

APOLLO XIII

"Il Fallimento Non è Contemplato"



REGOLAMENTO



LA STORIA

Apollo XIII è la più nota delle missioni spaziali programmate per portare l'uomo sulla Luna; più ancora della precedente Apollo 11 che permise ai primi uomini di toccare il suolo lunare. Partita l'11 Aprile del 1970 alle ore 19:13 dallo Space Center di Cape Canaveral si rivelerà essere una delle situazioni più critiche che la NASA si sia mai trovata ad affrontare fino a quel momento. Dopo diversi guasti e problematiche di ogni genere, il team della NASA riuscì a riportare sulla terra gli astronauti sani e salvi, dimostrando altresì che, messe alle strette, le menti umane possono essere capaci di veri e propri miracoli!

Di questa missione sono le due celebri frasi: "Houston, abbiamo un problema", pronunciata dal Comandante della missione James Lovell poco dopo lo scoppio del serbatoio di ossigeno e "il fallimento non è contemplato" pronunciata dal Direttore di missione Gene Kranz.

Solo in un secondo momento, quando si analizzarono le registrazioni e si studiarono tutte le problematiche riscontrate durante la missione, si scoprì che il danno che aveva provocato lo scoppio del serbatoio di ossigeno era già presente prima del lancio del razzo, quando il Saturno V si trovava ancora sulla rampa di lancio. Durante una routine di controllo delle serpentine di riscaldamento dei serbatoi di ossigeno, nessuno si era reso conto che una volta esaurito l'ossigeno liquido contenuto nella bombola,

la temperatura della serpentina aveva continuato a salire, raggiungendo quasi i 500 gradi e provocando lo scioglimento delle guaine protettive dei cavi elettrici. Al momento della richiesta di rimescolare i serbatoi, John Swigert premette il fatidico pulsante provocando un corto circuito e la successiva esplosione del serbatoio stesso.

Da quel momento la missione **Apollo XIII** perse ogni speranza di poter toccare il suolo lunare, e l'unico obiettivo della NASA e dell'equipaggio fu solo quello di poter tornare sulla Terra sani e salvi. Sarete in grado di ripetere le gesta di quel manipolo di scienziati?

SCOPO DEL GIOCO

Il gioco **Apollo XIII** ripercorre l'intera vicenda dell'omonima missione spaziale americana tramite un sistema "card driven" che vi permetterà di ricostruire gli avvenimenti e le vicissitudini che afflissero gli uomini della missione. I giocatori dovranno gestire tali eventi in modo da riuscire a garantire la sopravvivenza dell'equipaggio e il suo rientro sulla Terra sano e salvo.

Apollo XIII è un gioco cooperativo e spinge la comunicazione e la coordinazione del gruppo senza la quale non sarà possibile concludere la missione. C'è anche la possibilità di rendere il gioco competitivo con una modalità che verrà spiegata al termine di questo regolamento.



COMPONENTI DI GIOCO

Gettoni Terra, Luna e Giocatore di Turno (3 pezzi)

I gettoni Terra e Luna rappresentano il sistema binario Terra/Luna intorno al quale verranno posizionate le Carte Storia nei loro mazzi. La disposizione mostrata dal setup del gioco rispecchia le reali posizioni della nave spaziale durante le varie fasi della missione. Il segnalino del CSM è l'indicatore del giocatore di turno, che scorrerà verso sinistra all'inizio di ogni nuovo turno.

Gettoni Apollo (45 gettoni totali divisi in: 26 dal valore 1, 14 dal valore 2 e 5 dal valore 3)

Questi gettoni possono essere ottenuti ogni volta che un giocatore riesce a fare scendere uno Status al di sotto di una Linea di Crisi. Nella modalità cooperativa non si tiene conto dei valori numerici stampati sui gettoni, che sono invece utilizzati solo per la versione competitiva: i gettoni possono avere stampato i valori 1, 2 o 3.



Timer (1 clessidra di 30 secondi)

Si utilizza nel gioco quando il livello "MISSION STATUS" si trova sui livelli arancione o rosso.

Perché usare una clessidra?

Perché nelle situazioni più critiche, gli astronauti e la Nasa, dovevano prendere decisioni vitali in pochissimi secondi per salvare la situazione. Quando il livello di Mission Status si trova sull'arancione i giocatori hanno a disposizione due giri di clessidra (60 secondi); quando invece il livello si trova sul rosso, i giocatori hanno a disposizione una sola clessidra (30 secondi) per portare a termine il proprio turno.

