

REGOLAMENTO

AKROS



EMANUELE
BRIANO

GOO
GATEONGAMES

NICOLA
ANGIUS



AKROS

In principio era il Chaos, pigro, informe e mutevole. Insoddisfatto del nulla che lo circondava, decise di prendere forma nei cinque elementi, dividendo la propria primordiale essenza in frammenti di esistenza autocoscienti.

Quattro di essi assunsero una forma fisica e tangibile, mentre il quinto, lo Spirito, si erse incorporeo al di sopra di essi, etereo, irraggiungibile.

Da allora Fuoco, Aria, Acqua e Terra si sfidano nella creazione di nuovi mondi tramite l'intervento delle loro manifestazioni fisiche più incredibili e stupefacenti.

Levigano la terra spazzandola con cicloni inarrestabili, rovesciano acqua per animare laghi, fiumi e mari e instillano il prezioso seme della vita laddove prima c'era soltanto roccia e lava.

Ora l'ennesimo duello è iniziato, conteso tra la sfuggente progenie di Acqua ed Aria e quella inarrestabile di Fuoco e Terra. Ancora una volta un nuovo mondo sta per nascere...

CONTENUTO DEL GIOCO



4 Servitori di Ifrit



4 Servitori di Jinn



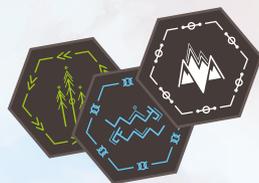
1 sacchetto in Cotone



1 plancia Alba del Mondo



1 plancia Tempio del Tempo



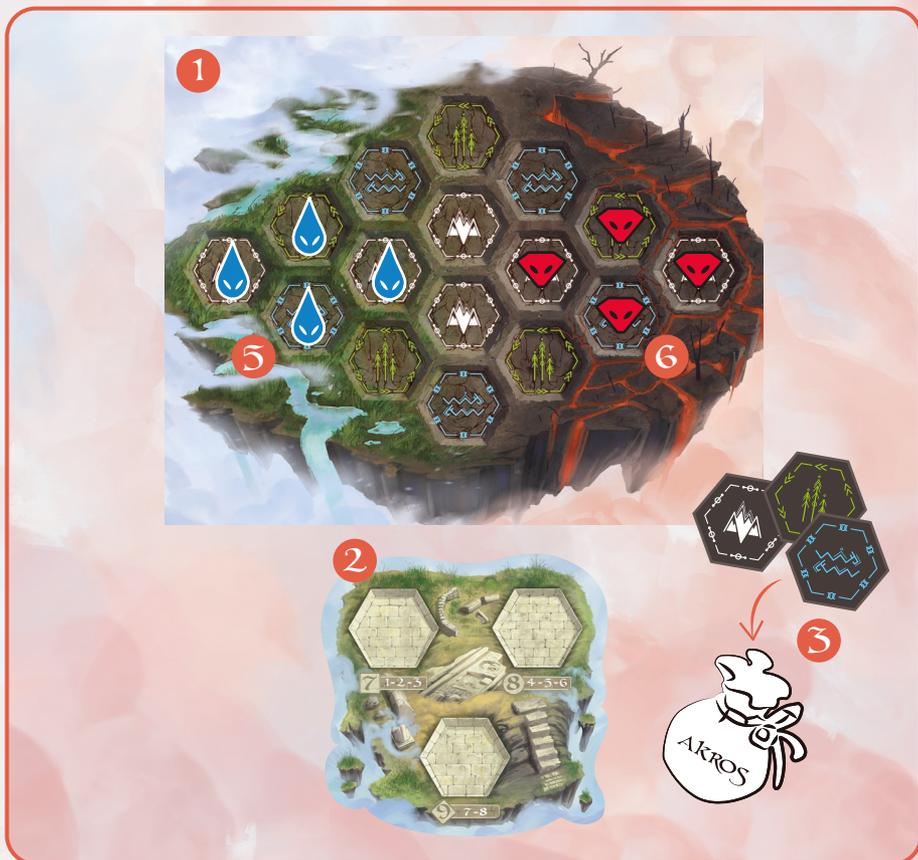
19 tessere Territorio
(6 Foreste, 6 Mari
e 7 Montagne)

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Akros è un gioco asimmetrico per due giocatori che li vede assumere il ruolo di due titaniche creature durante la genesi di un nuovo mondo. Utilizzando i vostri servitori elementali avrete l'occasione di plasmare a vostro piacere il paesaggio di un piccolo nuovo mondo per ottenere il controllo dei vari territori. Al termine della partita, ciascun giocatore somma il valore dei territori controllati dai propri servitori per determinare il dominio sui vari ambienti e colui che lo avrà ottenuto sulla maggioranza delle tre diverse tipologie di ambienti, potrà reclamare il merito della creazione.

