

THE HUNT

Caccia alla Graf Spee nell'Atlantico Meridionale



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 28-08-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione storica.

Non appena fu chiaro che stava per scoppiare la guerra, la Kriegsmarine tedesca si affrettò a far salpare il suo Incrociatore pesante “Admiral Graf Spee” (da ora in poi Graf Spee) agli ordini del Capitano di Vascello Hans Langsdorff, per indirizzarlo verso l’Atlantico meridionale, al largo della costa brasiliana.

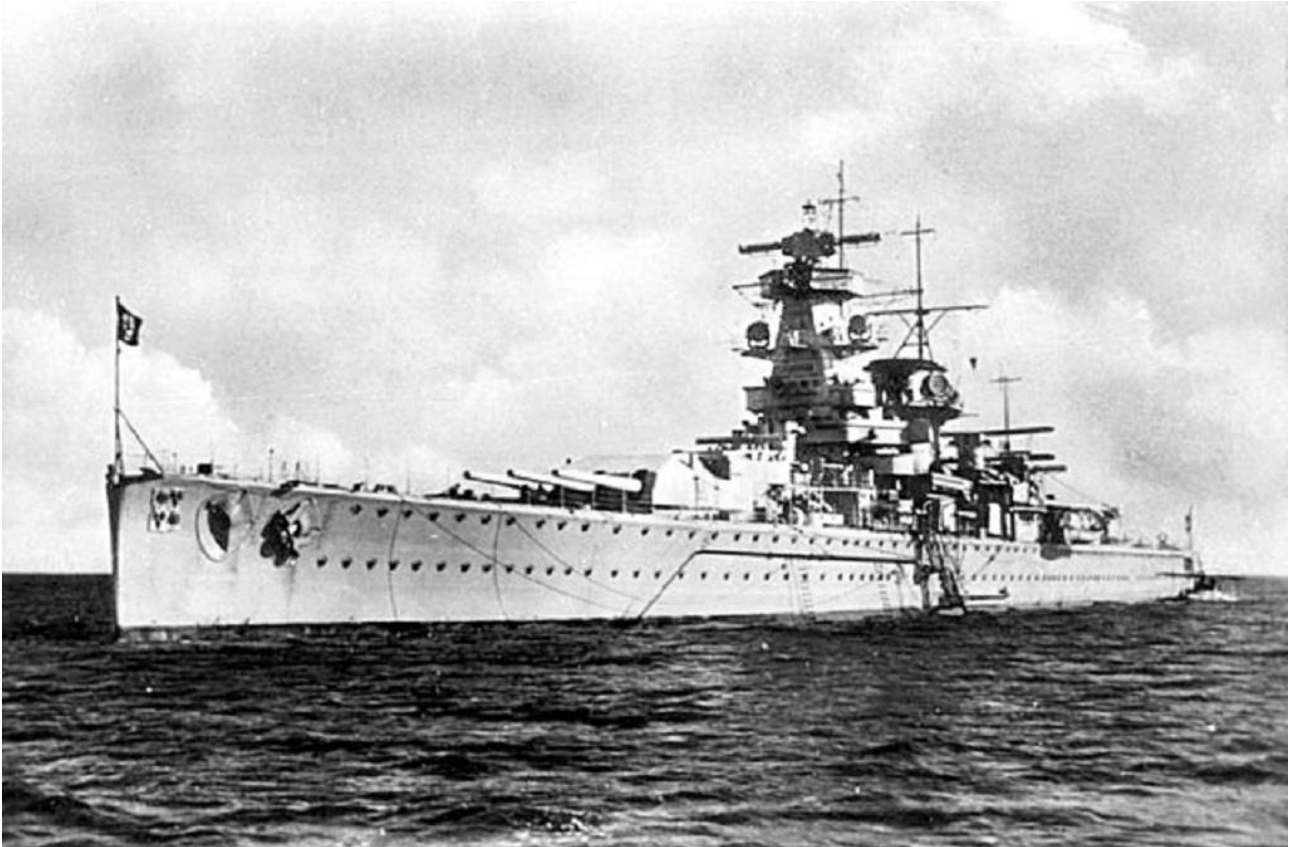


Foto 1 – L’Incrociatore Pesante tedesco Admiral Graf Spee.

Gli ordini impartiti furono chiari: affondare il maggior numero di navi mercantili dirette verso la Gran Bretagna per ridurre le scorte vitali del nemico. Insieme alla Graf Spee salpò anche la nave appoggio Altmark che aveva lo scopo di rifornire l’incrociatore secondo “appuntamenti” in mare da definire di volta in volta.