Segnalini Status (15)

Sono i cubi che vengono posizionati sugli indicatori di status presenti sul Tabellone di Controllo (11) e sulle Schede Evento (4).



Tabellone di Controllo (1)

È la plancia di gioco dove vengono riportati tutti gli indicatori di status (Astronauti, Razzo, NASA, Flight, Energy e Mission Status).



Carte Riassunto (5)

Queste carte sono distribuite all'inizio del gioco (una per ogni giocatore). Esse riassumono le fasi principali e le azioni consentite durante il proprio turno.

Carte Giocatore (65)

Sono le carte "positive", riconoscibili anche dallo sfondo rosso sul fronte delle carte, che permetteranno ai giocatori di affrontare gli eventi della missione. Queste carte verranno pescate e giocate durante il turno dei partecipanti.

Ogni carta ha un titolo, una foto originale derivante direttamente dagli archivi NASA o un'illustrazione, un testo che racconta in breve l'evento o l'azione che si svolge, un riquadro che rappresenta gli status coinvolti e una lettera nell'angolo in alto a sinistra che rappresenta la fase nella quale è possibile giocare la carta applicandone gli effetti.

In alcuni casi oltre alla lettera si potrà trovare anche un numero: questo individua una particolare Carta Giocatore a cui corrisponderà una particolare Carta Storia.

Esempio: gli effetti mostrati nella carta qui a destra indicano che lo Status Psicico dell'astronauta arancione (James Lovell) e dell'astronauta rosso (Fred Haise) devono scendere di 1 livello ciascuno sul Tabellone di Controllo.



Carte Storia (72)

Sono le carte "negative", riconoscibili anche dallo sfondo blu sul fronte delle carte, che riportano la sequenza degli eventi accaduti durante la missione **Apollo XIII**. Sul retro riportano una lettera che rappresenta la fase della storia a cui appartengono. Le fasi vanno dalla A alla G. Sul fronte hanno un titolo, una foto originale derivante direttamente dagli archivi NASA o un'illustrazione, un testo che racconta in breve l'evento, un riquadro che rappresenta gli status coinvolti e una lettera in alto a sinistra che rappresenta la fase a cui appartiene la Carta Storia. In alcuni casi oltre alla lettera si potrà trovare anche un numero: questo individua una particolare Carta Storia a cui corrisponderà una particolare Carta Giocatore.



Esempio: gli effetti mostrati nella carta qui a fianco indicano che lo Status Fisico dell'astronauta rosso (Fred Haise) deve salire di 2 livelli sul Tabellone di Controllo.

Carte Storia Evento (7)

Tra le Carte Storia, ve ne sono alcune che narrano gli eventi principali accaduti durante la missione e riportano la dicitura EVENTO seguito da una lettera. Sono presenti nella seconda metà di ogni Mazza Storia e nel momento in cui vengono rivelate ne si legge il testo, si gira la relativa Scheda Evento e se ne applicano gli effetti.



Schede Evento (3 set da 6 schede più 1 - 19 in totale)

Queste carte rappresentano gli eventi più importanti che sono accaduti durante la missione e che ne hanno segnato il suo svolgimento. Alcune riportano sul lato destro un indicatore di status che identifica la gravità del problema. Ogni volta che si attiva un evento di questo genere si posiziona un segnalino Status sulla posizione rossa. Quando i giocatori muovono il segnalino Status dal riquadro rosso a quello verde, possono migliorare di 2 livelli il Mission Status sul Tabellone di Controllo.

Esempio: l'effetto dell'evento mostrato nella carta a sinistra, indica che lo Status dello Stress di tutti gli astronauti deve salire di 1 posizione sul Tabellone di Controllo, così come lo Status del Team NASA e lo Status della Missione devono salire di 2 posizioni. La vera storia dell'Apollo 13 è rappresentata dal set Eventi composto dalle carte n. 150, 153, 156, 159, 162, 165, 168.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per preparare il gioco è necessario seguire i seguenti punti:

