

DEVENEZ MANGAKA

漫画家

Le jeu de création de manga rapide et intense !



MANGAKA

Manga 漫画 (n.): Signifie « bandes dessinée » ou « roman graphique » en japonais.

Mangaka 漫画家 (n.): Signifie « artiste de bande dessinée » en japonais.

LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Dans *Mangaka*, vous et vos amis êtes des créateurs de mangas en quête de gloire et de fortune. Au cours de 4 manches de dessin frénétique, vous gagnerez des jetons de Notoriété (🌟) en créant des mangas qui expriment vos Obsessions tout en répondant à la pression des Modes éphémères du marché.

MATÉRIEL

- 68 cartes Thème
- 52 cartes Mode
- 64 pages de manga
- 1 livret de règles
- 15 jetons 1 de Notoriété 🌟
- 15 jetons 2 de Notoriété 🌟
- 10 jetons 5 de Notoriété 🌟
- 30 jetons 10 de Notoriété 🌟
- 10 jetons 15 de Notoriété 🌟

VOUS AUREZ BESOIN :

- D'un stylo ou d'un crayon par joueur.
 - D'un chronomètre ou d'un téléphone pour déclencher un compte-à-rebours.
 - D'une musique entraînante à écouter pendant que vous dessinez.
- C'est facultatif, mais la musique peut vous aider à garder la notion du temps. Écoutez nos listes de lecture sur mangakagame.com !

DÉTAIL DU MATÉRIEL



Cartes Thème

Ce paquet contient des concepts et des idées qui constituent vos Obsessions. Par exemple : la beauté, l'astrophysique, les chats, etc. À chaque manche, vous exprimez ces thèmes dans votre manga pour gagner de la Notoriété 🌟. Vos Obsessions vous accompagnent pendant toute la partie.



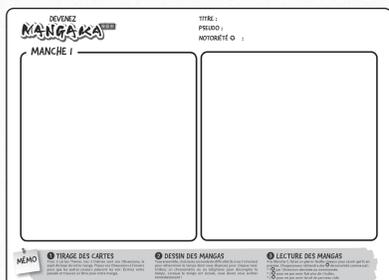
Cartes Mode

Ce paquet représente les Modes éphémères qui sont populaires à chaque manche. Les Modes offrent de nombreuses chances de gagner plus de Notoriété 🌟 en suivant leurs règles spécifiques. Les Modes changent à chaque manche et leur nombre augmente. Vous devez avoir une stratégie pour maximiser votre Notoriété 🌟 en utilisant les Modes.



Jetons Notoriété 🌟

Utilisez ces jetons pour comptabiliser les 🌟 de Notoriété que vous gagnez à chaque manche.



Pages de manga

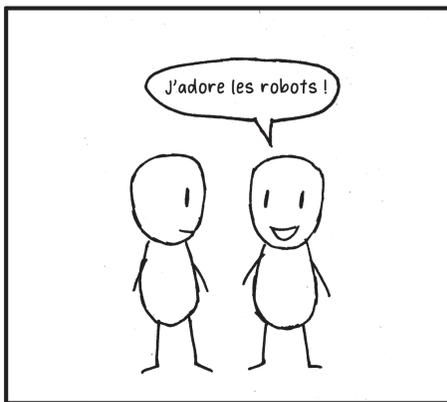
Vous les utiliserez pour dessiner vos mangas. Il existe des pages de 2, 4, 6 et 8 cases correspondant à chacune des 4 manches du jeu. Si vous en manquez, vous pouvez en imprimer d'autres sur mangakagame.com.

LES 3 RÈGLES DU MANGAKA

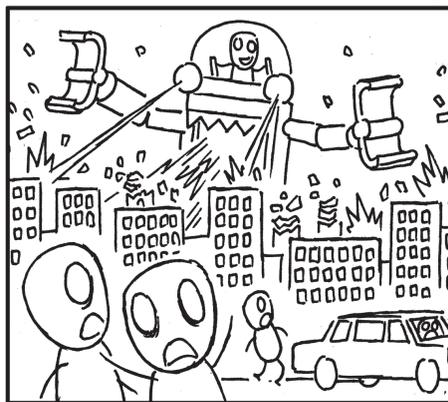
Mangaka est un jeu de dessin, mais vous ne serez pas jugé sur votre capacité à dessiner. Vous pouvez gagner même si vous n'avez jamais dessiné de personnage de votre vie ! Votre vivacité d'esprit, votre ingéniosité et votre capacité à raconter des histoires compteront bien plus que vos talents de dessinateur. Bien que les thèmes et les tendances de ce jeu soient inspirés des mangas et des anime, vous pouvez dessiner dans le style que vous souhaitez, tant que vous respectez ces 3 règles de base.

