

The image is a vertical cover for the 'Attack on Titan' rulebook. At the top, a chaotic battle scene is depicted with soldiers in orange gear fighting against large, multi-limbed Titans against a sunset sky. Below this, the title 'Attack on Titan' is written in a large, white, gothic-style font with red blood splatters. Underneath the title is the Japanese title '進撃の巨人' in a smaller, white font. The central part of the cover features three main characters in their orange mobile gear, flying through the air. In the foreground, Eren Jaeger is shown from a low angle, looking forward with a determined expression. Behind him, Mikasa Ackerman is on the right and Armin Arlert is on the left. The background shows a cityscape with buildings and a cloudy sky.

Attack on Titan

進撃の巨人

A ÚLTIMA RESISTÊNCIA

LIVRO DE REGRAS

Attack on Titan

進撃の巨人

A ÚLTIMA RESISTÊNCIA

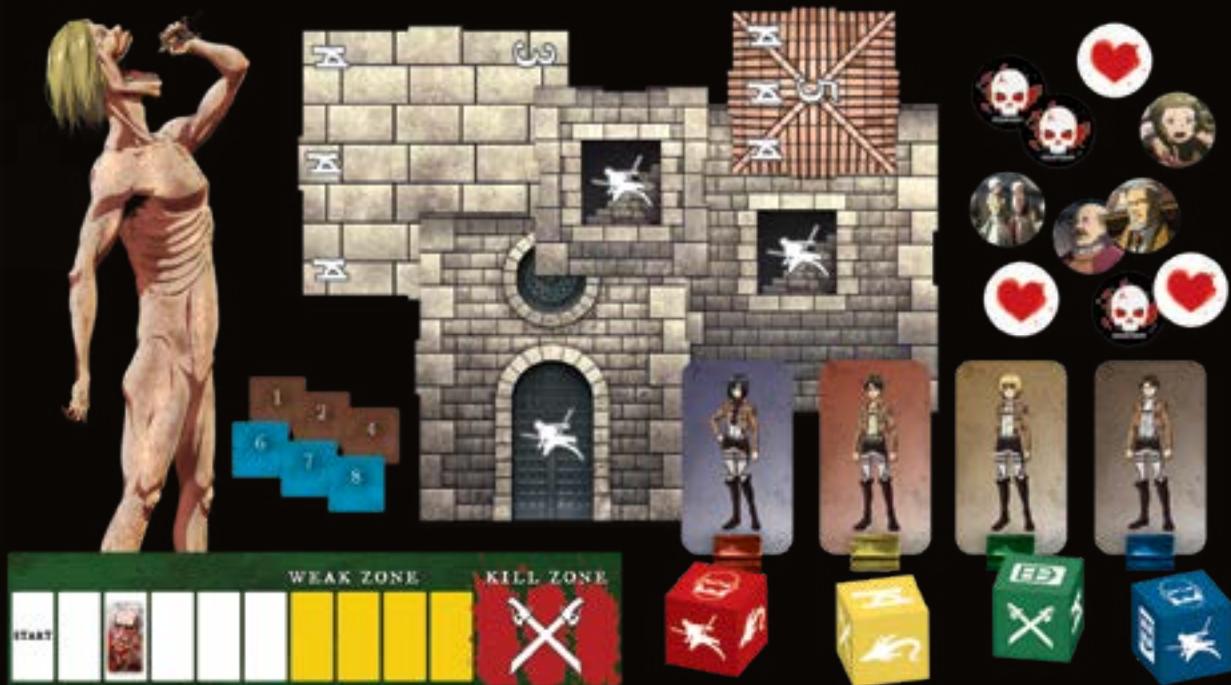
Um jogo de Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

JOGADORES: 2 a 5 • **DURAÇÃO:** 30 minutos • **IDADE:** 14+

Visão Geral

Attack on Titan: A Última Resistência é baseado no anime de sucesso *Attack on Titan*. No jogo, um jogador assume o papel de um terrível Titã, ameaçando a última cidade humana. Os outros jogadores agem como bravos Heróis, enquanto tentam proteger os fracos e preservar o depósito de suprimentos e o último bastião da humanidade!

