

英語囲碁用語 例文集 NO.7 J~K

大和田囲碁同好会 成田 滋

2023年8月

shigerunarita@gmail.com

【J】

• **ji** 地 territory

例文 1 Your territory is the area surrounded by your stones.

自分の地を石で囲んでいて万全だ。

例文 2 In a word, Go is a game of taking territory. The side more territory wins.

一口で言えば碁は地をとるゲームである。より広い地のほうが勝ちとなる。

• **jiai** 地あい territory balance

例文 1 This match shows territory balance.

この対戦は地合いの均衡がとれている。

• **jigo** ジゴ end in a draw a drawn game

例文 1 The game was a drawn match, and White won.

対局はジゴとなり白の勝ちである。

• **jimoyo** 地模様

例文 1 Looking at the terrain, the two sides are evenly matched.

地模様を見れば、形勢は互いに互角である。

• **jingasa** 陣笠 double empty triangle

例文 1 It should be avoided to make double empty triangle shape.

陣笠は悪い石の形であるから避けるべきである。

• **jiotoru** 地を取る to take territory

例文 1 Taking territory needs clever tactics and strategies.

地をとるには賢明な作戦が必要である。

• **Joban** 序盤 the opening the opening stage of the game

例文 1 It is too early to have a clear view on which of these is advantageous in the opening state of the game.

序盤戦なのでどちらが優位であるかの判断は難しい。

- **joseki** 定石 joseki, a set sequence

例文 1 The shape of this Joseki seems kind of outdated.

この定石の型は古い。

【K】

- **kabe** 壁 wall 厚い thick

例文 1 In this game, White has the thick position.

この碁の形勢は白が厚い。

- **kakari** カカリ kakari カカリ approach move

例文 1 It is the right time to have the approach move now.

今そのカカリを打つのは丁度良いタイミングである。

- **kake** カケ hitting a kake

例文 1 Let's narrow down the opponent's position by hitting a kake.

カケを打って相手の陣地を狭めよう。

- **kakeme** 欠け目 false eye

例文 1 The stones are dying because there is a false eye.

欠け目では二眼ができないので死にそうである。

- **kaketsugi** カケツギ diagonal connection, hanging connection

例文 1 Diagonal connection is a well-protected form.

カケツギは守りのしっかりとした形である。

- **kakoi** 囲い enclosure

例文 1 Both sides are trying enclosure each other.

両者、互いに囲い合いをしている

- **kakomu** 囲む surround

例文 1 It should avoid being surrounded by corner stones.

隅の石を囲まれるのは避けるべきである。

- **kakuteiji** 確定地 definite territory

例文 1 Both secured definite territories.

両方とも確定地を得た。

- **kakuyoku** 鶴翼 left and right wing shape

例文 1 Left and right wing shape is appropriate as a

configuration.

鶴翼は石の配置としては望ましい形である。

- **kamenoko** 亀の甲 kamenoko, turtle shape

例文 1 In Go, where the shape of the turtle's shell is known as a robust shape.

亀の甲の形は頑強な形として知られている。

- **kanameishi** 要石

例文 1 In Go, key stones should never be taken.

碁では要石は決してとられてはいけない。

- **kannonbiraki** 観音開き kannon biraki, butterfly formation

例文 1 Butterfly formation is the preferred form of Go.

碁において観音開きは望ましい形と言える。

- **karami** カラミ entangle

例文 1 The other party is getting entangled.

相手は絡まれてきている

- **karui** 軽い light

例文 1 In Go, it is important to play lightly.

碁では軽く打つのが大事である。

- **katachi** 形 shape

例文 1 A high ranked player plays with importance to the shape of stones.

強い打ち手は、形を大事にして打つ。

- **katatsuki** 肩ツキ shoulder hit

例文 1 Shoulder hit is a move to prevent the opponent from widening his position.

肩ツキは相手の陣地を広くさせないための着手である。

- **katatsugi** 堅ツギ solid connection solid connection

例文 1 Solid connection is a means by which stones are never cut.

堅ツギは絶対に石が切られない手段である。

- **kachi** 勝ち win

例文 1 In this game, the win was finally in sight.

この対局では勝ちがようやく見えてきた。

- **kazoeru** 数える count

例文 1 After the end of the game, the winner is determined by counting each other's territories.

終局後は互いに地を数えて勝ちを決める。

- **keima** ケイマ knight's move a knight move

例文 1 A knight move in Go has the same function as the Japanese chess(Shogi).

ケイマは将棋の桂馬と同じ働きを持つ。

- **keisei** 形勢 the state of the game

例文 1 It is still difficult to determine the win or loss.

形勢を判断するにはまだ難しい。

- **keiseihandan** 形勢判断 positional judgment

例文 1 It is an important ability to have positional judgment.

形勢判断ができるのは大事な能力である。

- **kento** 検討 review

例文 1 After the end of the session, both sides began to review the matter.