RÈGLE 1 : Exprimez vos Thèmes

- Vous devez inclure vos Obsessions dans votre manga à chaque manche.
- Mettre un Thème dans le titre de votre manga ou dans votre pseudo ne compte pas comme l'expression de vos Thèmes.
- Vous pouvez exprimer vos Thèmes visuellement (en dessinant) ou verbalement (par des phylactères). Par exemple, si votre thème est « Les robots », voici deux façons acceptables de l'exprimer :



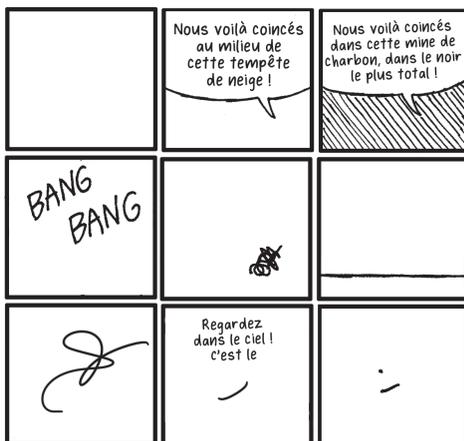
Verbalement



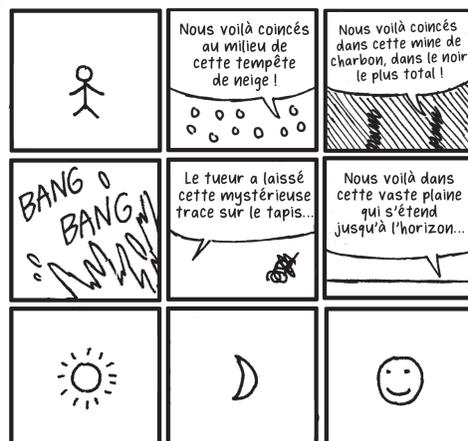
Visuellement

RÈGLE 2 : Dessinez quelque chose dans chaque case

À chaque manche, chacune de vos cases doit contenir un dessin représentant une chose reconnaissable. Si elle est vide, ne contient que du texte, ou contient un gribouillis incompréhensible sans contexte explicatif, le dessin ne compte pas, comme le montrent les exemples suivants :



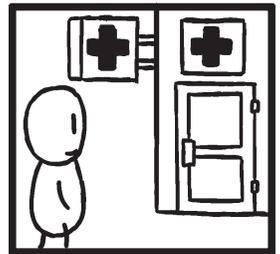
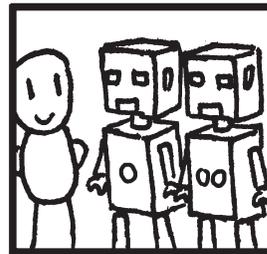
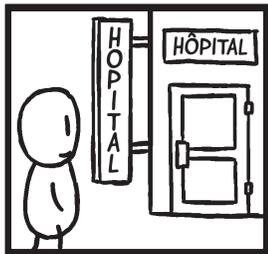
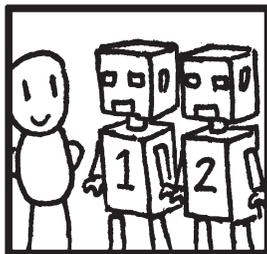
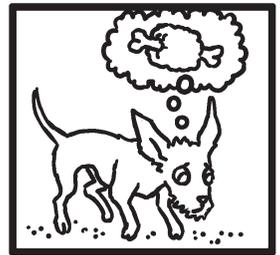
Pas de dessins



