

AKROS

Fuoco, aria, acqua e terra si sfidano per creare un nuovo mondo



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 22/07/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Normalmente siamo abbastanza attenti a leggere le recensioni dei giochi per due (di cui abbiamo una discreta collezione) per procurarci quelli più interessanti: ma purtroppo ogni tanto ce ne scappa qualcuno che invece è perfettamente in linea con le nostre preferenze e così è stato anche per [Akros](#), un gioco 100% italiano (autore, artista e editore) pubblicato da [GateOnGames](#) qualche anno fa. Fortunatamente a una serata di giochi lo abbiamo scoperto, ed eccoci quindi a rimediare!

Pensato per due soli giocatori (da 10 anni in su), le partite durano normalmente una ventina di minuti, ma se mettiamo di fronte due giocatori esperti possiamo arrivare anche a mezz'ora, perché molte mosse vanno valutate attentamente.

Quello che ci ha fatti fermare accanto al tavolo in cui si giocava **Akros** è stata la bellezza dei suoi componenti che inizialmente ci ha fatto pensare a **Hive** (già recensito su questo blog).

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Akros** contiene: un tabellone ad esagoni, su ognuno dei quali è stampato un simbolo: foresta (verde), montagna (bianco) e mare (blu); una plancia “Tempio”; 19 tessere esagonali “Territorio” di plastica dura serigrafata in tre colori; 4 segnalini “Acqua” e 4 “Fuoco”; un grande sacchetto di stoffa bianca.

Il libretto di istruzioni (in italiano e inglese) è riccamente illustrato e pieno di esempi: basta una sola lettura per memorizzare le regole e poterle spiegare.

Si tratta di un gioco “astratto”, anche se è stato bene ambientato nel fantastico mondo degli elementi essenziali (Acqua, Aria, Fuoco e Terra) che sono permanentemente in competizione fra loro per creare nuovi mondi.

Ed è proprio a questo scopo che i due giocatori si daranno battaglia: vediamo come!

Preparazione (Set-Up) e Gioco



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita.

Dopo aver messo il tabellone al centro del tavolo e assegnato i ruoli ai giocatori (uno prenderà le parti di Acqua e Aria, con i quattro segnalini blu, mentre l'altro rappresenterà Terra e Fuoco con i segnalini rossi) dovremo mettere la plancia del Tempio accanto al tabellone e tutte le tessere dentro il sacchetto.

I giocatori posizionano i loro segnalini sul tabellone come indicato nelle istruzioni (e come potete vedere nella Foto 2 qui sopra), poi il giocatore Blu (chiamato Jinn nelle regole) pesca tre tessere a caso dal sacchetto e si può cominciare.

Una partita a **Akros** si compone di due Fasi:

(A) – Fase 1: Genesi. I giocatori nei primi sei turni pescano tre tessere e ne posizionano due sul tabellone, scartando la terza sulla plancia Tempio;

(B) – Fase 2: Il Tempio del Tempo. Negli ultimi tre turni si pescano tessere dalla plancia Tempio.

Al termine della Fase 2 si contano i punti e si proclama il vincitore



Foto 3 – Le tessere Territorio.

Le tessere Territorio sono di forma esagonale e sono in pratica dei blocchi di plastica dura di colore nero, serigrafata sulle due superfici per formare tre tipi di simboli: verde per la foresta, bianco per la montagna e blu per il mare (o i laghi).

Il giocatore Blu, come abbiamo già detto, ne pesca casualmente tre a turno dal sacchetto, poi deve sceglierne una da posare sul tabellone facendo combaciare due simboli identici (foresta su foresta, montagna su montagna, ecc.).

Prima di giocare la sua tessera deve però aspettare che anche il suo avversario (giocatore Rosso o Ifrit, se preferite) ne scelga una delle due rimaste: la terza verrà invece spostata su una delle tre caselle esagonali della plancia Tempio.

A questo punto i giocatori, partendo dal Blu, posano la loro tessera sul tavolo e muovono una delle loro pedine su di essa.



Foto 4 – Il tabellone.

Il tabellone di **Akros** ha una forma e una distribuzione dei disegni ben definita e i giocatori, prima di iniziare, dovrebbero guardare bene come sono distribuiti: in particolare notate che ci sono quattro montagne al centro della plancia e altre due alle estremità, mentre foresta e mare hanno 5 tessere a testa, equamente distribuite e in posizioni speculari rispetto all'asse orizzontale.

Il movimento dei due giocatori è molto diverso:

- Blu (Jinn) può spostare i suoi segnalini in qualsiasi tessera libera del tabellone che non sia “contesa” dal suo avversario (leggete qui sotto cosa significa);
- Rosso (Ifrit) può spostare i suoi segnalini solo in caselle adiacenti.

Nessuno può piazzare una tessera che non sia in grado di occupare immediatamente: Inoltre Blu deve obbligatoriamente muovere su una nuova tessera un segnalino che all'inizio del suo turno si trova su una casella “contesa”.

