

39 kyu	<b>CARPE</b>	<b>Avidité et ardeur</b> Reconnaitre pierre isolée et chaîne de pierres Saisir l'idée que les pierres "respirent" Savoir capturer	36 kyu	<b>LAPIN</b>	<b>Attention et créativité</b> Faire attention quand il reste 1 liberté Savoir reconnaître un suicide Admettre qu'un territoire doit être fermé par des frontières Comprendre que le jeu est terminé si rien ne peut être capturé
33 kyu	<b>GRENOUILLE</b>	<b>Prospérité</b> Ajouter des pierres pour faire des chaînes Réduire les libertés pour capturer Comprendre que capturer n'est jamais un suicide Règle du Ko Savoir compter les points à la fin	30 kyu	<b>CHAT</b>	<b>Clairvoyance</b> Connection et coupe Évaluer en fonction des libertés Capturer 1 œil Fermeture des frontières Éviter de remplir ses propres territoires
27 kyu	<b>COCHON</b>	<b>Vitalité</b> Connection relative Damezumari Reconnaitre situation de Semeai Vivre avec 2 yeux Éviter de s'acharner sur des pierres qui ne peuvent être sauvées	24 kyu	<b>SERPENT</b>	<b>Détermination</b> Évaluation de la force des pierres Geta, Shicho et Snapback Gote, Sente et Tenuki Tsumegos élémentaires Faux yeux Lignes de l'humiliation et de la défaite
21 kyu	<b>TIGRE</b>	<b>Férocité</b> Bonnes et mauvaises formes Évaluation des points Seki Tsumegos théoriques (formes tueuses) Prioritisation des coups de fin de partie Coins, bords et centre	18 kyu	<b>TORTUE</b>	<b>Solidité et longévité</b> Épaisseur et légèreté Murs et extensions Coups de fin de partie théoriques Jeu à handicap Début Hoshi, San-San et Komoku
15 kyu	<b>RENARD</b>	<b>Influence</b> Presser Haengma Miai Tesujis pratiques Sacrifices locaux Tsumegos classiques Invasion au point 3-3 du Hoshi	12 kyu	<b>SINGE</b>	<b>Ruse</b> Direction de jeu Punir les faiblesses et l'abus Kikashi et Aji-keshi Principes du combat de Ko Jouer haut et bas Coup à l'épaule Approches, fermetures et extensions
9 kyu	<b>QILIN</b>	<b>Douceur</b> Réduction ou invasion Perspicacité dans les combats confus Attachements et serremments Construire et évaluer l'influence Tsumegos pratiques Pinces Josekis classiques	6 kyu	<b>PHENIX</b>	<b>Vertu</b> Stratégies à grande échelle Gestion de l'Aji Lecture profonde des séquences S'échapper des filets Bonne pratique des combats de Ko Approches doubles Techniques du jeu contre handicap
3 kyu	<b>DRAGON</b>	<b>Puissance</b> Vision du jeu globale Sabaki Kiai Construire des Ko ou Shicho Sonde Tsumegos complexes Macro fin de partie Josekis de compétition	Dan		<b>Sagesse</b> Quête du Coup Divin