Des dessins

RÈGLE 3 : Pas plus de 3 phylactères par manche

- Vous ne pouvez utiliser que 3 phylactères par manche.
- **Tout texte de votre manga, y compris les chiffres et les lettres, compte comme un phylactère**, qu'il s'agisse d'un dialogue (« Je suis un robot »), d'une narration (« Puis, un robot est apparu ! ») ou d'un mot (« Robot »). La seule exception concerne les effets sonores.
- Vous n'êtes pas obligé de dessiner une bulle autour des mots.
- Un phylactère ne peut pas traverser plusieurs cases, sinon chaque case traversée compte comme un nouveau phylactère.
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos phylactères.
- Les phylactères non utilisés ne sont pas reportés à la manche suivante.
- Le titre de votre manga et votre pseudo ne sont pas des phylactères.



Phylactères

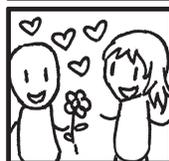
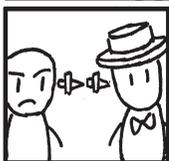
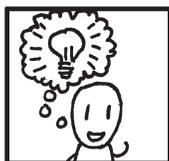
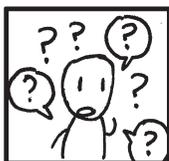
Effets sonores ou symboles

Effets sonores (illimités)

Les effets sonores (tels que « BANG », « BOOM » ou « GASP ! ») doivent être des onomatopées, des mots qui expriment un son non verbal. Contrairement aux phylactères, leur nombre n'est pas limité.

Symboles (illimités)

Les symboles (comme les cœurs, les points d'exclamation ou les lignes de vitesse) ne sont pas pris en compte dans la règle limitant les phylactères. Vous pouvez les utiliser sans limite.



Un manga entier peut n'utiliser que des symboles !

MISE EN PLACE

- Mélangez le paquet de cartes Mode.
- Mélangez le paquet de cartes Thème.
- Placez les jetons Notoriété 🌟, les paquets de cartes Mode et de cartes Thème au milieu, à portée de main de tous.
- Distribuez 4 pages de manga (2 cases, 4 cases, 6 cases et 8 cases) à chaque joueur.
- Distribuez du matériel de dessin (crayons, stylos, etc.) à chaque joueur.
- Écrivez votre nom (ou un pseudo) en haut de votre page de manga.
- Préparez un chronomètre ou un minuteur sur un téléphone.
- Si vous et les autres joueurs aimez dessiner en musique, lancez-la !

COMMENT JOUER

Une partie de *Mangaka* comprend 4 manches. Le gagnant est le joueur qui termine la partie avec le plus de jetons Notoriété 🌟. Chaque manche se compose de 3 phases : le tirage des cartes, le dessin des mangas et la lecture des mangas.

MODES DE DIFFICULTÉ

D'abord, les joueurs se mettent d'accord sur le *mode de difficulté* de la partie. Cela détermine le temps dont vous disposez pour dessiner vos mangas à chaque manche :

Étudiant : 8 Minutes
Apprenti : 6 Minutes
Pro : 5 Minutes

Choisissez un joueur qui sera chargé de régler le minuteur à chaque manche. Lorsque le temps est écoulé, vous devez immédiatement arrêter de dessiner et d'écrire !

Tout le monde dispose du même temps. Jouer en mode *étudiant* ou *apprenti* est une bonne chose pour les nouveaux et les jeunes joueurs. Le *mode professionnel* accélère le jeu, mais les contraintes de temps peuvent parfois vous donner un regain d'inspiration !

À chaque manche, le nombre de cases que vous devez dessiner augmente, mais le temps imparti reste toujours le même.

Un manga en 5 minutes

Cela vous semble difficile de dessiner un manga en 5 à 8 minutes ? Certains auteurs font de petits mangas en 5 minutes pour s'exercer. C'est un défi assez équilibré car même les artistes expérimentés devront souvent faire de simples croquis pour finir à temps.

TIRAGE DE CARTES

Les cartes sont tirées au début de chaque manche. À la première manche, tous les joueurs piochent dans le paquet des Thèmes pour établir leurs Obsessions personnelles. Lors des manches suivantes, ce sont les Modes qui sont tirées. La stratégie consiste à obtenir le plus de Notoriété 🌟 possible en restant fidèle à ses Obsessions tout en profitant des Modes éphémères.

