da tre membri che, a rotazione, prestavano servizio per un mese ciascuno.
Jitsuri	Territorio.
Joban	Fase di apertura di una partita di go. Mentre il fuseki è una disposizione delle pietre nelle diverse aree del goban, il joban può anche essere giocato a partire da un singolo angolo (o dal centro) dove inizia immediatamente un combattimento che poi si allarga al resto della tavola.
Joseki	Termine usato per indicare una sequenza di mosse che, in una data zona del goban , dà un risultato giudicato equivalente. I joseki vengono giocati prevalentemente, ma non esclusivamente, negli angoli. In materia di Joseki la letteratura è molto vasta.
Josen	Prendere il Nero in ogni partita nel corso di un match (handicap previsto, nel periodo classico, per una differenza di due gradi).
Jozu	Grado attribuito, nel periodo classico, al giocatore in grado di prendere una sola pietra di handicap contro il Meijin. Il grado è perciò equivalente a quello di 7 dan dei tempi attuali.
Jubango	Match al meglio delle dieci partite. Dalla nascita del Go, sino agli anni 50, tale tipo di incontro era abbastanza diffuso.
Judan	Torneo giapponese istituito nel 1962, quarto per consistenza del primo premio. Il match valido per il titolo viene disputato al meglio delle cinque partite. La finale della prima edizione fu vinta da Hashimoto Uтарo su Handa Dogen (entrambi giocatori del Kansai-kin). Letteralmente significa 10 dan (ju=10) ed ha un omologo in Corea, dove assume il nome di Sibdang.
Jun Meijin	Termine traducibile con Quasi Meijin o Mezzo Meijin, che indica il grado equivalente a quello di 8 dan dei tempi moderni. Nel periodo classico tale grado fu attribuito a 16 giocatori (elenco su Sensei's Library). Teoricamente il Jun Meijin poteva prendere il Bianco in una partita su tre contro il Meijin. Dato che, però, il Meijin doveva ritirarsi dal gioco attivo, restava salvo il principio secondo cui nessuno poteva giocare con il Bianco contro di lui.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Junkan ko	Non è propriamente un ko ma comunque una situazione che può essere ripetuta infinite volte attraverso catture consecutive. Per un esempio consultare Sensei's Library.
Kabe	<i>vedi</i> Muro
Kabuseru	<i>vedi</i> Cappello
Kadoban	Termine con il quale si indica la situazione critica che si verifica nel corso di un match a danno del giocatore che si trova in svantaggio: la sconfitta eventuale nella partita in corso comporterebbe la sconfitta nel match.
Kakari	<i>vedi</i> Approccio
Kake	Mossa eseguita in diagonale rispetto ad una pietra avversaria.
Kakeme	<i>vedi</i> Occhio Falso
Kaketsugi	Connessione aperta o virtuale tra due pietre, eseguita tramite una mossa diagonale che impedisce il taglio avversario.
Kamenoko	Forma, composta da sei pietre, risultante dalla cattura di due pietre solidamente unite tra loro. La forma è considerata molto forte (un proverbio afferma che Kamenoko vale 60 punti). Inglese: Tortoise shell.
Kaname-Ishi	Pietre importanti in quanto tengono separati due gruppi avversari.
Kanji	Ideogramma costituente il metodo di scrittura cinese. Anche in Giappone si fa uso dei Kanji, che si affiancano però ad un alfabeto sillabico.
Kannon-Biraki	Doppia estensione (ogeima) fatta a partire da un hoshi su entrambi i lati.
Kansai Kiin	La seconda associazione professionistica giapponese, in ordine di importanza, che ha sede ad Osaka, nella regione del Kansai. Fondata nel settembre del 1950 da Hashimoto Utaro, ad essa sono affiliati oltre 120 professionisti, circa un terzo dei quali sono 9 dan.
Karami	Attacco doppio, che tende a separare le pietre avversarie. Inglese: Splitting attack
Karui	Forma leggera. Formazione di pietre in cui alcune di esse possono essere sacrificate per mantenere la flessibilità e la salvezza del gruppo. Concetto opposto ad omoi .
Kasu-Ishi	Pietre poco importanti in quanto non tengono separati due gruppi avversari.
Katachi	Forma assunta dalle proprie pietre. Normalmente il termine giapponese è sinonimo di buona forma (forma efficiente). Nelle parole composte il termine diventa Gatachi.
Katatsugi	Termine che indica una connessione solida tra due pietre (esse vengono perciò ad avere almeno una libertà in comune). Inglese: Solid Connection
Katatsuki	Mossa giocata in diagonale rispetto ad una pietra avversaria, generalmente sulla terza o quarta linea.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Katheyomi	Leggere una sequenza di mosse non considerando la risposta migliore dell'avversario. Spesso tradotto come: lettura ottimistica.
Keima	<i>vedi Salto del Cavallo</i>
Keima-gake	Mossa giocata al di sopra di una pietra avversaria, per schiacciarla verso il bordo del g oban . Lo scopo di tale mossa è uguale a quello di un kake , ma in luogo di una mossa diagonale, si gioca un keima .
Keima-no-fundoshi	Termine, derivato dallo Shogi, con il quale si indica un keima che produce una doppia minaccia alla posizione avversaria.
Keima-tobi	Si tratta di un keima che salta verso il centro del goban .
Keima-watari	Un keima giocato sulla prima o seconda linea per connettere due propri gruppi: il termine indica un caso particolare, ma molto comune della connessione denominata watari .
Keisei fumei	Posizione poco chiara, nella quale è difficile stabilire quale giocatore sia in vantaggio; posizione sostanzialmente pari.
Keisei handan	Giudizio della posizione. Un giocatore conta i punti e dà un valore all'influenza delle pietre sul goban. In questo modo sceglie in che modo continuare a giocare e capisce chi è in vantaggio.
Ken	Punti di distanza tra due pietre o tra due posizioni. Spesso usato in parole composte come niken-tobi o niken basami .
Kenka komoku	Sono due komoku giocati sullo stesso lato che guardano entrambi il lato in comune (sono quelli lontani l'uno dall'altro).
Keshi	Riduzione. Usato anche in parole composte come ajikeshi (riduzione dell' aji).
Kiai	Spirito combattivo. Atteggiamento di chi si rifiuta di seguire il piano avversario (perchè considerato sfavorevole) e va avanti con il proprio nonostante ciò possa comportare complicazioni. Può essere anche riferito ad una particolare mossa che mostri questo spirito.
Kifu	Record di una partita; diagramma (o serie di diagrammi) contenente tutte le mosse giocate nel corso di una partita.
Kikasare	Rispondere passivamente ad uno o più kikashi dell'avversario.
Kikashi	Termine che indica una mossa forzante, tramite la quale si ottiene un certo vantaggio. Normalmente la pietra che ha generato il kikashi viene abbandonata, in quanto il suo scopo è solo quello di costringere il giocatore avversario a rispondere.
Kiri	<i>vedi Taglio</i>
Kirichigae	<i>vedi Taglio incrociato</i>
Kirikomi	Mossa di taglio all'interno del territorio avversario. Può essere usata come sacrificio o per ottenere la vita "sotto" un gruppo avversario.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Kiroku gakari	Colui che trascrive le mosse giocate in un match tra professionisti.
Kisei	Titolo riservato ai professionisti giapponesi, dotato del più ricco montepremi. Il torneo è stato istituito nel 1976-77 e la finale valida per il titolo si disputa al meglio delle sette partite. Il significato del termine è analogo a quello di Gosei . In Corea il titolo analogo prende il nome di Kisung. In Cina il Titolo Qisheng non viene ormai disputato da alcuni anni.
Kishi	Termine usato per indicare un giocatore professionista.
Ko	1) Speciale regola di gioco, applicabile quando si fronteggiano due gruppi avversari, aventi ciascuno una pietra in atari reciproco, suscettibile pertanto di cattura a ripetizione. Quando una di tali pietre viene catturata, la regola del Ko impedisce una immediata ricattura da parte del giocatore a cui spetta la mossa. Egli deve prima giocare altrove, mutando in tal modo la situazione sul goban ; soltanto se il giocatore avversario gioca altrove o non provvede a chiudere il ko (connettere la sua pietra che ora si trova in atari) la ricattura diviene possibile. A questo punto il ciclo del ko potrebbe ripetersi infinitamente, nel modo appena descritto. Sebbene il Ko riguardi la cattura di una sola pietra per volta, una battaglia Ko ha spesso esiti decisivi per stabilire il vincitore della partita. 2) Cognome giapponese e coreano. 3) Piccolo, in giapponese. Il termine è usato da solo o come prefisso.
Kobo	Attacco e difesa. In giapponese i termini Seme (attacco) e Mamori (difesa) indicano i due concetti separatamente. Il Kobo invece è l'interazione di questi concetti nella delicata situazione del mediogioco.
Kodate	Minaccia ko . Nella battaglia ko , è impossibile riprendere immediatamente la pietra catturata perchè la posizione sul goban verrebbe ripetuta. Per questo, prima di riprenderla si gioca da un'altra parte una mossa "forzante" così da poter ricatturare dopo la risposta dell'avversario. Questa mossa giocata allo scopo di poter riprendere un ko viene chiamata minaccia ko .
Kogeima	Identico significato di keima .
Komi	Numero di punti, determinato prima della partita, concesso ad un giocatore per compensarlo di uno svantaggio qualsiasi. A fine partita i punti di komi vengono aggiunti a quelli conquistati sul goban dal giocatore in cui favore il komi era stato concesso. Normalmente il komi è concesso al Bianco (6,5 in Giappone e Corea, 7,5 in Cina) per compensarlo dello svantaggio della prima mossa spettante al Nero.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Komoku	Punto del goban , posto in ciascuno dei quattro angoli, ove si intersecano la terza e la quarta linea.
Kono itte	L'unica mossa. In alcune situazioni, sul goban è possibile giocare una sola mossa che non faccia cadere in svantaggio.
Korigatachi	Brutta forma assunta da un gruppo di pietre; forma inefficiente, in quanto sono state giocate troppe mosse nella medesima zona del goban .
Kosumi	Mossa eseguita in diagonale rispetto ad una propria pietra.
Kosumi-Tsuke	Si tratta di un kosumi giocato a contatto con una pietra avversaria, qualora questa non sia in uno dei punti di taglio (in quel caso la mossa è hane).
Koten	Punto. Una delle intersezioni del goban . A volte chiamato anche Ten.
Kuro	Nero.
Kuruma no ato-oshi	Spingere da dietro. Situazione di spinta e risposta dell'avversario in cui i due gruppi sembrano camminare vicini. Uno dei due gruppi comunque è un passo indietro e si dice che spinga da dietro. È generalmente considerato svantaggioso.
Kyu	Termine usato per indicare il grado dei giocatori non esperti. Il principiante inizia ad un grado posto normalmente tra il 30 ed il 20 kyu e può progredire sino al 1 kyu: superato questo grado verrà considerato giocatore esperto (dan).
Kyuba	Punto urgente. Un punto su cui è importante giocare per stabilizzare un gruppo o per eliminare una debolezza è definito kyuba.
Kyusho	<i>vedi</i> Punto Vitale
Magari	Quando due gruppi avanzano in linea retta l'uno di fianco all'altro, uno dei due gruppi è un passo avanti. Questo, se ha il sente , può giocare in "testa" al gruppo avversario fermandone l'avanzata. Questa mossa con cui un gruppo sembra "girare" sull'altro viene chiamata magari.
Makemashita	Frase usata per arrendersi che significa: "Ho perso".
Mamori	Difesa.
Manego	<i>vedi</i> Go Simmetrico
Mannen-Ko	Particolare situazione di ko in cui chi muove per primo per impostare il ko si trova svantaggiato. Per questo può capitare che nessuno dei due giocatori voglia muovere per primo in quella zona e che, per questo, la situazione resti immutata per molto tempo (viene infatti tradotto come "ten thousand year ko", in italiano "ko di diecimila anni").

