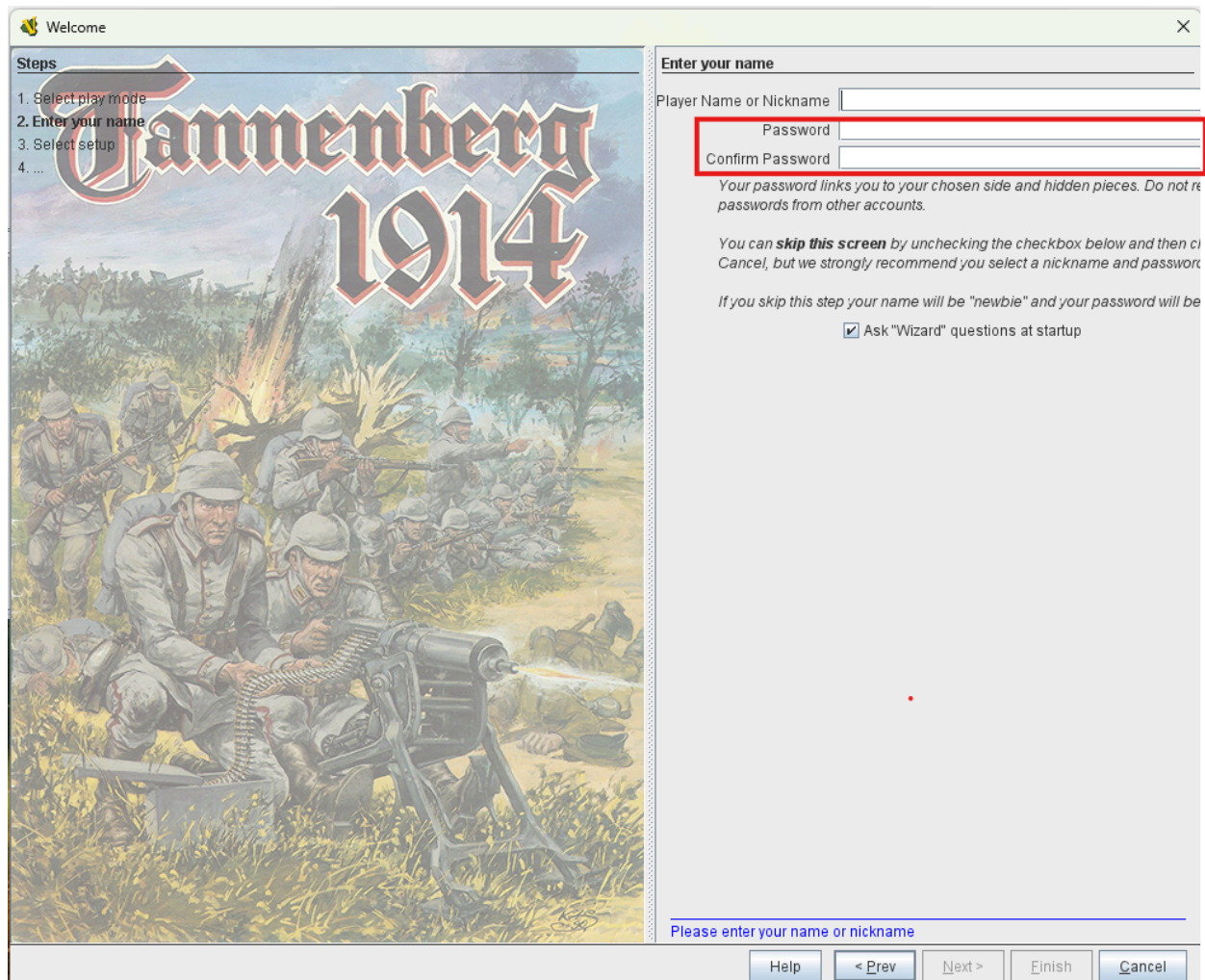


# Tannenberg 1914

Ten krótki dokument pozwoli wam lepiej zapoznać się z modmem.

