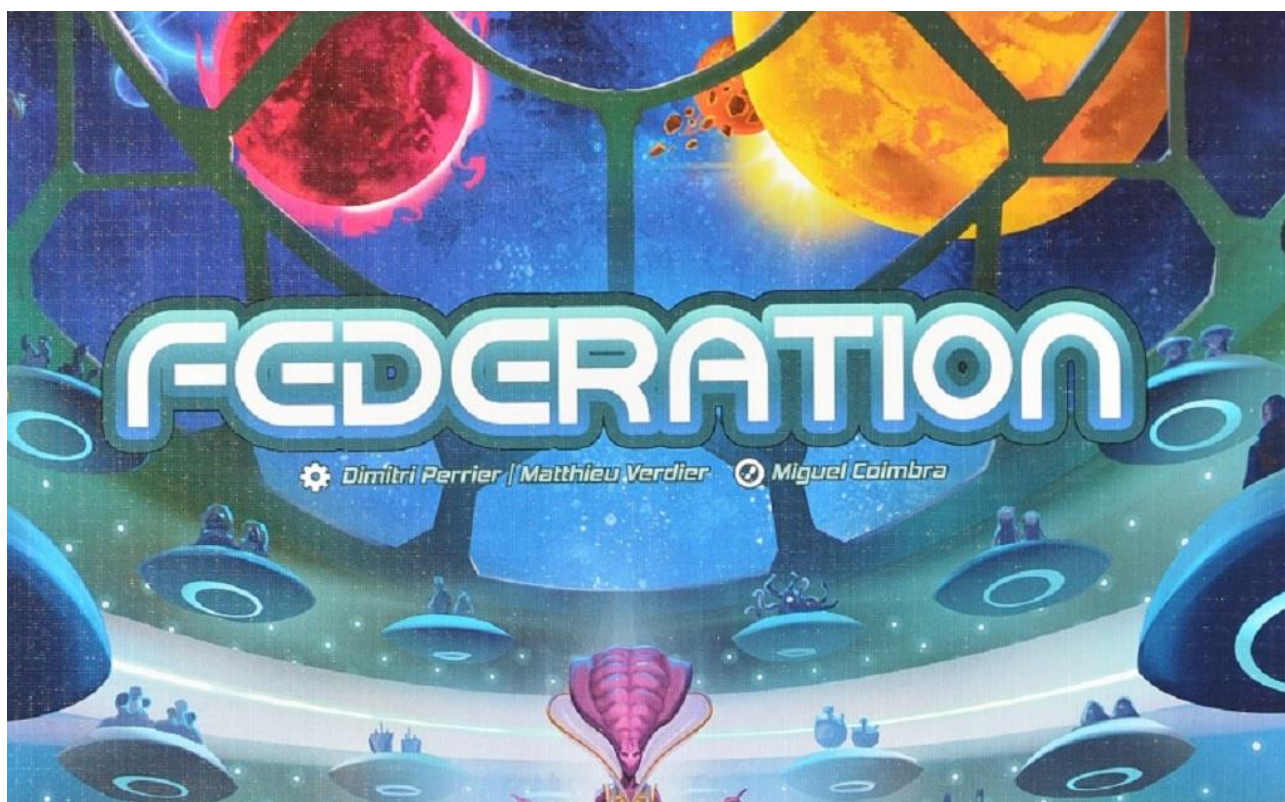


FEDERATION

Chiediamo al Senato Spaziale di fare entrare il nostri pianeta nella Federazione



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 22/12/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Federation è il primo “cinghialone” della ditta francese Explor8 di cui Dimitri Perrier (uno dei due autori) è anche il socio fondatore: grazie a Cranio Creations il gioco è disponibile anche in italiano, indirizzato soprattutto a giocatori abituali o esperti (14 anni o più) che siano disposti a impegnare due ore e mezza del loro tempo per mandare i loro Ambasciatori al Senato Federale e chiedere l’adesione alla Federazione inter-spaziale che esso rappresenta.

Diciamo subito che la lunghezza del gioco è importante (30-40 minuti per partecipante), ma non ci si accorge del passare del tempo perché si resta sempre concentrati sulle proprie azioni, o meglio, su quali potranno essere ancora a disposizione... se gli avversari lasceranno l’opportunità di poterle cogliere.

Non ci sono battaglie in Federation, ma la competitività è molto alta e spesso bisogna “correre” per superare un avversario. Bando alle ciance e vediamo più da vicino di cosa si tratta.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Federation.