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Me Ari Me Nashi	Caso particolare di semeai , in cui un gruppo ha un occhio , mentre quello avversario non ne ha alcuno.
Me	<i>vedi</i> Occhio
Meijin	Attualmente è il secondo più importante titolo che viene attribuito nel mondo del Go giapponese, la cui finale si disputa al meglio delle sette partite. La prima edizione ha avuto luogo nel 1961. Anche in Cina ed in Corea tale titolo viene assegnato, prendendo il nome di Mingren e Myungin, rispettivamente. Storicamente il Meijin era il giocatore contro il quale nessuno poteva permettersi di giocare con il Bianco. Tale riconoscimento veniva assegnato dallo Shogun, tramite un proprio funzionario. Nel periodo Edo (1603-1867) e successivamente alla caduta dello Shogunato sino al 1939, dieci furono i giocatori che ottennero tale riconoscimento.
Miai	Concetto fondamentale del Go, che indica equivalenza di due punti. Se uno di essi viene occupato dal giocatore avversario, il secondo punto dovrà essere occupato dal giocatore che ha la mossa, se vorrà mantenere il giusto equilibrio della partita.
Mizutani	Una delle quattro più note Scuole minori del periodo classico; è anche un cognome molto diffuso in Giappone.
Mochikomi	Termine che indica le proprie pietre morte nel territorio avversario che non danno alcuna compensazione (o una compensazione troppo esigua) a chi le perde.
Moku	Termine che significa Punto di territorio o, più semplicemente, Punto del goban (vedi termini composti, come komoku , takamoku , mokuhazushi).
Mokuhazushi	Punto del goban , posto in ciascuno dei quattro angoli, ove si intersecano la terza e la quinta linea.
Motare	Tecnica con cui si gioca in una zona allo scopo di fortificarsi per sfruttare successivamente l'influenza così ottenuta in una zona adiacente.
Moyo	Struttura di pietre che allo stato attuale non forma alcun territorio, ma che con molta probabilità potrà dare territorio nel corso della partita.
Mujoken iki	Vita incondizionata. Può avere due significati: 1) La vita di un gruppo può essere condizionata dall'esito di un ko o da alcune altre particolari situazioni (per esempio i junkan-ko). Se invece non dipende da questo ma solo dal gioco corretto del giocatore in difesa viene chiamata vita incondizionata. 2) Se un gruppo è vivo nonostante il giocatore in difesa continui a passare ripetutamente, si dice che ha vita incondizionata.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Muko	Falsa minaccia ko . L'avversario può chiudere il ko senza rispondere a questa "minaccia" generalmente giocata a causa di un errore nella lettura.
Nageru	Arrendersi interrompendo una partita e dandola vinta all'avversario. In giapponese ci si arrende dicendo makemashita oppure arimasen .
Nakade	Giocare dentro il territorio avversario, occupando i punti vitali ed uccidendo virtualmente il gruppo.
Nidan-bane	Sucesione di due mosse hane consecutive.
Nihon Kiin	La principale associazione professionistica giapponese, fondata nel 1923, alla quale sono affiliati circa 400 giocatori (il numero dei 9 dan supera abbondantemente i 100), che ha sede in Tokyo. Esistono, ad Osaka e Nagoya, due sezioni distaccate del Nihon Kiin, denominate Nihon Kiin Kansai e Chubu (spesso indicata come Nihon Kiin Central Branch). Nihon significa Giappone.
Nihon Kiin Kansai	Sezione distaccata del Nihon Kiin, con sede in Osaka, nella regione del Kansai.
Nijubango	Match sulla distanza di venti partite.
Niken	Prefisso usato per indicare due spazi vuoti sul goban ; usato soprattutto nelle parole composte niken-tobi , niken-basami , e simili. Il termine giapponese ni indica il numero 2.
Niken-biraki	Termine usato per indicare una estensione di due spazi. Cinese: Chaier
Niken-tobi	Salto di due spazi rispetto ad una propria pietra.
Nirensei	Si tratta di un fuseki nel quale il Nero gioca le prime due mosse su due hoshi paralleli, indipendentemente dalle risposte del suo avversario.
Nobi	Estensione di uno spazio a diretto contatto con una propria pietra, creando una linea di pietre solidamente connesse tra loro.
Nozoki	Si tratta di un tesuji con cui si minaccia di tagliare un muro avversario spingendo dentro uno spazio lasciato aperto tra due pietre. Di regola, al nozoki si risponde connettendo. Inglese: Peep
Oba	Punto grande
Ogeima	<i>vedi</i> Grande Salto del Cavallo
Oiotoshi	<i>vedi</i> Batabata .
Okonomigo	Un oshirogo non programmato, ma giocato a richiesta estemporanea dello Shogun o del suo rappresentante, nel corso della cerimonia annuale.
Omoi	Forma pesante. Formazione di pietre con poca forma per fare gli occhi e difficilmente sacrificabili a causa della grande perdita territoriale che comporterebbe la loro cattura. Concetto opposto a karui .
Osae	Mossa giocata a contatto con una pietra avversaria, impedendole di estendersi. Inglese: Block