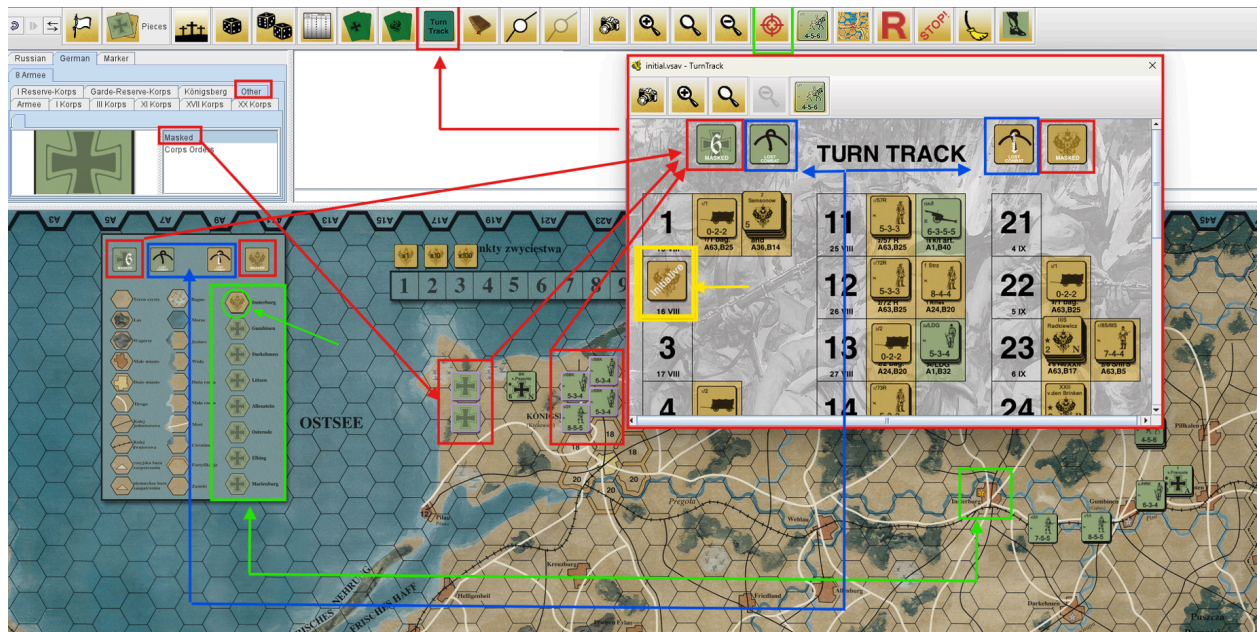
## Pierwsze kroki:



W trakcie pierwszego odpalenia modułu należy stworzyć nazwę i hasło użytkownika. W grze w trybie PBEM jest to warunek niezbędny, aby móc grać z maskowaniem jednostek.

## Wbudowane elementy:

Poniższe zdjęcie pokazuje wzajemne powiązanie funkcji modułu:



## Zielony:

Kolorem zielonym zaznaczone są miejscowości, które są celem dla strony rosyjskiej. Naciskając RMB w polu legendy (zielone koło), można zmienić przynależność danej punktowanej miejscowości. Zmiana przynależności miejscowości na rosyjską spowoduje pojawienie się (na mapie) gwiazdki z punktami zwycięstwa. Dodatkowo, naciskając przycisk z ikoną celownika (w górnym pasku modułu) można zobaczyć cele dla obu stron. (przepisy: [19.3 Zwycięstwo punktowe])

## Żółty:

Kolorem żółtym zaznaczony jest żeton etapów. Naciskając RMB na tym żetonie, można przesunąć go na torze etapów, bądź zmienić stronę posiadającą inicjatywę na dany etap. (przepisy: [3.0 Fazy i etapy gry] oraz [10.0 Inicjatywa])