MANCHE 1 : Piochez vos Obsessions

À la première manche, chaque joueur pioche 3 cartes Thème.

Ces 3 Thèmes de départ sont vos Obsessions, le sujet de base de votre manga individuel. Placez-les face visible sur la table, à côté de vos pages de manga, de façon à ce que tout le monde puisse les voir.

Les Obsessions sont propres à chaque joueur, durent toute la partie et doivent obligatoirement être incluses dans chaque manche. Vous ne pouvez pas changer vos Obsessions pendant la partie, sauf si certaines cartes Mode (comme « Introspection ») entrent en jeu.

Prenez quelques secondes pour réfléchir au type d'histoire que vous voulez raconter. Choisissez un titre pour votre manga et écrivez-le en haut de votre page de manga à côté de votre pseudo.

MANCHE 2 à 4 : Suivre les Modes

Pour devenir une célèbre superstar, un mangaka doit non seulement s'exprimer mais aussi observer les tendances. Alors que les Obsessions sont permanentes et personnelles, les cartes Mode sont temporaires et communes.

À la première manche, il n'y a pas de cartes Mode. Au début de la manche 2, le joueur qui dispose du moins de Notoriété 🌟 tire des cartes Mode et choisit celles qui seront utilisées pour la manche en cours. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité et ont le moins de Notoriété 🌟, ils jouent à pierre-feuille-ciseaux pour savoir qui choisit. Le nombre de cartes Mode augmente à chaque manche :

MANCHE 2 : tirer 2 cartes, en choisir 1 et en défausser 1
MANCHE 3 : tirer 3 cartes, en choisir 2 et en défausser 1
MANCHE 4 : tirer 5 cartes, en choisir 4 et en défausser 1

Les cartes Mode sont jouées face visible. Tous les joueurs peuvent suivre les règles de la Mode pour gagner des points de Notoriété 🌟.

Si une carte Mode vous demande de piocher des cartes Thème (comme « Thèmes à la mode »), vous pouvez piocher les cartes Thème demandées avant de choisir ou non cette Mode. Cependant, les cartes comme « Fin inattendue » dérogent à cette règle puisque chaque joueur tire des cartes Thème individuellement.

À la fin des manches 2 et 3, les anciennes cartes Mode sont défaussées et remplacées par des nouvelles. Lorsque vous vous débarrassez d'une ancienne Mode, défaussez également les cartes Thème qui lui sont associées. Lorsque tout le monde a fini de piocher ses cartes, lancez le minuteur ; il est temps de commencer à dessiner !

DESSIN DES MANGAS

À chaque manche, vous devez créer un nouveau chapitre de votre manga. À chaque manche, le nombre de cases à remplir augmente de 2, mais le temps imparti reste le même !

MANCHE 1 : 2 Cases

MANCHE 2 : 4 Cases

MANCHE 3 : 6 Cases

MANCHE 4 : 8 Cases

Lorsque chaque joueur est prêt, lancez le chronomètre avec le temps que vous avez choisi (voir *Mode de difficulté*, p. 6).

Lorsque le temps est écoulé, vous devez immédiatement arrêter d'écrire et de dessiner. Vous pouvez vous arrêter avant la fin du temps imparti en disant « Terminé ! » et en posant votre crayon. Cela n'a de l'importance que si certains Thèmes sont en jeu (comme « Fans enthousiastes » ou « Mode capricieuse »). Après avoir dit « Terminé ! », vous pouvez changer d'avis et recommencer à dessiner tant qu'il reste du temps.

Mais si quelqu'un finit dans cet intervalle vous perdrez les avantages liés au fait d'avoir terminé en premier.

LECTURE DES MANGAS

Pendant la phase de lecture, montrez à tour de rôle votre manga et lisez-le à haute voix. Vous pouvez y mettre des intonations et jouer vos personnages.