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Oshirogo	Cerimonia nel corso della quale venivano giocate, alla presenza dello Shogun o di un suo rappresentante, partite tra i più forti giocatori. La cerimonia ebbe inizio nel 1626 e, in prosieguo di tempo assunse cadenza annuale; ad essa erano inizialmente ammessi soltanto gli Iemoto e gli Atome delle Quattro Scuole. In seguito furono ammessi a partecipare agli Oshirogo anche i giocatori Jozu (7 dan).
Oshitsubushi	Si tratta di un tesuji che fa leva sull'impossibilità di un gruppo avversario di impedire la connessione di due pietre (la cui cattura porterebbe alla formazione di due occhi separati), in quanto tale connessione comporterebbe suicidio. Tipica formazione è quella in cui le pietre minacciate e circondate da quelle avversarie sono entrambe poste sui punti 1-2 di un angolo. Inglese: Squashing o Crushing o Smashing.
Oteai	Torneo giapponese, tramite il quale i professionisti potevano ottenere la promozione al grado superiore. Il torneo ebbe inizio nel 1927 e non viene più disputato a partire dal 2002.
Oza	Torneo giapponese, istituito nel 1952 (solo il titolo Honinbo fu istituito prima). In ordine di importanza, il titolo Oza si trova al sesto posto. La finale valida per il titolo si disputa al meglio delle cinque partite (inizialmente al meglio delle tre). Il termine Oza si traduce con Trono. Sebbene il carattere Kanji sia diverso, il Titolo Oza ha un equivalente nel coreano Wangwi. Il torneo internazionale sponsorizzato dalla Toyota viene anche indicato come World Oza.
Ponnuki	Termine con il quale si indica la forma risultante dopo la cattura di una singola pietra. Tale forma, costituita da quattro pietre, è considerata altamente efficiente, soprattutto quando è posta nei pressi del centro del goban . Cinese: Kaihua
Ryo-atari	<i>vedi Doppio Atari</i>
Ryo-gakari	Termine con cui si indica un doppio kakari .
Ryo-gote	<i>vedi Doppio Gote</i>
Ryo-jimari	Termine con cui si indica un doppio shimari .
Ryo-sente	<i>vedi Doppio Sente</i>
Sabaki	Termine con il quale si indica una sequenza di mosse tramite la quale si riesce a ridurre un potenziale territorio avversario, spesso ricorrendo al sacrificio di alcune pietre, realizzando una forma leggera, in grado di sfuggire al pericolo di cattura.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Sagari	<i>vedi</i> Discesa
Sakaguchi	Una delle quattro più note Scuole minori del periodo classico; è anche un cognome molto diffuso in Giappone.
Sandan-bane	<i>vedi</i> Triplo Hane
Sangen-biraki	Termine che indica una estensione di tre spazi. Cinese: Chaisan
Sanjubango	Match sulla distanza di trenta partite.
Sanko	<i>vedi</i> Triplo Ko
Sanrensei	Si tratta di un fuseki nel quale il Nero gioca le prime tre mosse su tre hoshi consecutivi, indipendentemente dalle risposte del suo avversario.
Sansan	Punto del goban , posto in ciascuno dei quattro angoli, ove si intersecano le terze linee. Anche in Cina tale punto del goban ha lo stesso nome. San in giapponese ed in Cinese indica il numero 3. Coreano: Samsam
Sarusuberi	<i>vedi</i> Salto della Scimmia
Seki	Situazione di stallo locale dove a nessuno dei giocatori conviene muovere per primo. I punti in questa particolare zona non si contano e le pietre coinvolte non sono da considerarsi prigioniere. Cinese: Gonghuo; Coreano: Bik
Seme	Attacco.
Semeai	Lotta ravvicinata tra due gruppi di pietre privi di occhi e pertanto costretti a fuggire per tentare di vivere. Normalmente vince il semeai chi pone per primo in atari le pietre avversarie, catturandole. Inglese: Capturing race
Sen	Giocare con il Nero in un match senza handicap .
Senaisen	Si tratta di un handicap attribuito, nel periodo classico, al giocatore più debole, in caso di differenza di un grado; in un ciclo di 3 partite, egli giocava con il Nero le prime due e prendeva il Bianco nella terza partita.
Sensei	Titolo onorifico che nel Go viene attribuito ad un Maestro del gioco.
Sente	Termine che indica il vantaggio di avere la mossa; giocare una mossa che obbliga il giocatore avversario a rispondere.
Shicho	<i>vedi</i> Scala
Shicho-atari	Mossa che interrompe lo shicho . Normalmente la mossa costituisce una minaccia e viene giocata ad una certa distanza dallo shicho , con un duplice scopo: fornire alle proprie pietre minacciate un appoggio per aumentare le proprie libertà , impedendo un ulteriore atari e consentendo loro la fuga; costringere il giocatore avversario a catturarne materialmente le pietre in atari ed ottenere la possibilità di giocare una seconda mossa nella stessa zona. Tale sacrificio consente di ottenere un vantaggio nella zona in cui lo shicho-atari è stato giocato.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Shikatsu	<i>vedi</i> Tsumego
Shiko	Quadruplo Ko. La situazione in cui si verificano contemporaneamente 4 ko è estremamente rara: ove ciò dovesse accadere, la partita verrebbe annullata.
Shimari	Mossa, usata soprattutto nel fuseki , che chiude un angolo, impedendo un kakari od una invasione. Quando il termine è usato come suffisso, la pronuncia diviene Jimari (Keima-jimari, Ryo-jimari, Ogeima-jimari, ecc.).
Shin Fuseki	<i>vedi</i> Nuovo Fuseki
Shin-gata	Una nuova sequenza di mosse a cui non è stata ancora riconosciuta la dignità di essere considerata un joseki .
Shini-ishi	Termine che indica le pietre morte.
Shinogi	Vivere dentro il territorio avversario, dopo averlo invaso, in uno spazio molto ristretto.
Shinte	Mossa nuova; mossa mai giocata in precedenza in un joseki (in giapponese: Shin=nuovo, Te=mossa).
Shiro	Bianco. Il giocatore che ha le pietre bianche.
Shita-Hane	Si tratta di un hane giocato in basso, dal lato più vicino al bordo del goban .
Shusaku Ryu	Shusaku Fuseki. Particolare fuseki , in cui il Nero gioca su tre komoku consecutivi. Tale impianto di gioco, inventato tra la fine del 1700 ed i primi anni del 1800, fu successivamente sviluppato da Honinbo Shusaku, che lo adottò molto spesso.
Suberi	Mossa (normalmente un keima , più raramente un ogeima) che, partendo dalla terza linea del goban , scivola sulla seconda linea, sotto una pietra avversaria. Inglese: Slide