Nel Settembre 1939 scoppiò “ufficialmente” la Seconda Guerra Mondiale e a Langsdorff fu ordinato di iniziare la caccia. Il 30 settembre affondò la prima nave da carico britannica, nel pieno rispetto delle leggi del mare: la nave venne infatti fermata e l’equipaggio trasbordato prima dell’affondamento, con i prigionieri trattati sempre con cortesia e rispetto. Nel giro di un mese la Graf Spee aveva mandato a picco oltre 50.000 tonnellate di merci.

Il 13 dicembre la Task Force “G” britannica rintracciò la nave “pirata” che fu costretta ad affrontare lo scontro, noto poi come la “Battaglia del Rio della Plata”: colpita e danneggiata si rifugiò a Montevideo. Il 17 dicembre Langsdorff fece uscire in mare la sua nave e la fece saltare in aria: il suo equipaggio fu ospite degli uruguaiani fino al termine della guerra, ma lui si suicidò il giorno stesso avvolto nella “sua” bandiera, quella della Marina Imperiale.

Introduzione al gioco.

The Hunt (ovvero “la caccia”, in italiano) è un gioco che ci propone di rivivere l’epopea della Graf Spee in mezz’ora o poco più. Lo distribuisce in Italia la [Ergo Ludo](#) ed è dedicato a due giocatori di ogni livello (da 12 anni in su): dato il tipo di gioco è consigliabile non effettuare sfide fra esperti e novizi, ma se date un minimo di assistenza a questi ultimi per la prima partita diventeranno subito... esperti.

Si tratta di un gioco che potremmo definire “asimmetrico” dato che il giocatore “tedesco” comanda due sole navi (la Altmark, sempre visibile sul tabellone) e la Graf Spee (che si muove di nascosto, segnando le mosse su un foglietto) mentre il “Britannico” è al comando di tre task Forces (per cercare l’avversario e proteggere i mercantili) e 9 convogli da portare in salvo in Gran Bretagna.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di The Hunt.

La scatola di **The Hunt**, quadrata e in formato ridotto (200x200x50 mm), contiene una mappa ad esagoni dell’Oceano Atlantico (con qualche cenno di terraferma sudamericana ed africana, oltre ai porti inglesi), 14 tessere (le navi), una manciata di dischetti colorati, due mazzi di 19 carte (incluse le bustine trasparenti per la loro protezione), un sacchetto di stoffa azzurra per la “pesca” dei convogli, un dado “D6” e uno schermo di cartone dietro il quale il tedesco scriverà le mosse della Graf Spee.

Non è previsto alcun foglietto per segnare i movimenti, ma se non avete voglia di farvene uno da soli, o di usare un qualsiasi pezzo di carta, troverete un aiutino sul sito Big Cream, [a questo link](#), e potrete scaricarlo liberamente!

I materiali sono di ottima fattura, robusti e con una grafica molto ben fatta.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita: in basso le coste dell’Inghilterra e la task Force “G”. due convogli sono già pronti a partire dal Sud Africa e dall’Argentina.

La preparazione del tavolo di **The Hunt** è rapidissima: l’inglese piazza la Task Force “G” sul porto inglese e le altre due sul tracciato dell’appuntamento: poi estrae a caso due “convogli” e li posiziona sui porti indicati.

Il tedesco indica segretamente l’esagono di partenza della Graf Spee sul suo foglietto e piazza dove vuole l’Altmark sulla mappa; infine posiziona il dischetto grigio “Idrovolante” sulla posizione di partenza del primo tracciato e il dischetto “Rifornimenti Extra” sulla casella “0” dell’altro.

I due contendenti pescano dal loro mazzo le prime 5 carte e la partita può avere inizio.