PREPARAZIONE

- 1 Posizionate la plancia Alba del Mondo al centro del tavolo.
- 2 Posizionate la plancia Tempio del Tempo a fianco ad essa.
- 3 Mettete nel sacchetto le tessere Territorio e mescolatele.
- 4 I giocatori scelgono quale entità rappresentare.
- 5 Il giocatore Jinn sarà il primo giocatore: prende i propri Servitori e li dispone come indicato.
- 6 Il giocatore Ifrit prende i propri Servitori e li dispone come indicato.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è suddiviso in due fasi: la prima che dura dal primo al sesto turno, mentre la seconda ha luogo dal settimo al nono turno. Dopodiché la partita ha termine.

1 SERVITORI DI IFRIT

I Servitori di Ifrit si muovono sulla plancia Alba del Mondo spostandosi di un singolo spazio in un territorio adiacente non occupato. Al termine del movimento, tutti i territori adiacenti a due o più territori occupati dai Servitori di Ifrit sono dichiarati **contesi** (vedi a pag. 3 "I Servitori di Jinn").





1 SERVITORI DI JINN

I Servitori di Jinn si muovono sulla plancia Alba del Mondo spostandosi in un qualsiasi territorio non occupato e che non sia **conteso** dai Servitori di Ifrit. Se prima del movimento uno o più Servitori di Jinn si trovano in un territorio **conteso** dai Servitori di Ifrit, il giocatore Jinn è obbligato a muovere uno di quei Servitori.

FASE I ~ LA GENESI

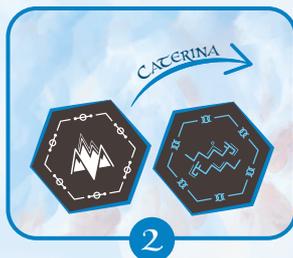
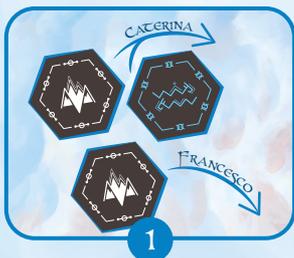
I primi sei turni di gioco procedono seguendo questo schema:

- Il giocatore Jinn pesca casualmente tre tessere dal sacchetto, ne sceglie una e la tiene visibile davanti a sé. Dopodiché passa le altre due all'avversario.
- Il giocatore Ifrit sceglie una delle tessere ricevute e la tiene visibile davanti a sé, mentre l'altra viene scartata sulla plancia Tempio del Tempo. Le tessere scartate nei primi tre turni vengono posizionate nello spazio 7, mentre quelle scartate nei successivi tre turni vengono posizionate nello spazio 8. In questo modo, al termine del sesto turno, saranno presenti tre tessere nello spazio 7 e tre nello spazio 8.

Le tessere sulla plancia Tempio del Tempo possono sempre essere liberamente consultate in qualsiasi momento.

ESEMPIO A

Francesco, il giocatore Jinn, pesca 3 tessere dal sacchetto e ottiene 1 tessera Mare e 2 tessere Montagna. Decide di tenere per sé una tessera Montagna e passa le altre due a Caterina, la giocatrice Ifrit ❶. Caterina sceglie di tenere per sé 1 tessera Montagna ❷ e, trattandosi del quinto turno di gioco, posiziona la tessera Mare nello spazio 8 della plancia Tempio del Tempo ❸.



- Il giocatore Ifrit prende la tessera davanti a sé e la posiziona sulla plancia Alba del Mondo sopra ad un territorio dello stesso tipo che non sia occupato da alcun Servitore. Uno dei propri Servitori deve inoltre muoversi sulla tessera appena posizionata rispettando le regole di movimento dei Servitori di Ifrit. Non è possibile posizionare una tessera in un territorio che non possa essere raggiunto da un Servitore di Ifrit.

ESEMPIO B

Caterina deve posizionare la propria tessera Montagna sopra un territorio Montagna su cui riesca a muovere un proprio Servitore. I territori ❶, ❷ e ❸ sono già occupati da altri Servitori, il territorio ❹ non può essere raggiunto da nessuno dei suoi Servitori, può dunque scegliere tra il territorio ❺ e il ❻.



Caterina sceglie di posizionare la tessera sul territorio 5 e muove su di essa uno dei suoi Servitori.

Dopo questa mossa, i territori 1, 3, 7, 8 e 9 risultano **contesi**.



- Il giocatore Jinn prende la tessera davanti a sé e la posiziona sulla plancia Alba del Mondo sopra ad un territorio dello stesso tipo che non sia occupato da alcun Servitore. Uno dei propri Servitori deve inoltre muoversi sulla tessera appena posizionata, rispettando le regole di movimento dei Servitori di Jinn. Non è possibile posizionare una tessera in un territorio che non possa essere raggiunto da un Servitore di Jinn.