1. Posizionare al centro del tavolo i gettoni Terra/Luna e il Tabellone di Controllo.
2. Posizionare i segnalini Status sulle caselle di ogni indicatore di status del Tabellone di Controllo dove viene raffigurato il segnalino.
3. Posizionare sul tavolo di gioco a faccia in giù tutte le Schede Evento (Carte n. 150, 153, 156, 159, 162, 165, 168) in ordine alfabetico dalla A alla G come mostrato nel disegno. Quando vorrete giocare con le Schede Evento alternative, fate riferimento al paragrafo Varianti di Gioco.
4. Individuare e mettere da parte le Carte Storia Evento divise per lettera.
5. Dividere le Carte Storia in modo da formare dei Mazzi Storia divisi per lettera. Mescolare ogni singolo Mazzo Storia.
6. Mescolare la relativa Carta Storia Evento nella seconda metà del Mazzo Storia con la lettera corrispondente e posizionarle come mostrato nell'illustrazione a fianco (per il mazzo storia B e G la seconda metà è formata da tutte le carte B2 e G2).
7. Mescolare e riposizionare il mazzo Carte Giocatore a portata dei giocatori.
8. Mettere tutti i Gettoni Apollo a faccia in giù sul tavolo.
9. Tenere a portata di mano la Clessidra
10. Dare ad ogni giocatore una Carta Riassuntiva e il seguente numero di Carte Giocatore in base al numero dei partecipanti:

2 giocatori - 7 carte
3 giocatori - 5 carte
4 giocatori - 4 carte
5 giocatori - 3 carte

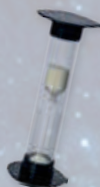
11. Scegliere il primo giocatore, consegnategli il gettone del giocatore di turno (il segnalino CSM) ed iniziate la vostra partita.



Segnalino Turno
Giocatore



Clessidra



Segnalini Status



Gettoni Apollo



Linea di Crisi

Accumulo
Carte
Giocatore
(2X)