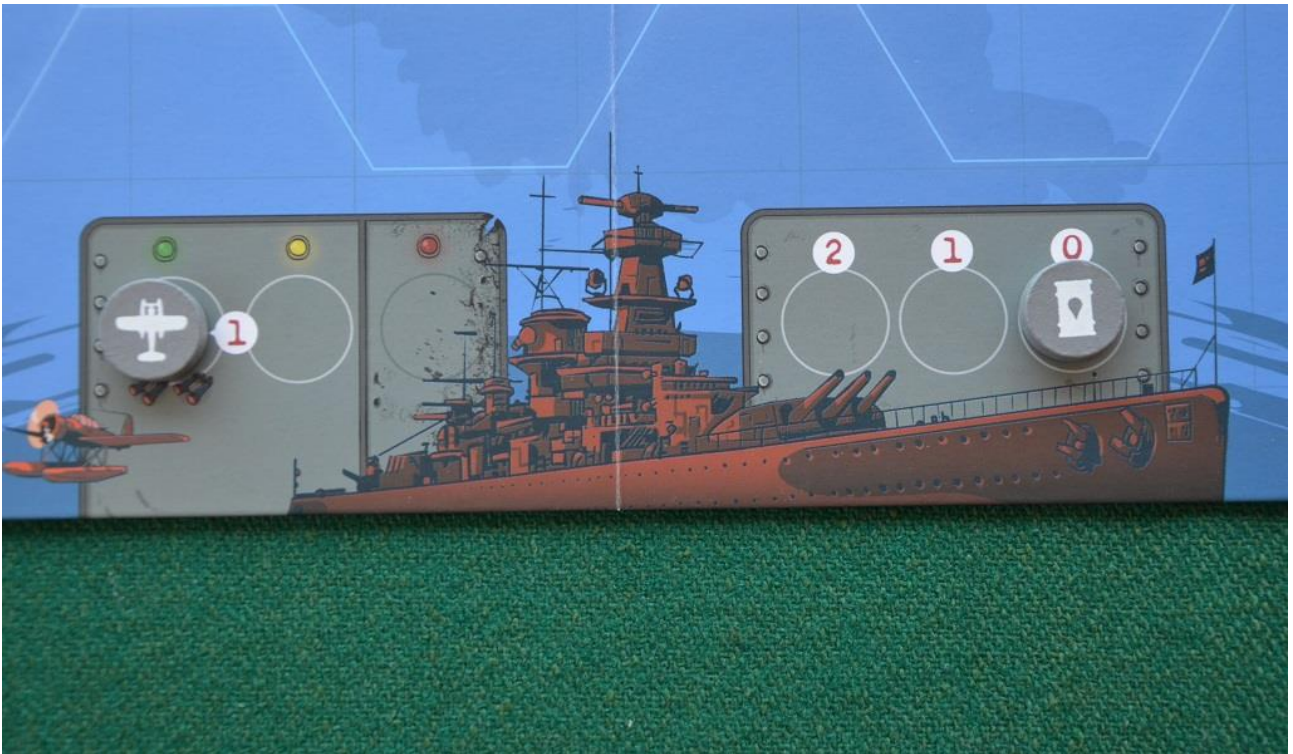


Foto 4 – La Graf Spee ha due tracciati per ospitare l’Idrovolante (a sinistra) e 2 PA di rifornimento extra.

Il Gioco

The Hunt è un gioco “guidato” dalle carte: esse vengono infatti usate per il loro valore numerico quando si vogliono decidere le azioni del turno, oppure, in alternativa, per realizzare l’evento su di esse stampato.

Se date un’occhiata veloce alla foto qui sotto noterete che tutte le carte hanno un numeretto rosso su cerchio bianco, ad indicare quanti “Punti Azione” (PA) possono dare, e un testo subito sotto (per gli eventi).

Alcune carte hanno una “bandiera” sul bordo sinistro, ad indicare che sono esclusive per quella nazione, mentre le altre le ritroviamo anche nel mazzo dell’avversario.

La scritta in basso “Rimuovi la carta dal gioco” è valida solo se essa è stata usata per il suo effetto: se giocata per i PA resta nel mazzo.



Foto 5 – Esempio di carte della Germania.

Essendo un gioco asimmetrico la sequenza di **The Hunt** è un po' diversa per i due avversari. Cominciamo dal tedesco:

(1) giocare una carta specificando se si usa per i PA o per l'Evento. Nel secondo caso eseguire l'evento;

Nel primo caso spendere i PA per:

(2) muovere le navi (la Graf Spee in segreto e l'Altmark sulla mappa) spendendo 1-2-4 PA per spostarsi di 1-2-3 esagoni;

(3) se la Graf Spee si trova o arriva nell'esagono di un Convoglio può attaccarlo (al costo di 2 PA) e lanciare il dado "D6": con un risultato di "5" o "6" il convoglio è trovato e affondato. Per facilitare questo compito il tedesco può utilizzare il suo idrovolante (che gli garantisce un +2 al dado);

- (4) approntare l'idrovolante: se è stato utilizzato l'aereo può essere di nuovo preparato per un successivo attacco spendendo 1 PA e lanciando un "D6". Se il risultato è inferiore o uguale al numero di carte Evento già scartate l'aereo è fuori gioco fino alla fine della partita;
- (5) mettere 1 o 2 PA in riserva, spostando l'apposito gettone "carburante" sul numero 1 o 2. Questi PA serviranno al tedesco per aumentare il valore di una carta successiva. Non si possono mai avere più di 2 PA in riserva.



