

The image is a promotional artwork for the anime 'Attack on Titan'. It features several characters in their orange military uniforms and gear, flying through the air. In the foreground, Eren Yeager is the central focus, looking forward with a determined expression. Behind him are Mikasa Ackerman and Armin Arlert. Above them, other characters are seen in various flying poses against a background of a city and a cloudy sky. The title 'Attack on Titan' is written in a large, stylized, white font with red splatters, and the Japanese title '進撃の巨人' is written below it in a similar style.

# Attack on Titan

進撃の巨人

---

L'ULTIMA RESISTENZA

REGOLE

# Attack on Titan

## 進撃の巨人

### L'ULTIMA RESISTENZA

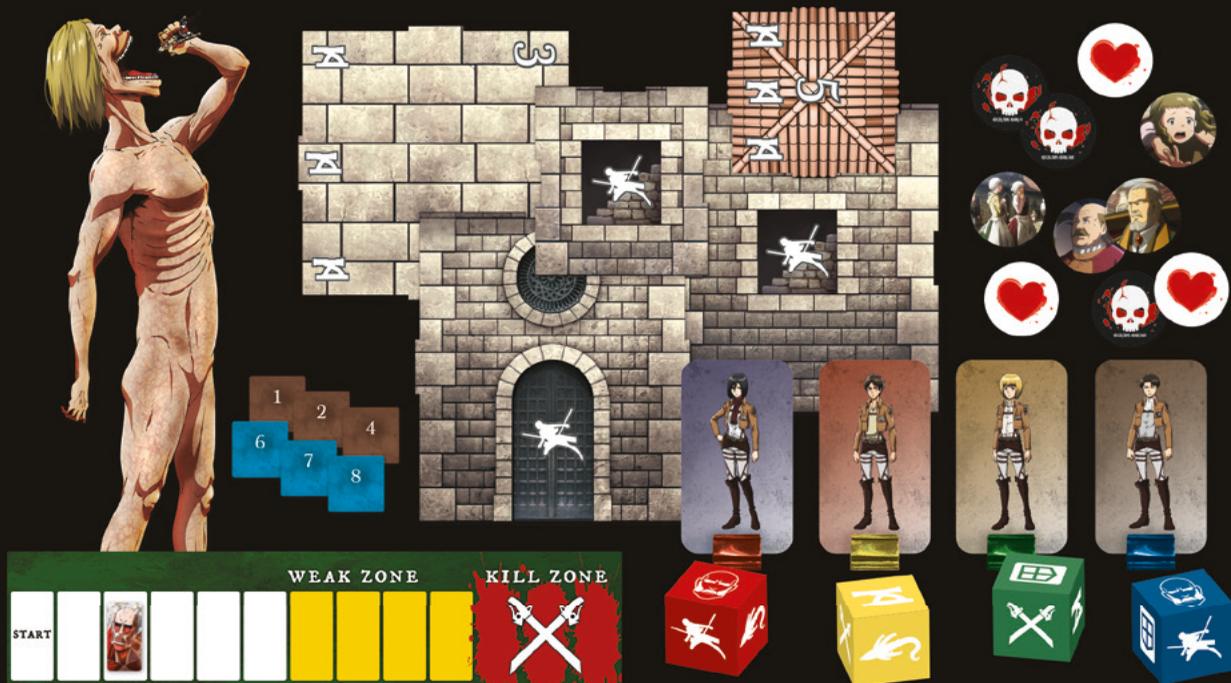
Un gioco di Antoine Bauza e Ludovic Maublanc

**GIOCATORI:** da 2 a 5 • **DURATA:** 30 - 45 minuti • **ETÀ:** 10+

#### Panoramica

*Attack on Titan: l'Ultima Resistenza* è basato sulla serie di anime di successo *Attack on Titan*. Nel gioco, un giocatore assume il ruolo di un temibile Titano, che minaccia l'ultima città umana rimanente. Gli altri giocatori interpretano dei coraggiosi Eroi, impegnati nel tentativo di proteggere i più deboli e di preservare l'ultimo bastione dell'umanità!