Scheda Evento D

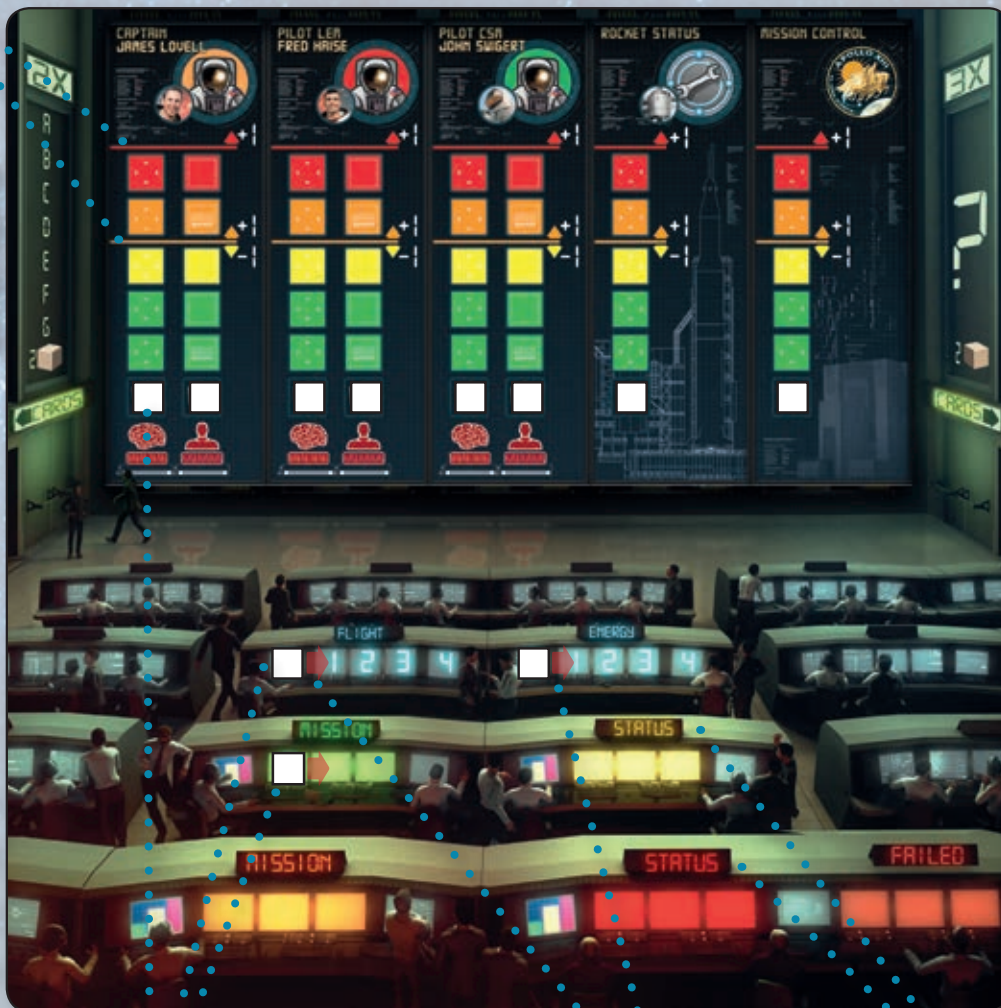


Mazzo Fase D



Scarti Carte
Storia D

Accumulo
Carte
Giocatore
(3X)



Durante la preparazione del gioco, vanno posizionati 11 Segnalini Status sul Tabellone di Controllo, in corrispondenza dei quadrati bianchi indicati. I 4 Segnalini Status rimanenti si posizionano sul tavolo, a portata di tutti i giocatori e utilizzati più avanti per le Schede Evento.

E' possibile spostare verso destra i Segnalini Status sulle barre Flight ed Energy per assorbire alcuni effetti provenienti dalle Carte Storia durante le fasi successive del gioco (vedi pagina 8 - Carte Storia Speciali).

Mission Status

TURNO DI GIOCO

Il gioco si sviluppa in turni. Ogni turno si divide in 4 fasi:

- 1) Pesca una Carta Storia
- 2) Aggiornamento Status
- 3) Pesca una Carta Giocatore
- 4) Fase Azione

1) Pescare una Carta Storia

Durante questa fase si passa il segnalino del Giocatore di Turno alla propria sinistra ed il nuovo giocatore di turno gira una Carta Storia proveniente dal mazzo in cui la storia si sta svolgendo, iniziando dal Mazza A. Il giocatore di turno legge il titolo e il testo ad alta voce. Quando, durante questa fase, si scopre una Carta Storia Evento, ne si legge il testo, si gira la relativa Scheda Evento in modo che tutti la possano vedere e se ne applicano gli effetti.

Se la Scheda Evento presenta degli indicatori di status sulla propria destra, sarà necessario prendere un segnalino Status dalla riserva e piazzarlo sullo spazio rosso in alto.

D'ora in avanti sarà possibile muovere questo indicatore come tutti gli altri e nel momento in cui il segnalino finisce sul verde, l'Evento verrà considerato risolto e sarà possibile abbassare l'indicatore "MISSION STATUS" di 2 livelli. Può capitare che durante la partita, ci siano più Schede Evento ancora in gioco: questo avviene se non stati risolti i precedenti eventi.

L'Evento attivo è considerato sempre quello della lettera in gioco in quel momento (quando si gira la Scheda Evento A il giocatore attivo può ancora giocare Carte Giocatore A).

Testo Giallo

Alcune carte hanno un testo di colore giallo. Questo testo fornisce speciali istruzioni che bisogna seguire nel momento in cui la carta entra in gioco.

In alcuni casi, con questo testo si chiederà di inserire la Carta Storia all'interno del mazzo in mancanza di determinate condizioni.

Quando questo succede, bisogna piazzarla sotto la prossima Carta Storia e pescare una nuova Carta Storia applicandone l'effetto. Se si pescano due o più carte di questo tipo nello stesso turno, inseritele tutte

sotto la prossima Carta Storia nell'ordine in cui sono state pescate, dopodiché pescate una nuova Carta Storia.



2) Aggiornamento Status

Durante questa fase bisogna aggiornare il Tabellone di Controllo come richiesto dalle Carte Storia o dalle Schede Evento, spostando i segnalini Status sugli indicatori dove e nella misura indicata dalle carte. In molti casi saranno più sezioni ad essere coinvolte, quindi sarà necessario aggiornare più status contemporaneamente.

Ogni volta che un qualsiasi segnalino Status supera una Linea di Crisi in positivo o negativo (vedi la Legenda dei simboli in fondo al regolamento), bisogna aggiornare anche il livello del Mission Status, che rappresenta il livello generale della missione. Un superamento di una Linea di Crisi verso l'alto impone un aumento di 1 del Mission Status, un superamento verso il basso impone una diminuzione di 1 del Mission Status.