Foto 6 – Esempio di carte della Gran Bretagna. Notare la banda chiara in basso che si usa per le ricerche.

Per il giocatore britannico la sequenza è la seguente:

- (I) spostare di un esagono i due convogli sulla mappa;
- (II) giocare una carta specificando se si usa per i PA o per l'Evento;

Se usata per i PA spenderli per:

(III) muovere le Task Force spendendo 1-2-4 PA per spostarsi di 1-2-3 esagoni;

(IV) effettuare una ricerca nell'esagono in cui si trova una delle Task Force spendendo 1 PA per la ricerca vera e propria e 1 PA per ogni carta extra: verificare sulla banda chiara in basso se queste ultime aggiungono punti al tiro del dado (binocolo) o se costringono la Graf Spee a marcare con un dischetto giallo la sua posizione (l'esagono in cui si trova o uno di quelli adiacenti). Poi si lancia un dado D6 e con un risultato di 5-6 il tedesco è obbligato a dire se il suo Incrociatore è in quell'esagono o meno;



Foto 7 – Esempio di “caccia” del giocatore Britannico: dopo aver giocato la carta “Rivalità d’ammiragliato” (4 PA) spende 1 PA per fare ricerca e altri 3 PA per giocare 3 carte usando il loro simbolo “ricerca”. Il tedesco deve marcare con 3 gettoni gialli la possibile posizione della Graf Spee.

(V) approntare le altre Task Force: spendendo 2 PA il britannico può spostare una task Force a scelta di una (e una sola) casella a turno.

Al termine del loro turno, i giocatori di **The Hunt** pescano carte dal mazzo per averne di nuovo 5 in mano. Attenzione però, se il tedesco NON È adiacente alla Altmark la sua mano scende a 3 carte soltanto: quindi se vedete che il vostro avversario riporta la sua mano a cinque avete una indicazione approssimativa della sua posizione.

Con l’arrivo in mare delle Task Force “H” e “K” la caccia alla Graf Spee riprende con maggiore intensità, anche perché ora l’inglese potrà proteggere i convogli mettendogli sopra una scorta navale. Normalmente quando si arriva a questa situazione il tedesco ha già affondato almeno 3 convogli, mentre il britannico, mediamente, ne ha fatti arrivare almeno 2 in Inghilterra.

La Graf Spee quindi è obbligata ad attaccare, indipendentemente dal fatto che un convoglio sia scortato o meno, ma deve farlo con la possibilità di potersi poi allontanare di almeno 2 esagoni, cercando di far perdere le sue tracce: e qui possono entrare in gioco con successo i famosi 2 PA messi a scorta nei turni precedenti.

Se il tedesco affonda 5 convogli vince subito la partita, e altrettanto fa l'inglese se riesce a farne arrivare 5 a destinazione. Sono poche però le partite a **The Hunt** che terminano grazie ai convogli: nell'80% dei nostri test la partita si è risolta grazie a una battaglia navale, generata da una ricerca britannica andata a buon fine. L'esito di queste battaglie però dipende soprattutto dalle carte che i due giocatori hanno tenuto in mano: in ogni caso chi vince si aggiudica la partita.

Vediamo un esempio.



Foto 8 – Esempio di combattimento navale. Abbiamo messo le carte utilizzate dal secondo round in poi in ordine di gioco, da sinistra a destra.

La “Force H” (che ha un bonus di 0,5 PA in ogni attacco) ha finalmente scovato la Graf Spee vicino alle coste dell’Africa, pronta ad affondare uno dei convogli che sta muovendo verso la Gran Bretagna. I giocatori pescano carte dal loro mazzo per averne entrambi 5 in mano e si preparano a combattere mettendo sul tavolo la prima carta.

- (1) – il Britannico gioca “Nuove rotte di rifornimento” con 5 PA: il tedesco risponde con “Fuoco a Volontà”, una carta da battaglia con soli 2 PF ma che gli permette di guardare quelle in mano al suo avversario e di giocare di conseguenza;
- (2) – al secondo round l’inglese gioca “Regole di cattura in guerra” da 2 PF, che diventa 2,5 grazie al bonus della “Force H”: l’avversario gioca “Hane Langdorff” da 2 PF. L’inglese conduce 2:0 e gli basterebbe un’altra vittoria per vincere la partita;
- (3) – purtroppo per lui le carte rimaste, 3-3-1 (+0,5 ogni volta) non riescono ad avere la meglio su quelle tedesche (5-5-3) e quindi lo scontro finisce 3:2 a favore della Graf Spee.

