DAS LETZTE GEFECHT

SPIELANLEITUNG

Attack on Titan
進撃の巨人

DAS LETZTE GEFECHT

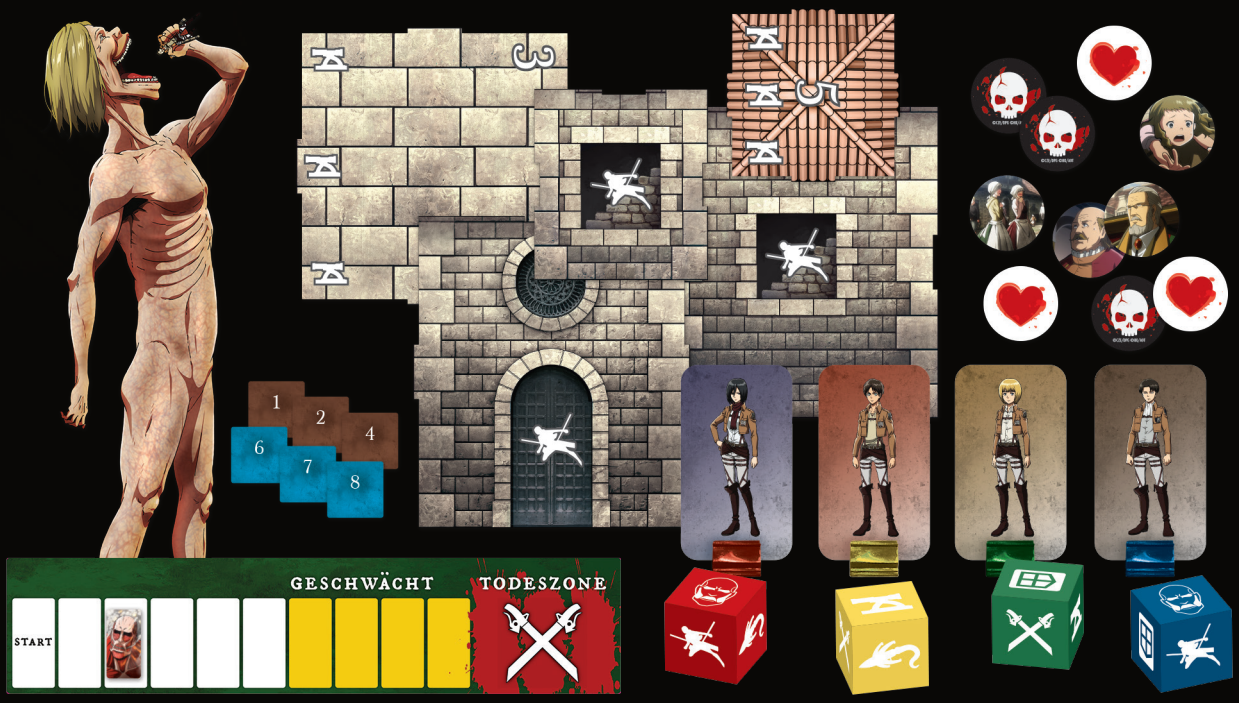
Ein Spiel von Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

SPIELER: 2 bis 5 • **SPIELDAUER:** 30 – 45 Minuten • **ALTER:** 10+

Übersicht

Attack on Titan: Das letzte Gefecht basiert auf der erfolgreichen Anime-Serie *Attack on Titan*. Einer der Spieler übernimmt die Rolle eines furchteinflößenden Titanen, der die letzte Stadt der Menschen bedroht. Die anderen Spieler agieren als die tapferen Helden, die die Schwachen beschützen und das Versorgungslager in der letzten Festung der Menschen retten müssen.

Spielmaterial



- **1** Titanen-Aufsteller (mit Standfuß)
- **8** Helden
- **4** Heldenbasen aus Kunststoff
- **6** Plattformen (3 schwarz, 3 braun)
- **1** Turm (bestehend aus zwei Teilen)
- **1** Titanen-Gesundheitsleiste
- **1** Titanen-Gesundheitsmarker
- **12** Einwohnermarker
- **6** Kanonenminiaturen
- **20** Spielwürfel (in 4 Farben)
- **12** Herzmarker
- **8** Heldenkarten
- **4** Titanenkarten
- **28** Aktionskarten
- **7** Taktikkarten