## Czerwony:

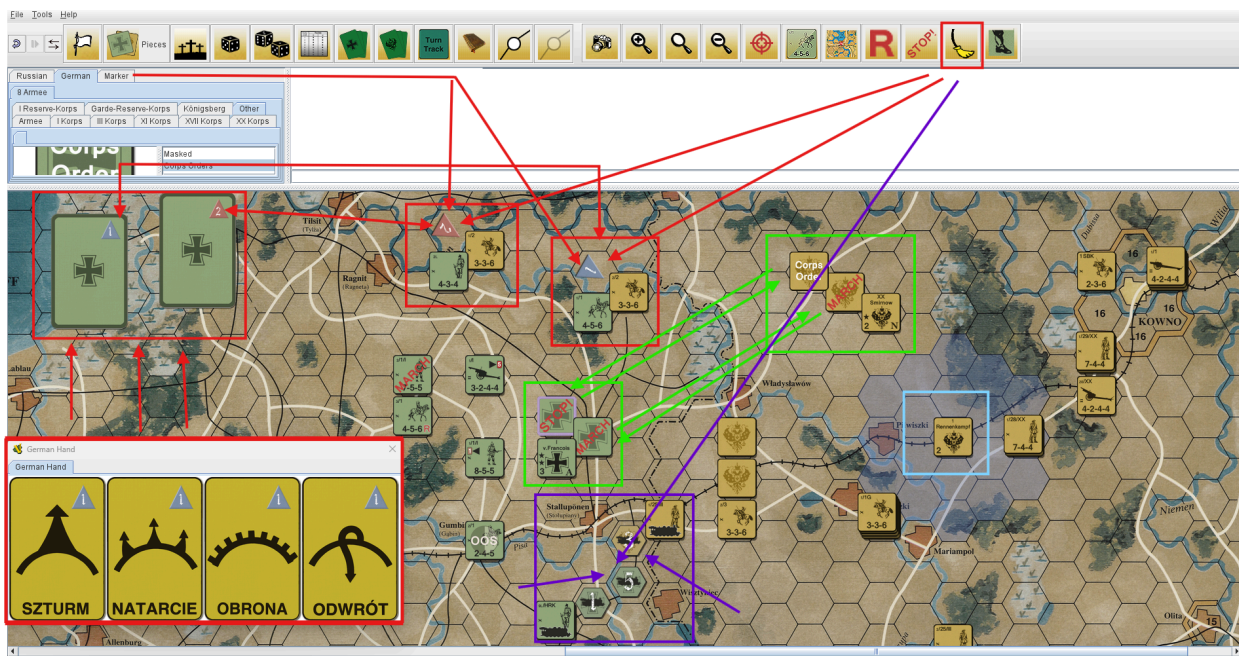
Kolorem czerwonym zaznaczone są elementy modułu związane z maskowaniem jednostek. Zliczanie ilości zamaskowanych jednostek odbywa się **automatycznie** (zarówno tych prawdziwych jak i pustych). Ilość zamaskowanych jednostek dla danej strony pojawia się w dwóch miejscach - w górnym rogu legendy oraz na torze etapów.

Puste jednostki maskowania można znaleźć w oknie żetonów. Po umieszczeniu ich na mapie zostają automatycznie zamaskowane. (przepisy: [16.0 Rozpoznanie i maskowanie])

## Niebieski:

Kolorem niebieskim zaznaczone są dodatkowe pola na torze etapów. Mogą być one pomocne przy zliczaniu inicjatywy w nowym etapie. Naciskając RMB na tych polach, można zwiększyć bądź zmniejszyć daną wartość (starć będących modyfikatorem do obliczania inicjatywy). (przepisy: [10.0 Inicjatywa])

## Karty walki i żetony pomocnicze:





---

### **Czerwony:**

Kolorem czerwonym zaznaczone są karty walki oraz trójkątne żetony pomocnicze do numeracji starć. Karta walki położona na mapie zostaje automatycznie zamaskowana. Trójkątne żetony pomocnicze nie występują w oryginalnej grze, a ich zamysłem było przyspieszenie gry PBEM, poprzez możliwość rozgrywania kilku starć na raz. Każda karta walki również posiada trójkątny znaczek, który można dopasować kolorem i/lub numerem do odpowiedniego starcia na mapie.