Componentes



- 1 Figura de Titã
- 8 Figuras de Heróis
- 4 Bases Plásticas de Herói
- 6 Plataformas
- 1 Torre
- 1 Medidor de Vida do Titã
- 1 Marcador de Vida do Titã
- 12 Fichas de Cidadão
- 6 Miniaturas de Canhão
- 20 Dados personalizados
- 12 Fichas de Coração
- 8 Cartas de Herói
- 4 Cartas de Titã
- 28 Cartas de Ação
- 7 Cartas Táticas

SÍMBOLOS



Preparação do Jogo

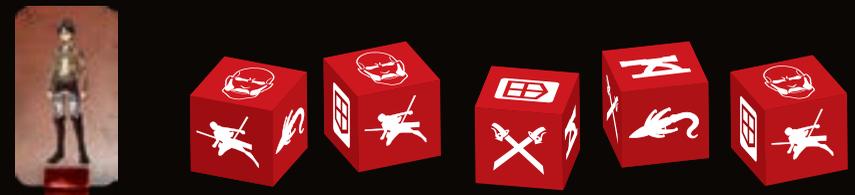
- Monte a Torre.
- Coloque as 6 miniaturas de Canhões na Torre.
- Monte o Titã.
- Prenda as 6 Plataformas no Titã.
- Coloque o Marcador de Vida do Titã no espaço “Início” do Medidor de Vida do Titã.
- Coloque as 12 Fichas de Cidadão nos pés do Titã.

JOGADOR TITÃ

- Escolha 1 de 4 Cartas de Titã diferentes (Básica, Destrutiva, Voraz ou Perversa). Cada Titã tem habilidades únicas (mas todos eles usam a mesma figura como base). Cartas de Titã não utilizadas são devolvidas à caixa.
- Pegue as 7 Cartas de Ação que correspondem ao Titã escolhido. Cartas de Ação não utilizadas são devolvidas à caixa.

JOGADORES HERÓIS

- Escolha 1 de 8 Heróis diferentes e 1 de 4 bases coloridas.
- Pegue a Carta de Herói que corresponde ao Herói escolhido, que descreve a habilidade única do personagem.
- Coloque 3 Fichas de Coração em sua Carta de Herói.
- Pegue os 5 dados que correspondem à cor da base do seu Herói.



- Coloque seu Herói em uma das seguintes posições iniciais: no pé do Titã (Nível 0) ou na Torre (Níveis 3 ou 5).

Cartas Táticas são embaralhadas e colocadas na mesa viradas para cima para formar uma pilha de compra.

OBJETIVO DO JOGO

O Titã vence depois de completar pelo menos um dos seguintes:

- Destruir todos os 6 Canhões
- Comer todas as 12 Fichas de Cidadão
- Consumir um Herói (isto é, um Herói perde todas as suas Fichas de Coração)

Só existe uma maneira dos Heróis vencerem: Matar o Titã! Para fazer isso, os Heróis devem colocar o Marcador de Vida do Titã na área vermelha “ZONA DE MORTE”, e então eles devem cumprir as condições de uma das Cartas Táticas “Vitória para os Heróis”.

O Jogo

Uma partida é jogada através de uma série de rodadas até que o Titã ganhe o jogo ou os Heróis sejam vitoriosos.

Uma rodada consiste em 7 Passos:

1. O jogador Titã seleciona Cartas de Ação.
2. Os jogadores Heróis rolam todos os seus dados.
3. O jogador Titã utiliza símbolos .
4. Os jogadores Heróis têm a oportunidade de rerrolar cada dado que o Titã acabou de devolver, uma vez.
5. Resolva Cartas de Ação.
6. Os jogadores Heróis usam os símbolos dos dados restantes.
7. Todos os Heróis pegam todos os seus dados de volta. O jogador Titã refaz sua mão de Cartas de Ação.

1. O jogador Titã seleciona Cartas de Ação

O jogador Titã seleciona 2 Cartas de Ação de sua mão, colocando a primeira virada para cima na mesa e a segunda virada para baixo.

Nota: Para facilitar a leitura, o Titã deve virar as cartas na direção dos jogadores Heróis.

Exemplo: Théo está jogando com o Titã Padrão. Ele tem suas 7 Cartas de Ação em sua mão. Em seu primeiro turno, ele escolhe a carta "Pisada" para colocar virada para cima e a carta "Frenesi" para colocar virada para baixo.



Importante: No final de cada rodada, as Cartas de Ação usadas naquela rodada devem ser postas de lado (viradas para cima). Essas Cartas de Ação não serão usadas durante a próxima rodada. Então, nenhuma carta pode ser jogada em duas rodadas seguidas. No final de cada rodada, Cartas de Ação que foram postas de lado na rodada anterior voltam para a mão do jogador Titã.