Le joueur ayant le plus de Notoriété ♣ depuis la manche précédente est le premier à lire son manga. À la première manche, ou en cas d'égalité, on joue à pierre-feuille-ciseaux pour savoir qui commence. Après le premier joueur, le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le manga de chacun ait été lu.

SCORE

Après avoir lu son manga, chaque joueur reçoit des jetons ♣ par décision du groupe comme suit (voir *les 3 règles*, p. 4-6) :

- 1 ♣ par Obsession dessinée ou mentionnée (maximum 3 ♣).
- 2 ♣ pour avoir utilisé 3 phylactères ou moins.
- 2 ♣ pour avoir dessiné quelque chose dans chaque case.
- Si des cartes Mode sont actives, suivez les règles qui y sont indiquées.

Calculez votre score de Notoriété ♣ et notez-le en haut de votre Page de manga, puis passez à la manche suivante, au cours de laquelle vous inventerez le prochain chapitre de votre manga !

RÈGLE OPTIONNELLE : MODE PROFESSIONNEL

Pour un plus grand défi en mode professionnel, au lieu de lire votre propre manga lors de la phase de lecture des mangas, donnez-le à un autre joueur et laissez-le lire à voix haute. Vous ne pouvez rien dire pendant que les autres joueurs le lisent et en discutent ; votre manga doit parler de lui-même. Votre narration est-elle suffisamment claire pour que les autres joueurs comprennent vos dessins et vos thèmes sans aucune explication ?

COMMENT GAGNER

À la fin de la manche 4, comparez les scores de Notoriété 🌟 de chacun. Le joueur ayant le plus de Notoriété 🌟 gagne. En cas d'égalité, tous les joueurs votent pour désigner le gagnant, en fonction de leur créativité et du divertissement procuré par leur manga. Vous ne pouvez évidemment pas voter pour vous-même !

CLASSEMENT DE NOTORIÉTÉ

À quel point êtes-vous un bon joueur de *Mangaka* ? Comptez vos points de Notoriété 🌟 pour connaître la réponse !

Moins de 30: Vous avez besoin de plus d'entraînement. N'abandonnez pas ! Peut-être que vous pouvez travailler comme assistant d'un autre artiste pour améliorer vos compétences...

30-39: Vous commencez votre parcours d'artiste. Vous pourriez avoir un petit succès en dessinant un webcomic ou un *dojinshi* (manga autopublié).

40-49: Vous êtes un professionnel compétent. Vous pourriez gagner votre vie en tant qu'artiste ou illustrateur.

50-59: Un professionnel talentueux. Les fans font la queue pour obtenir votre autographe.

60-69: Vous êtes un artiste vraiment étonnant (et rapide). Les contrats de cinéma, les émissions de télévision et les contrats de merchandising sont des événements quotidiens pour vous.

70-79: Osamu Tezuka, Jack Kirby, Bill Watterson, Fumi Yoshinaga, Rumiko Takahashi, CLAMP... vous êtes l'égal de ces figures légendaires. La qualité de votre plume fait frémir d'admiration les autres artistes.

80+: Vous êtes un artiste qui peut émouvoir des nations, le genre qui ne se présente qu'une fois par siècle. Comment avez-vous obtenu un score aussi élevé ?

CONSEILS

CONSEILS SUR LES MODES

- Certaines Modes (telles que « Action » ou « Souffrance ») dépendent du nombre de cases dans lesquelles un thème ou un élément apparaît. Dans ce cas, les lecteurs doivent déterminer exactement combien de cases contiennent le thème ou l'élément.
 - Certaines Modes (comme « Bruit » ou « Exposition ») ne peuvent être revendiquées que par un seul joueur. Il est possible que vous deviez lire et comparer les bandes dessinées de tout le monde avant de déterminer qui l'emporte.
 - Vous ne pouvez pas gagner le jeu sans suivre les Modes, mais vous ne pouvez probablement pas les suivre toutes. Choisissez judicieusement vos objectifs !
- Lorsqu'il y a 4 Modes sur la table, il peut être impossible de remplir les conditions de chacune d'entre elles. Certaines sont trop compliquées, d'autres ne correspondent pas à votre histoire et d'autres encore peuvent être oubliées dans le feu de l'action. Utilisez votre temps à bon escient et faites de votre mieux !

