

BRAZIL IMPERIAL

L'indipendenza e lo sviluppo del Brasile dal 1822



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 09/09/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Nell'Aprile del 1500 alcune navi portoghesi arrivarono sulle coste di una nuova terra dopo aver attraversato l'Oceano Atlantico: credendo si trattasse semplicemente di un'isola, la battezzarono con il nome di *Isla de Vera Cruz*. Ben presto gli insediamenti si allargarono fino a formare una vera e propria colonia: era l'embrione di quello che diventò poi il Brasile e la prima capitale fu la vicina Salvador, dove era approdato Colombo poco più di un anno dopo.

I regnanti portoghesi si resero presto conto dell'importanza del Brasile (ritenuto inizialmente una semplice tappa verso le Indie) e misero ai comandi di quelle terre lontane un governatore.

Nel 1807, quando Napoleone cercò di conquistare Spagna e Portogallo, la famiglia reale si trasferì proprio in Brasile, rientrando in Europa solo dopo la caduta dell'imperatore francese, lasciando il paese nelle mani del figlio maggiore, Don Pedro, a cui chiesero di ripristinare lo status quo anteguerra.

Ma Pedro si oppose e nel settembre 1822 proclamò l'indipendenza del Brasile.

Comincia qui la... storia di **Brazil Imperial**, un gioco di strategia per esperti (da 14 anni in su) con una durata media di 150-180 minuti: edito inizialmente da Meeple BR è distribuito in Italia da uplay.it

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La prima cosa che si nota aprendo la scatola di **Brazil Imperial** è un libretto di 6 pagine di grande formato (280x280 mm) intitolato “Un po’ di storia”, al cui interno abbiamo scoperto delle interessanti informazioni sulla nascita del Brasile come Stato indipendente e sugli “attori” più importanti di questa indipendenza.

Siamo appassionati di storia da sempre, ma confessiamo di non conoscere abbastanza quella del continente Sudamericano, quindi il libretto ci ha fatto una impressione molto positiva.

Manca un tabellone, quindi dovremo “crearlo” da soli utilizzando 23 plancette da defustellare: 4 sono formate da undici esagoni, 10 da tre e le ultime 9 da un solo esagono (di mare o fiume). Ci sono apposite pagine del regolamento che indicano come montarle per ottenere una delle otto diverse composizioni (l’intero Brasile, alcune delle sue regioni, ecc.).

Il resto dei componenti è costituito da: una plancia a forma di “pergamena srotolata” (chiamata plancia “Comune”); quattro plance dei giocatori (in cartone multistrato con slot per l’inserimento dei segnalini); un centinaio di segnalini di legno colorato e altrettante carte. I materiali sono tutti di ottima qualità e facili da utilizzare, senza particolari difetti da segnalare.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica del tavolo pronto per una partita a quattro: dalla forma del tabellone si vede che è stata utilizzata la composizione “Brasile”.

La preparazione di una partita a **Brazil Imperial** richiede un po’ di attenzione e almeno una mezz’oretta per estrarre e piazzare tutti i componenti necessari. Dopo aver realizzato la mappa infatti occorre coprire un certo numero di esagoni “terreno” con apposite tessere “Esplorazione”; preparare i tre mazzi di carte “Dipinto” e scoprire le prime due di ognuno di essi; mettere in tavola i tre mazzi “Missione” e dare due carte per tipo (I, II e III) ad ogni giocatore; dividere le tessere “Costruzione” per “Era” (notando che ogni tessera ha due diversi edifici: uno sul fronte l’altro sul retro); mescolare le carte “Combattimento” per piazzarle sulla plancia Comune insieme alle carte “Oro” e alle tessere “Città”; ecc.

Ogni giocatore riceve una plancia personale, affiancato da una tessera “Monarca”, una serie completa di segnalini del colore scelto, tre tessere “Azione” (una per Era) e 6 segnalini “Prodotto” (cubetti di colore bianco e rosso, pentagoni arancioni e rosa e ottagoni neri e grigi). Infine bisogna mettere accanto al tavolo i segnalini risorsa: legno (marrone), canna da zucchero (verde), cotone (bianco), caffè (rosso), oro (giallo) e scienza (azzurro).

Siamo pronti a giocare.

Il Gioco



Foto 3 – La plancia personale ad inizio partita: al centro le unità militari con accanto i sei Prodotti e, a destra, gli edifici da posare sulla mappa.

Ai partecipanti viene data una tessera “Capitale” da piazzare su una delle città stampate sulla mappa dopo aver scelto l’area in cui installarsi inizialmente: sul retro di una delle tessere è stampata la scritta “primo giocatore” e chi la pesca dunque sceglierà (e giocherà) per primo. (La foto 3 mostra la tessera Capitale del giocatore arancione: la vedete in alto, al centro della plancia).