#### Materiali di gioco



- 1 sagoma del Titano (con supporto)
- 8 pedine Eroe (con 4 supporti in plastica)
- 6 piattaforme
- 1 Torre (costituita da due parti)
- 1 segnapunti della salute del Titano
- 1 segnalino della salute del Titano
- 12 pedine Cittadino
- 6 Cannoni
- 20 dadi speciali
- 12 segnalini Cuore
- 8 carte Eroe
- 4 carte Titano
- 28 carte Azione (Titano)
- 7 carte Tattiche (Eroi)



TITANO



COMBATTIMENTO



TATTICA



MOVIMENTO



CANNONE



SCHIVATA

#### Preparazione

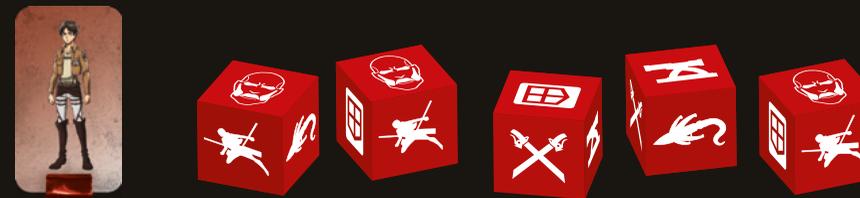
- Assembla la Torre
- Posiziona le 6 miniature Cannoni sulla Torre
- Fissa la sagoma del Titano sul suo supporto
- Collega le 6 piattaforme alla sagoma del Titano
- Posiziona il segnalino della salute del Titano sulla casella "Start" del relativo segnapunti
- Posiziona 12 pedine Cittadino ai piedi del Titano

#### GIOCATORE TITANO

- Scegli 1 carta Titano tra le 4 disponibili (Titano Base, Titano Distruttore, Titano Vorace, Titano Deviante). Su ciascuna di esse sono indicate le abilità uniche del Titano (tutti i Titani utilizzano la stessa sagoma). Riponi le rimanenti carte nella scatola
- Prendi le 7 carte azione corrispondenti al Titano scelto

#### GIOCATORI EROI

- Ciascun giocatore non-Titano sceglie 1 degli 8 Eroi e lo fissa su una base colorata. Gli Eroi rimanenti sono riposti nella scatola. Non combatteranno durante la partita.
- Ogni giocatore prende la carta Eroe corrispondente all'Eroe scelto. Su ciascuna di esse sono indicate le abilità uniche del personaggio
- Ciascun giocatore posiziona 3 segnalini Cuore sugli spazi previsti della carta Eroe
- Ciascun Eroe prende i 5 dadi dello stesso colore della carta Eroe



- Ogni giocatore prende e posiziona la pedina Eroe nella posizione iniziale: ai piedi del Titano (posizione n. 0) oppure sulla Torre (posizioni n. 3 o n. 5)

Mischia le carte Tattiche e posizionale sul tavolo, a faccia in su, in modo che costituiscano un mazzo.

#### OBIETTIVO DEL GIOCO

Il Titano vince nel caso in cui raggiunga almeno uno dei seguenti obiettivi:

- Distruggere i 6 Cannoni
- Mangiare i 12 Cittadini
- Consumare un Eroe (rimuovendone i 3 Cuori)

Gli Eroi hanno un solo modo per vincere: devono uccidere il Titano! Per farlo devono infliggere danni al Titano fino a portare la sua salute alla zona rossa (KILL ZONE), quindi soddisfare le condizioni di una carta tattica "Vittoria degli Eroi".

## Svolgimento della partita

Ogni partita è costituita da una serie di turni che si susseguono fino alla vittoria del Titano oppure degli Eroi.

Un turno è costituito da 7 fasi:

1. Il giocatore Titano seleziona le carte Azione
2. I giocatori Eroi lanciano i dadi Eroe
3. Il giocatore Titano utilizza i simboli 
4. I giocatori Eroi hanno la possibilità di rilanciare i dadi che il Titano gli ha restituito
5. Vengono applicati gli effetti delle carte Azione del Titano
6. I giocatori Eroe usano i rimanenti simboli dei dadi
7. I giocatori Eroi recuperano tutti i loro dadi. Il giocatore Titano scarta le carte Azione giocate nel corso di questo turno

### 1. Il giocatore Titano seleziona le carte Azione

Il giocatore Titano seleziona 2 carte Azione dalla mano, quindi colloca sul tavolo la prima a faccia in su e la seconda a faccia in giù.