2. Os jogadores Heróis rolam todos os seus dados de Herói

Simultaneamente, todos os jogadores Heróis rolam seus 5 dados uma vez. Dados que resultarem em  são entregues ao jogador Titã (ele os coloca em sua carta de Titã).

Então, todos os Heróis podem:

- Manter o resultado dos dados, como um todo ou apenas parte deles.
- Rerrolar os dados, como um todo ou apenas parte deles, quantas vezes quiserem. Essas rerrolagens podem acontecer simultaneamente ou 1 jogador por vez. Da mesma forma, os jogadores têm a opção de rolar um dado por vez. Os jogadores podem escolher pausar após qualquer número de rolagens para discutir a estratégia.
- Não há limite para o número de vezes que os dados podem ser rerrolados. No entanto, cada dado que resultar em um  deve ser entregue ao jogador Titã.

Quando todos os Heróis estiverem satisfeitos com suas rolagens, o Passo 2 está completo.

Exemplo: Carlos rola seus 5 dados com os seguintes resultados: , , , , e . Primeiro, ele dá o dado  para Théo (o jogador Titã). Então, depois de uma curta discussão com sua equipe, ele decide rerrolar seus dados  e , resultando em outro  e um . Ele dá o dado  para Théo e escolhe rerrolar o dado  novamente. Ele tira um símbolo  e decide parar de rolar. Carlos está agora satisfeito com seus símbolos , , e  e decide parar de rerrolar.

3. O jogador Titã utiliza símbolos

Com os símbolos  ganhos no Passo 2, o jogador Titã tem agora a oportunidade de ativar as habilidades descritas em sua Carta de Titã. Se ele o fizer, ele terá que devolver esses dados aos seus donos.



Cartas de Titãs listam 3 habilidades diferentes, cada uma pedindo um número específico de símbolos  para ser ativada. O jogador Titã pode gastar livremente os dados recebidos pelos Heróis para ativar a(s) habilidade(s) escolhida(s). Entretanto, a terceira habilidade do Titã (em amarelo) não pode ser usada enquanto o Marcador de Vida estiver na Zona de Fraqueza ou na Zona de Morte. Então, o jogador Titã pode usar essa capacidade apenas quando seu Marcador de Vida estiver na Zona Branca do Medidor de Vida. O jogador Titã pode ativar a mesma habilidade várias vezes durante uma rodada, desde que tenha símbolos  suficientes para gastar em cada ativação. O jogador Titã pode usar dados de diferentes cores para ativar uma habilidade. O jogador Titã não pode guardar símbolos  de uma rodada para outra: no final da rodada, ele devolve os dados aos Heróis.



Théo, jogando com o Titã Padrão conseguiu 4 símbolos  no Passo 2. Ele escolhe gastar todos eles para usar sua primeira habilidade duas vezes: ele come 2 Cidadãos - Duas Fichas de Cidadão são viradas para baixo. Depois disso, ele devolve os dados a seus donos.

4. Os Heróis rerrolam seus dados devolvidos.

Quando o jogador Titã terminar de usar quaisquer símbolos , os Heróis têm uma última chance de rerrolar qualquer dado devolvido a eles no Passo 3. Dados que foram mantidos anteriormente não podem ser rerrolados. Símbolos  rolados neste momento não são entregues ao jogador Titã. Em vez disso, eles são colocados de lado até o final da rodada. Outros símbolos rolados podem ser usados nos Passos 5 e 6.

5. Resolva Cartas de Ação

Cartas de Ação descrevem efeitos que acontecerão a menos que os Heróis possam bloqueá-los colocando o dado necessário na carta. O dado necessário para negar o efeito é mostrado na parte inferior da Carta de Ação. A Carta de Ação visível é conhecida. A Carta de Ação escondida permanecerá desconhecida aos Heróis até depois da resolução da carta visível. O Passo 5 acontece da seguinte maneira:

A) Resolução da Carta de Ação visível

Os Heróis podem, se desejarem, colocar os dados mostrados na Carta de Ação visível para negar seu efeito. Se não o fizerem, o Titã realizará o efeito de sua Carta de Ação.