Tutti posano sopra la loro Capitale il primo palazzo delle rispettive riserve, poi tutte le tessere vengono scartate definitivamente, assegnando una Risorsa iniziale al loro possessore (normalmente Legno o Canna da Zucchero).

Una partita a **Brazil Imperial** è divisa in tre “Ere” (round) e ognuna di queste è composta da un numero indefinito di turni, durante i quali si eseguono due fasi:

(A) Fase delle Azione: sulla plancia personale sono disegnate sette “Arcate” al cui interno ci sono delle icone che indicano il tipo di azione disponibile quando la tessera “Azione” dell’Era viene posizionata su una di esse. È importante sottolineare che aggiungendo in seguito un Prodotto (il tipo è determinato dalla forma di una speciale casella all’interno dell’arcata) l’azione verrà potenziata. Nella parte bassa è indicata anche un’azione complementare che il giocatore può eseguire dopo aver effettuato la principale.

(B) Movimento delle unità sul tabellone: dopo aver eseguito la loro azione i giocatori possono muovere un’unità sulla mappa, spostandola da un esagono ad un altro adiacente: se l’azione complementare dell’arcata scelta lo consente spesso è possibile eseguire un movimento extra.



Foto 4 – Siamo nell’Era I, e il giocatore “verde” ha scelto l’azione della prima Arcata, “Schierare un’unità in campo”. I due cilindretti (legno e canna da zucchero) indicano il costo per trasferire l’unità su una città o sulla Capitale.

La foto 4 ci mostra le prime cinque azioni (quelle più utilizzate):

- Schierare un’unità in campo (pagando il costo indicato sotto il suo slot). L’icona in basso indica che l’unità può essere trasferita subito su una città o sulla Capitale. Se l’azione viene potenziata (con un Prodotto a forma pentagonale) il giocatore potrebbe acquistare un’altra unità e prendere una carta Combattimento;
- Acquistare una carta Dipinto e spostare un’unità in un esagono di foresta (icona in basso). Se potenziata (con un Prodotto ottagonale) l’acquisto del dipinto è scontato;
- Costruire: serve ad acquistare una tessera Edificio e a piazzarla sul tabellone accanto alla Capitale (o a una Città o a un altro Edificio), caricandola immediatamente con il numero di risorse indicato. Si può anche spostare un’unità in un edificio o città adiacente (icona in basso). Se potenziata permette di usare una risorsa a scelta invece di quella indicata per l’acquisto;
- Ristrutturare: è un’azione importante perché permette di “ricaricare” (pagando una risorsa) una tessera Edificio che è stata completamente svuotata. Poi si può spostare un’unità su esagoni di fiume o mare (in basso) e/o ristrutturare un edificio gratuitamente (se potenziata);
- Produrre: con questa azione possiamo prendere uno dei “Prodotti” ancora disponibili (pagando il costo indicato) e spostare il segnalino nell’arcata che mostra la stessa forma, in modo da potenziarne l’azione. (Nella Foto 4, per esempio, vediamo che il cubetto rosso costa 2 risorse Legno). È anche possibile spostare un’unità su un esagono di “Miniera” (icona in basso) e ridurre il costo di produzione di una risorsa (se potenziata).



Foto 5 – Siamo ancora all’inizio della partita, ma il giocatore verde ha già costruito 3 tessere Edificio (completandole con le risorse indicate) a partire dalla sua Capitale. Vedete anche l’unità militare che aveva acquistato (Foto 4) e che è stata spostata su una tessera Esplorazione.

Turno dopo turno i giocatori di **Brazil Imperial** posano nuove tessere edificio sulla mappa e possono sfruttare le risorse da esse prodotte per effettuare nuovi acquisti, aggiungere unità militari, costruire città, ecc.

Esistono però anche altri due tipi di azione:

- Porto: questa arcata verrà utilizzata soprattutto all’inizio perché permette di prendere una risorsa a scelta dalla riserva generale e, se potenziata, una carta Oro dalla Plancia Comune;
- Commercio: con questa azione si possono scambiare risorse e carte per ottenerne altre più interessanti: potremmo ad esempio spendere due risorse Cotone per ottenere 2 Oro ed una carta Oro; oppure quattro risorse a scelta per avere un segnalino Scienza, un Oro e una carta Oro; ecc. Questa azione però non può essere potenziata.

Finché la tessera Azione si trova in una di queste due Arcate il giocatore beneficia inoltre di un vantaggio nei Combattimenti.



Foto 6 – Esempio di carte Missione.

