

39 kyu	CARPE	Avidité et ardeur Reconnaitre pierre isolée et chaîne de pierres Saisir l'idée que les pierres "respirent" Savoir capturer	36 kyu	LAPIN	Attention et créativité 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	GRENOUILLE	Prospérité 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	CHAT	Clairvoyance Connection et coupe Évaluer en fonction des libertés Capturer 1 œil Fermeture des frontières Éviter de remplir ses propres territoires
27 kyu	COCHON	Vitalité 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	SERPENT	Détermination Évaluation de la force des pierres Geta, Shicho et Snapback Tsumegos élémentaires Faux yeux Comprendre ce qu'est un Seki Lignes de l'humiliation et de la défaite
21 kyu	TIGRE	Férocité Bonnes et mauvaises formes Lecture de petites séquences Sente, Gote et Tenuki Tsumegos théoriques (formes tueuses) Évaluation des points Prioritisation des coups de fin de partie Coins, bords et centre	18 kyu	TORTUE	Solidité et longévité Épaisseur et légèreté Murs et extensions Coups de fin de partie théoriques Jeu à handicap Début Hoshi, San-San et Komoku
15 kyu	RENARD	Influence Presser Haengma Miai Tesujis pratiques Sacrifices locaux Tsumegos classiques Invasion au point 3-3 du Hoshi	12 kyu	SINGE	Ruse 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 Extensions, fermetures et approches
9 kyu	QILIN	Douceur Réduction ou invasion Perspicacité dans les combats confus Attachements et serremments Construire et évaluer l'influence Tsumegos pratiques Pinces Josekis classiques	6 kyu	PHENIX	Vertu 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	DRAGON	Puissance Vision du jeu globale Sabaki Kiai Construire des Ko ou Shicho Sonde Tsumegos complexes Macro fin de partie Josekis de compétition	Dan		Sagesse Quête du Coup Divin