ESEMPIO C

Francesco deve posizionare la propria tessera Montagna sopra un territorio dello stesso tipo su cui riesca a muovere un proprio Servitore. I territori 2, 3 e 5 sono già occupati, il territorio 1 risulta **conteso** dai Servitori di Ifrit, può dunque scegliere tra i territori 4 e 6.



Francesco sceglie di posizionare la tessera sul territorio 6.

Visto che i territori 3 e 7 risultano **contesi**, deve muovere uno dei propri Servitori presenti su di essi sulla tessera appena posizionata 6. Sceglie quello presente sul territorio 5.



Se non c'è uno spazio valido?

Se uno dei due giocatori non può posizionare la tessera scelta seguendo le regole di movimento dei propri Servitori, deve rimuoverla dal gioco e non agirà in questo turno.

Dopo il sesto turno sarà presente un'unica tessera all'interno del sacchetto. Rimuovete il sacchetto e questa tessera dal gioco e procedete con la seconda fase di gioco.

FASE II - IL TEMPIO DEL TEMPO

Nel corso degli ultimi tre turni la fase di posizionamento delle tessere procede normalmente come descritto nella fase precedente, tuttavia le tessere da cui scegliere non vengono pescate dal sacchetto:

- nei turni 7 e 8 il giocatore Jinn pesca le tre tessere dalle pile negli spazi corrispondenti presenti sulla plancia Tempio del Tempo. Le due tessere scartate in entrambi i turni vengono posizionate nello spazio 9 della plancia Tempio del Tempo;
- nel turno 9 il giocatore Jinn pesca le uniche due tessere dalla pila corrispondente presente sulla plancia Tempio del Tempo.

Al termine del nono turno di gioco la partita termina immediatamente.

FINE DELLA PARTITA

Per ogni tipo di territorio (Foresta, Mare, Montagna), ogni giocatore somma il numero dei propri Servitori e il numero di tessere su cui essi sono presenti. Per ogni tipo di territorio, il giocatore con il valore maggiore reclama il merito di quel territorio. In caso di parità, nessun giocatore ne reclama il merito.

Il giocatore che reclama il maggior numero di tipologie di territorio viene proclamato vincitore, in caso di parità vince il giocatore Ifrit.

ESEMPIO 0

Francesco e Caterina verificano chi ha ottenuto il merito per il territorio Foresta. Francesco ha 1 Servitore presente su un territorio composto da 2 tessere ed 1 Servitore presente su un territorio senza alcuna tessera ($1 + 1 + 2 = 4$) ①. Caterina possiede invece 1 Servitore presente su un territorio composto da 3 tessere ($1 + 3 = 4$) ②. Nessuno dei due reclama il merito per il territorio Foresta.





RINGRAZIAMENTI DELL'AUTORE

Un ringraziamento speciale ai ragazzi di Atlantide Giochi Savona, per l'infinita voglia di giocare, sperimentare, creare. A Samuele, Alberto, Alessandro, Daniele, per le interminabili chiacchierate sulla filosofia della battaglia, sulla strategia ottimale, sulla forma e colore del singolo pezzo. A Sun Tzu, per l'ispirazione che la più grande vittoria è quella che non richiede uno scontro. Al mio editore, a tutti i ragazzi e le ragazze che hanno reso questo gioco migliore con i loro consigli e la loro lungimiranza. A Roby e Lucy, per l'incoraggiamento, sempre.

RICONOSCIMENTI

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Autore

Emanuele Briano

Illustratore

Nicola Angius

Sviluppo

Giacomo Maltagliati, Mario Cortese,
Margherita Cagnola

Grafica Digitale

Margherita Cagnola

Revisione

Mario Cortese, Sollenda Cacini, Giacomo Maltagliati

Risorse Aggiuntive

Ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Traduzione Internazionale

Thomas Mazzantini

Playtest

Tiziano Rovai, Margherita Cagnola, Luigi Briganti, Alessandro A. Bendinelli, Sollenda Cacini, Mario Cortese, Giacomo Maltagliati, Associazione Atlantide Giochi Savona, Chiara Paladini, Nicola Troiano, Alberto Salani, Lorenzo Gaggini, Carlo Papi, Alessandro Cacini, Stefano De Blasi.

Ringraziamenti Speciali

I Gioca Giullari, Fustella Rotante, Andrea Barbasso e tutti i giocatori che hanno provato Akros in anteprima a Lucca Comics & Games 2019 per i loro preziosi consigli.

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it
Akros © 2020 GateOnGames

GOO
GATEONGAMES



GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

COSÌ, INFINE, IL NUOVO MONDO EMERGE
DAL NULLA...

...PLASMATO DALLE FORZE NATURALI PIÙ
ANTICHE DI TUTTO L'UNIVERSO,
DI CUI NESSUNO OGGI HA PIÙ MEMORIA.