Ad inizio partita, come abbiamo anticipato, i giocatori ricevono due carte Missione per ogni Era, ma devono scartarne una per tipo: queste carte permettono di ottenere qualche Punto Vittoria (PV) extra a fine partita, ma servono anche per determinare il passaggio da un’Era all’altra.

Il primo giocatore che completa la sua Missione dell’Era I lo annuncia a tutti e può immediatamente piazzare sulla mappa il prossimo palazzo disponibile sulla sua plancia: questo significa che libera uno slot e otterrà quindi altri PV a fine partita.

Inizialmente i giocatori hanno a disposizione la tessera Azione rossa che, al cambio di Era, sarà posizionata sotto un'Arcata a scelta e permetterà di "dare un'occhiata" alle tessere Esplorazione prima di mandarvi sopra le proprie unità. Tutti continueranno poi la partita a **Brazil Imperial** utilizzando la tessera gialla (Era II), per passare successivamente a quella azzurra (Era III).

Le carte Missione non ancora realizzate vengono comunque mantenute e, una volta raggiunti i requisiti, serviranno a spostare un palazzo sulla mappa, sbloccando il relativo slot.



Foto 7 – I Segnalini Militari e i Palazzi di ogni giocatore.

Le cinque unità Militari ricevute ad inizio partita potranno essere reclutate e schierate in campo con l'apposita azione, liberando i relativi slot ed alcuni PV extra a fine partita.

Queste unità hanno però altre funzioni: muovendosi sulla mappa possono infatti andare sulle tessere “Esplorazione” per girarle e vedere cosa offrono: 1-3-5 PV se si catturano 1-2-3 specie di animali; una miniera d’oro (1 Oro a chi costruisce su di essa); un bacino fluviale (aumenta di uno la produzione degli edifici adiacenti al fiume); ecc.

I Militari inoltre servono per difendersi in caso di attacco o di invadere un territorio nemico per conquistare qualche esagono extra, soprattutto quelli con degli edifici già... produttivi.



Foto 8 – Partita in corso con tre fazioni: notare lo sviluppo delle aree di produzione a partire dalle rispettive capitali. Tutti hanno già costruito anche un’altra città.

I combattimenti sono abbastanza rari durante le partite a **Brazil Imperial**: avvengono solo se le unità militari di un giocatore entrano in un esagono controllato da un’altra fazione (città, edifici o terreni con unità nemiche).

Per risolverli si deve calcolare la Forza di Combattimento (FC) delle due fazioni, tenendo conto del valore di ogni unità e del territorio in cui si combatte e aggiungendo eventuali bonus dovuti alle carte Dipinto e Combattimento.

Chi ottiene il totale più alto vince lo scontro e resta padrone dell’esagono attaccato, mentre lo sconfitto deve riportare sulla sua plancia tutte le unità impegnate: esse potranno tornare in gioco (gratis) con la successiva Azione “Schierare”, venendo di nuovo posizionate su una Città o sulla Capitale.

Come si vede nulla di troppo... sanguinoso, ma perdere una battaglia significa sprecare poi tempo e azioni per ristabilire una linea di difesa e questo a volte può risultare decisivo per la vittoria finale.



Foto 9 – Esempio di Carte “Dipinto”. [./caption]

Una delle azioni di **Brazil Imperial** che solitamente non vengono troppo considerate nella prima partita è l’acquisto delle carte “Dipinto”: questo è dovuto probabilmente al nome stesso delle carte che induce a pensare a qualcosa di... ornamentale. Niente di più sbagliato perché esse sono veramente importanti.

Sono divise in tre categorie (come potete vedere nella Foto 9 qui sopra) e ognuna di esse ha delle caratteristiche ben precise: molte di esse sono necessarie per soddisfare le Missioni ma, ancora più interessante, ognuna offre un bonus che a volte si rivela davvero prezioso:

Per esempio Machado (carta in alto a sinistra nella foto) permette di spendere una carta Oro per ottenere in cambio un segnalino “Scienza (i più rari e quindi i più preziosi); la carta Immigrati permette invece di inserire in un’Arcata un prodotto qualsiasi (senza quindi badare alla forma stampata sulla casella); Fabbrica assegna 1-2 PV extra se si hanno i Prodotti della forma indicata; ecc.



Foto 10 – Le tessere “Monarca”.

Diamo un’occhiata infine alle tessere “Monarca”: ognuno ne ha ricevuto uno del suo colore ad inizio partita ed è bene verificare subito quali vantaggi può dare alla nostra strategia.