B) Resolução da Carta de Ação escondida

O Titã revela a Carta de Ação escondida. Os Heróis podem, se desejarem, colocar os dados mostrados nessa Carta de Ação para negar seu efeito. Se não o fizerem, o Titã realizará o efeito dessa carta.

Exemplo: Théo resolveu primeiro sua Carta de Ação virada para cima: "Pisada".



Cada Herói que está no chão (Nível 0) deve gastar 2 símbolos  ou perder uma Ficha de Coração. Então, Théo revela a Carta de Ação virada para baixo: "Frenesi". Os 3 Heróis devem juntar 3 símbolos  ou o Titã comerá um Cidadão, destruirá um Canhão e se curará (moverá o Marcador de Vida para trás 2 espaços).

Veja a seção "Cartas de Ação" na página 7 para mais detalhes sobre os tipos diferentes de Cartas de Ação e como evitá-las.

6. Os jogadores Heróis usam os símbolos de dados restantes.

Os Heróis agora estão livres para gastar seus dados restantes para se mover, causar dano ao Titã, revelar uma nova Carta Tática ou ativar a Carta Tática atual. Os dados podem ser gastos em qualquer ordem.

 : ver página 8.

 Gastar um dado com o símbolo  permite que o jogador mova um Herói para cima ou para baixo 1 Nível. A mesa é Nível 0 (o chão). Cada uma das plataformas do Titã tem um número de Nível (1, 2, 4, 6, 7 ou 8). A Torre consiste dos Níveis 3 e 5.

Na Torre, os símbolos  mostram um atalho.

Dessa forma, com um símbolo  um Herói pode se mover:

- Do Nível 0 para o Nível 3 (e vice versa);
- Do Nível 3 para o Nível 5 (e vice versa).

Exemplo: Eren está no Nível 0 e tem 2 símbolos . Graças aos atalhos, ele pode alcançar o Nível 5.

Nota: Vários Heróis podem ocupar o mesmo Nível.

 O Herói deve estar no Titã (Nível 1, 2, 4, 6, 7, ou 8) para atacá-lo corpo a corpo. Cada símbolo  gasto causa 1 dano ao Titã (mova o Marcador de Vida no Medidor de Vida do Titã em direção à "ZONA DE MORTE" em vermelho).

 O Herói deve estar na Torre (Nível 3 ou 5). Cada símbolo  gasto causa 2 de dano ao Titã (mova o Marcador de Vida no Medidor de Vida do Titã em direção à "ZONA DE MORTE" em vermelho). O Herói pode usar seus símbolos  mesmo se não houver nenhum Canhão no Nível que ele está.

Nota: A soma dos símbolos  usados por todos os Heróis durante uma rodada não pode exceder o número de Canhões presentes na Torre. Símbolos excedentes são perdidos.

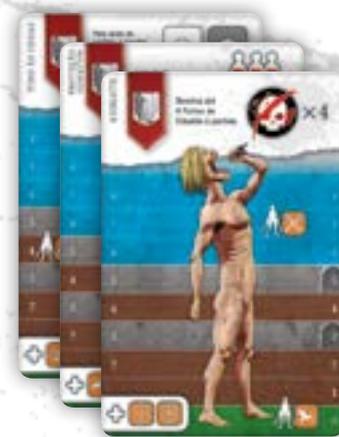
Exemplo: Sasha está no Nível 5 e tem 3 símbolos . O Titã já destruiu a Torre e há apenas 2 Canhões restantes, no Nível 3. Sasha ainda pode usá-los gastando 2 símbolos . (Ela perde o símbolo excedente.)

 Símbolos  são usados para mudar as Cartas Táticas e para contra-atacar algumas das Ações do Titã. Um símbolo  pode ser gasto para colocar a Carta

Tática do topo no fim do deck. Isso pode ser feito qualquer número de vezes por rodada, permitindo que os Heróis busquem as Cartas Táticas que serão mais úteis em cada rodada.

Nota: Os jogadores não podem mudar a ordem das cartas.

Exemplo: A Carta Tática ativa é "Resgate". Debaixo dela (mas não vista pelos jogadores) estão as Cartas Táticas "Proteção Curativa" e "Tiro às Cegas". Os Heróis escolhem gastar 2 dados . Eles colocam "Resgate" no fim do deck e então colocam "Proteção Curativa" também no fim. "Tiro às Cegas" é agora a Carta Tática ativa.



Veja a seção "Cartas Táticas na página 8 para detalhes sobre como ativar Cartas Táticas e seu papel no jogo.