終局後、双方は検討を始めた。

- **kiai** 気合 fighting spirit, fire up

例文 1 Sometimes players need to be fired up.

時に選手は気合いが必要である。

- **kifu** 棋譜 game record

例文 1 The players began to examine the game record.

対局者は棋譜を検討し始めた。

- **kikashi** 利かし forcing move

例文 1 It is difficult to decide whether or not to accept the forcing move.

利かしに応じるか否かの判断は難しい。

- **kiki** 利き future possibility

例文 1 You should not destroy the part of future possibility.

利きがある箇所を潰してはならない。

- **kinjite** 禁じ手 forbidden move, foul out move

例文 1 If you don't know the forbidden moves, you will lose.

禁じ手を知らないと負けになる。

- **kiri** 切り cut

例文 1 In a game, you can put a cut where you want to cut off the opponent's stones.

対局中に相手の石を切り離したい箇所には切りをいれる。

- **kirichigae** 切り違い cross cut

例文 1 The cross cut is the move that challenges the fight.

切り違いは戦いを挑む手である

- **kiryoku** 棋力 strength

例文 1 Go skills are not extended in a day.

棋力は短期間で上達するものではない。

- **kogeimagakari** 小ゲイマガカリ a knight-approach

例文 1 A knight-approach is a mild and desirable move.

小ゲイマガカリは温厚で望ましい着手といえる。

- **kogeimajimari** 小ゲイマジマリ small-knight corner enclosure

例文 1 A small-knight corner enclosure is a calm and steady move.

小ゲイマジマリは落ち着いて安定した手である。

- **ko** 劫 repetitive capture position

例文 1 A repetitive capture position is good to make a move to advance one's fight.

自分の戦いを有利にすすめるために、劫をしかけるのは良い。

- **kodate** コウダテ play a ko threat

例文 1 Black played a ko threat against White.

黒は白にコウダテを仕掛けた。

- **kokaisyo** コウ解消 finish off the ko

例文 1 White finished off the ko because it has less ko threats than Black.

白は黒よりも劫材が少ないので劫を解消した。

- **kokyuten** 呼吸点 breathing spaces, liberty

例文 1 When all the “breathing spaces” of a stone have been filled in, there is no follow-up move.

- **konsen** 混戦 scrimmage

例文 1 Scrimmage is at an all-time high.

混戦模様は最高潮に達している。

- **koten** 交点 intersection

例文 1 You play stones on the intersections.

- **kogo** 交互 alternately

例文 1 The players continue playing alternately.

- **komakai** こまかい be close

例文 1 The matchups are very close and difficult to determine superiority.

対局は細かく優劣をつけ難い。

- **komi** コミ komi compensation points

例文 1 If players are equal in skills, White has 6.5 compensation points in advance.

もし双方が同じ棋力の場合、白は六目半のコミをもらう。

- **komigakari** コミガカリ be close

例文 1 The game is so close and could go either way.

- **komoku** 小目 the upper right corner, the lower right corner

例文 1 It is up to the situation whether Black would choose the upper or lower right corner.

黒が上辺か下辺の小目を選ぶかは状況次第である。

- **konadare** 小ナダレ small avalanche joseki

例文 1 White chose a small avalanche joseki.

白は小ナダレを選んだ。

- **korigatachi** 凝り形 overconcentrated shape

例文 1 The overconcentrated shape can be a formality.

凝り形は形勢を悪くする可能性がある。

- **korosu** 殺す to kill

例文 1 If the stones are killed, there will be no winning.

もしその石が取られたら、勝ち味はないだろう。

- **kosumi** コスミ kosumi diagonal move, connections diagonal

例文 1 Is he waiting for me to play the diagonal?

相手はコスム手を待っているらしい。

- **kosumitsuke** コスミツケ close diagonal move

例文 1 A close diagonal move prevents opponent's invasion.

コスミツケは相手の侵入を阻止する手である。

- **kozai** 劫材 ko threat

例文 1 Black has more ko threats than White.

黒は白よりも劫材が多い。

- **kozokusyudan** 後続手段 follow-up move

例文 1 When all the 「breathing spaces」 of a stone have been filled in, there is no follow-up move.

石がすべて埋まり、もはや後続手段がない。

- **kuroban** 黒番 black Black to play Black's turn, Black's move

例文 1 He is Black's turn, and she is White's move.

彼が黒番で彼女は白番となった。

- **kurumanoatooshi** 車の後押し pushing from behind, bad move

例文 1 We should remember that pushing from behind is a bad move.

車の後後押しは悪い手であることを銘記すべきである。

- **kyuba** 急場 urgent point

例文 1 Urgent point is a “must” and should not neglect vital point.

急場は極めて大事な箇所、決して逃してはならない。

- **kyusyo** 急所 vital point 急所, the key point,

例文 1 Did you recognize that this was the key point?

ここが急所だってわかった？