SYMBOLE

TITAN

KAMPF

TAKTIK

BEWEGUNG

KANONEN

AUSWEICHEN

Spielaufbau

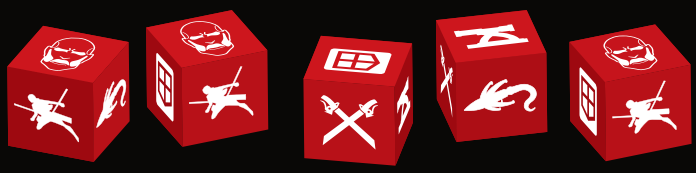
- Baut den Turm zusammen.
- Stellt die 6 Kanonenminiaturen auf den Turm.
- Baut den Titanen-Aufsteller zusammen.
- Steckt die 6 Plattformen an den Titanen-Aufsteller.
- Legt den Titanen-Gesundheitsmarker auf das Start-Feld der Titanen-Gesundheitsleiste.
- Legt die 12 Einwohnermarker vor die Füße des Titanen.
- Mischt die Taktikkarten und legt sie als offenen Stapel bereit, sodass die oberste Karte sichtbar ist.

DER TITAN

- Wähle 1 der 4 Titanenkarten (Standard, Zerstörerisch, Andersartig oder Gierig). Jede Karte zeigt einen anderen Titanen mit einzigartigen Fähigkeiten, die alle durch denselben Titanen-Aufsteller repräsentiert werden. Legt die übrigen Titanenkarten zurück in die Spielschachtel.
- Nimm dir die 7 Aktionskarten mit deinem gewählten Titanen auf der Rückseite.

JEDER HELDENSPIELER

- Wähle 1 der 8 verschiedenen Heldenfiguren und eine der 4 farbigen Heldenbasen.
- Nimm dir die passende Heldenkarte, die die Fähigkeiten des Helden zeigt.
- Lege 3 Herzmarker auf die Heldenkarte.
- Nimm dir die 5 Würfel in der Farbe deines Helden.



- Stelle die Heldenfigur auf eine der folgenden Startpositionen: am Fuß des Titanen (Position 0) oder auf dem Turm (Position 3 oder 5).

ZIEL DES SPIELS

Der Titan gewinnt, wenn er mindestens eines der folgenden Ziele erreicht hat:

- Der Titan zerstört alle 6 Kanonen.
- Der Titan frisst alle 12 Einwohner.
- Der Titan frisst einen Helden (ein Held verliert alle seine Herzmarker).

Die Helden können nur auf eine Weise gewinnen: Tötet den Titanen! Dafür müssen die Helden den Titanen-Gesundheitsmarker in die rote TODESZONE bringen und dann die Bedingungen auf der Taktikkarte „Sieg für die Helden“ erfüllen.

Spielablauf

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. Am Ende gewinnen entweder alle Helden oder der Titan gewinnt allein. Eine Runde besteht aus 6 Schritten:

1. Der Titan wählt Aktionskarten.
2. Die Helden werfen ihre Heldenwürfel.
3. Der Titan gibt -Symbole aus.
4. Die Helden werfen vom Titanen zurückgegebene Würfel erneut.
5. Aktionskarten werden abgehandelt.
6. Die Helden geben verbliebene Würfel aus.
7. Alle Helden nehmen ihre Würfel zurück. Der Titan füllt seine Hand mit Aktionskarten auf.

1. Der Titan wählt Aktionskarten

Der Titan wählt 2 Aktionskarten von seiner Hand und legt die erste offen, die zweite verdeckt auf den Tisch.

Hinweis: Lege die Karten kopfüber aus, um den Helden das Lesen zu erleichtern.

Beispiel: Florian spielt den Standard-Titanen. Er hat 7 Aktionskarten auf der Hand. In seinem ersten Zug legt er die Karte „Trampeln“ offen und die Karte „Wut“ verdeckt.

Wichtig: Am Ende jeder Runde müssen die eingesetzten Aktionskarten offen beiseitegelegt werden. Diese Aktionskarten können in der nächsten Runde nicht gewählt werden. Das heißt, dass eine Karte nicht in zwei direkt aufeinanderfolgenden Runden gespielt werden kann. Am Ende jeder Runde nimmt der Titan die Aktionskarten, die er in der vorletzten Runde beiseitegelegt hat, wieder auf die Hand.