7. Recomposição para a próxima rodada

No final da rodada, cada jogador recupera seus 5 dados de onde quer que estejam. Nenhum dado pode ser guardado de uma rodada para outra.

O jogador Titã coloca de lado as 2 Cartas de Ação que foram usadas durante a rodada (viradas para cima). Elas não podem ser usadas durante a próxima rodada. O jogador Titã recupera as Cartas de Ação colocadas de lado na rodada anterior.

Cartas de Ação

Destruindo Canhões



Algumas Cartas de Ação permitem que o Titã destrua Canhões. Cada vez que o Titã destrói um Canhão, remova 1 miniatura de Canhão da Torre e coloque-a na caixa do jogo. Se todos os 6 Canhões forem destruídos, o Titã vence o jogo!

Comendo Cidadãos



Algumas Cartas de Ação permitem que o Titã coma Cidadãos. Cada vez que o Titã come um Cidadão, remova 1 Ficha de Cidadão da mesa e coloque-a na caixa do jogo. Se não sobrirem Cidadãos, o Titã vence o jogo!

Atacando Heróis



Algumas Cartas de Ação permitem que o Titã ataque um Herói. Se o ataque não for desviado, o Herói deve sofrer os efeitos (perder uma Ficha de Coração, perder um dado, etc). Se um Herói for morto, o Titã vence o jogo!

Cancelando a Ação de um Titã



Heróis podem cancelar a Ação de um Titã gastando os símbolos listados na parte inferior da Carta de Ação. Os símbolos  são usados para evitar algumas Ações do Titã. Esses símbolos são gastos coletivamente, então eles funcionam para todos os Heróis em jogo.



2 Heróis: 2  símbolos
3 Heróis: 3  símbolos
4 Heróis: 4  símbolos

Os símbolos são usados para evitar algumas Ações do Titã. Esses símbolos são usados individualmente, então eles funcionam apenas para o Herói que gastá-los. Heróis ocupando os Níveis afetados são os únicos que podem gastar esses símbolos para evitar o ataque. Heróis que não estão nesses Níveis não podem gastar esses símbolos para ajudar outro Herói.



Exemplo: Um Herói apontado pela Carta de Ação "Pisada" (no Nível 0) pode desviar seu efeito ao gastar 2 símbolos .

Cartas Táticas

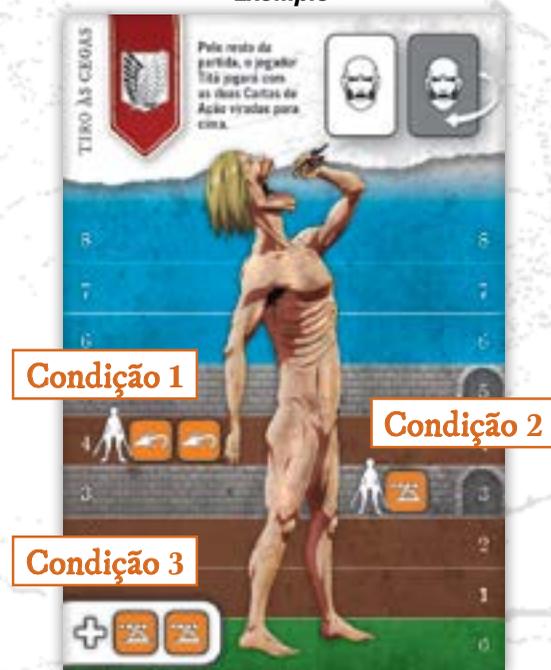
Para os Heróis, a chave da vitória é o trabalho em equipe e treino rigoroso, simulado em jogo pelas Cartas Táticas. Sete Cartas Táticas estão disponíveis, cada uma com uma configuração, custo de símbolo e efeito poderoso.

Ativando uma Carta Tática

Para ativar uma Carta Tática, os Heróis devem cumprir as 3 condições mostradas na carta na mesma rodada.

Os símbolos requisitados na Carta Tática devem ser gastos, portanto esses símbolos não podem ser usados para a realização de outras ações.

Exemplo



Condição 1: Um Herói deve estar no Nível 4 e gastar 2 símbolos .

Condição 2: Um Herói deve estar no Nível 3 e gastar 1 símbolo .

Condição 3: Os Heróis devem gastar juntos 2 símbolos .