Po rozegraniu starć, karty walki oraz trójkątne żetony pomocnicze, usuwamy z mapy za pomocą przycisku z ikoną "miotły" (w górnym pasku modułu).

### **Niebieski:**

Kolorem niebieskim zaznaczono rosyjskie dowództwo armii, która zmniejszyło swój zasięg dowodzenia po wykonaniu ruchu. Naciskając RMB na żetonie rosyjskiego dowództwa armii można odnaleźć odpowiednie wbudowane funkcje. *(przepisy: [13.29 Dowodzenie])*

### **Fioletowy:**

Kolorem fioletowym zaznaczono pomocnicze żetony transportu kolejowego oraz jednostki przewożone koleją. Naciskając RMB na żetonie pomocniczym kolei można ustawić liczbę pociągów jakie przejechały przez dana linie kolejowa. *(przepisy: [5.23 Charakterystyka linii kolejowych])*

### **Zielony:**

Kolorem zielonym zaznaczono pomocnicze żetony rozkazów dla dowództw korpusów. Gracze mają możliwość grania z odkrytymi bądź ukrytymi rozkazami dowództw. Aby grać z zakrytymi rozkazami należy po wyłożeniu żetonu na plansze nacisnąć RMB na tym żetonie i użyć funkcji ukrycia(*hide*). *(przepisy: [13.31 Dowodzenie])*



## Globalne czyszczenie mapy (górnny pasek modułu):



### Różowy:

Kolorem różowym zaznaczono rodzaje żetonów pomocniczych oraz karty, które zostaną globalnie usunięte z mapy po naciśnięciu przycisku z ikoną "miotły".

### Fioletowy:

Kolorem fioletowym zaznaczono jednostki wyznaczone do ruchu rezerwowego. Litera R, w dolnym prawym rogu jednostki, zostanie usunięta (ze wszystkich jednostek na mapie) po naciśnięciu wskazanego przycisku. (przepisy: [4.5 Ruch rezerwowo])

### Niebieski:

Kolorem niebieskim zaznaczono jednostki posiadające rozkazy wyznaczone podczas procedury samodzielnego dowodzenia. Rozkazy STOP lub MARSZ zostaną usunięte (ze wszystkich jednostek na mapie) po naciśnięciu wskazanego przycisku. (przepisy: [13.32 procedura samodzielnego dowodzenia])

---

Przykładowe funkcje żetonów:



**jednostka wyznaczona do ruchu rezerwowego**(przepisy: [4.5])



**jednostka straciła punkty wytrzymałości**(przepisy: [2.3])



**jednostka wyznaczona do reorganizacji i odpoczynku**(przepisy: [2.38 i 2.39])



**jednostka bez zaopatrzenia**(przepisy: [15.4])



**jednostka izolowana**(przepisy: [15.5])



**jednostka niedowodzona - procedura samodzielnego dowodzenia**(przepisy: [13.32])



---

### Maskowanie żetonów:

Grając stroną niemiecką, gracz po zamaskowaniu swoich oddziałów będzie widział fioletową ramkę wokół zamaskowanych żetonów. Zarówno tych "pustych" (górny żeton) jak i "prawdziwych" (dolny żeton).