**Nota:** per una lettura più agevole, è consigliabile che il Titano posizioni le carte in direzione dei giocatori Eroi.

**Esempio:** Théo gioca con il Titano Base. Ha 7 carte Azione davanti a sé. Durante il primo turno, decide di giocare a faccia in su la carta "Travolgere" e la carta "Frenesia" a faccia in giù.



**Importante:** al termine di ogni turno, le due carte Azione usate nel turno appena completato devono essere messe da parte (a faccia in su). Queste carte Azione non possono essere usate nel turno successivo. Questo significa che nessuna carta può essere giocata per due turni di seguito. Al termine di ciascun turno, le carte Azione messe da parte nel turno precedente tornano in mano al giocatore Titano.

### 2. I giocatori Eroi lanciano i dadi Eroe

Tutti i giocatori Eroi lanciano simultaneamente i propri dadi una prima volta. I dadi che mostrano i simboli  vengono passati al giocatore Titano. Quindi gli Eroi hanno svariate scelte:

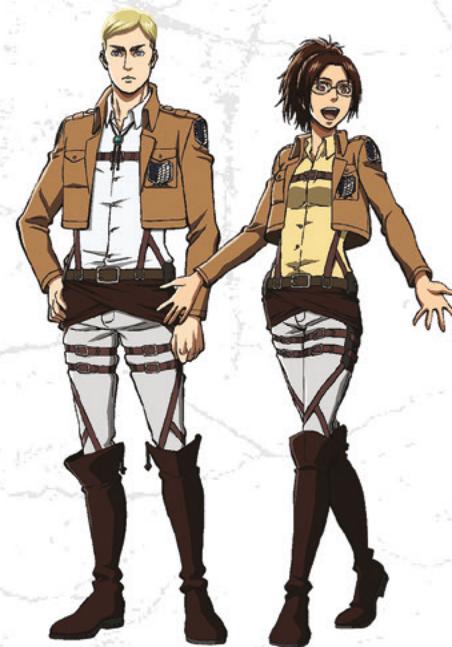
- conservare tutti o parte dei risultati ottenuti
- rilanciare tutti o parte dei dadi, quante volte vogliono. Gli Eroi possono effettuare i rilanci tutti insieme oppure a turno per discutere della strategia da adottare dopo ogni lancio. È consentito lanciare i dadi simultaneamente o uno alla volta.
- Non c'è limite al numero di rilanci.

Tuttavia, ogni volta che un dado dà un risultato con simbolo , deve essere dato al giocatore Titano. Quando gli Eroi ritengono di essere soddisfatti dei propri lanci, la fase 2 è conclusa.

**Esempio:** Coentín lancia i suoi 5 dadi e ottiene i seguenti risultati: , , , , e . Per prima cosa, passa il dado  a Théo (che gioca nel ruolo del Titano). Quindi, dopo una breve discussione con i suoi compagni di squadra, decide di rilanciare  e , ottenendo così un altro  e un . Da il dado  a Théo e sceglie di rilanciare nuovamente il . Ottiene un simbolo  e, soddisfatto, decide di non effettuare ulteriori rilanci.

### 3. Il giocatore Titano utilizza i simboli

Grazie ai simboli  ottenuti durante la fase 2, il giocatore Titano ha ora l'opportunità di attivare le abilità descritte sulla carta Titano.



Le carte Titano presentano 3 abilità diverse, ciascuna delle quali richiede un numero specifico di simboli  per essere attivata. Il giocatore Titano spende liberamente i dadi ricevuti dagli Eroi per attivare la o le abilità scelte. Può attivare una stessa abilità più volte in un turno, se ha un numero sufficiente di simboli  per pagare l'attivazione delle 3 abilità. È possibile utilizzare la terza abilità del Titano solo se il segnalino salute del Titano si trova nella Weak Zone o Kill Zone.

**Importante:** al termine del turno, il giocatore Titano restituisce i dadi (sia quelli utilizzati che quelli non utilizzati) ai rispettivi proprietari.



**Esempio:** Théo, che utilizza il Titano, ha ricevuto 2 simboli  durante la fase 2. Decide di spenderli per utilizzare la sua prima abilità e divora un povero Cittadino rimuovendone la pedina. Successivamente restituisce i dadi ai rispettivi proprietari.