Durante uma rodada, se os jogadores gastarem seus dados da forma especificada e cumprirem todas as condições, a Carta Tática é ativada e o efeito descrito na parte superior da carta é aplicado.

Depois de uma Carta Tática ser utilizada, remova-a de jogo (isto é, coloque-a de volta na caixa). A próxima carta do monte se torna disponível para os Heróis.

Táticas "Corte no Pescoço" e "Extermínio"

As Cartas Táticas "Corte no Pescoço" e "Extermínio" são especiais pois representam as únicas formas de os Heróis vencerem. Para ativar essas 2 Cartas Táticas, o Marcador de Vida do Titã deve estar dentro da área vermelha marcada "ZONA DE MORTE" e as duas outras condições devem ser cumpridas.

Fim do Jogo

O jogo termina se o jogador Titã vencer ou se os Heróis forem vitoriosos!

Vitória do Titã

- **Morte de um Herói:** Se um Herói perde o último de seus 3 Corações, a moral do grupo desaba e o jogador Titã vence!
- **Todos os Canhões destruídos:** Se todos os 6 Canhões forem destruídos, o Titã devasta a cidade e o jogador Titã vence!
- **Fatalidades:** Se todas as Fichas de Cidadão acabarem, não há esperança e o jogador Titã vence!

Vitória dos Heróis

Se os Heróis conseguirem ativar as Cartas Táticas "Corte no Pescoço" ou "Extermínio", eles derrotam o Titã e vencem o jogo!

Jogando Com 2 Heróis

Partidas com 2 Heróis estão sujeitas a regras especiais a respeito da ativação de Cartas Táticas. Das 3 condições nas Cartas Táticas, os Heróis devem escolher e completar apenas 2.

Entretanto, para ativar as Cartas Táticas "Corte no Pescoço" ou "Extermínio", ainda é obrigatório ter a vida do Titã dentro da "ZONA DE MORTE" e ter um Herói no Nível 8 no Titã para causar um dano fatal gastando 2 símbolos .

Variante para 2 Jogadores

Jogar com apenas 2 jogadores também é uma opção, com 1 jogador assumindo o papel do Titã e o outro jogando com 2 Heróis à sua escolha.

Nota: Para jogos com 2 Heróis, jogar com Levi não é recomendado.

Habilidades de Heróis

Cada Herói tem uma habilidade especial listada em sua Carta de Herói.



Eren

Depois de rolar seu dado durante o Passo 2, Eren pode dar 1 dado para cada membro de sua equipe. Recupere esses dados no final da rodada.



Sasha

Sasha pode usar seus símbolos como se fossem qualquer símbolo.



Erwin

Erwin pode usar seus símbolos como se fossem símbolos e vice versa.



Mikasa

Cada um dos símbolos rolados em dados da Mikasa contam como 2 símbolos .



Levi

Levi não dá seus símbolos ao jogador Titã. No entanto, ele não pode rerrolá-los durante esta rodada.



Conny

Cada um dos símbolos rolados em dados do Conny contam como 2 símbolos .



Armin

Com 1 , Armin pode buscar a Carta Tática que ele quer e colocá-la no topo do deck (sem mudar a ordem das outras cartas).



Hange

Os rolados em dados da Hange podem ser usados sem que ela esteja na Torre.

Habilidades do Titã

Regeneração X



Mova o Marcador de Vida no Medidor de Vida do Titã para a esquerda um número X de espaços.

Devorar X



Retire X Fichas de Cidadão do jogo. Se não houver Fichas de Cidadão restantes, o jogador Titã vence o jogo!

Destruir X Canhões



Destrua X Canhões. Se todos os Canhões forem removidos do jogo, o jogador Titã vence.

Bater no Herói



Os jogadores Heróis escolhem 1 Herói para perder 1 Ficha de Coração.

Esmagar Heróis



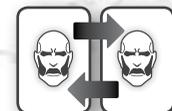
O jogador Titã escolhe um Herói para descartar uma Ficha de Coração.

Obstrução de Heróis



O jogador Titã escolhe 1 dado de um Herói e o Herói coloca esse dado de lado durante essa rodada.

Mudança Súbita



O jogador Titã pode remover 1 de suas 2 Cartas de Ação, substituindo-a por uma nova carta. Se a carta virada para baixo for trocada, a nova carta é colocada virada para baixo. Se a carta virada para cima for trocada, a nova carta é colocada virada para cima. A carta removida volta para a mão do jogador Titã.