Se un segnalino Status si trova già al massimo (ultimo spazio rosso) e viene richiesto un ulteriore avanzamento, questo diventa in automatico un avanzamento di 1 del Mission Status.

Fallimento Missione

Se, al termine di un turno di un giocatore, il livello di Mission Status rimane in uno degli ultimi tre monitor che riportano la scritta "Failed", la missione è fallita e il gioco termina immediatamente.

Il segnalino STATUS può raggiungere questo livello durante la partita, ma i giocatori avranno tempo fino al termine del turno per provarlo ad abbassarlo, potendo in questo modo continuare la missione.



3) Pesca una Carta Giocatore

In questa fase il giocatore attivo pesca 1 carta dal mazzo Carte Giocatore. Se l'indicatore Mission Status si trova sull'arancione o sul rosso, non appena viene pescata la Carta Giocatore, dovrete ruotare la clessidra e giocare entro il limite di tempo previsto. (Durante le prime partite si consiglia di pescare 2 carte e sceglierne 1, l'altra finirà nel mazzo degli scarti. Se utilizzate questa opzione la clessidra entrerà in azione non appena scartata la seconda carta).

Livello del Mission Status

Se il segnalino del Mission Status si trova su un monitor arancio o rosso, la situazione è realmente critica e bisognerà agire molto velocemente. Non appena pescate la vostra Carta Giocatore dovrete girare la clessidra. Nel caso del monitor arancio avrete due giri di clessidra a disposizione (60 secondi); nel caso del monitor rosso solo 1 giro (30 secondi).

4) Fase Azione

Il giocatore attivo esegue una sola azione tra quelle possibili:

1. Muovere di un livello un segnalino Status

Si può muovere un qualsiasi segnalino Status del Tabellone di Controllo o di un Evento, di un solo livello (non si può mai muovere quello del Mission Status).

Normalmente i segnalini Status vengono spostati verso il basso, tranne quelli di Energy e Flight che devono essere spostati verso destra sul prossimo numero crescente (vedi il paragrafo a pagina 8 Carte Storia Speciali).



2. Giocare una carta svolgendone il relativo testo quando consentito.

E' possibile giocare una carta dalla propria mano leggendo ad alta voce il testo e applicando i risultati ai relativi Status.

In molti casi le Carte Giocatore riportano delle lettere; queste indicano che possono essere giocate solo se il Mazza Storia attuale riporta la stessa lettera.

In altri casi le Carte Giocatori riportano una combinazione lettera/numero (Esempio: A1, A2, B1-1, B2-1 ecc.), queste segnalano un momento particolare della storia e la carta può essere giocata solo se la Carta Storia in gioco riporta la stessa combinazione di lettera/numero (Esempio: A1, A2, B1-1, B2-1 ecc.).

3. Posizionare una carta

E' possibile mettere una carta in una delle due posizioni laterali del Tabellone di Controllo. Nella posizione di sinistra siglata con le lettere è

possibile posizionare una carta solo se quest'ultima riporta la lettera corretta rispetto alle Carte Storia attualmente in corso. Nella posizione di destra è possibile posizionare una Carta Giocatore INDIPENDENTEMENTE dall'attuale Carta Storia (anche carte non siglate).

In entrambe i casi le Carte Giocatori vanno posizionate a faccia in su.

Al raggiungimento del numero di carte richiesto (2 a sinistra e 3 a destra del Tabellone di Controllo) sarà possibile muovere 2 segnalini Status qualsiasi (tranne il Mission Status) nel modo che si preferisce (2 movimenti su una sola caratteristica o 2 movimenti divisi su diverse caratteristiche); quindi dovrete scartare le carte liberando la posizione.

E' importante ricordarsi che le carte qui posizionate non hanno una scadenza, possono rimanere nelle loro posizioni anche per diversi turni e possono accumularsi in momenti diversi della storia (Es. sarà possibile aver posizionato una carta durante la sezione di storia A e successivamente posizionare una carta durante la sezione di storia C per poter usufruire del relativo bonus della posizione).

4. Pescare una Carta Giocatore

E' possibile pescare una carta dal mazzo Carte Giocatore.

Azione Extra

Al termine della propria Fase Azione, un giocatore può scartare una Carta Giocatore dalla propria mano per effettuare una seconda azione diversa da quella appena svolta.