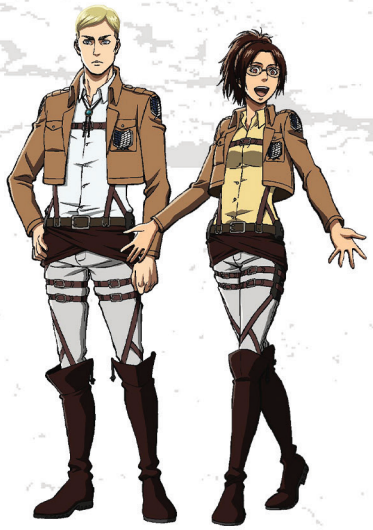
2. Die Helden werfen ihre Heldenwürfel

Alle Helden werfen gleichzeitig ihre 5 Heldenwürfel. Alle Würfel, die nach dem Wurf ein -Symbol zeigen, erhält der Titan (und legt sie auf seine Titanenkarte).

Die Helden können jetzt:
- So viele Würfel, wie sie mögen, behalten, entweder alle oder nur einen Teil.
- Würfel so oft sie mögen neu werfen, entweder alle oder nur einen Teil.

Würfel können entweder gleichzeitig oder Held für Held neu geworfen werden. Außerdem könnt ihr auch die Würfel der Reihe nach neu werfen. Nach jedem Wurf dürft ihr eure Strategie besprechen. Es gibt keine Beschränkung, wie oft die Würfel erneut geworfen werden dürfen. Allerdings erhält der Titan jeden Würfel, der nach dem Wurf ein -Symbol zeigt.
Schritt 2 endet, wenn die Helden mit ihren Würfelergebnissen zufrieden sind.

Beispiel: Michael wirft seine 5 Würfel und erhält das folgende Ergebnis: , , , , und . Zuerst gibt er den -Würfel an Florian, der den Titanen spielt. Nach einer kurzen Absprache mit den anderen entscheidet er sich, seine - und -Würfel neu zu werfen. Danach zeigen diese und . Er gibt den -Würfel an Florian und wirft den -Würfel erneut. Das Ergebnis ist ein -Symbol. Michael ist zufrieden und belässt es bei diesem Würfelergebnis.



3. Der Titan gibt -Symbole aus

Mit den -Symbolen aus Schritt 2 kann der Titan jetzt Fähigkeiten von seiner Titanenkarte einsetzen. Falls er das tut, muss er dafür verwendete Würfel zurück an ihre Besitzer geben.

Titanenkarten haben 3 verschiedene Fähigkeiten, für die immer eine bestimmte Anzahl an -Symbolen ausgegeben werden muss, um sie einzusetzen. Der Titan kann die von den Helden erhaltenen Würfel beliebig ausgeben, um die gewählte(n) Fähigkeit(en) einzusetzen. Seine dritte Fähigkeit (in gelb) kann er nur einsetzen, wenn sein Gesundheitsmarker im weißen Bereich der Gesundheitsleiste liegt. Er kann die Fähigkeit also nicht einsetzen, wenn sein Gesundheitsmarker im Bereich GESCHWÄCHT oder TODESZONE liegt. Der Titan kann in einer Runde dieselbe Fähigkeit mehrmals einsetzen, solange er ausreichend viele -Symbole hat. Er kann auch Würfel verschiedener Farben ausgeben, um eine Fähigkeit einzusetzen. Nicht eingesetzte -Symbole kann er nicht bis zur nächsten Runde aufsparen und gibt sie an die Helden zurück.

Beispiel: Florian, der den Standard-Titanen spielt, hat 4 -Symbole in Schritt 2 erhalten. Er entscheidet sich dazu, damit zwei Mal seine erste Fähigkeit einzusetzen: Er frisst 2 Einwohner, wodurch 2 Einwohnermarker auf die verdeckte Seite gedreht werden. Danach gibt er die Würfel an ihre Besitzer zurück.

4. Die Helden werfen vom Titanen zurückgegebene Würfel erneut

Sobald der Titan seine -Symbole ausgegeben hat, haben die Helden die Gelegenheit, die Würfel neu zu werfen, die sie in Schritt 3 zurückbekommen haben. Würfel, die sie in Schritt 2 behalten haben, können sie nicht neu werfen. -Symbole, die dieses Mal gewürfelt werden, gehen nicht an den Titanen, sondern werden beiseitegelegt. Andere erwürfelte Symbole können die Helden in den Schritten 5 und 6 ausgeben.