Sono considerate “contese” tutte le caselle del tabellone adiacenti ad almeno due segnalini Rossi.



Foto 5 – Situazione della partita dopo il sesto turno.

Facciamo per un attimo riferimento alla Foto 5 qui sopra: la casella di montagna al centro del tabellone è “contesa” (ci sono tre segnalini rossi adiacenti), così come quella di mare a destra (sempre con tre segnalini Ifrit adiacenti) e la tessera di mare in basso a destra da cui i segnalini blu sono stati scacciati in precedenza.

È sempre permesso posare una nuova tessera su un'altra già sul tabellone, anzi, questa è un'azione altamente consigliata, quando è possibile, per fare più punti a fine partita.

Dopo il sesto turno ci saranno due pile di tre tessere sulle prime due caselle della plancia del Tempio: sono infatti quella scartate dai giocatori fino a quel momento. Nei due turni successivi il giocatore Blu prenderà una delle due pile e si giocherà normalmente, scartando come sempre la terza tessera sull'ultima casella del Tempio.

Per il nono turno ci saranno dunque solo due tessere disponibili da posizionare con la solita procedura: poi la partita ad **Akros** finisce e si possono contare i Punti Vittoria (PV).

Per ogni tipo di territorio i giocatori sommano il numero di Segnalini del loro colore e il numero delle tessere impilate: chi ha più punti in ogni territorio può reclamarne il possesso e vince la partita chi ha reclamato più territori dell'avversario, ma in caso di parità la vittoria è assegnata al Rosso.



Foto 6 – Ecco come si presenta il tabellone al termine della partita.

Utilizziamo la Foto 6 per fare un esempio di conteggio dei punti:

- (1) - Mare: il giocatore Blu ha tre segnalini e 4 tessere Mare, quindi 7 punti. Il giocatore Rosso non ha nessun pezzo sul mare. Il Mare viene reclamato dal Blu (1 PV)
- (2) – Montagna: il giocatore Rosso ha tre segnalini e 5 tessere Montagna, mentre Blu non ne ha nessuno, quindi reclama quel territorio (1 PV);
- (3) – Foresta: il giocatore Blu ha un segnalino e una tessera Foresta, mentre Rosso ha un segnalino e due tessere, quindi può reclamare questo territorio e vincere la partita (con 2 PV).

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 7 – I segnalini dei giocatori sono di legno colorato e serigrafato.

Come nella maggior parte dei giochi astratti anche in **Akros** quel che conta è la predisposizione dei giocatori a studiare le varie combinazioni che le loro mosse potrebbero generare, quindi il primo consiglio che ci viene in mente è quello classico: prima di toccare un pezzo sul tabellone pensate alle conseguenze di quella mossa.

Il giocatore Blu ha dalla sua un grande vantaggio per quanto riguarda la mobilità, potendo muovere qualsiasi pezzo in moltissime posizioni ed evitando solo quelle vietate perché “in conflitto” (ovvero adiacenti ad almeno due pezzi avversari): la sua strategia sarà dunque quella di accumulare 2-3 tessere “Territorio” negli esagoni più lontani dal centro, evitando di raddoppiare le tessere vicino alle montagne a centro tabellone perché potranno essere facilmente conquistati dal nemico.

Il Rosso, da parte sua, deve avanzare a “ventaglio”, occupando e raddoppiando le tessere di montagna, per concentrarsi in seguito su un altro tipo di terreno. Il suo grande vantaggio è la possibilità di far sloggiare obbligatoriamente i pezzi blu semplicemente esercitando il famoso “conflitto” su una o più caselle: ecco il perché dell’avanzamento “a ventaglio”, un modo per tenere in conflitto parecchie zone contemporaneamente.



Foto 8 – La scatola di Akros.

Detta in modo diverso, il gioco del Rosso deve essere una metodica e costante avanzata verso il centro cercando di non facilitare troppo al blu l'occupazione (con un gran volo) delle zone sul retro che potrebbero rimanere sguarnite.

Sappiamo che entrambi i giocatori finiranno la partita con i 4 PV dovuti ai loro pezzi e che quindi per vincere dovranno controllare almeno 2-3 pile di tessere e questo è dunque il vostro obiettivo.

Commento finale

A suo tempo ci era piaciuto *Hive* non soltanto perché ci costringeva a far funzionare al meglio tutte le rotelline del cervello, ma anche (e per qualcuno era un “soprattutto”) per la qualità dei suoi pezzi, trovando un gran piacere tattile a manipolarli.

Akros è sicuramente più “strategico” del suo collega più anziano, ma le sensazioni tattili sono ancora maggiori, visto che, oltre alle tessere, dobbiamo spostare anche i quattro segnalini di ogni fazione.

Si tratta di un gioco facile da insegnare e da imparare e ultimamente lo abbiamo tirato fuori parecchie volte per sfidare amici e familiari: se vi piacciono i giochi per due e se riuscite a procurarvene una copia (lo abbiamo visto ancora sul catalogo di parecchi negozi, compresa GateOnGames che lo ha prodotto) non ne resterete delusi.