CONSEILS SUR LES THÈMES

- Parfois, vous recevrez des Thèmes bizarres ou qui semblent contradictoires. Cela fait partie du défi ! Par exemple, pouvez-vous exprimer à la fois la « peur d'être seul » et le « désir d'être seul » ?
- Vous ne pouvez pas exprimer un Thème en donnant simplement son nom à un personnage. Si votre thème est « La nourriture », vous ne pouvez pas l'exprimer en nommant un personnage « Donut » (à moins qu'il ne s'agisse d'un donut parlant).
- Vous ne pouvez pas exprimer vos thèmes par des jeux de mots ou des doubles sens. « Un policier va à la pêche aux indices » ne compte pas si votre thème est « La pêche » (sauf s'il utilise une canne à pêche).
- Les Obsessions que vous avez incluses dans les manches précédentes ne comptent pas, sauf si vous les incluez également dans la manche actuelle. Par exemple, si un personnage dit « Je suis un robot » à la manche 1, mais qu'il n'en a pas l'air ou ne dit ou ne fait rien qui ressemble à un robot à la manche 2, vous n'avez pas rempli votre Obsession « Robots » pour la manche 2. Vous devez partir du principe que votre public n'a pas de mémoire ! La même règle s'applique lorsque vous jugez des Modes basées sur le nombre de cases contenant un Thème ou un élément.
- Finalement, les Thèmes sont subjectifs et tout dépend des autres joueurs. Certains joueurs appliquent les Thèmes de manière stricte, d'autres sont plus souples. Connaître son public fait partie du jeu !

RÈGLES SPÉCIALES

PARTIE MARATHON

- Si vous êtes un artiste invétéré, un marathon mettra vos compétences à l'épreuve ! Pour une partie marathon, vous devez imprimer des pages de bande dessinée supplémentaires sur mangakagame.com. Imprimez au moins 2 exemplaires de chaque page (2, 4, 6 et 8 cases) pour chaque joueur.
- Dans une partie marathon, le jeu ne se termine pas après la manche 4. Après celle-ci, votre nombre de cases augmente de 2 à chaque manche, votre nombre de cases augmente de 2 (par exemple, à la manche 5, vous avez 10 cases, à la manche 6, 12 cases, etc.) Comme il n'y a pas de pages de manga comportant plus de 8 cases (il serait difficile de dessiner aussi petit de toute façon), prenez au moins 2 pages de manga dont le nombre total de cases est égal au nombre de cases désiré. Par exemple, à la manche 5, vous pouvez utiliser une page de manga à 4 cases et une autre à 6 cases, pour obtenir un total de 10 cases.
- Pour la manche 5 et les suivantes, tirez de nouvelles cartes Modes comme à la manche 4. Défaussez les cartes Mode du tour précédent. Le joueur avec le moins de Notoriété 🎯 tire 5 cartes Mode, en choisit 4 qu'il place face visible au milieu de la table, et défausse la cinquième dans la pile de défausse.
- La partie marathon se termine à la fin d'une manche, lorsqu'un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent un certain score de Notoriété 🎯. C'est à vous de fixer le nombre à atteindre :
 - Semi-marathon : 60 🎯
 - Marathon : 80 🎯
 - Iron Man : 100 🎯
- Au fur et à mesure que votre nombre de cases augmente, mais que votre limite de temps reste inchangée, il peut devenir pratiquement impossible de dessiner quelque chose dans chacune de vos cases. À un moment donné, vous devrez peut-être accepter d'enfreindre la règle n° 2 : ne pas dessiner quelque chose dans chaque case et ne pas obtenir le maximum de Notoriété 🎯... à moins que vous ne puissiez le faire ?