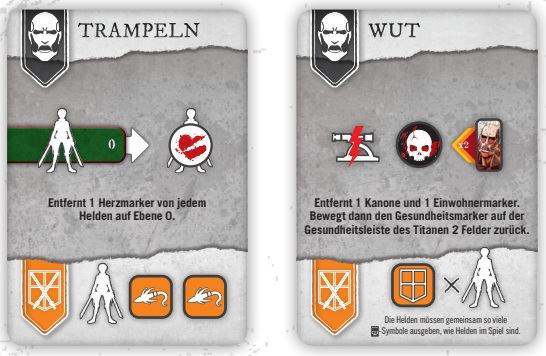
5. Aktionskarten werden abgehandelt

Auf den Aktionskarten sind Effekte angegeben, die abgehandelt werden, wenn die Helden gemeinsam nicht die benötigten Würfel aufbringen können, um dies zu verhindern. Die Würfel, die notwendig sind, um einen Effekt zu verhindern, sind auf der Aktionskarte angegeben. Bei der offen ausgelegten Karte ist ihre Anzahl bekannt. Die verdeckt ausgelegte Karte sehen die Helden allerdings erst, nachdem die offen ausgelegte Karte abgehandelt worden ist. Schritt 5 läuft wie folgt ab:

A) **Abhandlung der offen ausgelegten Aktionskarte**
Die Helden können die auf der offen ausgelegten Karte gezeigten Symbole ausgeben, um den Effekt zu verhindern, wenn sie das möchten. Tun sie dies nicht, tritt der Effekt dieser Aktionskarte ein.

B) **Abhandlung der verdeckten Aktionskarte**
Der Titan dreht die verdeckte Aktionskarte um. Die Helden können die auf dieser Karte gezeigten Symbole ausgeben, um den Effekt zu verhindern, wenn sie das möchten. Tun sie dies nicht, tritt der Effekt dieser Aktionskarte ein.

Beispiel: Florian handelt die offen ausgelegte Aktionskarte „Trampeln“ ab.



Jeder Held, der auf dem Boden steht (Ebene 0), muss 2 -Symbole ausgeben. Tut er dies nichts, verliert er einen Gesundheitsmarker. Dann dreht Florian die verdeckte Aktionskarte um: Es ist „Wut“. Die 3 Helden müssen gemeinsam 3 -Symbole ausgeben, sonst zerstört der Titan eine Kanone, frisst einen Einwohner und erholt sich (der Gesundheitsmarker wird 2 Felder zurückbewegt).

Im Abschnitt „Aktionskarten“ findet ihr mehr Details zu den verschiedenen Aktionen und wie sie verhindert werden können.

6. Die Helden geben verbliebene Würfel aus

Die Helden können jetzt ihre verbliebenen Würfel ausgeben, um sich zu bewegen, dem Titanen Schaden zuzufügen, eine neue Taktikkarte aufzudecken oder die aktuelle Taktikkarte einzusetzen. Die Reihenfolge ist dabei völlig frei.
Das -Symbol wird auf Seite 8 erklärt.

Wer einen Würfel mit dem -Symbol ausgibt, kann seinen Helden eine Ebene nach unten oder nach oben bewegen. Der Tisch stellt Ebene 0, den Boden, dar. Jede der Titanen-Plattformen hat eine Ebenennummer (1, 2, 4, 6, 7 oder 8). Der Turm besteht aus Ebene 3 und Ebene 5. Auf dem Turm sind Abkürzungen mit einem -Symbol markiert.

Über diese Abkürzungen kann sich ein Held mit einem -Symbol folgendermaßen bewegen:
- von Ebene 0 auf Ebene 3 (und umgekehrt)
- von Ebene 3 auf Ebene 5 (und umgekehrt)

Beispiel: Martina befindet sich auf Ebene 0 und hat 2 bisher nicht ausgegebene -Symbole. Durch die Abkürzungen kann sie bis auf Ebene 5 kommen.

Hinweis: Auf jeder Ebene können beliebig viele Helden gleichzeitig stehen.

Wer auf dem Titanen steht (Ebene 1, 2, 4, 6, 7 oder 8) kann ein -Symbol ausgeben, um dem Titanen 1 Schaden zuzufügen (bewege den Gesundheitsmarker auf der Titanen-Gesundheitsleiste 2 Felder in Richtung der roten TODESZONE).

Wer sich auf dem Turm befindet (Ebene 3 oder 5), kann ein -Symbol ausgeben, um dem Titanen 2 Schaden zuzufügen (bewege den Gesundheitsmarker auf der Titanen-Gesundheitsleiste 2 Felder in Richtung der roten TODESZONE). Dazu muss keine Kanone auf seiner Ebene übrig sein.

Hinweis: Die Gesamtzahl der -Symbole, die während einer Runde von allen Helden gemeinsam ausgegeben wird, darf die Anzahl der Kanonen auf dem Turm nicht überschreiten.

