

คำศัพท์หมากล้อม

[ฟูเซกิ] - ช่วงเปิดเกม

โดยเริ่มจาก มุม ซ้าย และ เข้าสู่กลางกระดานตามลำดับ

J: 布石 (fuseki)

C: 布局 (bù jú)

K: 포석 / 布石 (po seok)

[ชুবาน] - ช่วงกลางเกม

เป็นการบริหารทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด

J: 中盤 (chuban)

C: 中盤 (zhōng pán)

K: 중반 (jung ban)

[โยเซะ] - ช่วงปิดเกม

เป็นช่วงการคำนวณพื้นที่ เพื่อลำดับการเดินหมาก

J: ヨセ / 寄せ (yose)

C: 收官 (shōu guān)

K: 끝내기 (kkeun nae gi)

[เซนเตะ] - มือนำ

เมื่อเดินหมากแล้วอีกฝ่ายจำเป็นต้องรับมือ จึงมีโอกาสตัดสินใจเลือกเดินที่อื่นได้ก่อน

J: 先手 (sente)

C: 先手 (xiān shǒu)

K: 선수 (seon su)

[โกเตะ] - มือตาม

เมื่อเดินหมากแล้วอีกฝ่ายไม่จำเป็นต้องรับมือ จึงสูญเสียโอกาสที่จะได้เดินในตำแหน่งอื่นได้ก่อน

J: 後手 (gote)

C: 后手 (hòu shǒu)

K: 후수 / 後手 (hu su)

[อะตาริ] - เรียกกิน

หมากฝ่ายตรงข้ามเหลือหนึ่งลมหายใจ

J: 当たり (atari)

C: 打吃 (dǎ chī)

K: 단수 / 單手 (dan su)

[โคมิ] - แต้มต่อ

การเพิ่มแต้มให้ผู้เล่น โดยปกติจะเพิ่มให้ฝ่ายขาวเนื่องจากฝ่ายดำได้เดินหมากก่อน

J: 込み (komi)

C: 贴目 / 貼目 (tiē mù)

K: 덤 (deom)

[ดาเมะ] - เขตฉนวน

พื้นที่ร่วมกันจึงไม่นับว่าเป็นของฝ่ายไหน ในด้านการจับกิน “ดาเมะ” หมายถึงจุดที่ปิดลมหายใจหมาก

J: 駄目 (dame)

C: 单官 / 單官 (dān guān)

K: 공배 (gong bae)

[โอกิโกะ] - ต่อหมาก

โดยให้วางหมากบนกระดานหรือให้โคมิย้อนกลับ เพื่อ
ทดแทนความแตกต่างด้านฝีมือ ให้เท่าเทียมกัน

J: 置碁 (okigo)

C: 让子棋 / 讓子棋 (ràng zǐ qí)

K: 접바둑 (jeop baduk)

[จิโกะ] - จบด้วยเกมเสมอ

เมื่อจบเกมทั้งสองฝ่ายนับแต้มได้เท่ากัน

J: シゴ / 持碁 (jigo)

C: 持棋 (chí qí)

K: 빅 (bik) / 화국 (hwa gug)

[โคะ] - ข้อต่อรอง

ในสถานการณ์ที่หมากเม็ดเดียวของทั้งสองฝ่ายถูกจับกิน
กลับไปกลับมาในรูปแบบเดิม จึงมี “โคะ” ใช้แก้ปัญหานี้

J: コウ / 劫 (ko)

C: 打劫 (dǎ jié)

K: 패 / 霸 (pae)

[เซกิ] - ต่างฝ่ายต่างรอด

กลุ่มหมากที่รอดไปด้วยกัน เนื่องจากแบ่งลมหายใจภายใน
ร่วมกัน

J: セキ (seki)

C: 共活 (gòng huó) /

雙活 (Shuāng huó)

K: 빅 (bik)

[โอบะ] - งานใหญ่

จุดใหญ่ที่สุดบนกระดาน เช่น ตำแหน่งสันเขา

J: 大場 (oba)

C: 大场 (dà chǎng)

[คิวบะ] - งานด่วน

จุดที่พื้นที่เร่งด่วน ที่มีผลกระทบอย่างมากบนกระดาน จึงมี
คำว่า “งานด่วนมาก่อนงานใหญ่”