### 4. I giocatori Eroi hanno la possibilità di rilanciare i dadi che il Titano gli ha restituito

Una volta che il giocatore Titano ha finito di usare i simboli , gli Eroi hanno un'ultima opportunità per rilanciare i dadi che sono stati loro resi durante la fase 3. I dadi conservati in precedenza non possono essere rilanciati. Questa volta i simboli  ottenuti non conferiscono il dado al giocatore Titano ma vengono invece messi da parte. Gli altri risultati ottenuti possono essere usati nelle fasi 5 e 6.

### 5. Vengono applicati gli effetti delle carte Azione del Titano

Su ciascuna carta Azione sono riportati degli effetti che si attiveranno automaticamente a meno che gli Eroi siano collettivamente in grado di assegnare a tale carta i dadi richiesti. I dadi necessari per annullare l'effetto della carta Azione sono indicati nella parte inferiore della carta stessa. La quantità di dadi richiesti dalla carta nascosta invece rimarrà invece celata agli Eroi fino alla risoluzione della carta visibile. La fase 5 si svolge come segue:

#### A) Risoluzione della carta Azione visibile

Se lo desiderano, gli Eroi possono assegnare la quantità di dadi indicati dalla carta Azione visibile per annullarne l'effetto. Altrimenti il Titano applica gli effetti di questa carta Azione.

#### B) Risoluzione della carta Azione nascosta

Il Titano rivela la carta Azione nascosta. Se lo desiderano, gli Eroi possono assegnare la quantità di dadi indicati da questa carta Azione per annullarne l'effetto. Altrimenti il Titano applica gli effetti di questa carta.

**Esempio: per prima cosa, Théo risolve la carta Azione a faccia in su: "Travolgere".**



Ciascun Eroe che si trova a terra (Livello 0) deve spendere 2 per evitare di perdere un segnalino Cuore. Quindi Théo rivela la carta Azione a faccia in giù: "Frenesia". I 3 Eroi devono mettere insieme 3 , altrimenti il Titano mangerà un Cittadino, distruggerà un Cannone e si guarirà (spostando il segnalino salute indietro di 2).

Vedi la sezione "Carte Azione" a pagina 7 per avere ulteriori dettagli sui diversi tipi di Azioni e su come evitarle.

## 6. I giocatori Eroe usano i rimanenti simboli dei dadi

Ora gli Eroi sono liberi di spendere i dadi rimanenti per spostarsi, danneggiare il Titano, rivelare una nuova carta Tattica o attivare la carta Tattica attuale. È possibile spendere i dadi in qualsiasi ordine.

: vedi pagina 8.

L'utilizzo di un dado con il simbolo permette a un giocatore di spostare una pedina Eroe in alto o in basso di 1 livello. Il tavolo di gioco costituisce il Livello 0 (terreno). Ciascuna piattaforma del Titano costituisce un Livello numerato (1, 2, 4, 6, 7 o 8). Il primo piano della Torre è il livello 3, mentre il secondo piano è il livello 5.

Un Eroe può spostarsi liberamente tra il livello del terreno (Livello 0) e il primo piano (Livello 3) oppure tra il primo e il secondo piano (Livello 5) spendendo solo 1 . Al di fuori della torre, 1 movimento permette di salire/scendere di una piattaforma.

**Esempio: Eren si trova sulla piattaforma di Livello 4 e ha 2 simboli inutilizzati. Può salire alla piattaforma di Livello 6 o fermarsi al secondo livello della torre (5). Oppure può scendere al primo piano della torre (Livello 3 o 2).**

**Nota: possono essere presenti più Eroi sullo stesso livello.**



L'Eroe deve trovarsi sul Titano (Livello 1, 2, 4, 6, 7 o 8). Ciascun simbolo speso causa 1 danno al Titano (sposta il segnalino sul segnapunti della salute del Titano verso la "Kill Zone" in rosso).



L'Eroe deve trovarsi sulla Torre (Livello 3 o 5). Ciascun causa 2 danni al Titano (sposta il segnalino sul segnapunti della salute del Titano verso la "KILL ZONE" in rosso).