Pescare Gettoni Apollo

Al termine della Fase Azione, se uno o più segnalini Status si sono abbassati al di sotto di una Linea di Crisi, il giocatore attivo può pescare uno o più Gettoni Apollo in base a quante Linee di Crisi ha superato. Questi gettoni devono sempre rimanere con il simbolo della Missione **APOLLO XIII** visibile e non si possono mai voltare, fino al termine della partita.

Scartare Carte in eccesso

Il limite di carte che un giocatore può avere in mano al termine della Fase Azione dipende dal numero di giocatori:

- 2 giocatori - 10 carte
- 3 giocatori - 8 carte
- 4 giocatori - 6 carte
- 5 giocatori - 5 carte

Fuori dal proprio turno

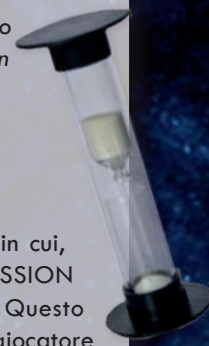
Al di fuori del proprio turno è possibile scartare (rimettendolo nella riserva) un proprio Gettone Apollo per effettuare un'azione. Se si sta giocando con la clessidra attiva, i giocatori che desiderano giocare fuori dal loro turno devono

scartare il loro Gettone Apollo ed effettuare la loro azione in contemporanea con il giocatore attivo. L'opzione "Fuori dal proprio turno" può essere utilizzata solo 2 volte. Non importa se ne usufruiscono due giocatori differenti o due volte lo stesso giocatore.

Importante: Spostare un Segnalino Status al di sotto della Linea di Crisi al di fuori del proprio turno, non consente di ottenere un Gettone Apollo!

USO DELLA CLESSIDRA

La Clessidra entra in gioco solo nel momento in cui, dopo aver aggiornato i livelli di status, il MISSION STATUS entra nella zona Arancione o Rossa. Questo indica un momento di pericolo e le azioni del giocatore potranno essere svolte solo nel tempo disponibile scandito dalla clessidra. Se l'indicatore è nella sezione Arancione si hanno a disposizione 2 clessidre (1 minuto), mentre se si trova sul Rosso è disponibile solo una clessidra (30 secondi). I giocatori devono eseguire tutte le loro azioni all'interno



del tempo scandito dalla clessidra: una volta terminato il tempo non si potranno eseguire altre azioni. (Anche i giocatori che vogliono eseguire una azione fuori dal proprio turno).



CARTE STORIA SPECIALI

Alcune Carte Storia hanno la scritta **"FLIGHT"** o **"ENERGY"** riportata nel riquadro degli effetti.

Quando queste Carte Storia entrano in gioco, è possibile, durante la fase di Aggiornamento Status, assorbire parzialmente o totalmente, gli effetti negativi della Carta Storia.

Per assorbire i danni si possono spostare verso sinistra i relativi segnalini Status FLIGHT o ENERGY, di tanti livelli quanti sono i danni che si vogliono evitare.

Una volta che i segnalini Status sono tornati sulla posizione iniziale, non sarà più possibile assorbire i danni fino a quando non verranno spostati ulteriormente gli indicatori.

Sono presenti anche Carte Storia che hanno del testo in giallo. Generalmente indicano condizioni particolari di gioco o azioni che il giocatore deve fare. Può capitare che il testo indichi di rimettere una Carta Storia nel mazzo sotto la prossima Carta Storia se una determinata condizione non si è verificata; nel caso capitino 2 o più Carte Storia consecutive con questa richiesta, vanno rimesse tutte sotto la successiva Carta Storia nell'ordine con cui sono state scoperte.

VITTORIA

Se, durante la fase Pescare Carta Storia della fase G, viene pescata la Carta Evento Equipaggio Salvo (n.79) la partita termina immediatamente con la vittoria dei giocatori.



REGOLE EXTRA

Per mantenere il feeling del gioco ed entrare nell'atmosfera di questo evento epocale consigliamo:

- Che i giocatori comunichino tra loro, ma mai in maniera esplicita (evitando di dichiarare apertamente le carte che si hanno in mano).
- Nel momento in cui entra in gioco la clessidra è consigliato, dopo la pesca della Carta Storia/Evento e il relativo aggiornamento di Status, essere veloci nel pescare le proprie Carte Giocatore. Sugeriamo ai giocatori di guardare velocemente le proprie carte in mano, e di scambiarsi non più di qualche commento con gli altri giocatori.