Il tedesco ha vinto. Notare che in caso di parità di colpi a segno la vittoria viene assegnata ai britannici.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – La partita è entrata nella fase finale: le tre Task Force inglesi stringono la Graf Spee in trappola tenendosi vicine ai convogli. Basterà?

The Hunt è un titolo facile da spiegare e da imparare, ma occorre un po' di pratica per poterlo giocare bene: la prima impressione che hanno i due avversari è che il tedesco abbia vita facile, potendo muoversi di nascosto come gli pare, attaccando i convogli di sorpresa. Ma la realtà è abbastanza diversa.

Effettivamente nei primi 5-6 turni è molto facile che la Graf Spee riesca ad affondare 2-3 convogli, anche perché il britannico ha solo una Task force attiva; con l'arrivo dei rinforzi però le cose si fanno molto più difficili e un attacco rischia di essere bloccato da apposite carte "ricerca" che possono individuare ed attaccare la nave "pirata" nell'esagono in cui si trovano convoglio e Task Force.

L'inglese quindi dovrà mettere sui convogli le sue task force più forti (con modificatore +0,5 o +1) e tenere l'altra vicina per effettuare ulteriori ricerche in modo da arrivare al combattimento. Per questo deve spendere quasi sempre 2 PA a turno (se la situazione lo permette) per fare uscire le Task Force H e K dal porto il più in fretta possibile.



Foto 10 – Tutte le tessere delle navi e dei convogli: le lettere su questi ultimi indicano dove piazzarle e la loro destinazione. ARà GB significa, per esempio, che il convoglio parte dall'Argentina e deve arrivare in Gran Bretagna.

Il tedesco dovrebbe rapidamente accumulare i 2 PA supplementari sulla sua nave per utilizzarli al meglio dopo un attacco (vinto o fallito) in modo da lasciare il nemico nell'incertezza sulla sua posizione, oppure per attaccare di sorpresa un convoglio che l'inglese pensava tranquillo e lontano dai... lupi.

Importantissimo anche avere l'idrovolante in posizione d'attacco per avere un +2 al dado. Abbiamo già detto che, una volta usato, l'idrovolante ritorna disponibile solo dopo aver speso 1 PA e aver tirato un dado "D6" superiore al numero di carte evento tedesche scartate definitivamente: un lancio diverso mette l'aereo fuori uso per sempre e allora diventa davvero difficile affondare altri convogli.

Tenetevi sempre in mano almeno una carta da battaglia (sono quelle con una striscia rossa) perché potrebbe essere decisiva in caso di scontro: per esempio facendovi guardare la mano dell'avversario oppure dando un +1 alle due carte giocate successivamente, ecc.



Foto 11 – La scatola di The Hunt.

E preparatevi, ogni tanto, a subire gli strali di una fortuna avversa: per esempio tirando tre “1” in altrettanti attacchi ai convogli (il record sui nostri tavoli è stato di quattro consecutivi);

oppure a essere costretti a combattere con carte di valore inferiore al “4”.

Se questo accade fatevi una risata (a denti stretti), complimentatevi con l’avversario per la sua... ”bravura” in quella circostanza e resettate il gioco per la rivincita.

Commento finale

Diciamo subito che **The Hunt** è piaciuto a tutti gli amici che hanno giocato con noi, anche in quei casi in cui la sorte non è stata davvero propizia. Ci sono alcuni wargames abbastanza noti fra gli specialisti che utilizzano il metodo delle mosse segrete, ma si tratta di giochi piuttosto lunghi (mai meno di 3-4 ore) e di complessità molto più alta perché hanno tentato di avvicinarsi il più possibile ad una simulazione storica.

The Hunt non ha questa ambizione: si tratta di un titolo studiato per fare divertire i partecipanti senza alcuna pretesa di simulare la storia. E a nostro avviso raggiunge perfettamente il suo scopo, al punto che ci sentiamo di consigliarlo a tutti coloro che hanno la possibilità di giocare spesso in due. Divertente, veloce, tanta suspense: cosa chiedere di più a un gioco?

Nella confezione manca solo un blocchetto di fogli da compilare per scrivere le mosse “segrete” della Graf Spee: siamo consci che bastano un qualsiasi pezzo di carta e una matita, ma se vi interessa avere un foglietto precompilato e con il numero del turno *claccate qui* e stampatevelo.

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