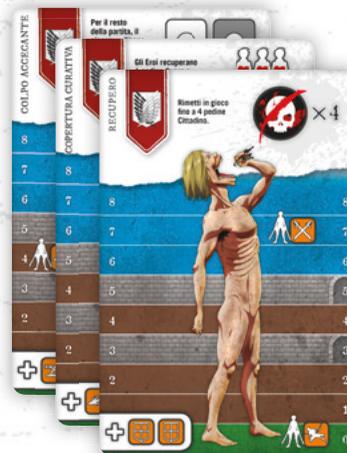
**Nota: la somma di simboli usati da tutti gli Eroi durante un singolo turno non può superare il numero di cannoni presenti sulla Torre. I simboli in eccesso sono perduti.**



I simboli sono usati per cambiare le carte Tattica e contrastare alcune Azioni del Titano. È possibile spendere un simbolo per spostare la prima carta del mazzo Tattiche in fondo al mazzo stesso. I giocatori Eroi possono farlo quante volte lo desiderano in un singolo turno, per cercare le carte Tattica più utili per la situazione attuale o per il turno successivo.

**Nota: i giocatori non possono modificare l'ordine delle carte.**

**Esempio: la carta Tattica attiva è "Recupero". Mostra la carta "Recupero" sopra "Copertura Curativa" e "Colpo Accecante", ma fai in modo che solo la carta in cima sia visibile durante il gioco. Gli Eroi scelgono di spendere 2 dadi . Spostano "Recupero" in fondo al mazzo e successivamente anche "Copertura curativa". Ora la carta Tattica attiva è "Colpo accecante".**



Vedi la sezione "Carte Tattica" per ulteriori dettagli sull'attivazione delle carte Tattica e il loro ruolo nel gioco.

## 7. Ripristino per il turno successivo

Alla fine del turno, ciascun giocatore recupera i propri dadi. Non è possibile conservare i dadi da un turno all'altro.

Il giocatore Titano mette da parte le carte Azione usate durante il turno (a faccia in su). Queste carte **non** possono essere usate nel turno successivo. Il giocatore Titano recupera quindi le carte Azione messe da parte nel turno precedente.

# Carte Azione

## Distruggere i Cannoni



Alcune carte Azione permettono al Titano di distruggere i Cannoni. Ogni volta che il Titano distrugge un Cannone, rimuovi 1 miniatura Cannone dalla Torre e riponila nella scatola. Se tutti i 6 cannoni vengono distrutti, il Titano vince la partita!

## Mangiare i Cittadini



Alcune carte Azione permettono al Titano di mangiare i Cittadini. Ogni volta che il Titano mangia un Cittadino, rimuovi 1 pedina Cittadino dal tavolo e riponila nella scatola. Se non ci sono più Cittadini, il Titano vince la partita!

## Attaccare gli Eroi



Alcune carte Azione permettono al Titano di attaccare un Eroe. Se l'attacco non viene schivato, l'Eroe subisce determinati effetti (perdita di una pedina Cuore, di un dado, ecc.). Quando un Eroe perde i suoi 3 Cuori, muore e il Titano vince la partita!

## Annullare un'azione del Titano



Gli Eroi possono annullare un'Azione del Titano spendendo i simboli indicati sulla carta Azione. I simboli sono usati per evitare alcune Azioni del Titano. Questi simboli vengono spesi collettivamente, perciò funzionano per tutti gli eroi in gioco.



**Nota: il numero richiesto è determinato dal numero di Eroi presenti in gioco:**

- 2 Eroi: 2 simboli
- 3 Eroi: 3 simboli
- 4 Eroi: 4 simboli

I simboli sono usati per evitare alcune Azioni del Titano. Questi simboli vengono usati individualmente, perciò funzionano solo per l'Eroe che li spende. Solo l'Eroe o gli Eroi che si trovano ai livelli interessati dalle Azioni del Titano spendono per evitare l'attacco.



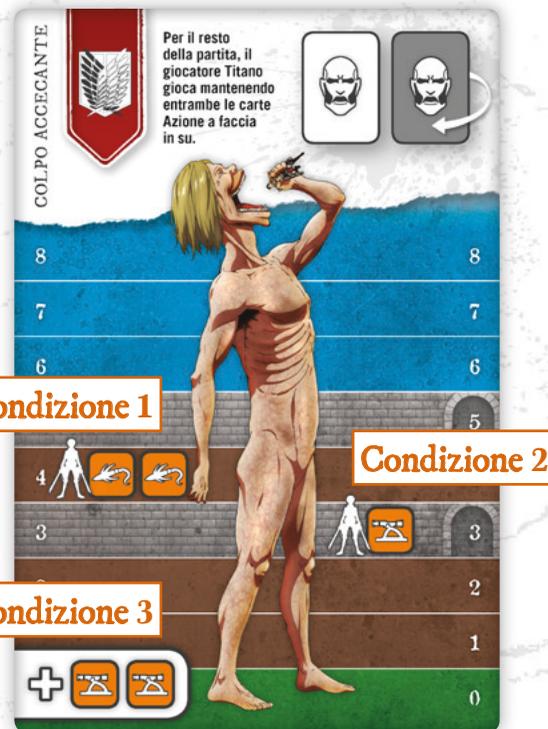
**Nota: gli Eroi necessitano sempre di 2 per evitare un attacco.**