JOUER EN ÉQUIPE

- *Mangaka* est recommandé pour 2 à 8 joueurs. Augmenter le nombre de participants est possible, mais le jeu sera ralenti. Pour y remédier, vous pouvez jouer avec des équipes de 2 !
- Une partie avec des équipes est assez similaire à une partie classique. Les équipes peuvent jouer contre des joueurs seuls ou en équipe, dans n'importe quelle configuration. Cependant, des règles spéciales s'appliquent :
- Les équipes peuvent répartir leurs cases sur plusieurs pages comme elles le souhaitent. (Par exemple, au lieu d'une page à 4 cases, l'équipe peut dessiner deux pages à 2 cases). Assurez-vous de savoir qui dessine le début et qui dessine la fin ! Des pages de manga supplémentaires sont disponibles sur mangakagame.com.
- Votre équipe ne peut utiliser que 3 phylactères par manche, alors surveillez le nombre de phylactères utilisés par votre coéquipier !
- Si une équipe et un joueur seul sont à égalité pour savoir qui a le moins de Notoriété 🌟 (par exemple lors du tirage des cartes Mode), c'est le joueur seul qui l'emporte.
- En cas d'égalité à la fin du jeu, chaque membre d'une équipe dispose d'un vote personnel pour décider du vainqueur. Il ne peut évidemment pas voter pour lui-même ou pour son coéquipier !

PARTIE SOLO

Vous n'aurez besoin que des cartes Thème pour une partie solo. La partie se déroule comme suit :

1. Tirez 3 cartes Thème pour vos Obsessions, puis trouvez votre pseudo et un titre pour votre manga. Commencez avec une page de manga à deux cases.
2. Réglez un minuteur et dessinez pendant 5 minutes. Lorsque le temps est écoulé, évaluez-vous (ou demandez à un ami de le faire) : avez-vous respecté les 3 règles de base ? Inclure vos Obsessions, utiliser 3 phylactères ou moins et dessiner quelque chose de reconnaissable dans chaque case ? Si ce n'est pas le cas, inscrivez un « X » à côté de votre pseudo pour chaque règle enfreinte.
3. Donnez-vous 8 🌟.
4. Prenez une page de manga avec 2 cases de plus qu'avant. Piochez 2 nouvelles cartes Thème et ajoutez-les à vos Obsessions. Ensuite, défaussez 1 Obsession de votre choix parmi vos 5 Obsessions.
5. Répétez l'étape (2). À chaque manche, ajoutez 2 cases supplémentaires et 1 Obsession supplémentaire (piochez-en 2 et défaussez-en 1). Lorsque votre nombre de cases atteint 10 ou plus, prenez 2 pages de manga ou plus avec un nombre total de cases égal à votre nouveau nombre de cases (par exemple, si votre nombre de cases est de 10, vous pouvez utiliser une page à 4 cases et une à 6 cases, ou une à 2 cases et une à 8 cases).
6. Le jeu continue avec un nombre croissant de cases et de thèmes jusqu'à ce que vous accumuliez 3 « X » à côté de votre pseudo en enfreignant les règles 3 fois (3 fois cumulées sur l'ensemble de la partie, pas 3 fois en une seule manche). À ce moment-là, arrêtez-vous et ne vous donnez pas de Notoriété 🌟 pour la manche en cours. La partie est terminée !
7. Combien de points de Notoriété 🌟 pouvez-vous obtenir avec 5 minutes et 3 phylactères seulement ? À vous de vous dépasser...

CRÉDITS KICKSTARTER :

Directeur vidéo : Jumana Al Hashal / **Distribution de la vidéo :** Carissa Koo, Alistair Hamilton, Maritza Torres, Monico Chavez, Jada McLaren, Isabella Kung, Gregory Marques, Mark Simmons.

BACKERS KICKSTARTER :

Les 3 Merveilleux : Kawaii Kon, Eli Scripps, Adam Burns.

Les 4 Enragés : June, Zachary Taylor, Steve Barnes, Avi Finkel.

Les Superstars du Manga : David Staeger, Vincent Kukua, Malpertuis, CopyBaron, José Luis y Pieri, Andrew Jensen, Dale Lewis, Shachou.

Les Artistes Exceptionnels : Jenn Winn & Zach Welhouse, Faith, Greg Kasavin, Darrin Stanford, Jake Pelican, Jarin Brown, Cusfer Zweifel, Philipp Winter, Hasteur, John Vang, Alex Coley, Becca & Sylvie Knox, Jamar Nicholas, Gremlin Legions, Christopher @chaupt Haupt, Steve Breazeale, Cameron Lindsey, Erin Mounts, Oofy & Boofy Draitsner, Lionel M. Worman, Greebo Froghammer, Patrick Dale, Anastasia Moreno, Alex X Meyer, Tiessa Behrmann.
Un grand merci également à tous nos extraordinaires backers Kickstarter de tous les niveaux.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :

Retours sur la conception du jeu : Gregory Marques, Derek Guder.

