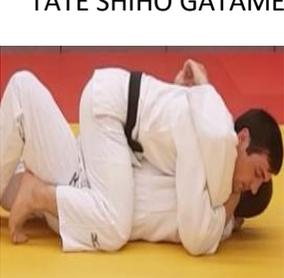








<p>O SOTO GARI</p> 	<p>O UCHI GARI</p> 	<p>HIZA GURUMA</p> 	<p>UCHI MATA</p> 	<p>DE ASHI BARAI</p> 	<p>OKURI ASHI BARAI</p> 
<p>IPPON SEOI NAGE</p> 	<p>KATA GURUMA</p> 	<p>TAI OTOSHI</p> 	<p>TE GURUMA</p> 	<p>MOROTE SEOI NAGE</p> 	<p>UKI OTOSHI</p> 
<p>O GOSHI</p> 	<p>HARAI GOSHI</p> 	<p>UKI GOSHI</p> 	<p>USHIRO GOSHI</p> 	<p>UTSURI GOSHI</p> 	<p>TSURI KOMI GOSHI</p> 
<p>TATE SHIHO GATAME</p> 	<p>HON GESA GATAME</p> 	<p>YOKO SHIHO GATAME</p> 	<p>KAMI SHIHO GATAME</p> 	<p>MAKURA GESA GATAME</p> 	<p>USHIRO GESA GATAME</p> 



REGLES : DECOUPER TOUTES LES CARTES AVANT DE COMMENCER. (Chacun sa couleur + une technique tirée au sort parmi les techniques blanches ci-dessous)

Les techniques sur la 2^{ème} et 4^{ème} page sont des techniques de sutemi, kansetsu, shime. Elles peuvent être rajoutées dans le jeu pour les plus grands.

Il est préférable de connaître les techniques pour poser les bonnes questions.

Comme pour le jeu « Qui est-ce ? », il faut poser une question chacun son tour dans le but de trouver la technique de l'adversaire. L'adversaire ne peut répondre que par « OUI » ou par « NON ». Au fur et à mesure des tours, les techniques sont éliminées pour n'en garder qu'une seule.

Vous n'avez le droit qu'à une seule tentative de réponse finale.

PS : Pour les novices ou les plus jeunes, vous pouvez vous servir des lettres des techniques. (ex : Est-ce que la technique à un « J » dans son nom ?)