

APOLLO FAQ

ver. 1.0

Queste FAQs nascono per chiarire alcune situazioni di Apollo XIII che possono compromettere il divertimento che il gioco si propone di dare.

Proprio come la reale vicenda che ha coinvolto, emozionato e tenuto con il fiato sospeso tutto il mondo, Apollo XIII si propone di fare rivivere, non la storia, ma quelle emozioni legate alla vicenda. Non a caso sulla confezione del gioco è riportato “rivivi le emozioni di Apollo XIII” e non “rivivi la storia di Apollo XIII”.

Apollo XIII rappresenta la prima volta in cui un gioco da tavolo stimola forti emozioni di suspense e ansia, e per fare questo, si avvale di un sottilissimo equilibrio tra fallimento e successo che si protrae per tutta la partita attraverso una clessidra che impone un tempo limitato in cui possano essere svolte le azioni nei momenti più critici.

Queste due prerogative devono essere rispettate per avere l'effetto desiderato, in quanto sono lo strumento essenziale per arrivare alle emozioni e creare il feeling tra i giocatori, se queste mancano si perde una grande parte dell'esperienza di gioco.

Purtroppo queste prerogative sono facilmente influenzabili anche da piccole dimenticanze o errori di gioco.

E' per questo vi consigliamo di:

- Scegliere un giocatore che è vicino al Tabellone di Controllo e designarlo come “il responsabile”, così che sia l'unico ad aggiornare gli Status. Questo fa sì che durante le fasi concitate del gioco non si facciano errori banali (ma facili da fare), come doppi movimenti o mancati aggiornamenti di Status.
- Ricordarsi che il Mission Status si muove SOLO in questi casi:
 - Viene sorpassata una Linea di Crisi (il Mission Status si muove di 1 avanti o indietro).
 - Una Carta Giocatore richiede espressamente il movimento del Mission Status negli effetti (il Mission Status scende del valore riportato sulla carta).
 - Viene risolta una Scheda Evento B, D, E o F portando l'indicatore di Status sul verde (il Mission Status scende di 2 come riportato dalla Scheda Evento).
- Quando entra in gioco la clessidra non prendete troppo tempo per discutere ciò che potrebbe accadere, 10/20 secondi sono il limite massimo.
- In caso di necessità è possibile fare una seconda azione diversa dalla prima, ma per farla bisogna scartare dalla propria mano una carta, questo vi impoverisce per i turni successivi, ma potrà salvare la situazione in quel frangente e farvi procedere.
- Ricordate che nel mazzo Giocatore sono presenti ben 21 carte (su 65 totali) che permettono di ampliare le scelte delle proprie azioni, portandole a 14, rispetto alle 4 che avete di base.

Questi sono tutti concetti già presenti nel regolamento, ma è possibile che ad una prima lettura e nella concitazione della prima partita, questi aspetti possano essere dimenticati, minando l'esperienza totale di gioco.

Se vi rendete conto che avete vinto il gioco facilmente o che non vi arriva nessuna sensazione di tensione o ansia e il gioco risulta “freddo o piatto”, è sicuro che avete dimenticato qualcosa o interpretato male alcune meccaniche di gioco.

Di seguito riportiamo le domande e risposte che abbiamo raccolto nel tempo e che possono aiutare a chiarire alcune incertezze:

D) Se il segnalino del Mission Status si trova già sul terzo monitor del "Failed" (quindi è già al massimo), può andare oltre se richiesto ulteriormente?

R) No, una volta al massimo, ogni altro avanzamento richiesto non viene eseguito.

D) Se al mio turno gioco una carta "Al mio posto" e il giocatore a cui passo la mano abbassa dei segnalini status al di sotto di una linea di crisi, chi prende i Gettoni Apollo?

R) Il turno attivo è considerato sempre quello del giocatore che possiede il segnalino del "Primo Giocatore", quindi i Gettoni li prende quest'ultimo.

D) Se gioco una carta "Intuito" che mi permette di rimettere in ordine le prime tre carte disponibili del mazzo storia attuale e mi trovo a metà del mazzo storia B1/B2 o G1/G2, posso rimettere in ordine le carte a mio piacimento?