Frenesi

O jogador Titã seleciona 1 Carta de Ação de sua mão para colocar virada

para cima em jogo, próxima às suas Cartas de Ação regulares. Então, o jogador terá um total de 3 Cartas de Ação nesse turno.

Lista de Táticas

Tiro às Cegas

Pelo resto do jogo, o jogador Titã jogará com as duas Cartas de Ação viradas para cima.

Mutilação

Remova aleatoriamente 1 Carta de Ação da mão do jogador Titã. Coloque-a de volta na caixa, já que não será usada novamente durante esta partida.

Queda

O Titã sofre dano máximo imediatamente. Mova o marcador para o último espaço do Medidor de Vida do Titã.

Proteção Curativa

Cada Herói recupera 1 Ficha de Coração (cada Herói pode ter um máximo de 3 Fichas de Coração).

Resgate

Devolva até 4 Fichas de Cidadão ao jogo.

Corte no Pescoço

Vitória dos Heróis.

Extermínio.

Vitória dos Heróis.

Créditos

Designers de Jogo: Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

Don't Panic Games

Produtor & Fundador: Cédric Littardi

Gerente Editorial: Sébastien Célerin

Design Gráfico: Sébastien Lhotel

Tradução italiana: Fulvio Cattaneo

Tradução alemã: David Friemann

Edge Studio

Coordenador de Produção: Curro Marin

Gerente de Localização: Darío Aguilar

Gerente de Equipe de Layout:

Jose Luis Herrera

Tradução: Edge Studio

Agradecimentos Especiais: Todos os jogadores da La Cafetière

Cryptozoic Entertainment

Co-CEO & Fundador: John Nee

Co-CEO & Fundador: John Sepenuk

Design Gráfico: John Vineyard (Líder), Kelly Chen, Magdalena Nilges, Larry Renac, Erin Roach, David Pursley e Nancy Valdez

VP, Operações: Leisha Cummins

VP, Nova Empresa e Desenvolvimento:

Bill Schanes

VP, Criativa: Adam Sblendorio

Gerente de Desenvolvimento de

Produto: Derek Stucker

Pesquisa e Desenvolvimento: Matt Hyra (Líder) and Mataio Wilson

Edição: Shahriar Fouladi

Coordenador Empresarial: Rumi Asai

Agradecimentos Especiais: Carolyn

Byrnes, Javier Casillas, Matt Dunn, Randall Ford, Kaitlyn Fox, Matt Hoffman, Cory Jones, Andy Kephart, Erik Larsen, Alex Lim, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Colin Robinson, Michael Shaneman, Rachel Valverde, Dekan Wheeler, MaryCarmen Wilber e Meg Young

Galápagos Jogos

Equipe formada por pessoas muito legais, que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Taís Ortolan

Revisão: Priscilla Freitas e Adriano Crocco

Diagramação BR: Danilo Sardinha



Attack on Titan

A ÚLTIMA RESISTÊNCIA



TITÃ



LUTAR



TÁTICAS



MOVER



CANHÃO



DESVIAR

Sequência de Rodada

Uma rodada consiste de 7 Passos:

1. O jogador Titã seleciona Cartas de Ação.
2. Os jogadores Heróis rolam todos os seus dados.
3. O jogador Titã utiliza símbolos .
4. Os jogadores Heróis têm a oportunidade de rerolar cada dado que o Titã acabou de devolver, uma vez.
5. Resolva Cartas de Ação.
6. Os jogadores Heróis usam os símbolos de dados restantes.
7. Todos os Heróis pegam todos os seus dados de volta. O jogador Titã refaz sua mão de Cartas de Ação.

Fim do Jogo

Vitória do Titã

- Morte de um Herói: Se um Herói perde o último de seus 3 Corações, a moral do grupo desaba e o jogador Titã vence!
- Todos os Canhões destruídos: Se todos os 6 Canhões forem destruídos, o Titã devasta a cidade e o jogador Titã vence!
- Fatalidades: Se todas as Fichas de Cidadão acabarem, não há esperança e o jogador Titã vence!

Vitória dos Heróis

- Se os Heróis conseguirem ativar as Cartas Táticas “Corte no Pescoço” ou “Extermínio”, eles derrotam o Titã e vencem o jogo!



WWW.DONTPANICGAMES.COM

WWW.CRYPTOZOIC.COM

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR