



Tokyo Ghoul

BLOODY MASQUERADE

RÈGLES DU JEU

À Tokyo sévissent des goules, monstres cannibales se dissimulant parmi les humains pour mieux s'en nourrir.

Des créatures désespérées se tiennent tapies dans les profondeurs de Tokyo. Cachées au milieu de la foule, chassant les humains pour se nourrir de leur chair, elles sont connues sous le nom de « goules »... En croisant la route de l'une de ces créatures, un adolescent verra la roue de son destin tourmenté se mettre en mouvement...

Ken Kaneki voit sa vie lentement basculer après avoir reçu des organes de goule lors d'une transplantation. Il tente d'apaiser ce conflit intérieur en travaillant à l'Anteiku, un café tenu par des goules. Cependant, il est bientôt confronté aux inspecteurs du Centre de contrôle des goules (CCG), surnommés « Colombes ». Ces derniers, ennemis mortels des goules, usent des moyens les plus retors afin de pourchasser sans répit ceux qu'ils ont pour mission d'éliminer !

MISE EN PLACE



- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Chaque joueur prend un plateau *Enquête* qu'il dispose devant lui.
- 3 Placez au hasard les 2 *Lieux* avec un bord rouge face cachée sur les emplacements dédiés.
- 4 Placez les autres *Lieux* face visible au hasard autour du plateau de jeu.
- 5 Placez le jeton *Action* sur la tuile à bord rouge indiquée par le symbole de départ. Il sera déplacé de *Lieu* en *Lieu* dans le sens des aiguilles d'une montre. 
- 6 Placez les pions *Soupçon* au centre du plateau en fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous) : ils constituent ainsi la *Réserve*.
- 7 Constituez une pioche de jetons *Personnage*. Pour cela, référez-vous au tableau ci-contre. Placez les cartes *Personnage* correspondantes à proximité du plateau de jeu, afin de prendre connaissance des objectifs de chacun.

- 8 Distribuez les jetons *Personnage* aux joueurs face cachée. Chaque joueur prend connaissance de son identité et la garde secrète en plaçant son jeton face cachée à côté de son plateau *Enquête*.
- 9 Mélangez les cartes *Indice* et distribuez-en 3 face cachée à chaque joueur (voir encart ci-dessous).

CHOIX DES CARTES INDICES

Prendre les cartes **Café**, **Nourriture**, **Transformation** et **Colombe** dont la valeur est inférieure ou égale au nombre de joueurs.

« 4+ » signifie que cette carte permet de jouer de 4 à 8 joueurs.

Ainsi, à quatre joueurs, les cartes « 5+ », « 6+ », « 7+ » et « 8+ » sont écartées.

À 8 joueurs, prenez toutes les cartes indices.



JOUEURS	GOULES 	COLOMBES 	HUMAINS 	PIONS SOUPÇON (dans la Réserve) 
4	1*	1	2	12
Attention, RIZE ne doit pas être choisie dans une partie à 4 joueurs.				
5	2*	1	2	20
6**	a	2	3	24
	b	2	2	24
7**	a	3	3	35
	b	3	2	35
8**	a	4	3	40
	b	4	2	40

* **POUR DÉBUTER**, choisissez une goule parmi **HINAMI** et **NISHIKI**.

** À partir de 6 joueurs, choisissez l'une des 2 configurations **a** ou **b**.

BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un Humain, une goule ou un Inspecteur du CCG. Votre identité doit rester impérativement secrète jusqu'à la fin de la partie. Chaque joueur doit réaliser l'un de ses *Objectifs* pour être déclaré vainqueur.

Exemple : Survivre si vous êtes un Humain, dévorer un Humain si vous êtes une goule, tuer une goule si vous êtes un Inspecteur...

VICTOIRE



HUMAIN



GOULE



INSPECTEUR

Chaque personnage possède des conditions de victoire différentes sous forme de *Victoire Instantanée* ou d'*Objectifs* à remplir.

VICTOIRE INSTANTANÉE



COLLECTION

Au début de son tour, si le joueur possède la combinaison de cartes *Indice* requise dans sa main, il doit la dévoiler aussitôt. Il remporte alors seul la partie.

OBJECTIFS

Les *Objectifs* ne sont vérifiés qu'à la fin de la partie.