Come vedete nella foto ognuno di essi ha un riquadro in basso che specifica cosa può fare per aiutare la sua fazione: la regina Vittoria d’Inghilterra (seconda da sinistra) permette di posizionare fino a tre segnalini Prodotto sulla tessera, dando ogni volta in cambio 1 segnalino “Scienza” e regalando 1 PV extra per ciascun pezzo a fine partita; Don Pedro I (quarta da sinistra) regala al giocatore una risorsa a scelta quando schiera in campo arcieri e cannoni, oppure 1 carta Oro per ogni unità Monarca e Dragone; Don Pedro II (a destra) regala una risorsa a scelta, 1 Oro o 1 Scienza all’acquisto del 1°, 2° e 3° Dipinto; ecc.

Non dimenticatevi di queste caratteristiche perché spesso nella prima partita capita che qualcuno ogni tanto non ricordi di sfruttare al meglio il proprio bonus “reale”!!!



Foto 11 – Ecco come si presenta il tavolo dopo una combattuta partita a tre.

Al termine della terza Era, cioè quando un giocatore realizza la relativa Missione (riconoscibile perché tutte hanno una stella stampata sulla carta), la partita a **Brazil Imperial** volge al termine: si completa il round in corso (in modo che tutti i giocatori abbiano avuto lo stesso numero di turni di gioco) e si passa al conteggio dei PV.

Un blocchetto segnapunti permette di eseguire le verifiche punto per punto in modo da tener conto delle Unità, dei Palazzi e dei Prodotti utilizzati (leggere i PV negli slot d'origine), dei Dipinti acquisiti, delle Missioni completate, delle carte "Oro" raccolte, ecc.

Chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

All'inizio della partita è bene costruire il più rapidamente possibile 3-4 tessere Edificio per poterne sfruttare le risorse: guardate attentamente il costo di ognuna di esse ed eventualmente fate una... visita al Porto per procurarvi quello che vi manca.

Agli edifici fate seguire 1-2 Unità, dato che ora avrete sicuramente le risorse necessarie per comprarle: cercate anzi di spenderle il più possibile per poter "ricaricare" rapidamente i vostri Edifici, visto che questa azione può essere eseguita solo su tessere completamente vuote.

Non perdetevi mai di vista le vostre carte Missione: se siete stati bravi a scegliere quelle giuste molto probabilmente avrete degli obiettivi comuni a tutte e tre, quindi proprio a quelli dovrete dare la priorità. Non importa se un avversario finirà le missioni delle Ere I e II prima di voi, l'importante è che anche voi possiate chiuderle facilmente e impostare rapidamente anche quella dell'Era III. Naturalmente se capite di essere indietro con i PV ... non chiudete la partita, ma concentratevi su mosse che vi diano il maggior numero di punti extra.



Foto 12 – La scatola di Brazil Imperial.

Non trascurate le carte “Dipinto”: quasi tutte hanno dei bonus interessanti e alcune potrebbero essere di grande aiuto per la vostra strategia, quindi non lasciate che sia qualcun altro ad arraffarle prima di voi. Ricontrollate spesso le vostre carte Missione perché potrebbero richiedere uno specifico numero di “Dipinti” di un certo colore: quelli sono la vostra priorità.

Evitate i combattimenti, se possibile, perché vi faranno perdere tempo e, se sarete sconfitti, vi costringeranno poi a correre per rimediare, oltre ad aver perso preziosi edifici o città: costruite piuttosto delle Unità Militari forti e mettetele a guardia dei vostri confini per scoraggiare gli avversari. Vedere 2-3 unità molto vicine fra loro potrebbe indurre il giocatore “minacciato” a contrattare con voi per evitare conflitti. Naturalmente se vedrete una grande opportunità di conquistare qualche esagono importante senza troppi rischi non esitate (ma procuratevi prima delle buone carte da Combattimento).

Commento finale

Brazil Imperial è un buon gioco, graficamente molto ben fatto e con ottimi materiali: tratta anche un argomento poco conosciuto, storicamente, e questo potrebbe incuriosire parecchi giocatori, come è avvenuto nei nostri test.

Si tratta comunque di un titolo indirizzato soprattutto a dei giocatori esperti che amano esplorare ogni volta nuove strategie o cambiare spesso tattica con le loro azioni. La possibilità di modificare

ogni volta la mappa e scegliere opzioni diverse a ogni partita aumenta parecchio la sua ri-giocabilità.

Infine vi segnaliamo che, come spesso facciamo con i titoli più complessi, anche per **Brazil Imperial** abbiamo riassunto le regole in un sommario di quattro pagine che ci ha permesso di spiegarle il più rapidamente possibile, senza ricorrere sempre al regolamento e senza dimenticare nulla di importante: chi fosse interessato lo troverà sul sito Big Cream, a [questo link](#).