## Carte Tattica

Per gli Eroi è assolutamente fondamentale il lavoro di squadra e l'applicazione di un addestramento rigoroso, rappresentato nel gioco dalle carte Tattica. Sono disponibili sette carte Tattica, ciascuna delle quali presenta una specifica configurazione, un costo e un potente effetto.

### Attivazione di una carta Tattica

Per attivare una carta Tattica, l'Eroe deve soddisfare nello stesso turno le 3 condizioni indicate sulla carta.



- Condizione 1 :** un Eroe deve trovarsi al livello 4 e fornire 2 simboli .
- Condizione 2 :** un Eroe deve trovarsi al livello 3 e fornire 1 simbolo .
- Condizione 3 :** gli Eroi devono spendere collettivamente 2 simboli .

Se nell'arco di un turno i giocatori spendono i propri dadi nel modo indicato e soddisfano tutte le condizioni, viene attivata la relativa carta Tattica e applicato il suo effetto. Dopo aver usato una carta Tattica, rimuovila dal gioco (ovvero riponila nella scatola). A questo punto diventa disponibile per gli Eroi la successiva carta della pila.

### Carte Tattica: "Fendente al collo" ed "Eliminazione"

Le carte Tattiche "Fendente al collo" ed "Eliminazione" sono speciali perché rappresentano gli unici modi a disposizione degli Eroi per ottenere la vittoria. Per queste 2 carte Tattica la quarta e ultima condizione è "KILL ZONE" e cioè la necessità che il segnalino della salute del Titano si trovi nell'area contrassegnata come "KILL ZONE".

## Fine della partita

La partita termina con la vittoria del Titano oppure degli Eroi!

### Vittoria del Titano

- Morte di un Eroe: quando un Eroe perde l'ultimo dei suoi 3 Cuori, il morale del gruppo crolla, sancendo la vittoria del Titano!
- Tutti i Cannoni distrutti: se tutti e 6 i cannoni vengono distrutti, il Titano devasta la città e vince la partita!
- Perdite: quando non ci sono più pedine Cittadino, la speranza viene meno e il Titano vince la partita!

### Vittoria degli Eroi

- Se gli Eroi riescono a convalidare la carta Tattica "Fendente al collo" oppure "Eliminazione", abbattano il Titano e vincono la partita!

## Giocare con 2 Eroi

Le partite con 2 Eroi sono soggette a regole speciali riguardanti la convalida delle carte Tattica. Delle 3 condizioni presenti sulla carta Tattica, gli Eroi sono liberi di soddisfarne 2 a scelta.

Tuttavia, per convalidare le carte Tattica "Fendente al collo" o "Eliminazione", è comunque necessario che la salute del Titano sia nella KILL ZONE e che un Eroe si trovi in posizione sul Livello 8 del Titano. Gli Eroi sono liberi di soddisfare l'una o l'altra delle due rimanenti condizioni.

## Variante per due giocatori

È possibile giocare in due. In questo caso, un giocatore assume il ruolo del Titano, mentre l'altro gioca con più Eroi.

## Abilità degli Eroi

Ciascun Eroe ha abilità speciali elencate sulla propria carta Eroe.



### Eren

Al termine della fase 2 di ciascun turno, Eren può dare un dado a un ciascuno dei membri della squadra. Recupera questi dadi alla fine del turno.



### Sasha

Una volta per turno, Sasha può usare i suoi come se fossero un qualsiasi altro simbolo.



### Erwin

Erwin può usare i suoi come se fossero e viceversa.



### Mikasa

Ciascun di Mikasa conta come 2 (2 danni invece di 1 danno).



### Levi

Levi non dà i propri al giocatore Titano. Tuttavia non può rilanciarli.



### Conny

Ciascun di Conny conta come 2 .



### Armin

Spendendo 1 Armin può cercare la carta Tattica che desidera e posizionarla in cima al mazzo (senza cambiare l'ordine delle altre carte).