La scatola di **Federation** contiene un grande tabellone (560x840 mm) montato su cartone robusto, quattro plance per i giocatori (di cartone multistrato), sette fustelle con tutte le tessere necessarie al gioco e circa 120 segnalini di legno (con colori “pastello”), alcuni dei quali sono stati anche serigrafati.

La grafica è opera di Miguel Coimbra (un nome noto nel nostro “piccolo mondo” ludico) ed è davvero molto bella: per una volta abbiamo un gioco “spaziale” senza la dominanza del solito colore blu scuro “stellare”.

I materiali sono robusti e di ottima fattura, ma se vogliamo trovare un piccolo “neo” dobbiamo dire che alcuni segnalini sono davvero troppo piccoli e si maneggiano con difficoltà: i velivoli per le Missioni, i dischetti per il pianeta Arratooine e i robot per il pianeta E81216.

Questo non impedisce di giocare regolarmente e senza problemi, salvo accettare che ogni tanto qualcuno cada o scivoli di mano...

Vorremmo segnalare anche un piccolo “tocco di classe” del gioco: le 8 scatoline di PET trasparente da utilizzare per tenere in perfetto ordine i componenti più piccoli (segnalini, tessere, gettoni, ecc.). Sarebbe bello vedere più spesso questo tipo di “sorpresa”.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Per giocare a **Federation** bisogna prevedere un tavolo abbastanza grande (come potete vedere dalla foto qui sopra) perché dovrà ospitare, oltre al tabellone, le quattro plance dei giocatori e mantenere spazio per tutti gli altri componenti.

Chi ospita la partita dovrà mettersi al lavoro per tempo (onde evitare di perdere minuti preziosi quando arriveranno gli amici) e piazzare al suo posto sul tabellone ogni componente: i gettoni “Alterazione” (non stupitevi per i nomi che sono stati scelti) sulle sette lune del pianeta blu (6Moon), le tessere “Erudito” sul pianeta rosa (Atalum), i dischetti dei giocatori sul pianeta giallo (Arratooine), le tessere “Produzione” e “Megastruttura” sul pianeta verde (E81216) e i gettoni “Asteroide” sul pianeta arancione (Neo). Ogni pianeta riceve inoltre tante Medaglie d’Onore quanti sono i giocatori.



Foto 3 – La postazione di un giocatore ad inizio partita.

I giocatori ricevono inoltre una plancia su cui sono stati realizzati degli “slot” per accogliere veri elementi: facendo riferimento alla Foto 3 qui sopra” spieghiamo di cosa si tratta per facilitare la comprensione delle spiegazioni che seguiranno:

- (1) a sinistra vediamo la pista degli “Accreditamenti” composta da 11 slot e 5 livelli: quando il segnalino sale “sblocca” le azioni sulla sua destra;
- (2) al centro ci sono le azioni “complementari” del gioco: 12 di esse hanno gli stessi simboli che vedremo fra poco nel Senato e uno slot a “V” per l’inserimento di un segnalino che noi abbiamo chiamato “velivolo” (e useremo per chiarezza questo nome anche in seguito) e che serve a sbloccare l’azione;
- (3) in basso ci sono tre aree (la riserva del giocatore) che nel corso della partita conterranno fino a 5 gettoni “Astronave” (quello di sinistra, l’Hangar, dove se ne parcheggia una al setup); al centro si metteranno i gettoni “Cristallo” (rosa, verde e blu) fino a un max di 10; a destra i gettono “Oro” (max 5);
- (4) A destra vediamo infine la colonna per le medaglie d’Onore (quella numerata da “0” a “30”) e quella con gli “ambasciatori” (i quattro gettoni numerati 1-1-2-3).

Nella riserva generale abbiamo 12 segnalini “velivolo”, 7 gettoni “Astronave” e un dado “D6 Speciale”: li vedete in alto a sinistra nella foto.

Oufff! Abbiamo piazzato tutto finalmente? Bene, allora siamo pronti ad iniziare la partita a **Federation**.

Il Gioco



Foto 4 – Al centro del tabellone c'è il Senato, ovvero l'area delle Azioni.

Dopo aver sorteggiato il Primo Giocatore, tutti (in ordine inverso di turno) scelgono una tessera “Bonus iniziale” da piazzare sulla propria plancia per ottenere subito dei cristalli, o un’astronave (da aggiungere all’hangar), o un avanzamento sul tracciato accreditamento, ecc.