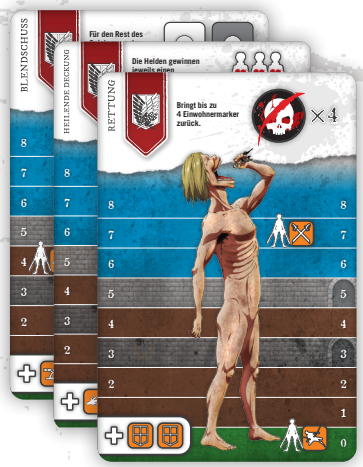
Beispiel: Kristina steht auf Ebene 5 und hat 3 -Symbole. Der Titan hat den Turm bereits angegriffen und es gibt nur noch 2 Kanonen, die beide auf Ebene 3 sind. Sasha kann sie einsetzen, indem sie 2 -Symbole ausgibt. (Sie verliert das übrige Symbol.)

Wer ein -Symbol ausgibt, kann die Taktikkarte ändern und einige Aktionen des Titanen verhindern. Ein -Symbol kann ausgegeben werden, um die oberste Karte des

Taktikstapels unter den Stapel zu legen. Dies kann pro Runde beliebig oft getan werden. So können die Helden nach den Taktikkarten suchen, die ihnen in dieser oder der nächsten Runde helfen können.

Hinweis: Spieler können nicht die Reihenfolge der Karten ändern.

Beispiel: Die aktuelle Taktikkarte ist „Rettung“. Darunter befinden sich (nicht sichtbar) die Taktikkarten „Heilende Deckung“ und „Blendschuss“. Die Helden beschließen, 2 -Würfel auszugeben. Sie legen nacheinander „Rettung“ und „Heilende Deckung“ unter den Stapel. „Blendschuss“ ist jetzt die aktive Taktikkarte.



Im Abschnitt „Taktikkarten“ findet ihr Details zur Aktivierung der Taktikkarten und wie sie funktionieren.

7. Alle Helden nehmen ihre Würfel zurück. Der Titan füllt seine Hand mit Aktionskarten auf.

Am Ende der Runde erhält jeder seine Würfel zurück. Es dürfen keine Würfelsymbole mit in die nächste Runde genommen werden.

Der Titan legt die gerade eingesetzten Aktionskarten offen beiseite. Sie können während der nächsten Runde **nicht** eingesetzt werden. Außerdem erhält der Titan die beiseitegelegten Aktionskarte der vorherigen Runde zurück.

Aktionskarten

Kanonen zerstören

Mit einigen Aktionskarten kann der Titan Kanonen zerstören. Wenn der Titan eine Kanone zerstört, entfernt ihr 1 Kanonenminiatur vom Turm und legt sie in die Spielschachtel zurück. Sind alle 6 Kanonen zerstört, gewinnt der Titan!

Einwohner fressen

Mit einigen Aktionskarten kann der Titan Einwohner fressen. Frisst der Titan einen Einwohner, entfernt ihr einen Einwohnermarker vom Tisch und legt ihn zurück in die Spielschachtel. Ist kein Einwohner mehr übrig, gewinnt der Titan das Spiel!

Helden angreifen

Mit einigen Aktionskarten kann der Titan einen Helden angreifen. Weicht der Held dem Angriff nicht aus, erleidet der Held die Effekte (er verliert einen Herzmarker, er verliert einen Würfel etc.). Wird ein Held getötet, gewinnt der Titan das Spiel!

Eine Aktion des Titanen verhindern

Helden können eine Aktion des Titanen verhindern, indem sie gemeinsam die auf der Aktionskarte angegebenen Symbole ausgeben. Mit den -Symbolen können einige Titanen-Aktionen verhindert werden. Die Symbole werden von den Helden gemeinsam ausgegeben und gelten somit auch für alle Helden.

2 Helden: 2 -Symbole
3 Helden: 3 -Symbole
4 Helden: 4 -Symbole

Mit den -Symbolen können die Helden einigen der Titanen-Aktionen ausweichen. Jeder Held gibt diese Symbole nur für sich aus, sie gelten also nur für den Helden, der sie einsetzt. Nur Helden, die auf den betroffenen Ebenen stehen, sind von dieser Titanen-Aktion betroffen. Helden auf anderen Ebenen dürfen diese Symbole nicht ausgeben.