R) No, le appartenenze delle relative fasi devono essere sempre rispettate. Se pescò 2 carte B1 e la terza è una B2, quest'ultima rimarrà nella sua posizione. Potrò riposizionare solo le prime 2 carte B1.

D) Quando gioco con un Mazzo Storia, devo giocarlo tutto?

R) No, quando viene pescata la Carta Storia Evento se ne legge il testo e si gira la relativa Scheda Evento applicandone gli effetti. Questo decreta il termine di quel mazzo Storia.

Il prossimo giocatore girerà la prima Carta Storia del successivo Mazzo Storia.

D) Posso giocare quanti Gettoni Apollo voglio?

R) No, è possibile giocare solo 2 a turno.

D) Se la Carta Storia che ho pescato presenta lettera e numero (quindi è un evento specifico al quale corrisponde una carta giocatore specifica che è la soluzione a quel particolare problema), posso giocare, comunque, una carta generica del mazzo attivo o sono obbligato a giocare la Carta Giocatore specifica?

Esempio: Se ho girato la Carta Storia A1, devo giocare per forza la Carta Giocatore A1 o posso giocare una Carta Giocatore A generica o una senza lettera?

R) E' possibile giocare anche una Carta Giocatore generica A o una senza lettera, non è necessario che sia quella specifica.

D) I mazzi B e G si dividono in B1/B2 e G1/G2. Al loro interno ho trovato carte con numeri doppi, come B1-1, B2-1, ecc. Come mi devo comportare?

R) I mazzi in questione hanno una divisione B1/B2 e G1/G2 per gestire carte che, altrimenti, non avrebbero un senso temporale. Al loro interno si trovano degli eventi specifici (come per gli altri mazzi) che vengono nomenclati con il solito metodo lettera-numero, ma la lettera, avendo già un numero al suo fianco, produce carte B1-1, B2-1, ecc.

In definitiva, quando si gioca con Carte Storia B1 (o G1) si risponde con Carte Giocatore B1 (o G1), quando si gioca con Carte Storia B2 (o G2) si risponde con Carte Giocatore B2 (o G2) e se ci sono Carte Storia specifiche (B1-1) è possibile rispondere con la Carte Giocatore specifica (B1-1) o generica (B1 o senza lettere)

D) Ho trovato nelle Mazze Giocatore delle carte che riportano più lettere. Come posso giocare?

R) Si giocano normalmente come da regolamento (quindi si usano nella fase corretta), solo che queste carte offrono la possibilità di essere giocate in più momenti differenti della Storia. Per esempio se sulla carta sono riportate le lettere C-D-E, si può scegliere di giocarla nella fase C, o nella D, o nella E a nostra discrezione.

D) La carta Elimina Storia si gioca sempre con un'altra carta Elimina Storia. Ma poichè come azione è consentito giocare "1 carta Giocatore", per giocare le due "Elimina Storia" assieme come si fa? Sfruttando una seconda azione (extra) scartando una carta Giocatore?

R) No, la seconda carta Elimina Storia deve giocarla un altro giocatore usando un Gettone Apollo e giocando contemporaneamente al turno attivo.

D) Quando vengono giocate le due carte Elimina Storia che cancellano una Carta Storia precedentemente giocata, se questa carta storia ha causato dei cambiamenti che attraversano la Linea di Crisi, e cancellandola gli indicatori tornano indietro, si guadagnano i Gettoni Apollo e chi li prende? Oppure, essendo cancellata è considerata come mai accaduta?

R) Bisogna seguire sempre l'ordine di gioco, per cui tutti gli effetti della carta storia vengono regolarmente applicati e quando viene cancellata grazie ad una coppia di carte Elimina Storia, tutti gli effetti tornano indietro. Se il giocatore di turno (quello con l'indicatore di primo giocatore davanti a se) è uno dei due che ha giocato la carta Elimina Storia, lui e solo lui, guadagna i Gettoni Apollo derivanti dagli abbassamenti.

D) Quando il Mission Status cambia nel mezzo del turno, gli effetti sul timer si applicano subito?

R) Il tempo a disposizione è decretato dal Mission Status dopo la pesca della Carta Giocatore e non subisce variazioni durante il turno.