Guardiamo ora l'area del Senato della Federazione, rappresentato al centro del tabellone: come vedete (Foto 4) esso è composto da due “Ali”, tre file e 6 colonne: in alto, in corrispondenza delle colonne, ci sono i tracciati “Grande Progetto” (7 in totale, di cui uno “Comune”, al centro) mentre in basso notiamo le tessere “Legge” da approvare ad ogni round. Una partita a **Federation** dura cinque round e ognuno di essi è composto da quattro turni, scanditi dalla posa (a giro) di un “Ambasciatore”.

Il giocatore di turno prende uno di quei gettoni e lo posa su una casella del Senato, a sua scelta: in ogni ala ci sono 5 caselle pianeta (una per tipo), una casella “Spionaggio” e tre caselle speciali (chiamate “Stanze”) che permettono azioni particolari.

Se il gettone Ambasciatore è posato con il lato “numerato” in alto (voto) il giocatore esegue l'azione indicata e aspetterà la fine del round per capire se i numeri porteranno o meno dei vantaggi.



Foto 5 – La postazione del giocatore verde a fine partita: notare i “velivoli” piazzati sulle diverse caselle centrali, otto delle quali sono state poi sfruttate aggiungendo un’astronave ed eseguendo l’azione relativa.

Se invece si posa sul lato opposto (chiamato “Finanziamento”) si esegue come al solito l’azione scelta, ma subito dopo si potrà mettere un segnalino “velivolo” sulla casella della plancia personale che ha la stessa icona di quella scelta al Senato, sempre che non sia già stata utilizzata precedentemente: in questo modo anche la corrispondente azione della plancia diventa disponibile.

Subito dopo aver posato un Ambasciatore (questa mossa è obbligatoria) ed eseguito l’azione della casella scelta il giocatore può ora inviare una delle sue astronavi sulla sua plancia (azione facoltativa) per eseguire un’altra azione. Questo è possibile se:

- (a) c’è almeno un’astronave nell’hangar;
- (b) la casella scelta ha già un segnalino “velivolo”;
- (c) il livello di Accreditamento è pari o superiore alla casella da utilizzare;
- (d) quell’azione non è stata già fatta in precedenza.



Foto 6 – Il pianeta “6Moons” con le sue sette lune.

Come dicevamo, nel “Senato” di **Federation** ci sono 10 caselle che fanno riferimento a cinque diversi pianeti (2 per tipo). Posando un “Ambasciatore” su una di esse il giocatore esegue un’azione che dipende dal tipo scelto.

- Su 6Moon (blu), per esempio, avanzando da una luna all’altra si può scegliere uno dei gettoni “Alterazione” posato su quelle caselle ad inizio partita: questi gettoni possono essere giocati “sopra” ad un “Ambasciatore” e sostituiscono la sua azione. Così, per fare un esempio, se il pedone viola (Foto 6) avanza sulla settima luna può prendere uno dei due gettoni “ambasciatore da “3” punti che, se giocato, gli permette di mettere un’astronave nell’hangar (e comunque vale 3 punti “voto”). Notate anche che accanto alle lune 4-5-6-7 c’è una casella per i gettoni “Medaglie d’Onore” blu: il primo che arriva in una di quelle caselle lo incamera e lo sposta sulla sua plancia (si può avere una medaglia sola per ogni colore).



Foto 7 – Il pianeta “Neo” e le sue miniere.

- Su “Neo” (arancione) i giocatori spostano il loro minatore per acquisire: ai lati del tracciato principale ci sono anche dei gettoni “asteroide” che, una volta girati, fanno avere a chi ci arriva cristalli e oro di valore più alto rispetto a quelli del resto del percorso. Anche qui, per ottenere la medaglia d’Onore del colore arancione, bisogna arrivare ad una delle caselle indicate (3°, 4°, 5° e 6°).



Foto 8 – Il pianeta “Arratoodine” e i suoi depositi commerciali.

- Su “Arratoodine” (giallo) è possibile scambiare un cristallo di un colore per altri tipi di cristallo, oppure per avere gettoni “oro”, o anche per spostare un “velivolo” sulla plancia o per avanzamenti sul tracciato Accreditamento, o infine per modificare il valore del dado del vostro colore. La prima colonna (a sinistra nella Foto 8) ci dice che si può entrare al Livello 1 di quella casella senza pagare niente, ottenendo in cambio un cristallo viola o lo spostamento di un velivolo. In un turno successivo si può avanzare a Livello 2 (sempre senza pagare) per ottenere “3 volte” gli stessi bonus o un mix dei due. Negli altri depositi invece si paga sempre qualcosa.



Foto 9 – Il pianeta Atallin e la sua schiera di “Eruditi”.