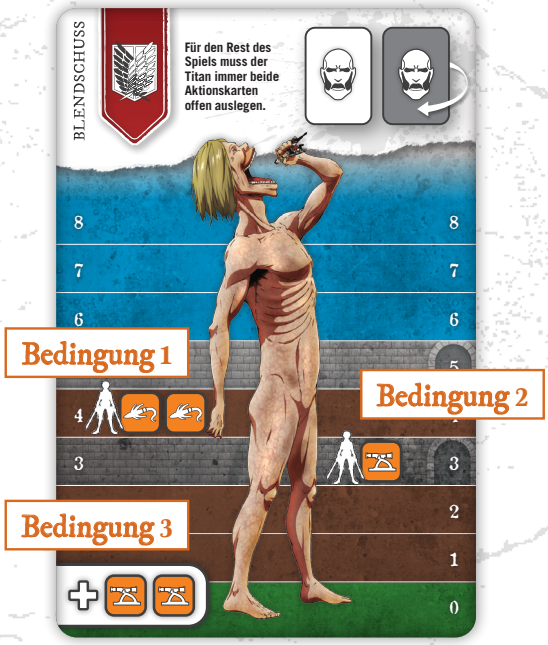
Beispiel: Ein Held, der von der Aktionskarte „Trampeln“ angegriffen wird, kann dem Effekt ausweichen, indem er 2 -Symbole ausgibt.

Taktikkarten

Für die Helden ist der Schlüssel zum Sieg die Zusammenarbeit und ihre harte Ausbildung, die durch Taktikkarten simuliert wird. Es gibt 7 Taktikkarten und jede benötigt bestimmte Bedingungen, hat gewisse Kosten und einen mächtigen Effekt.

Eine Taktikkarte einsetzen

Um eine Taktikkarte einzusetzen, müssen die Helden in derselben Runde die 3 Bedingungen auf der Karte erfüllen.
Die Symbole auf der Taktikkarte müssen ausgegeben werden, sie können also nicht für andere Aktionen eingesetzt werden.



Bedingung 1: Ein Held muss auf Ebene 4 sein und 2 -Symbole ausgeben.
Bedingung 2: Ein Held muss auf Ebene 3 sein und 1 -Symbol ausgeben.
Bedingung 3: Die Helden müssen gemeinsam 2 -Symbole ausgeben.

Geben die Helden ihre Würfel auf die angegebene Weise aus und erfüllen alle Bedingungen, wird diese Taktikkarte eingesetzt und ihr Effekt abgehandelt.

Nachdem eine Taktikkarte eingesetzt wurde, wird sie zurück in die Schachtel gelegt. Jetzt ist die nächste Karte vom Stapel für die Helden verfügbar.

Taktikkarten: „Nackenstich“ und „Auslöschung“

Die Taktikkarten „Nackenstich“ und „Auslöschung“ sind Sonderfälle, da die Helden nur durch diese Karten gewinnen können. Für diese 2 Taktikkarten gilt TODESZONE als dritte Bedingung. Das bedeutet, dass sich der Gesundheitsmarker des Titanen zusätzlich zu den anderen beiden Bedingungen in der TODESZONE befinden muss.

Spielende

Der Titan gewinnt

- Tod eines Helden: Verliert ein Held den letzten der 3 Herzmarker, bricht der Kampfgeist der Gruppe zusammen und der Titan gewinnt!
- Zerstörung aller Kanonen: Werden alle 6 Kanonen zerstört, verwüstet der Titan ungehindert die Stadt und gewinnt!
- Verluste: Sind alle Einwohnermarker gefressen, schwindet alle Hoffnung und der Titan gewinnt!

Die Helden gewinnen

- Gelingt es den Helden, erfolgreich eine der 2 Taktikkarten „Nackenstich“ oder „Auslöschung“ einzusetzen, bringen sie den Titanen zu Fall und gewinnen!

Spiel mit 2 Helden

Für eine Partie mit 2 Helden gelten einige Sonderregeln zur Aktivierung von Taktikkarten: Von den drei auf der Taktikkarte vorgegebenen Bedingungen müssen sie nur 2 Bedingungen ihrer Wahl erfüllen.
Um die Taktikkarten „Nackenstich“ oder „Auslöschung“ zu aktivieren, ist es jedoch trotzdem notwendig, dass der Titan in der Todeszone ist und ein Held auf Ebene 8 des Titanen ist, um ihm durch das Ausgeben von 2 -Symbolen den Rest zu geben.