Suzuki	Una delle quattro più note Scuole minori del periodo classico; è anche un cognome molto diffuso in Giappone.
Tachi	Termine che indica una mossa con cui si “alza” una singola pietra o una posizione con un nobi verso il centro.
Tagaisen	Gioco alla pari, alternando in un match il Bianco ed il Nero ad ogni partita.
Takamoku	Termine che indica il punto del goban , posto in ciascuno dei quattro angoli, ove si intersecano la quarta e la quinta linea.
Takefu	<i>vedi</i> Nodo di Bambù
Tasuki	Si tratta di un fuseki in cui un giocatore occupa, con le sue prime due mosse, due angoli opposti con pietre poste in modo simmetrico.
Tasuki-gata	<i>vedi</i> Tasuki
Teai	Le condizioni di gioco di una partita o di un match (durata, handicap, ecc.).
Ten	Punto. Una delle intersezioni del goban . A volte chiamato anche Koten.
Tengen	Termine traducibile con Universo, assume due significati: - punto centrale del goban (Stella centrale); - Titolo istituito in Giappone nel 1976, successore del Campionato del Nihonkiin (Nihonkiin Senshukun), quinto torneo in ordine di importanza. La finale valida per il titolo si disputa al meglio delle cinque partite. Gli omologhi tornei che si svolgono in Cina ed in Corea assumono il nome, rispettivamente, di Tianyuan e Chunwon.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Tenuki	Giocare in una zona del goban lontana da quella in cui ha mosso il giocatore avversario.
Tesuji	Mossa brillante che determina un vantaggio o evita di subire uno svantaggio in una determinata zona del goban .
Tewari	Metodo di analisi, introdotto nella pratica da Honinbo Dosaku nella seconda metà del 1600, eseguito mutando le mosse (ordine in cui sono state giocate) ed anche la posizione, rimuovendo le pietre superflue, per comprendere appieno il significato di ogni possibile sequenza di gioco.
Tobi	Salto di uno o due spazi da una propria pietra o gruppo di pietre.
Tonton	<i>vedi</i> Batabata .
Toyota	Torneo internazionale, dotato di un primo premio di 30.000.000 di Yen (circa 217.000 Euro), più una vettura di lusso. Per consistenza, si tratta del secondo premio più alto. Il torneo è anche noto come World Oza ed si disputa con cadenza biennale.
Tsugi	<i>vedi</i> Connessione
Tsugi no itte	La prossima mossa. Si intende la mossa migliore.
Tsuke	Mossa giocata a contatto con una pietra avversaria.
Tsukenobi	Nome di un joseki , particolarmente adatto nelle partite con alto handicap , nel quale in risposta ad un Keima Kakari si gioca prima a contatto con tale kakari e, dopo la risposta costituita da un hane , un nobi verso il centro del goban .
Tsukeosae	Combinazione di uno tsuke e di un osae . Con la prima mossa si gioca a contatto con una pietra del giocatore avversario, obbligandolo a rispondere, e quindi si gioca una seconda mossa a contatto, che impedisce al gruppo di estendersi ulteriormente. Tsukeosae è anche il nome di un famoso joseki .
Tsume	Estensione da una propria posizione che impedisce o limita una estensione avversaria nella medesima direzione.
Tsumego	Studio delle forme assunte dalle pietre, che possono comportare la vita o la morte di un gruppo.
Tsunagi	<i>vedi</i> Tsugi
Tsuru no sugomori	Forma morta, costituita da una linea di tre pietre che conservano su un solo lato le proprie libertà , che a loro volta dispongono soltanto di una linea di dame ad esse parallela. Inglese: Crane's Nest.
Uchikake	Aggiornamento di una partita. Nei tornei professionistici, nei quali sono previsti lunghi tempi di riflessione, ciò avviene alle ore dei pasti. Nei principali tornei giapponesi (Kisei, Meijin ed Honinbo) le partite valide per il titolo vengono aggiornate, per proseguire il giorno successivo, dopo una decina di ore.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Uchikaki	Mossa che riduce, mediante un sacrificio realizzabile utilizzando tesuji di vario genere, le libertà di un gruppo avversario, lasciandolo con un solo occhio . Inglese: Throw-in
Uchikomi	Termine con un duplice significato: 1) invasione di un territorio avversario; 2) forzare il giocatore avversario a prendere un handicap nel corso di un match.
Uma no kao	Forma assunta da tre pietre. La struttura di tale forma è triangolare (combinazione di un Ikken-tobi e di un ogeima) ed appare molto più efficiente di quella denominata Inu no kao . Inglese: Horse's head
Usote	Viene in tal modo definita la mossa meno appropriata in una determinata posizione. Il termine esprime un concetto diametralmente opposto a quello del termine honte .
Uttegaeshi	Si tratta di un Tesuji adottabile allorché si fronteggiano due gruppi avversari, dotati di due sole libertà , comuni ad entrambi i gruppi. Il giocatore che ha sente potrà sacrificare una pietra giocando in una di queste libertà , ponendo il gruppo avversario in atari . Dopo la cattura della pietra sacrificata, il gruppo avversario sarà nuovamente in atari e potrà perciò essere interamente catturato. Inglese: Snapback
Warikomi	Mossa giocata tra due pietre avversarie.
Wariuchi	Una mossa di invasione eseguita tra due posizioni avversarie, che vengono in tal modo separate, che conserva spazio per estendersi nella direzione opposta a quella scelta dal suo avversario per difendersi da detta invasione.
Watari	<i>vedi</i> Ponte
Yagura	Un quadrato composto da quattro pietre, intervallate tra loro da uno spazio. Inglese: Turret
Yasui	Una delle quattro Scuole di Go, fondate nel 1612.
Yen	Valuta giapponese. In via approssimativa, 1 Euro equivale a 130 Yen.
Yomi	I giocatori cercano di prevedere le mosse che verranno giocate successivamente ed immaginano le possibili sequenze di mosse. Viene tradotto in italiano come "lettura".
Yonken-biraki	Termine che indica una estensione di quattro spazi. Cinese: Chaisi
Yonrensei	Si tratta di un fuseki nel quale il Nero gioca le prime quattro mosse su quattro hoshi consecutivi, indipendentemente dalle risposte del suo avversario. Tale sviluppo di gioco (a volte il quarto hoshi viene occupato alla mossa 9 o 11, preceduto da un kakari) è stato adottato con estrema frequenza da Takemiya Masaki tra fine degli anni 80 e la metà degli anni 90.