VARIANTI DI GIOCO

Modalità Competitiva

Nella modalità Competitiva il gioco si sviluppa allo stesso modo della modalità Cooperativa, ma a fine partita, nel caso in cui vincano i giocatori, ogni giocatore che possiede i Gettoni Apollo potrà girarli e sommarne i valori. Colui che ha il valore più alto è il vincitore. In caso di parità il giocatore con il maggiore numero



di gettoni è il vincitore.

Tenete presente che avere molti Gettoni Apollo vuol dire aver fatto molti interventi critici nel gioco, quindi aver contribuito maggiormente al salvataggio della missione; ma non esitate ad usarli per salvaguardare la riuscita della missione stessa. Un atto di egoismo porta quasi sempre al fallimento.

Schede Evento Alternative

Nella confezione sono presenti 2 set di Schede Evento aggiuntivi con alcune variazioni. E' possibile, per chi lo ritiene opportuno, sostituire le Schede Evento che rappresentano i reali accadimenti con uno dei due set aggiuntivi per avere uno svolgimento alternativo degli effetti chiave della missione. La composizione dei set è la seguente:

Set alternativo 1: Carte 151, 154, 157, 160, 163, 166, 168

Set alternativo 2: Carte 152, 155, 158, 161, 164, 167, 168



CHIARIMENTI



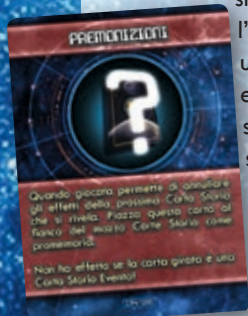
1) Carta Giocatore "Danno Evitato"

Quando questa carta viene giocata, è possibile evitare uno degli avanzamenti di Status. Se, ad esempio, viene chiesto di avanzare di 1 il livello di Stress dei tre Astronauti, potrete scegliere quale dei tre non avanzare. **NON** è possibile evitare un avanzamento del Mission Status.

2) Le Carte Storia B1/B2 & G1/G2

Sono considerate come mazzi separati anche se facenti parte della stessa lettera.

Esempio: Se si possiede una Carta Giocatore B1 durante la fase B2 e si desidera eseguire l'azione "Posizionare una Carta", dovrà essere piazzata nella sezione a sinistra del Tabellone di Missione, mentre se si possiede una Carta Giocatore B2, si potrà posizionare nella sezione a destra del Tabellone.



3) Carta Giocatore "Premonizioni"

Questa carta **NON** può essere giocata se il mazzo Carte Storia è appena stato attivato e non ci sono Carte Storia già girate.

4) Non è possibile accumulare gli effetti delle Carte Giocatori.

Esempio: Se il giocatore attivo gioca una carta "Danno Evitato", un altro giocatore non potrà giocare la stessa carta scartando un Gettone Apollo: è però libero di fare un'altra azione.

Note dell'Autore:

Le carte Giocatore come le carte Storia, riportano prima il testo relativo agli eventi della Missione e a seguire il testo delle regole. La scelta di dare precedenza al testo relativo agli eventi è mossa dal desiderio di trasmettere ai giocatori le sensazioni di questo evento della storia dell'umanità. Dopo qualche partita i giocatori presteranno attenzione maggiormente al testo in giallo, ovvero alle regole di gioco.

Consiglio: quando entra in gioco l'uso della clessidra, viene suggerito di scambiare solo qualche idea o commento. In molti test è successo che i giocatori stessero a discutere MOLTO sul da farsi.

Per ovviare a questo, è consigliato l'uso della stessa clessidra di gioco come timer per la scelta delle azioni. Usate una sola clessidra da 30 secondi.

GLOSSARIO

Per coloro che non hanno familiarità con la navicella spaziale Apollo, riportiamo le definizioni di alcuni termini tecnici:

Aquarius: E' il nome del LEM nella missione **Apollo XIII**.

Blocco Cardanico: Si riferisce alla sospensione cardanica nel sistema meccanico che misura l'angolo di rollio, beccheggio e imbardata per il veicolo spaziale (navigazione sui tre assi dello spazio).



CAPCOM: Abbreviativo di "Capsule Communicator", fa parte del personale NASA e si occupa di mettere in comunicazione gli astronauti e il Centro di Controllo sulla Terra.