- Le cose sul pianeta Atallin (rosa) di **Federation** sono un po’ diverse dalle altre: qui ci aspettano 5 diversi tipi di scienziati (chiamati “Eruditi” nel gioco), ognuno dei quali permette di svolgere un’azione speciale (solitamente “monouso”) che diventa tanto più interessante quanto più alto è il livello dell’Erudito scelto (sapendo che per accedere a quelli di Livello 2 bisogna avere già acquisito precedentemente un erudito di quel colore e del Livello 1, ecc.). Potremo così avere Accreditamenti extra (per l’intero round); ottenere Punti Vittoria (PV) in base alle Missioni già eseguite; acquisire nuove astronavi; ecc. In questo pianeta il “livello” di Influenza (per ottenere le medaglie) è costituito dal numero di tessere “erudito” acquisite.
- Infine sul pianeta supertecnologico “E81216” (verde) faremo lavorare dei robot al posto nostro: pagando un certo numero di risorse potremo attivare una delle caselle “Produzione” (che ci darà delle risorse speciali ad ogni turno) oppure una “Megastruttura” (che invece ci accrediterà un certo numero di PV in base alla nostra posizione sui vari pianeti).

Le altre 8 caselle del Senato ci consentono invece di eseguire alcune azioni speciali: copiare un’azione qualsiasi (anche se non più disponibile); spostare 1-2 astronavi nell’hangar; salire sul tracciato “Accreditamenti”; diventare Primo Giocatore (e prendere una medaglia a piacere da mettere sulla propria plancia). Entrare in maggiori dettagli esula dallo scopo di questa chiacchierata, ma ci basta rimarcare che queste azioni speciali sono spesso molto importanti e non possiamo perderle ad ogni turno.



Foto 10 – Il Senato alla fine di un turno nelle ultime fasi di una partita.

La foto qui sopra, presa verso la fine di una partita a **Federation**, ci fa vedere come appare il Senato al termine del quarto turno di un round. Notate che ci sono gettoni “Ambasciatore” sul lato Voto (numeri), sul lato Finanziamento o con un gettone “Alterazione” sopra: proviamo dunque ad eseguire insieme le fasi di fine round:

- (1) per prima cosa le “Strutture di Produzione” entrano in funzione e assegnano i relativi bonus ai giocatori che hanno già piazzato un robot su di esse;
- (2) poi i giocatori che hanno un livello di “Accreditamento” pari a 3-4-5 devono pagare un cristallo alla banca oppure arretrare di parecchie caselle;
- (3) per ogni colonna del Senato contare le facce “Finanziamento” visibili e spostare il gettone bianco del Grande Progetto di altrettante caselle;
- (4) per ogni riga contare quale giocatore ha più “Voti”: riceverà un numero di PV pari al suo livello di Accreditamento (da 1 a 5) sulla plancia;
- (5) sommare poi i Voti delle due ali del Senato: quella che ha più voti fa applicare la legge sottostante. Tutte le leggi mostrano uno dei 5 pianeti e fanno guadagnare un numero di PV pari al doppio dell’influenza esercitata dai giocatori su di esso.

Fatto ciò tutti riprendono i loro Ambasciatori, si scartano tutti i gettoni “Alterazione” usati, si cambiano le leggi e si ricomincia tutto da capo.

Al termine del 5° round la partita finisce e si aggiungono a quelli già guadagnati ulteriori PV in base alle medaglie guadagnate, alle risorse ancora possedute e soprattutto ai “Grandi Progetti” realizzati (quelli in cui il dischetto bianco è arrivato in fondo al tracciato): chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 11 – Tavolo allestito per una partita a tre.

Abbiamo provato **Federation** con un numero variabile di giocatori e ci siamo convinti che il gioco sia perfetto sia in quattro che in tre: nel secondo caso però si devono usare alcune tessere speciali (le vedete in basso a destra nella foto 11 qui sopra) che fanno “tappare” ogni volta tre diverse caselle “pianeta” nel Senato che dunque, per quel round, non saranno più disponibili, mentre nel gioco a due ci sono altre 5 tessere che bloccano ogni volta anche 2 caselle speciali. Abbiamo fatto soltanto una prova in due, visto che fortunatamente non ci sono mai mancati i volontari per riempire il tavolo, e non ci è sembrata il massimo, anche se, in realtà tutto funziona bene, a dimostrazione che è stata testata a lungo anche questa opzione: manca solo un po’ di competizione.