Das Spiel zu zweit

Ihr könnt auch nur zu zweit spielen. Dabei übernimmt ein Spieler den Titanen und der zweite Spieler übernimmt einfach 2 Helden seiner Wahl.

Hinweis: In einer Partie zu zweit ist es nicht empfohlen, Levi als Helden zu wählen.

Heldenfähigkeiten

Jeder Held hat eine Sonderfähigkeit, die auf seiner Heldenkarte aufgeführt ist.

Eren

Am Ende von Schritt 2 kann Eren jedem anderen Helden 1 Würfel geben. Eren erhält diese Würfel am Ende der Runde zurück.

Sasha

Sasha kann jedes ihrer -Symbole als beliebiges anderes Symbol ausgeben.

Erwin

Erwin kann seine -Symbole wie -Symbole ausgeben (und umgekehrt).

Mikasa

Jedes von Mikasas -Symbolen zählt als 2 -Symbole.

Levi

Levi gibt seine -Symbole nicht an den Titanen ab. Allerdings darf er sie auch nicht neu werfen.

Connie

Jedes von Connies -Symbolen zählt als 2 -Symbole.

Armin

Armin kann für 1 -Symbol eine beliebige Taktikkarte aus dem Stapel heraussuchen und sie oben auf den Stapel legen. Dabei darf die Reihenfolge der anderen Karten nicht verändert werden.

Hanji

Hanji kann ihre -Symbole ausgeben, ohne sich auf dem Turm zu befinden.

Titanen-Fähigkeiten

Heilung X
Bewege den Gesundheitsmarker auf der Gesundheitsleiste des Titanen X Felder zurück.

Fressen X
Entferne X Einwohner. Falls keine Einwohner übrig sind, hat der Titan gewonnen.

X Kanonen zerstören
Entferne X Kanone(n). Falls alle Kanonen zerstört sind, hat der Titan gewonnen.

Helden treffen
Die Helden wählen 1 Helden, der 1 Herzmarker verliert.

Helden zerquetschen
Der Titan wählt 1 Helden, der 1 Herzmarker verliert.

Helden schwächen
Der Titan wählt einen Würfel eines Helden. Der Held legt diesen Würfel für den Rest dieser Runde beiseite.

Plötzlicher Wechsel
Der Titan kann 1 seiner 2 Aktionskarten gegen eine neue Karte austauschen. Wird die verdeckte Karte ausgetauscht, wird auch die neue Karte verdeckt ausgelegt. Wird die offen ausgelegte Karte ausgetauscht, wird auch die neue Karte offen ausgelegt. Die aufgenommene Karte kommt wieder auf die Hand des Titanen.

Raserei
Der Titan wählt 1 Aktionskarte von seiner Hand und legt sie offen neben seinen 2 regulären Aktionskarten ab. So hat der Titan in diesem Zug insgesamt 3 Aktionskarten zur Verfügung.

Taktikliste

Blendschuss
Für den Rest des Spiels muss der Titan immer beide Aktionskarten offen auslegen.

Verstümmelung
Entfernt eine zufällig gewählte Aktionskarte aus der Hand des Titanen. Legt sie zurück in die Schachtel. Sie wird in dieser Partie nicht mehr gebraucht.

Titanensturz
Der Titan erleidet sofort den maximalen Schaden. Bewegt den Marker auf das letzte Feld der Titanen-Gesundheitsleiste.

Heilende Deckung
Die Helden gewinnen jeweils einen Herzmarker zurück. Jeder Held kann trotzdem nur maximal 3 Herzmarker haben.

Rettung
Bringt bis zu 4 Einwohnermarker zurück.

Nackenstich
Die Helden gewinnen.