Celle a Combustibile: Il sistema elettrochimico utilizzato nelle missioni Apollo che produce elettricità da sostanze chimiche senza l'utilizzo di una reazione termica. I reagenti utilizzati sono idrogeno e ossigeno. Chiudendo il rifornimento di ossigeno, la navetta non può più generare corrente.



CSM : Il "Modulo di Comando/Servizio" è la parte della navetta che ospita gli astronauti per la maggior parte della missione. Resta nell'orbita lunare, in attesa degli astronauti per il rientro dalla superficie e la riconnessione dei due moduli.

LEM : Il "Modulo di Escursione Lunare" è la parte della navicella che porta gli astronauti sulla superficie lunare e gli consente di ritornare nello spazio.



Odyssey: Era il nome del CSM nella missione **Apollo XIII**.

Saturno V: E' il missile utilizzato per lanciare le navicelle fuori dall'orbita terrestre. E' diviso in differenti stadi che contengono il carburante necessario per il lancio nello spazio.



Scudo Termico: Un rivestimento speciale che protegge la navicella dal calore durante il rientro nell'atmosfera terrestre. Durante il viaggio di ritorno, quando la navicella impatta i primi strati di atmosfera, la superficie genera un calore molto elevato che, senza la giusta protezione, potrebbe distruggere la navicella.

Sistema RCS: Il "Reaction Control System" permette all'astronauta di controllare lo shuttle, utilizzando piccoli motori disposti verso tutte le direzioni di movimento. Controlla il rollio, l'imbardata, e il picco.

LEGENDA DEI SIMBOLI



Icona identificativa che rappresenta una variazione che coinvolge tutti e tre gli astronauti.



Icona identificativa dello Status Psicico dell'Astronauta.



Icona identificativa dello Status Fisico dell'Astronauta.



Icona identificativa che rappresenta una variazione che coinvolge l'astronauta Fred Haise.



Icona identificativa che rappresenta una variazione che coinvolge l'astronauta John Swigert.



Icona identificativa che rappresenta una variazione che coinvolge l'astronauta James Lovell.



Icona identificativa che rappresenta una variazione che coinvolge il MISSION STATUS.



Icona identificativa che rappresenta una variazione che coinvolge lo status della navetta.



Icona identificativa che rappresenta il Mission Control della navetta **APOLLO XIII**.



Icona identificativa che rappresenta la possibilità di usare il livello dell'indicatore di FLIGHT per assorbire degli effetti della Carta Storia appena giocata.



Icona identificativa che rappresenta la possibilità di usare il livello dell'indicatore di ENERGY per assorbire degli effetti della Carta Storia appena giocata.



Linea di Crisi che contraddistingue i cambi di Mission Status.



Annulla l'effetto di una Carta Storia.

Un gioco di: Andrea Crespi
Illustrazioni: Paolo Lamanna
Grafica e impaginazione: Sebastiano Fiorillo
Revisione e editing: Andrea Vigiak
Produzione: Silvio Negri-Clementi

Ringraziamenti:

Un ringraziamento di cuore a tutti coloro che, pazientemente, hanno giocato, testato e suggerito migliorie per **Apollo XIII** e soprattutto a: Davide Calza, Daniele Mariani, Andrea Settoni, Luca Pinchioli, Fabrizio Dallavalle, Giuseppe Cicero, Roberto Vicario, Angelo Raimondi, Giovanni Tagliati, Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino, Luca Ricci, Devan Maggi, Marcello Mannino, Matteo Nicotra, Roberto Poli, Noa e per ultima, ma non per importanza, a Silvia, mia moglie!

Gentile cliente, cerchiamo sempre di assemblare i nostri giochi con la massima cura, tuttavia se alla vostra copia dovesse mancare qualche componente ce ne scusiamo e vi chiediamo di comunicarcelo al seguente indirizzo email: info@pendragongamestudio.com.



ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento. Conservate queste informazioni per riferimenti futuri.

Publicato da Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – Milano 20122. Tutti i diritti riservati. © & ™ 2015 Pendragon Game Studio srl – Tutti i diritti sono riservati. NASA Images © 2015 National Aeronautics and Space Administration, an Agency of the United States Government. Used with Permission. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.
www.pendragongamestudio.com - pendragongamestudio@gmail.com

Fabbricato in Cina