Calligraphie du logo : Masaharu Eguchi

Organisateurs de parties test : Justin Hall, Jack Baur, Kristy Valenti, Trevor Patricelli, Robert Lowery, Ryan Gordon, Ally Fields, Karen Luk, Ewen Cluney, Dan Bongard, Erin Finnegan.

Média : Zac Bertschy, Carl Gnam, Patrick Macias, Andrew Fargo, Lauren Davis, Jonathan Grothe, Chey Temple, Jeremy Kaufmann, Johanna Draper-Carlson, Same Room Gaming, Tabletop Torch, Eduardo Yarhi, Janelle Asselin, Ryan Hiller, Jonathan Bolding, Reginald Cheyenne Rhoades, Deb Aoki, Shannon O'Leary, Jennifer de Guzman, Andy Kitkowski, Christopher Butcher, The Sundering Podcast, Jason Wiseman, Chris Kohler, Chris Baker, Wendy Chen, Pema Choekyi

Un grand merci également à tous nos amis, nos familles et à tous les testeurs ainsi qu'au personnel de Sakuracon, Emerald City Comic Con, Kumoricon, FanimeCon, GeekGirlCon, SNAFUCon,

GoPlayNW, Green Lake Games, APE, TCAF, le Cartoon Art Museum et les bibliothèques publiques de l'État de Washington. Merci à tous d'avoir rendu *Mangaka* possible !!

CRÉDITS :

Concepteur du jeu : Jason Bradley Thompson @mockman

Concepteur graphique et producteur : Jumana Al Hashal @objectivejay

Illustration des cartes : Eric « Woof » Muentes @woofycakes

Illustration de la couverture : Ike @ikenokappa

Illustration du livret de règles : Jason Bradley Thompson @mockman / Ike @ikenokappa

Version française : Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Version française : Roman Cizeron et Nicolas Lion

Adaptation graphique : Roman Cizeron et Clémence Gouyon

Correction : Christine Chevalier

Marketing : Clara Morin

Fabrication :  SYNERGY

www.dontpanicgames.com

Merci d'avoir joué !

Partagez vos mangas avec nous et avec vos amis !

Utilisez **#mangakagame** si vous partagez sur les réseaux sociaux.

Pour obtenir des exemples de mangas, des listes de lecture de musique, pour soumettre vos mangas à notre galerie communautaire ; ou si vous avez des questions sur les règles ou sur le jeu, rendez-vous aux adresses suivantes :

www.mangakagame.com ou www.dontpanicgames.com
ou facebook.com/mockmanpress

Vous avez une question ?

Twitter: **@mockman**

Email: **contact@dontpanicgames.com**

Facebook: **facebook.com/dontpanicgames**



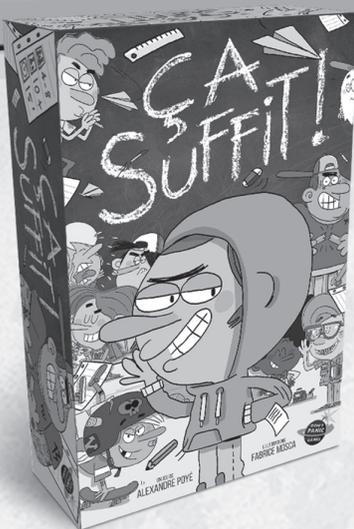
Mangaka ©2016
Jason Bradley Thompson.
Tous droits réservés.



ÇA T'EN SUFFIT!



LA REVANCHE DES CANCRES !



NARUTO

NINJA ARENA

ROLL & CLASH

LE JEU DE DÉS FRÉNÉTIQUE !



k
Kaedama



© 2002 MASASHI KISHIMOTO



Découvrez tous nos nouveaux jeux : www.dontpanicgames.com