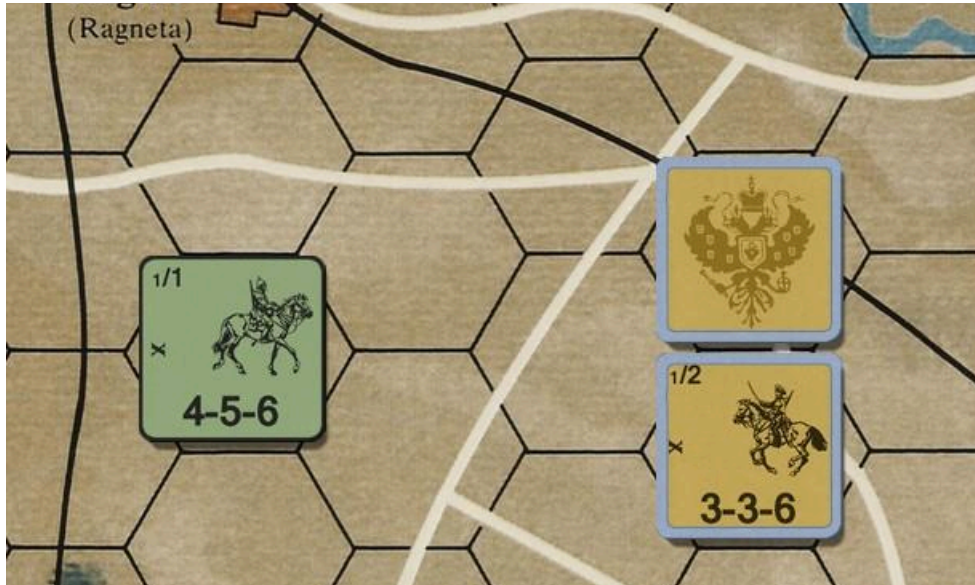


Żetony z powyższego przykładu będą, w tym czasie, dla strony rosyjskiej całkowicie zamaskowane. Zablokowane jest również jakiegokolwiek raportowanie odnośnie zamaskowanych oddziałów, tak aby przeciwnik nie miał możliwości ich rozpoznać.

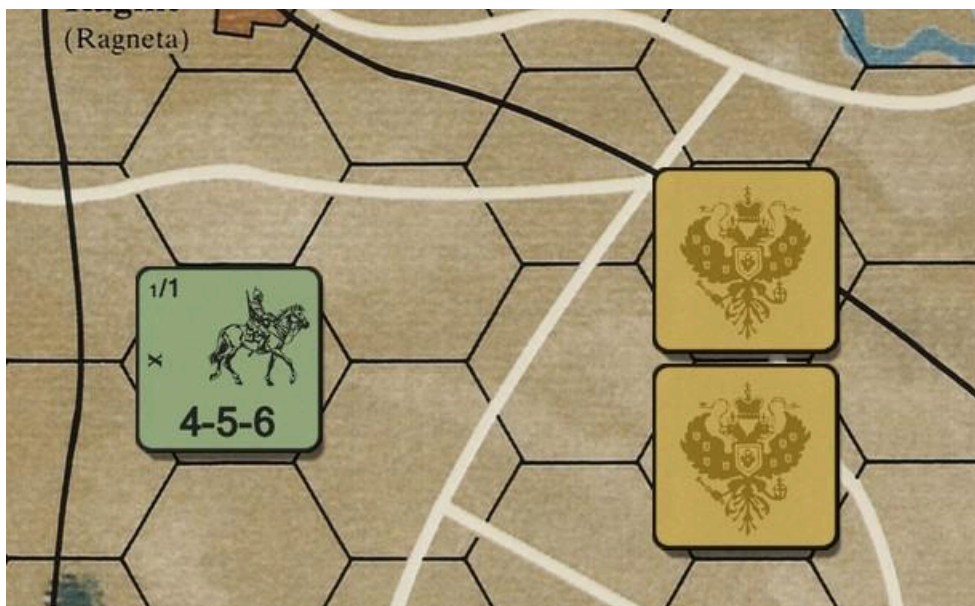


---

Ten sam przykład dla strony rosyjskiej. Po zamaskowaniu oddziałów gracz będzie widział jasno niebieską ramkę wokół zamaskowanych żetonów. Zarówno tych "pustych" (górny żeton) jak i "prawdziwych" (dolny żeton).



Dla strony niemieckiej te same żetony będą całkowicie zamaskowane. Zablokowane jest również jakiegokolwiek raportowanie odnośnie zamaskowanych oddziałów, tak aby przeciwnik nie miał możliwości ich rozpoznać.



---

### Przepisy uzupełniające:

W trakcie gry można odwrócić żeton dowódcy 8 armii, i zamienić go na Hindenburga. *(przepisy: [17.31 Uzupełnienia specjalne])*



Żeton dowódcy 1 korpusu, 2 armii rosyjskiej (wchodzi w 7 etapie gry), można odwrócić i zamienić go na Sirelius. *(przepisy: [18.12 Przepisy uzupełniające])*