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Yoritsuki	Tormentare un gruppo debole avversario. Ottenere qualche vantaggio dal suo attacco.
Yose	La fase finale della partita di Go.
Yosumiru	Mossa giocata in una zona di influenza del giocatore avversario, allo scopo di costringerlo ad assumere una precisa posizione e poter conseguentemente pianificare il proprio gioco: si tratta di una strategia di altissimo livello, molto usata a suo tempo da Sakata Eio.
Yotsume-goroshi	Viene così definita la cattura di una pietra, tramite quattro mosse, da cui risulti la forma di un ponnuki .
Yurumi-Shicho	<i>vedi</i> Scala Aperta
Zoku	Mossa rozza e priva di eleganza, che spesso provoca uno svantaggio. Sakata Eio, nel suo libro, tradotto in inglese, Suji and antisuji, ne parla diffusamente.
Zokusuji	<i>vedi</i> Zoku

Capitolo 3

Termini Cinesi

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Ban	<i>vedi</i> Hane
Biqi	<i>vedi</i> Semeai
Buju	<i>vedi</i> Fuseki
Chai	Termine cinese usato per indicare, genericamente, una estensione.
Chunlan	Torneo internazionale, fondato nel 1999, dotato di un primo premio di 150.000 Dollari USA, che si disputa interamente in Cina.
Da	<i>vedi</i> Atari
Dachang	<i>vedi</i> Oba
Daguan	<i>vedi</i> Dame
Daopu	<i>vedi</i> Uttegaeshi
Daru	<i>vedi</i> Uchikomi
Dashentui	<i>vedi</i> Salto della Scimmia
Dingshi	<i>vedi</i> Joseki
Dongpoqi	<i>vedi</i> Manego
Duan	<i>vedi</i> Dan
Gaomu	<i>vedi</i> Takamoku
Gonghuo	<i>vedi</i> Seki
Guajiao	<i>vedi</i> Kakari
Hou	<i>vedi</i> Atsui.
Houshou	<i>vedi</i> Gote

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Ing	Torneo internazionale, con cadenza quadriennale, fondato nel 1988 da Ing Changki, miliardario di Taiwan, deceduto ultranovantenne pochi anni or sono. Il torneo è il più ricco, essendo dotato di un primo premio di 400.000 Dollari USA.
Jiachi	<i>vedi Geta</i>
Kaihua	<i>vedi Ponnuki</i>
Kaiju	<i>vedi Fuseki</i>
Kongsanjiao	<i>vedi Akisankaku</i>
Mingren	Torneo cinese, equivalente al Meijin giapponese ed al Myungin coreano, istituito nel 1988. Ma Xiaochun ha vinto 13 edizioni consecutive di tale titolo (dalla numero 2 alla numero 14, nel 2001).
Mofangqi	<i>vedi Manego</i>
Qipan	<i>vedi Goban</i>
Qipu	<i>vedi Kifu</i>
Qisheng	Torneo cinese, equivalente al Kisei giapponese ed al Kisung coreano. Soltanto tre edizioni sono state disputate, dal 1999 al 2001.
Shentui	Differisce dal Salto della scimmia in quanto in luogo di un Ogeima viene giocato un Keima .
Shifanqi	<i>vedi Jubango</i>
Shoujiao	<i>vedi Shimari</i>
Shoujin	<i>vedi Tesuji</i>
Taiwan Qiyuan	Associazione di giocatori professionisti fondata a Taipei nel febbraio 2000. Gli iniziali 10 affiliati sono ora quasi 50, oltre venti dei quali sono 1 dan, ed un solo 9 dan (Zhou Junxun, unico giocatore di Taiwan che abbia saputo vincere un Titolo internazionale).
Tianyuan	Torneo cinese, nato nel 1987 (v. anche Tengen oppure Chunwon). Omonimo torneo si svolge a Taiwan, a partire dal 2001.
Tiao	<i>vedi Tobi</i>
Tiemu	<i>vedi Komi</i>
Waimu	<i>vedi Mokuhazushi</i>
Wang	Re, in coreano ed in cinese; il termine è molto usato come suffisso nei nomi di molti tornei (Kiwang, Paewang, Bawang, ecc.). In giapponese il termine Wang si pronuncia O. Wang è anche uno dei cognomi cinesi più diffusi.
Weiqi	Il nome del Go, in lingua cinese. Rispetto al giapponese, la grafia in caratteri Kanji è leggermente diversa.
Xianshou	<i>vedi Sente</i>
Xianshouli	<i>vedi Kikashi</i>