### Hange

Hange può usare i suoi senza doversi trovare sulla Torre.

## Abilità del Titano



### Rigenerazione X

Sposta il segnalino salute sul segnapunti della salute del Titano di X spazi verso sinistra.



### Divora X

Elimina dal gioco X Cittadini.



### Rimuovi dal gioco X Cannoni

Rimuovi dal gioco X Cannoni.



### Colpisci gli Eroi

I giocatori Eroi scelgono un Eroe. Quell'Eroe perde una pedina Cuore.



### Schiaccia gli Eroi

Scegli un Eroe. Quell'Eroe perde una pedina Cuore.



### Intralcio per gli Eroi

Il giocatore Titano sceglie 1 dado di un Eroe e lo mette da parte per il resto del turno.



### Cambio improvviso

Il giocatore Titano può cambiare 1 delle sue 2 carte

Azione, sostituendola con una nuova carta. Se viene cambiata la carta a faccia in giù, mette in gioco una nuova carta a faccia in giù. Se viene cambiata la carta a faccia in su, mette in gioco una nuova carta a faccia in su. La carta rimossa ritorna in mano al giocatore Titano.



### Frenesia

Il giocatore Titano seleziona 1 carta Azione dalla mano e la mette in gioco a faccia in su, accanto alle 2 carte Azione regolari. Per questo turno il giocatore avrà un totale di 3 carte Azione.

## Elenco delle Tattiche

### Colpo accecante

Per il resto della partita, il giocatore Titano gioca mantenendo entrambe le carte Azione a faccia in su.

### Mutilazione

Rimuovi 1 carta Azione a caso dalla mano del giocatore Titano. Rimettila nella scatola. Non potrà più essere usata per il resto della partita.

### Caduta

Il Titano subisce immediatamente il danno massimo. Sposta il segnalino sull'ultima casella del segnapunti della salute del Titano.

### Copertura curativa

Gli Eroi recuperano 1 pedina Cuore a testa (ogni Eroe può avere al massimo 3 pedine Cuore).

### Recupero

Rimetti in gioco fino a 4 pedine Cittadino.

### Fendente al collo

Vittoria degli Eroi.

### Eliminazione

Vittoria degli Eroi.