ÉLIMINATION

Le joueur doit tuer le type de personnage indiqué sur sa carte pour être déclaré vainqueur.



RESTER EN VIE

Le joueur doit être en vie à la fin de la partie et avoir les cartes *Indice* demandées en main pour être déclaré vainqueur.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque :

- Un joueur revendique, au début de son tour, sa condition de *Victoire Instantanée*  (il est déclaré seul vainqueur).
- Un joueur déclenche une attaque pour éliminer un autre joueur .
- Tous les pions *Souçon*  ont été distribués. Dans ce cas, le joueur actif termine son tour.

Si la partie a pris fin en raison de la mort d'un joueur ou si la *Réserve* de pions *Soupçon*  en jeu est épuisée, tous les joueurs révèlent leur identité, puis vérifient les conditions de victoire de chaque personnage afin de déterminer le(s) gagnant(s) de la partie. Dans ces conditions, il peut en effet y avoir plusieurs vainqueurs !

DÉROULEMENT DU JEU

PHASE PRÉLIMINAIRE :

Avant de commencer le premier tour de jeu, les joueurs vont s'échanger des cartes *Indice*.

- Chaque joueur possède à ce stade 3 cartes *Indice* en main.
- Chaque joueur choisit 2 cartes *Indice* de sa main, puis les montre simultanément au joueur situé à sa gauche.
- Ensuite, tous les joueurs donnent 1 carte *Indice*, face cachée, au joueur situé à sa droite. L'échange de cartes doit avoir lieu simultanément. Ainsi, chacun donne sa carte avant de prendre connaissance de la carte qu'il reçoit.
- Chaque joueur doit commencer le jeu avec 3 cartes *Indice* en main. La phase préliminaire est terminée et le jeu peut débuter !

CONSEIL POUR LES PREMIÈRES PARTIES

Si un joueur vous a montré deux cartes identiques, veillez à ne pas lui donner une carte de la même couleur. En effet, cela pourrait lui permettre d'activer au début de son tour une condition de *Victoire Instantanée*.

LE TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre dans le but de s'interroger et échanger des informations. Celui dont c'est le tour est appelé le « joueur actif » . Le premier joueur actif est l'hôte de la partie ou est déterminé à la convenance des participants.



1 Vérification des conditions de *Victoire Instantanée* pour le joueur actif

- Si le joueur actif remplit l'éventuelle condition de *Victoire Instantanée* de son personnage, il doit la faire connaître au début de son tour avant de déplacer le jeton *Action*. Une fois ce dernier déplacé, il n'est plus possible de revendiquer une *Victoire Instantanée* : il devra attendre le début de son prochain tour de jeu.
- Si le joueur actif est un Inspecteur, il peut à ce moment activer son *Action spéciale* (voir page 8).

2 Déplacement du joueur actif.

À chaque tour, le joueur actif doit déplacer le jeton *Action*  sur un *Lieu* visible. Il peut se déplacer de 1 ou 2 *Lieux*. Les *Lieux* cachés ne sont pas pris en compte dans le décompte.

Les *Lieux* sont détaillés en pages 8-9.

EXEMPLE

Le joueur peut choisir de se rendre du *Lieu* (A) au (B) ou (C)

Les *Lieux* cachés (H) ne sont pas pris en compte



3 Retournement des tuiles *Lieu*.

- Le *Lieu* visible quitté est retourné face cachée, il devient ainsi un *Lieu* caché jusqu'à son prochain survol. (Lors du premier tour, la tuile de départ n'est pas retournée.)
- Les *Lieux* cachés qui ont été « survolés » par le jeton *Action*  sont retournés face visible et deviennent ainsi des *Lieux* visibles.
- Les *Lieux* visibles qui ont été « survolés » par le jeton *Action*  restent visibles.

SUITE DE L'EXEMPLE

Le joueur s'est déplacé de 2 *Lieux* (en **C**).

Le *Lieu* quitté **A** est retourné face cachée.

Les *Lieux* cachés **H** « survolés » sont retournés face visible



4 Le joueur actif effectue les actions proposées par le *Lieu*.

5 Le joueur situé à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

Son tour se déroule de la même manière (retournez à l'étape 1 du tour de jeu).

OBJECTIFS

Les Objectifs et Victoire Instantanée sont propres à chaque personnage et fonctionnent de la manière suivante :

VICTOIRE INSTANTANÉE



COLLECTION :

Collecter 3 cartes *Indice* du type indiqué [ ,  ,  ou ].

Cette condition de victoire n'est valable que pour le joueur actif au début du tour.
Le joueur actif est alors déclaré seul vainqueur.

ÉLIMINATION



Éliminer un Humain  , une goule  ou un Inspecteur  .

Pour procéder à une élimination, le joueur actif doit se trouver sur l'un des deux *Lieux* qui le permettent (*Lieux* à bords rouges). Seuls les personnages ayant un *Objectif d'Élimination*  peuvent activer cette action d'*Attaque*.



ACTION SPÉCIALE DES INSPECTEURS

(à activer au début de son tour avant de déplacer le jeton *Action* ) :

Si le joueur incarne un Inspecteur, il a la possibilité de procéder à une *Élimination* en dehors des *Lieux* dédiés : à la place de déplacer le jeton au début de son tour, il pourra décider d'éliminer un joueur de son choix qui a au moins X *Soupçons* devant lui ($X = 1, 2$ ou 3 en fonction de la carte Inspecteur).

Cette action spéciale est activable si et seulement si le joueur qui joue l'Inspecteur possède au moins deux cartes *Indice* bleues *Colombe* dans sa main.

NOTE : Les Inspecteurs jouent en équipe, ils gagnent ou perdent ensemble !

OBJECTIFS DE FIN DE JEU



RESTER EN VIE

Rester en vie ET collecter 2 cartes *Indice* du type indiqué ( ,  ,  ou ).



SURVIE DU COMPAGNON

TOUKA est en vie à la fin de la partie.



NISHIKI est en vie à la fin de la partie.

Note : Dans ce cas, même si le joueur a été éliminé (ou s'il est vivant mais n'a pas les cartes *Indice* requises pour gagner), il est déclaré vainqueur.

Exemple : *Kimi a été éliminée par l'attaque d'un Inspecteur. Les Inspecteurs perdent tous la partie car ils n'ont pas éliminé une goule. En revanche, Kimi gagne quand même car elle remplit son objectif Survie du compagnon puisque Nishiki est toujours en vie à la fin de la partie. Tous les autres joueurs vérifient aussi leurs Objectifs de fin de jeu.*

LIEUX

Les tuiles représentent des *Lieux* emblématiques de la série que les joueurs pourront visiter dans le but de réaliser diverses actions.

Les *Actions* possibles au sein de chaque *Lieu* sont décrites dans leur ordre de résolution, de gauche à droite.

Les tuiles à bord rouge représentent un *Lieu* où il est possible d'attaquer un autre joueur. Elles sont disposées face cachée au début de la partie.



ACTIONS DES LIEUX

INTERROGATOIRE (facultatif)



Le joueur actif peut interroger le joueur de son choix. Il lui demande de lui montrer deux cartes *Indice*. Ensuite, le joueur actif peut échanger 1 de ses cartes avec l'une de celles qui viennent de lui être présentées.

SUSPICION (obligatoire pour tous)

Les joueurs attirent le soupçon sur eux. En d'autres termes, ces derniers prennent obligatoirement 1 pion *Soupçon* de la réserve et le placent sur la case correspondante de leur plateau *Enquête*.



Tous les joueurs qui possèdent au moins 2 cartes *Indice* identiques correspondant à la couleur des cartes représentées sur le *Lieu* (*Café*, *Nourriture* ou *Colombe*) attirent le soupçon sur eux.



Tous les joueurs qui possèdent au moins 2 cartes *Indice* identiques (tous types confondus) attirent le soupçon sur eux.

Exemple : *Thomas possède 2 cartes Nourriture* . Il prend donc 1 pion *Soupçon* qu'il pose sur son plateau *Enquête*.  

Tous les joueurs qui possèdent au moins 1 carte *Indice Transformation* attirent le soupçon sur eux.

Exemple : *Thomas a 2 cartes Transformation*  dans sa main. Il place 1 seul pion *Soupçon* sur son plateau *Enquête*.  

BROUILLER LES PISTES (facultatif)



Le joueur actif peut enlever 1 pion *Soupçon* du plateau *Enquête* d'un joueur de son choix (lui compris) pour le remettre dans la *Réserve*.



Le joueur actif peut donner 1 pion *Soupçon* de la *Réserve* au joueur de son choix.



ATTAQUE (facultatif)

Disponible uniquement pour les joueurs disposant d'un *Objectif Élimination* .



Le joueur actif peut décider d'attaquer le joueur qui a le plus de pions *Soupçon* (en dehors de lui-même). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur actif choisit celui qu'il attaque parmi les ex æquo. Le joueur attaqué est éliminé.

Cette action déclenche la fin de la partie.



Le joueur actif peut attaquer un joueur de son choix qui possède au moins 3 pions *Soupçon* sur son plateau *Enquête*. Le joueur attaqué est éliminé.

Cette action déclenche la fin de la partie.

LES PIONS SOUPÇON

Lorsqu'un joueur a 3 pions *Soupçon* sur son plateau *Enquête*, il doit montrer les 3 cartes de sa main lorsqu'il est interrogé au lieu de 2 cartes.

VARIANTE MASQUE

Cette variante ajoute de nouveaux *Personnages* et une façon de jouer différente avec l'ajout des cartes *Indice Masque*  qui permettent aux joueurs de cacher le contenu de leur main.

MATÉRIEL
supplémentaire

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, toutes les étapes de préparation du jeu sont respectées, avec :

- L'ajout des nouveaux personnages (voir tableau page 5).
- Ajouter aux cartes *Indice* autant de cartes *Masque*  que de joueurs. L'ensemble des cartes est ensuite distribué. Chaque joueur reçoit donc 4 cartes.
- Si un joueur reçoit au moins une carte *Indice Masque* , il doit en disposer une face visible devant lui (sur son plateau *Enquête*). Les joueurs qui n'ont aucune carte *Indice Masque*  dans leur main de départ posent, face visible, devant eux, une carte *Indice* de leur choix.
- Passer ensuite à la phase préliminaire.

NOUVELLES RÈGLES

Toutes les règles du jeu de base sont appliquées à l'exception des 4 points suivants :

- Après un interrogatoire et un échange, un joueur doit toujours posséder 4 cartes *Indice* (main + la carte posée sur son plateau *Enquête*).
- À chaque fois qu'un joueur doit dévoiler une carte *Indice* face visible sur son plateau *Enquête*, il doit dévoiler une carte *Indice Masque*  en priorité s'il en possède une.
- Si un joueur récupère lors d'un échange une carte *Indice Masque*  et que la carte *Indice* face visible sur son plateau *Enquête* n'est pas une carte *Indice Masque* , il doit la remplacer immédiatement par la carte *Indice Masque*  qu'il a en main.
- Lors d'un *Interrogatoire*, les cartes dévoilées sur les plateaux *Enquête* des 2 joueurs peuvent faire partie de l'échange. Dans ce cas, les cartes du plateau *Enquête* doivent être remplacées.



VARIANTE SOUTIEN

Cette règle optionnelle ajoute une variation dans la résolution des attaques avec une possibilité pour le défenseur de battre l'attaquant.

MATÉRIEL supplémentaire



JETONS SOUTIEN

7 Neutre • 1 Kaneki transformé

MISE EN PLACE

Elle est identique à celle du jeu de base ou de la variante *Masque*, si cette dernière est également jouée. Après la distribution des cartes *Indice*, une pile de jetons *Soutien* est constituée, face cachée. Prenez autant de jetons que de joueurs, en incluant 1 *Kaneki transformé*. Exemple : 5 joueurs = 1 *Kaneki transformé* + 4 jetons neutres. Puis chaque joueur reçoit un jeton *Soutien*, en prend connaissance et le pose face cachée devant lui.

NOUVELLES RÈGLES

Les joueurs peuvent prendre connaissance de leur jeton *Soutien* en début de partie. Le joueur actif peut, à la fin de son tour, regarder un jeton *Soutien* OU échanger son jeton *Soutien* avec le joueur de son choix.

Exemple de l'ordre de résolution pour le joueur actif :

1. Déplacement du pion *Action*.
2. Activation des *Lieux* et résolution des *Actions*.
3. Possibilité de regarder n'importe quel jeton *Soutien*, le sien compris.
OU bien de faire un échange entre son jeton *Soutien* et celui d'un autre joueur sans en prendre connaissance.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Lorsqu'une attaque est déclenchée par le joueur actif, la résolution est similaire au jeu de base dans un premier temps, à savoir que le joueur actif et le joueur ciblé révèlent leur jeton *Personnage*. Puis les deux joueurs révèlent simultanément leur jeton *Soutien*.

- Si aucun des deux joueurs ne possède le jeton *Kaneki transformé*, le joueur qui attaque élimine le joueur qu'il cible (comme dans le jeu de base).
- Si le joueur qui déclenche l'attaque possède le jeton *Kaneki transformé*, il élimine le joueur ciblé (comme dans le jeu de base).
- Si le joueur ciblé par l'attaque du joueur Actif possède le jeton *Kaneki transformé*, il élimine l'attaquant. Le joueur qui a lancé l'attaque perd ainsi la partie. Puis les conditions de victoire sont vérifiées pour tous les autres joueurs encore en vie.

PERSONNAGES

LES HUMAINS



KANEKI Ken

C'est un étudiant passionné de lecture. Il a rencontré Rize dans son café préféré et est tombé sous son charme sans savoir qu'il s'agissait en réalité d'une goule.



NISHINO Kimi

Kimi est une humaine dont le petit ami, Nishiki, est une goule. Elle connaît la nature de son conjoint mais elle sait très bien que Nishiki ne lui ferait jamais de mal.



NAGACHIKA Hideyoshi

C'est le meilleur ami de Kaneki, il fréquente la même université. D'un naturel curieux, il aimerait en savoir plus sur les mystérieuses goules dont parlent les journaux...

LES INSPECTEURS DU CCG (dits les Colombes)



MADO Kureo

Mado a exterminé bon nombre de goules au cours de sa longue carrière. Il a développé ses connaissances et un talent inné pour débusquer ces créatures.



AMON Kotaro

Amon est un jeune inspecteur sorti premier de sa promotion à l'académie. Très impliqué dans l'extermination des goules, il ne recule devant rien pour créer un monde de paix débarrassé de ces créatures.



SUZUYA Juzo

En raison de son talent, il a obtenu un passe-droit de la CCG pour devenir Inspecteur malgré son jeune âge. Ses techniques pour éliminer les goules sont spectaculaires mais son éthique laisse à désirer.

LES GOULES



NISHIO Nishiki

Bien qu'ayant expérimenté le côté sombre des humains et le danger qu'ils peuvent représenter pour les goules, Nishiki apprécie sa relation avec sa petite amie Kimi, une humaine.



KAMISHIRO Rize

Rize est connue dans le 20^e arrondissement de Tokyo pour être une véritable goinfre. On la surnomme « la Goulue ». Pour elle, chaque humain vaut la peine d'être mangé.



KIRISHIMA Touka

Touka sait cacher habilement son identité. Si elle n'est généralement pas violente envers les humains, Touka voue une haine farouche à la CCG.



TSUKIYAMA Shu

C'est une goule qui a des exigences alimentaires hors du commun. Il est fiché sous le nom de « Gourmet » par la CCG.



FUEGUCHI Hinami

Elle vit avec sa mère. De tragiques circonstances l'ont obligée à s'éloigner de son père. Hinami déteste les conflits.

VARIANTE MASQUE



UTA

Il gère un magasin de masque du 4^e arrondissement et sous ses allures de punk, il s'avère être une goule attentionnée à la voix douce.



YOSHIMURA

Goule gérante de l'Anteiku, un café ayant pignon sur rue. Il aime les humains, sauve Kaneki et le prend sous son aile. Cependant, la nature de ses nombreuses activités reste un mystère.



YOMO Renji

Une goule agissant pour les activités secrètes de l'Anteiku. C'est un homme peu loquace qui a su gagner la confiance des membres de l'Anteiku et en particulier celle de Touka.



KANEKI Ken *(mi Humain, mi goule)*

Devenu moitié humain moitié goule... Ce jeune homme recherche un moyen d'équilibrer les deux facettes de sa nouvelle personnalité.