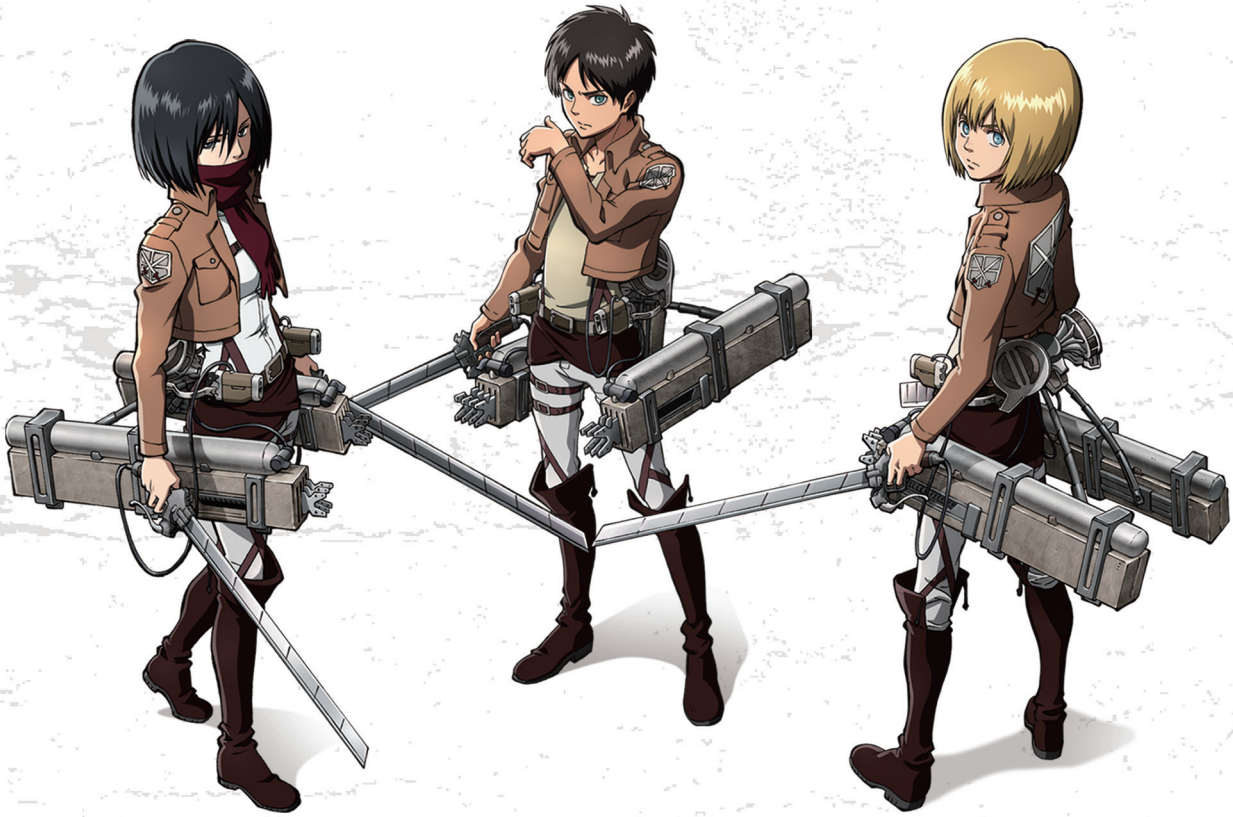
Auslöschung
Die Helden gewinnen.

Credits

Spieldesign: Antoine Bauza &
Ludovic Maublanc

Don't Panic Games
Produzent & Gründer: Cédric Littardi
Redaktionsmanagement:
Sébastien Célerin
Grafikdesign: Sébastien Lhotel

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany
Redaktion & Lektorat:
Christian Kox, Sophia Keßler und
Sebastian Klinge
Layout: Katharina Jauk



Attack on Titan
進撃の巨人

DAS LETZTE GEFECHT

Rundenablauf

Eine Runde besteht aus 7 Schritten:

1. Der Titan wählt Aktionskarten.
2. Die Helden werfen ihre Heldenwürfel.
3. Der Titan gibt -Symbole aus.
4. Die Helden werfen vom Titanen zurückgegebene Würfel erneut.
5. Aktionskarten werden abgehandelt.
6. Die Helden geben verbliebene Würfel aus.
7. Alle Helden nehmen ihre Würfel zurück. Der Titan füllt seine Hand mit Aktionskarten auf.

Spielende

Sieg für den Titanen

- Tod eines Helden: Verliert ein Held den letzten der 3 Herzmarker, bricht der Kampfgeist der Gruppe zusammen und der Titan gewinnt!
- Zerstörung aller Kanonen: Werden alle 6 Kanonen zerstört, verwüstet der Titan ungehindert die Stadt und gewinnt!
- Verluste: Sind alle Einwohnermarker gefressen, schwindet alle Hoffnung und der Titan gewinnt!

Die Helden gewinnen

- Gelingt es den Helden, erfolgreich eine der 2 Taktikkarten „Nackenstich“ oder „Auslöschung“ einzusetzen, bringen sie den Titanen zu Fall und gewinnen!

©Hajime Isayama, Kodansha/“ATTACK ON TITAN“ Production Committee.
Licensed by Kodansha, LLC. All Rights Reserved.

©2020 Don't Panic Games

WWW.DONTPANICGAMES.COM