## Crediti

**Game Designer:** Antoine Bauza e Ludovic Maublanc

*Don't Panic Games*

**Project Coordinator:** Cédric Littardi (Ynnis)

**Editorial Manager:** Sébastien Célerin  
(*Storyline Consulting*)

**Lead project junior:** Estelle Cang

**Graphic Design:** Sébastien Lhotel

**Edizione italiana:** Fulvio Cattaneo

**Edizione tedesca:** David Friemann

**Un ringraziamento speciale:** a tutti i giocatori di *La Cafetière*

*Cryptozoic Entertainment*

**Co-CEO e fondatore:** John Nee

**Co-CEO e fondatore:** John Sepenuk

**Graphic Design:** John Vineyard (Lead), Larry Renac, Nancy Valdez, Erin Roach e Magda Nilges

**VP, Brand and Product Development:**

Erika Conway

**VP, Operations:** Leisha Cummins

**VP, New Business and Development:**

Bill Schanes

**VP, Creative:** Adam Sblendorio

**Product Development Manager:**

Derek Stucker

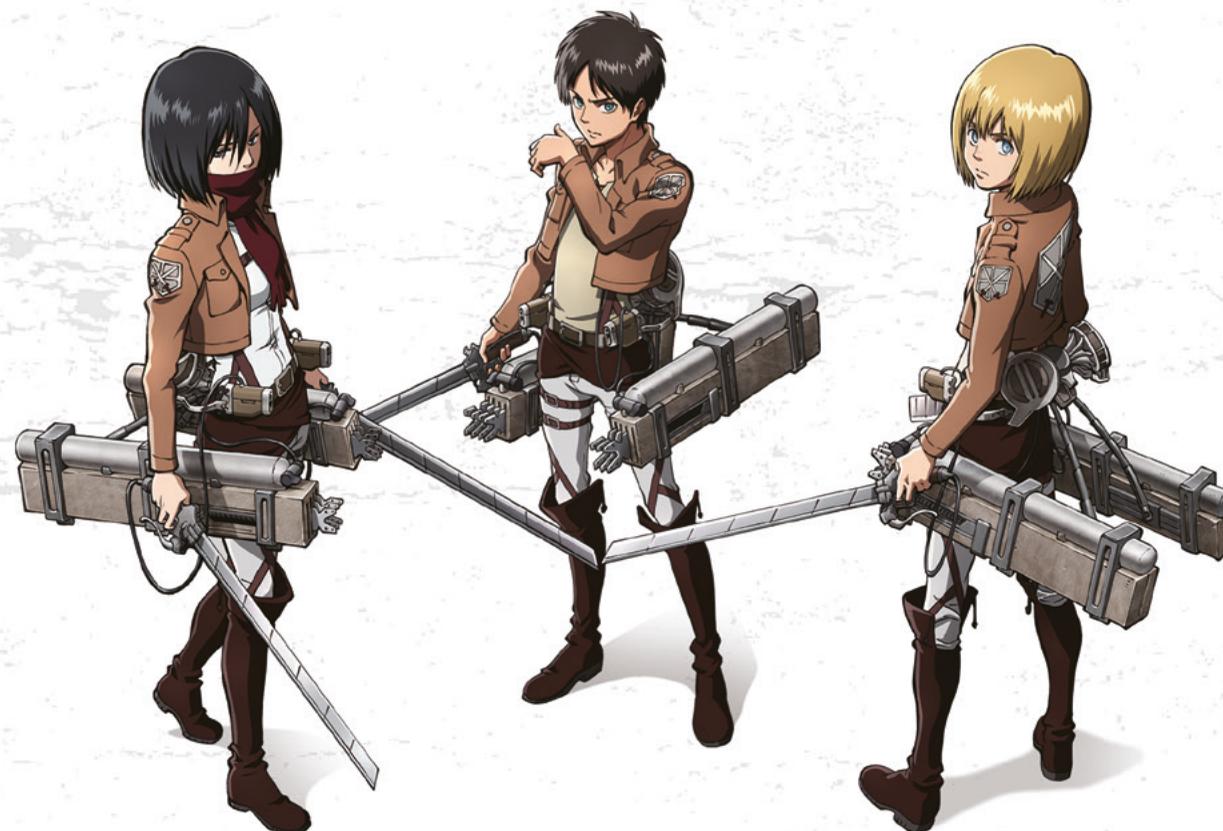
**Research and Development:** Matt Hyra (Lead) e Mataio Wilson

**Editing:** Shahriar Fouladi

**Business coordinator:** Rumi Asai

**Un ringraziamento speciale a:** Carolyn

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



# Attack on Titan

## 進撃の巨人

## L'ULTIMA RESISTENZA

### Svolgimento di un turno di gioco

Un turno è costituito da 7 fasi:

1. Il giocatore Titano seleziona le carte Azione
2. I giocatori Eroi lanciano i dadi Eroe
3. Il giocatore Titano utilizza i simboli 
4. I giocatori Eroi rilanciano i dadi che sono stati loro restituiti
5. Risoluzione delle carte Azione
6. I giocatori Eroe usano i rimanenti simboli dei dadi
7. I giocatori Eroi recuperano tutti i loro dadi. Il giocatore Titano scarta le carte Azione giocate in questo turno



### Vittoria

#### Vittoria del Titano

- Morte di un Eroe: quando un Eroe perde l'ultimo dei suoi 3 Cuori, il morale del gruppo crolla, sancendo la vittoria del Titano!
- Tutti i Cannoni distrutti: se tutti e 6 i cannoni vengono distrutti, il Titano devasta la città e vince la partita!
- Perdite: quando non ci sono più pedine Cittadino, la speranza viene meno e il Titano vince la partita!

#### Vittoria degli Eroi

- Se gli Eroi riescono a convalidare la carta Tattica "Fendente al collo" oppure "Eliminazione", abbattano il Titano e vincono la partita!

**CRYPTOZOIC**  
ENTERTAINMENT

©Hajime Isayama, Kodansha/"ATTACK ON TITAN" Production Committee.  
Concesso in licenza da Kodansha through Funimation® Productions, Ltd. Tutti i diritti riservati.

©2017 Cryptozoic Entertainment.  
25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. Tutti i diritti riservati.

©2017 Don't Panic Games

[WWW.CRYPTOZOIC.COM](http://WWW.CRYPTOZOIC.COM)

  
Kodansha

FUNIMATION

Cosmic Group