NOTE : Kaneki est mis en jeu uniquement lorsqu'il y a 2 goules en jeu, c'est-à-dire à partir de 5 joueurs. Lors de la mise en place de la partie, cette version alternative de Kaneki peut être considérée comme une goule ou un Humain (au choix des joueurs). En jeu, il est considéré comme un Humain et une goule. Il peut donc être attaqué par les goules et les Colombes.



KOSAKA Yoriko

Yoriko est la meilleure amie humaine de Touka.

FAQ

Dois-je impérativement échanger l'une de mes cartes lorsque je procède à un Interrogatoire ?

L'échange de cartes après un *Interrogatoire* est toujours facultatif. Le joueur actif n'est pas obligé de faire un échange. Il peut même faire semblant de le faire, par exemple, en mettant ses mains sous la table/derrière son dos, ou en se retournant.

Combien de cartes dois-je avoir en main après un échange ?

Après un *Interrogatoire* et un échange, un joueur doit toujours posséder 3 cartes *Indice* en main. Sauf si vous jouez la variante *Masque* auquel cas vous devrez posséder 4 cartes *Indice* (3 en main et l'une sur votre plateau *Enquête*).

Si le joueur que j'interroge a une carte visible sur son plateau Enquête, puis-je la prendre ?

Oui. Le joueur interrogé montre tout de même secrètement 2 cartes de sa main. Mais le joueur actif peut très bien décider de prendre la carte face visible devant le joueur interrogé au lieu d'une des cartes qu'il a vues lors de son *Interrogatoire*. Dans ce cas, le joueur interrogé choisit une autre carte *indice* en sa possession afin d'en remettre une face visible sur son plateau *Enquête*.

Si j'ai une carte visible sur mon plateau Enquête, puis-je la donner durant un Interrogatoire ?

Oui, si vous êtes le joueur actif et que vous procédez à un *Interrogatoire*, vous pouvez donner la carte *Indice* qui est posée devant vous face visible en échange de la carte prise au joueur interrogé. Puis vous devez remettre une carte de votre main face visible sur votre plateau *Enquête*.

Peut-on bluffer ?

L'identité de votre *Personnage* doit toujours rester secrète jusqu'à la fin de la partie. Vous ne devez jamais dévoiler vos cartes *Indice* en dehors des *Interrogatoires*. Cependant, rien ne vous empêche d'affirmer à haute voix que vous avez telles ou telles cartes en main. En d'autres termes, bluffer reste une stratégie valable et recommandée.

Peut-on jouer les 2 variantes en même temps ?

Tout à fait ! Une fois que vous maîtrisez bien le jeu de base, vous pouvez agrémenter le jeu de variantes. Les variantes *Masque* et *Soutien* sont compatibles entre elles et avec le jeu de base.

CRÉDITS

Conception et développement du jeu - Florian Grenier

Don't Panic Games

Producteur - Cedric Littardi

Responsables du projet - Estelle Cang,

Gaëlle Buecheler, Sébastien Célerin, Didier Dincher

Fabrication - Nicolas Aubry 

Responsable Marketing - Clara Morin

Maquette et design - Guillaume Bichet ,

Vincent Diez, Morphyneart, Anne Bernard



www.dontpanicgames.com

Remerciements

L'auteur tient à remercier les nombreux testeurs dont Céline « Dext » Grenier, Sébastien Argyriadés, Mathieu Baillet, Stéphane Belot, Luc Debionne, Guillaume Gentile, Valériane Holley, Antoine Letouzey, Léo Mallet, Benjamin Piriou, Even Liauz, Philippe et Christelle du Kfée des Jeux de Grenoble, les joueuses et les joueurs de La Cafetière dont Antoine Bauza aka Le Taulier, Michael Bertrand, Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, Théo Rivière et Nicolas Normandon. Mathieu Blayo Polord pour son aide précieuse et ses conseils toujours avisés. L'équipe de Don't Panic Games en particulier Guillaume Bichet, Gaëlle Buecheler, Estelle Cang, Sébastien Célerin, et Cedric Littardi. Don't Panic Games tient à remercier tout particulièrement monsieur Sui Ishida, la Shueisha et le studio Pierrot, Guillaume Bichet, Sébastien Célerin, Nicolas Raoult, Farid Ben Salem ainsi que toute l'équipe d'Anime Limited et @Anime.

© Sui Ishida/Shueisha, Tokyo Ghou Production Committee