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Xiaofei	vedi Salto del Cavallo
Xiaomu	vedi Komoku
Xing	vedi Hoshi
Xupan	vedi Fuseki
Yan	vedi Occhio
Yaodian	vedi Punto Vitale
Yuan	Valuta cinese. Approssimativamente, 1 Euro equivale a 10 Yuan. Il termine è usato anche come nome o cognome.
Yuansheng	vedi Insei
Zheng	vedi Shicho
Zhengzhao	vedi Honte
Zhentou	vedi Cappello
Zhiye	Termine cinese con cui si indica un giocatore professionista.
Zhonggoliu	vedi Fuseki Cinese
Zhongguo Qiyuan	Associazione professionistica Cinese (Zhongguo=Cina), fondata nel 1982. Conta oltre 200 affiliati ed oltre trenta 9 dan.
Zhongpan	vedi Chuban
Zhuanye	vedi Zhiye

Termini Koreani

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Baduk	Il nome del Go in lingua coreana. Talvolta il termine viene traslitterato in Paduk.
Bik	<i>vedi Seki</i>
Chaigowi	Torneo internazionale coreano, del quale sono state disputate 38 edizioni, dal 1959 al 1998. In Giappone esisteva un analogo torneo, denominato Saikoi (noto anche come Top position).
Choilgi	<i>vedi Byo-yomi</i>
Chuk	<i>vedi Shicho</i>
Chunwon	Torneo coreano nato nel 1996. In Giappone analogo titolo ha il nome Tengen; in Cina Tianyuan.
Gisa	Termine coreano usato per indicare un giocatore professionista.
Hankuk Kiwon	Associazione professionistica coreana, alla quale sono affiliati oltre 200 giocatori, una quarantina dei quali sono 9 dan.
Hwallo	<i>vedi Libertà</i>
Hwangyok	<i>vedi Uttegaeshi</i>
Jungsuk	<i>vedi Joseki</i>
Kisung	Torneo coreano, istituito nel 1990 (corrisponde al Kisei ed al Qisheng). Lee Changho ha vinto 11 edizioni consecutive del Titolo (ultima la numero 14 nel 2003).
Kiwang	Torneo coreano disputato dal 1974 al 1995; il significato del termine è Re del Go. Dopo 20 edizioni questo torneo -uno dei più importanti- si è trasformato nella manifestazione internazionale, sponsorizzata dalla LG .

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Kuksu	Torneo coreano. Kuksu significa Campione Nazionale (su Sensei's Library è possibile trovare una più ampia descrizione). Il Kuksu è il torneo più antico, tra quelli che si disputano tuttora.
LG	Torneo internazionale, fondato nel 1996, sponsorizzato dalla omonima societ, con un primo premio di 250.000.000 di Won (circa 175.000 Euro), il terzo per entit. Il torneo LG ha sostituito il Kiwang, torneo nazionale coreano.
Matbogi	<i>vedi</i> Miai
Myungin	Torneo coreano, equivalente al Meijin giapponese ed al Mingren cinese. Istituito nel 1967, il torneo era terminato nel 2003, dopo 34 edizioni. Nel 2007 il torneo ha avuto nuova vita.
Paewang	Torneo coreano, iniziato nel 1959 e terminato nel 2002, dopo 37 edizioni. In questo torneo Cho Hunhyun ha stabilito due record senza paragoni nel mondo, vincendo 20 titoli, 16 dei quali consecutivamente.
Posuk	<i>vedi</i> Fuseki
Samsam	<i>vedi</i> Sansan
Samsung	Torneo internazionale dotato di un primo premio di 200.000.000 di Won (circa 142.000 Euro), fondato nel 1996.
Seryuk	<i>vedi</i> Atsui
Sibdang	Torneo coreano, istituito nel 2005. Corrisponde al titolo Judan che si svolge in Giappone.
Sunsu	<i>vedi</i> Sente
Tongyang	Torneo Coreano istituito nel 1988, la cui prima edizione, alla quale furono invitati alcuni giocatori stranieri, si concluse nel 1989. Il torneo prese il nome dallo sponsor Tong Yang Securities ed diventato torneo internazionale a partire dalla terza edizione; dopo la nona edizione il torneo non si è più disputato.
Wangwi	Torneo coreano, istituito nel 1967 (soltanto il Kuksu, fra quelli in corso, fu istituito prima) è dotato di un primo premio di 35 milioni di Won (pari a circa 25.000 Euro). Wangwi significa trono; sebbene la grafia in caratteri Kanji sia diversa, questo torneo ha un equivalente in Giappone, il titolo Oza.
Won	Valuta coreana. In via approssimativa, 1 Euro equivale a 1.400 Won. Il termine costituisce anche un cognome o un nome coreano.
Yeonguseng	<i>vedi</i> Insei

Capitolo 5

Termini Inglese

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Approach	<i>vedi</i> Approccio
Attachment	<i>vedi</i> Tsuke
Bamboo Joint	<i>vedi</i> Nodo di Bambù
Block	<i>vedi</i> Osae
Bridge	<i>vedi</i> Ponte
Cap	<i>vedi</i> Cappello
Capturing Race	<i>vedi</i> Shicho
Checking Extension	<i>vedi</i> Tsume
Connection	<i>vedi</i> Connessione
Corner Enclosure	<i>vedi</i> Shimari
Crane's Nest	<i>vedi</i> Tsuru no sugomori
Crosscut	<i>vedi</i> Taglio Incrociato
Cut	<i>vedi</i> Taglio
Descent	<i>vedi</i> Discesa
Dog's Face	<i>vedi</i> Inu no kao
Double Atari	<i>vedi</i> Doppio Atari
Double Gote	<i>vedi</i> Doppio Gote
Double Sente	<i>vedi</i> Doppio Sente
Extension	<i>vedi</i> Estensione

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Eye Stealing	Dicesi di mossa, generalmente tesuji , che mira a distruggere lo spazio per gli occhi di un gruppo avversario.
Flowery Six	<i>vedi</i> Hanaroku
Handicap	Vantaggio concesso al giocatore più debole per rendere equilibrata la partita. Nei tempi attuali, normalmente, ad ogni grado di differenza tra i giocatori corrisponde una pietra di vantaggio. Sino ai primi anni del XX Secolo, una pietra di handicap corrispondeva ad una differenza di due gradi.
Hanging Connection	<i>vedi</i> Kaketsugi
Horse's Face	<i>vedi</i> Uma no kao
Knight's Move	<i>vedi</i> Salto del Cavallo
Ladder	<i>vedi</i> Scala
Large Knight's Move	<i>vedi</i> Grande Salto del Cavallo
Leaning Attack	<i>vedi</i> Motare
Loose Ladder	<i>vedi</i> Scala Aperta
Mimic Go	<i>vedi</i> Go Simmetrico
Mirror Go	<i>vedi</i> Go Simmetrico
Monkey Jump	<i>vedi</i> Salto della Scimmia
Net	<i>vedi</i> Geta
Nose Attachment	<i>vedi</i> Hana-Tsuke
One Space Jump	<i>vedi</i> Ikken-tobi
Peep	<i>vedi</i> Nozoki
Pyramid Four	<i>vedi</i> Jingasa
Rabbity Six	<i>vedi</i> Hanaroku
Shortage of Liberties	<i>vedi</i> Damezumari
Shoulder Hit	<i>vedi</i> Katatsuki
Slide	<i>vedi</i> Suberi
Snapback	<i>vedi</i> Uttagaeshi
Solid Connection	<i>vedi</i> Katatsugi
Spiral Ladder	<i>vedi</i> Guruguru mawashi
Splitting Attack	<i>vedi</i> Karami
Stand	<i>vedi</i> Tachi
Suicide	<i>vedi</i> Suicidio
Teacher	Titolo onorifico che nel Go viene attribuito ad un Maestro del gioco.
Thickness	<i>vedi</i> Atsumi .

<i>Termine</i>	<i>Definizione</i>
Throw-In	<i>vedi</i> Uchikaki
Tortoise Shell	<i>vedi</i> Kamenoko
Turret	<i>vedi</i> Yagura

Indice dei Termini Giapponesi

Qui trovate l'indice di tutti i termini giapponesi presenti nel **GLOSSARIO**.

Age-ishi, 7
Ago, 7
Aji, 7
Ajikeshi, 7
Akisankaku, 7
Akisumi, 7
Amarigatachi, 7
Amashi, 8
Arate, 8
Arimasen, 8
Atari, 8
Ate, 8
Atekomi, 8
Atome, 8
Atsui, 8
Atsumi, 9
Aya, 9

Baai no te, 9
Batabata, 9
Boshi, 9
Botsugi, 9
Byo-yomi, 9

chikiri-tobi, 9
Chosei, 9
Choshi, 10
Chuban, 10
Chubu, 10
Chugoku Ryu, 10
Chuto Hanpa, 10

Daidaigeima, 10
Dame, 10
Damezumari, 10

Dan, 10
Dan-ko, 11
Dango, 11
De, 11
Degiri, 11
Deshi, 11

Fujite, 11
Fujitsu, 11
Fukure, 11
Furikawari, 11
Fuseki, 12

Gaike, 12
Geta, 12
Goban, 12
Godokoro, 12
Gokaisho, 12
Gokaku, 12
Goken-biraki, 12
Gomakashite, 12
Gomoku, 12
Gosei, 13
Gote, 13
Gote no sente, 13
Guruguru mawashi, 13
Guzumi, 13
Gyaku komi, 13

Hai, 13
Hama, 13
Hamete, 13
Han-moku, 14
Han-moku shibu, 14
Hana-Tsuke, 14

- Hanami-Ko, 14
 Hanaroku, 14
 Hanazuke, 14
 Hane, 14
 Hane-goroshi, 15
 Hanedashi, 15
 Hanekaeshi, 15
 Hanekomi, 15
 Hanetsugi, 15
 Hangan, 15
 Hanko, 15
 Hasami, 15
 Hasami-Tsuke, 15
 Hataraku, 15
 Hattori, 15
 Hayago, 15
 Hayashi, 16
 Hazama, 16
 Hazama tobi, 16
 Hazushu, 16
 Hebo, 16
 Hebo-Kosumi, 16
 Hebo-Suji, 16
 Hekomi, 16
 Hiki, 16
 Hiraki, 16
 Hon-Ko, 16
 Honinbo, 16
 Honsen, 17
 Honte, 17
 Horikomi, 17
 Hoshi, 17

 Ichigo-Masu, 17
 Iemoto, 17
 Igo, 17
 Ijime, 17
 Ikken, 17
 Ikken-tobi, 17
 Inoue, 17
 Insei, 17
 Inu no kao, 17
 Ippoji, 18
 Ipponmichi, 18
 Ishi, 18
 Ishi no kamae, 18
 Ishi no nagare, 18
 Ishinoshita, 18

 Jigo, 18

 Jingasa, 18
 Jisatsu, 18
 Jishabugyo, 18
 Jitsuri, 19
 Joban, 19
 Joseki, 19
 Josen, 19
 Jozu, 19
 Jubango, 19
 Judan, 19
 Jun Meijin, 20
 Junkan ko, 20

 Kabe, 20
 Kabuseru, 20
 Kadoban, 20
 Kakari, 20
 Kake, 20
 Kakeme, 20
 Kaketsugi, 20
 Kamenoko, 21
 Kaname-Ishi, 21
 Kanji, 21
 Kannon-Biraki, 21
 Kansai Kiin, 21
 Karami, 21
 Karui, 21
 Kasu-Ishi, 21
 Katachi, 21
 Katatsugi, 21
 Katatsuki, 22
 Katteyomi, 22
 Keima, 22
 Keima-gake, 22
 Keima-no-fundoshi, 22
 Keima-tobi, 22
 Keima-watari, 22
 Keisei fumei, 22
 Keisei handan, 22
 Ken, 22
 Kenka komoku, 22
 Keshi, 23
 Kiai, 23
 Kifu, 23
 Kikasare, 23
 Kikashi, 23
 Kiri, 23
 Kirichigae, 23
 Kirikomi, 23

- Kiroku gakari, 23
Kisei, 23
Kishi, 24
Ko, 24
Kobo, 25
Kodate, 25
Kogeima, 25
Komi, 25
Komoku, 25
Kono itte, 25
Korigatachi, 25
Kosumi, 25
Kosumi-Tsuke, 25
Koten, 26
Kuro, 26
Kuruma no ato-oshi, 26
Kyu, 26
Kyuba, 26
Kyusho, 26
- Magari, 26
Makemashita, 26
Mamori, 26
Manego, 26
Mannen-Ko, 26
Me, 27
Me Ari Me Nashi, 27
Meijin, 27
Miai, 27
Mizutani, 27
Mochikomi, 27
Moku, 27
Mokuhazushi, 27
Motare, 28
Moyo, 28
Mujoken iki, 28
Muko, 28
- Nageru, 28
Nakade, 28
Nidan-bane, 28
Nihon Kiin, 28
Nihon Kiin Kansai, 29
Nijubango, 29
Niken, 29
Niken-biraki, 29
Niken-tobi, 29
Nirensei, 29
Nobi, 29
- Nozoki, 29
- Oba, 29
Ogeima, 29
Oiotoshi, 29
Okonomigo, 29
Omoi, 29
Osae, 29
Oshirogo, 30
Oshitsubushi, 30
Oteai, 30
Oza, 30
- Ponnuki, 31
- Ryo-atari, 31
Ryo-gakari, 31
Ryo-gote, 31
Ryo-jimari, 31
Ryo-sente, 31
- Sabaki, 31
Sagari, 31
Sakaguchi, 31
Sandan-bane, 31
Sangen-biraki, 31
Sanjubango, 31
Sanko, 31
Sansan, 31
Sarensei, 31
Saruberi, 32
Seki, 32
Seme, 32
Semeai, 32
Sen, 32
Senaisen, 32
Sensei, 32
Sente, 32
Shicho, 32
Shicho-atari, 32
Shikatsu, 33
Shiko, 33
Shimari, 33
Shin Fuseki, 33
Shin-gata, 33
Shini-ishi, 33
Shinogi, 33
Shinte, 33
Shiro, 33
Shita-Hane, 33

Shusaku Ryu, 33
Suberi, 33
Suzuki, 34

Tachi, 34
Tagaisen, 34
Takamoku, 34
Takefu, 34
Tasuki, 34
Tasuki-gata, 34
Teai, 34
Ten, 34
Tengen, 34
Tenuki, 35
Tesuji, 35
Tewari, 35
Tobi, 35
Tonton, 35
Toyota, 35
Tsugi, 35
Tsugi no itte, 35
Tsuke, 35
Tsukenobi, 35
Tsukeosae, 35
Tsume, 36
Tsumego, 36
Tsunagi, 36
Tsuru no sugomori, 36

Uchikake, 36
Uchikaki, 36
Uchikomi, 36
Uma no kao, 36
Usote, 37
Uttegaeshi, 37

Warikomi, 37
Wariuchi, 37
Watari, 37

Yagura, 37
Yasui, 37
Yen, 37
Yomi, 37
Yonken-biraki, 37
Yonrensei, 37
Yoritsuki, 38
Yose, 38
Yosumiru, 38
Yotsume-goroshi, 38

Yurumi-Shicho, 38

Zoku, 38
Zokusuji, 38

Indice dei Termini Cinesi

Qui trovate l'indice di tutti i termini cinesi presenti nel **GLOSSARIO**.

- Ban, 39
Biqi, 39
Buju, 39
- Chai, 39
Chunlan, 39
- Da, 39
Dachang, 39
Daguan, 39
Daopu, 39
Daru, 39
Dashentui, 39
Dingshi, 39
Dongpoqi, 39
Duan, 40
- Gaomu, 40
Gonghuo, 40
Guaajiao, 40
- Hou, 40
Houshou, 40
- Ing, 40
- Jiachi, 40
- Kaihua, 40
Kaiju, 40
Kongsanjiao, 40
- Mingren, 40
Mofangqi, 40
- Qipan, 40
- Qipu, 40
Qisheng, 40
- Shentui, 40
Shifanqi, 40
Shoujiao, 40
Shoujin, 40
- Taiwan Qiyuan, 40
Tianyuan, 41
Tiao, 41
Tiemu, 41
- Waimu, 41
Wang, 41
Weiqi, 41
- Xianshou, 41
Xianshouli, 41
Xiaofei, 41
Xiaomu, 41
Xing, 41
Xupan, 41
- Yan, 41
Yaodian, 41
Yuan, 41
Yuansheng, 41
- Zheng, 41
Zhengzhao, 41
Zhentou, 41
Zhiye, 41
Zhonggoliu, 41
Zhongguo Qiyuan, 41
Zhongpan, 42
Zhuanye, 42

Indice dei Termini Koreani

Qui trovate l'indice di tutti i termini coreani presenti nel **GLOSSARIO**.

Baduk, [43](#)

Bik, [43](#)

Chaigowi, [43](#)

Choilgi, [43](#)

Chuk, [43](#)

Chunwon, [43](#)

Gisa, [43](#)

Hankuk Kiwon, [43](#)

Hwallo, [43](#)

Hwangyok, [43](#)

Jungsuk, [43](#)

Kisung, [43](#)

Kiwang, [44](#)

Kuksu, [44](#)

LG, [44](#)

Matbogi, [44](#)

Myungin, [44](#)

Paewang, [44](#)

Posuk, [44](#)

Samsam, [44](#)

Samsung, [44](#)

Seryuk, [44](#)

Sibdang, [44](#)

Sunsu, [44](#)

Tongyang, [44](#)

Wangwi, [45](#)

Won, [45](#)

Yeonguseng, [45](#)

Indice dei Termini Inglesi

Qui trovate l'indice di tutti i termini inglesi presenti nel **GLOSSARIO**.

Approach, [47](#)
Attachment, [47](#)

Bamboo Joint, [47](#)
Block, [47](#)
Bridge, [47](#)

Cap, [47](#)
Capturing Race, [47](#)
Checking Extension, [47](#)
Connection, [47](#)
Corner Enclosure, [47](#)
Crane's Nest, [47](#)
Crosscut, [47](#)
Cut, [47](#)

Descent, [47](#)
Dog's Face, [47](#)
Double Atari, [48](#)
Double Gote, [48](#)
Double Sente, [48](#)

Extension, [48](#)
Eye Stealing, [48](#)

Flowery Six, [48](#)

Handicap, [48](#)
Hanging Connection, [48](#)
Horse's Face, [48](#)

Knight's Move, [48](#)

Ladder, [48](#)
Large Knight's Move, [48](#)
Leaning Attack, [48](#)

Loose Ladder, [48](#)

Mimic Go, [48](#)
Mirror Go, [48](#)
Monkey Jump, [48](#)

Net, [48](#)
Nose Attachment, [48](#)

One space Jump, [48](#)

Peep, [48](#)
Pyramid Four, [48](#)

Rabbit Six, [48](#)

Shortage of Liberties, [49](#)
Shoulder Hit, [49](#)

Slide, [49](#)
Snapback, [49](#)
Solid Connection, [49](#)
Spiral Ladder, [49](#)
Splitting Attack, [49](#)
Stand, [49](#)
Suicide, [49](#)

Teacher, [49](#)
Thickness, [49](#)
Throw-In, [49](#)
Tortoise Shell, [49](#)
Turret, [49](#)