J: 急場 (kyuba)

C: 急所 (jí suǒ)

K: 급한곳 (geub han gos)

[มิอาย] - สองทางเลือก

หากถูกเล่นทางหนึ่งก็ยังมีเหลืออีกทางหนึ่ง ดังสุภาษิตว่า “มี
ทางออกสองทาง”

J: 見合 (miai)

C: 见合 (Jiàn hé)

K: 맞보기 (mat bo gi)

[ซาบากิ] - หมากเบา

การสร้างรูปร่างในพื้นที่ฝ่ายตรงข้ามด้วยการเล่นที่เบาและ
ยืดหยุ่น เช่น การสละส่วนน้อยเพื่อรักษาส่วนมาก

J: 捌き / サバキ (sabaki)

C: 腾挪 (téng nuó)

K: 행마 / 行馬 (haeng ma) มีความ
หมายครอบคลุมที่แปลว่าความสั้นไหวลหรือ
โมเมนตัมของหมาก ที่บางครั้งช้าบางครั้งเร็ว

[โจเซกิ] - รูปแบบมุม

ลำดับหมากบริเวณมุมกระดาน โดยพยายามแบ่งปันให้เท่าเทียมกัน

J: 定石 (joseki)

C: 定式 (dìng shì)

K: 정석 / 定石 (jeong seok)

[เตะซึจิ] - หมากเด็ด

การเล่นที่ชาญฉลาดในบริเวณนั้น

J: 手筋 (tesuji)

C: 手筋 (shǒu jīn)

K: 맥 / 脈 (maek)

[อะจิ] - ทิ้งเชื้อ

หมากที่ตกอยู่ในปัญหาแต่ยังสามารถใช้ประโยชน์

J: 味 (aji)

C: 味道 (wèi dào)

K: 뒷맛 (dwis mas)

[เตะนุกิ] - ทิ้งมือ

ไปเล่นที่ตำแหน่งอื่น โดยไม่ตอบรับการเดินหมากของอีกฝ่าย

J: 手抜き (tenuki)

C: 脱先 (tuō xiān)

K: 손뺌 (son ppaem)

[ชิมาริ] - ล้อมมุม

เป็นการเดินเพิ่มไปอีกหนึ่งหมากเพื่อทำการล้อมมุม

J: 締まり / シマリ (shimari)

C: 守角 (shǒu jiǎo)

K: 굳힘 (gud him)

[คาคาริ] - ตีมุม

การเดินเข้าหาหมากอีกฝ่ายที่ยึดมุมอยู่

J: 掛かり / カカリ (kakari)

C: 挂角 / 掛角 (guà jiǎo)

K: 걸침 (geol chim)

[ฮาเนะ] - เบียด

การเดินหมากทแยงเพื่อกดหัวหมากฝ่ายตรงข้าม

J: 跳ね / ハネ (hane)

C: 扳 (bān)

K: 젓힘 (jeoj him)

[โคซุมิ] - หมากทแยง

การเดินหมากทแยงจากหมากฝ่ายเราที่อยู่บนกระดาน

J: 尖み / コスミ (kosumi)

C: 小尖 (xiǎo jiān)

K: 마늘모 (ma neul mo) /
입구자 (ib gu ja)

[เคมะ] - ตาม้า

การเดินทางตาม้าจากหมากฝ่ายเราที่อยู่บนกระดาน

J: ケイマ (keima)

C: 飞 / 飛 (fēi)

K: 날일자 / 날日字 (nal-il ja)

[โมโย] - กรอบอิทธิพล

กรอบโครงสร้างขนาดใหญ่ที่มีโอกาสกลายเป็นพื้นที่

J: 模様 (moyo)

C: 模样 / 模樣 (mó yàng)

K: 모양 (mo yang)

[ปงนูกิ] - ปงนูกิ

เป็นรูปร่างของการจับกินหมากหนึ่งหมาก จึงมีหมากสีหมากคล้ายดอกไม้บ้าน

J: ポン抜き (ponnuki)

C: 开花 / 開花 (kāi huā)

K: 빵다냄 (ppang tta naem)