Utilizzate la prima partita esclusivamente per familiarizzarvi con la meccanica del gioco, con i diversi componenti a disposizione, soprattutto per imparare cosa significa ogni icona e quali azioni sono possibili: in particolare non dimenticate di utilizzare le 3-4 caselle più importanti (in termini di punteggio) sulla vostra plancia, come indicato qui sotto.



Foto 12 – Dettaglio della parte centrale della plancia personale.

Si tratta infatti di caselle che vi possono dare parecchi PV: la prima a sinistra del livello 4, per esempio, è da utilizzare quando avrete accumulato molti gettoni risorsa nella vostra riserva (1 PV per ognuno di essi); quella a destra nello stesso livello vi darà 2 PV per ogni punto del dado, quindi usatela non appena arrivate a “6”; la prima a sinistra del Livello 5 assegna 2 PV per ogni livello di Accredimento, quindi usatela possibilmente se e quando avete anche un “bonus extra e potrete contare quindi su 12-14 PV; infine quella a destra del Livello 5 vi dà 1 PV per ogni astronave piazzata sulla plancia (dunque fino a un massimo di 8) ed è quindi quella meno... indispensabile, se le altre sono buone.

Un altro modo di fare PV extra a **Federation** è piazzare 1-2 robot sulle Megastrutture del pianeta verde: ognuna di esse viene equipaggiata ad inizio partita con due piccole tessere su cui sono indicati i pianeti, il dado, il tracciato Accredimento e il numero di Missioni eseguite. Il primo robot ad arrivare su una di esse riceve “tre volte” il punteggio della tessera di minor valore fra le due della casella: quindi ad inizio turno valutate bene la situazione dei vostri segnalini nelle varie posizioni e decidete se siete pronti ad incassare tanti punti o se dovete prima spostare qualcosa per guadagnarne di più. Giocando bene di solito al 4° o 5° round si riescono ad ottenere 15 punti su una megastruttura (arrivando primo) e 10 in un'altra (arrivando secondi).



Foto 13 – La scatola di Federation.

Fate il possibile per raccogliere tutte e sette le Medaglie, garantendovi così ben 30 PV: non è difficile, ma potete sempre sfruttare un paio di volte l'azione speciale del Senato che vi fa diventare Primo Giocatore nel round successivo (perché potete anche scegliere una medaglia a vostro piacere).

Non dimenticate infine di avere nella vostra riserva personale i cristalli necessari a soddisfare le richieste di fine round: nelle prime partite si tende a dimenticarsene e non è difficile vedere qualcuno che perde immediatamente 3-4 caselle: non ne vale la pena! I modi per recuperare i cristalli sono tanti e non avrete nessuna difficoltà a pagare quelli richiesti, magari a scapito di un'altra azione.

Commento finale

A questo punto dobbiamo confessare di non essere particolarmente amanti del genere “Fantascienza” e quindi ci siamo dedicati a **Federation** con una certa “pigrizia”, anche perché i giochi precedenti di “Explor8” erano diretti decisamente ad un pubblico familiare. Poi però la semplice lettura preliminare delle regole ci ha fatto venire voglia di provarlo al più presto, e siccome la nostra casa è frequentata da un nutrito gruppo di giovani ma “forti” giocatori (amici del figlio) in molti si sono prenotati per provarlo e alcuni hanno fatto anche più partite, attratti dalla componentistica accattivante e dal sistema di gioco.

Quindi che dire? Si tratta di un buon gioco, stranamente poco conosciuto nel nostro Paese, e questo è un vero peccato: concordiamo sul fatto (sottolineato da parecchi amici) che non ci sia nulla di davvero innovativo, ma nel suo insieme è divertente e soprattutto tiene tutti “incollati” al tavolo fino alla fine.

Le nostre partite di test hanno dimostrato che la vittoria si decide sempre al “fotofinish” e che fino all’ultimo turno dell’ultimo round il vincitore non è mai sicuro: questo fa sì che tutti si impegnino al meglio fino al termine e soprattutto che, dopo il conteggio dei punti, anche chi ha perso si è di solito mostrato soddisfatto per avere partecipato.

Prima di chiudere un consiglio: fate qualche fotocopia dell’ultima pagina del regolamento (con la lista delle icone) e soprattutto delle tre pagine di spiegazione degli “eruditi”: durante la partita eviterete di sfogliare il regolamento venti volte o più e di ... rovinarlo per sempre. Per chi poi fosse interessato a qualche scheda riassuntiva da noi preparata (come facciamo quasi sempre con i giochi più complessi) per facilitare le spiegazioni ai tavoli può trovarla [sul sito Big Cream a questo link](#).

"Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"