[โฮชิ] - จุดดาว (จุด 4-4, 10-4, 10-10)

มีจำนวน 9 จุดบนกระดานหมากล้อมขนาด 19×19 นอกจากจะบอกพิกัด ยังเป็นจุดสำหรับวางหมากต่อ

J: 星 (hoshi)

C: 星位 (xīng wèi)

K: 화점 (hwa jeom)

[โคโมกุ] - จุด 3-4

บอกพิกัดหมากบนกระดาน

J: 小目 (komoku)

C: 小目 (xiǎo mù)

K: 소목 / 小目 (so mok)

[ซานซาน] - จุด 3-3

บอกพิกัดหมากบนกระดาน

J: 三々 (sansan)

C: 三三 (sān sān)

K: 삼삼 (sam sam)

[ซีเมโกะ] - โจทย์หมากล้อม

ส่วนใหญ่จะหมายถึงโจทย์หมากเป็นตาย

J: 詰碁 (tsumego)

C: 詰棋 / 詰棋 (jié qí)

K: 사활 (sa hwal)

[เทวาริ] - วิเคราะห์หมาก

การเรียงหมากย้อนไปมาในรูปแบบอื่น เพื่อประเมินคุณค่าหมาก

J: 手割り (tewari)

C: 手割 (shǒu gē)

K: 수나누기 (su na nu gi)

[เปียวโยมิ] - ต่อเวลา

เมื่อเวลาหลักหมดจะเริ่มนับวินาทีถอยหลังในการวางหมาก
หนึ่งตา

J: 秒読み (byoyomi)

C: 读秒 (dú miǎo)

K: 초읽기 (cho ilg-gi)

[คิว] - ระดับคิว

ระดับชั้นของมือสมัครเล่น เริ่มจากระดับ 30 คิว จนถึง
ระดับ 1 คิว

J: 級 (kyu)

C: 级 / 級 (jí)

K: 급 (geub)

[ตั้ง] - ระดับตั้ง

มือสมัครเล่นจะเริ่มจากระดับ 1 ตั้ง จนถึงระดับ 6 ตั้ง มือ
อาชีพจะเริ่มจากระดับ 1 ตั้งโปร จนถึงระดับ 9 ตั้งโปร

J: 段 (dan)

C: 段 (duàn)

K: 단 (dan)

[โกะบาน] - กระดานหมากล้อม

มาตรฐาน 19×19 เส้น ความกว้าง 424.2 มม. ความยาว
454.5 มม. เส้นห่างตามกว้าง 22 มม. ตามยาว 23.7 มม.

J: 碁盤 (goban)

C: 棋盘 / 棋盤 (qí pán)

K: 바둑판 (baduk pan)

[โกะเกะ] - โถหมาก

นิยมทำจากไม้ มีหลายขนาดเพื่อให้เหมาะกับขนาดของ
เม็ดหมากล้อม

J: 碁笥 (goke)

C: 棋盒 (qí hé)

K: 바둑통 (baduk tong)

[โกะอิชิ] - เม็ดหมากล้อม

เส้นผ่าศูนย์กลาง 22.5 มม. (ปกติหมากดำมีขนาดเล็กกว่า
เล็กน้อย เมื่อหมากอยู่บนกระดานจะรู้สึกว่ามีขนาดเท่ากัน)

J: 碁石 (go ishi)

C: 棋石 (qí shí)

K: 바둑돌 (baduk dol)

[โกะ] - หมากล้อม

ต้นกำเนิดจากประเทศจีนกว่า 4,000 ปี เผยแพร่ไปทั่ว
เอเชียตะวันออก จากนั้นกระจายไปทั่วโลก

J: 囲碁 (igo)

C: 围棋 / 圍棋 (wéi qí)

K: 바둑 (baduk)

[กิฟู] - บันทึกรายการหมากล้อม

ในสมัยก่อนมักจดบันทึกลงบนกระดาน แต่ในยุคปัจจุบันมัก
ถูกบันทึกในรูปแบบไฟล์คอมพิวเตอร์นามสกุล .sgf

J: 棋譜 (kifu)

C: 棋谱 / 棋譜 (qí pǔ)

K: 기보 (gi bo)