

## Tannenberg 1914 (Dragon)

Wpisany przez Sławomir Łukasik  
piątek, 11 września 2020 08:22 -

---



*Zwycięstwo niemieckie było ogromne, 2-ga armia rosyjska przestała istnieć. W walce, w której z górą 200.000 Rosjan walczyło z 160.000 Niemców, wzięli Niemcy do niewoli 92.000 jeńców, 350 dział i olbrzymie tabory. Nieudolność, brak inicjatywy, biurokratyczność dowódców rosyjskich, wykazane na tym froncie w stopniu nieznanym zupełnie na froncie galicyjskim,*

## Tannenberg 1914 (Dragon)

Wpisany przez Sławomir Łukasik  
piątek, 11 września 2020 08:22 -

---

*wydały swoje rezultaty.* (J. Dąbrowski, *Wielka Wojna*, [w:] J. Dąbrowski, O. Halecki, *Wielka historia powszechna: wydawnictwo zbiorowe ilustrowane. Wielka wojna 1914-1918. 1914-1916, Tom 7, Część 1*, Warszawa 1937, s. 176).

Tak zakończyła się jedna z najbardziej znanych lądowych bitew I Wojny Światowej. Jej wynik tym bardziej jest zadziwiający, że suchy stosunek sił przed bitwą wskazywałby na to, że Niemcy nie mają niemal żadnych szans. Siły rosyjskie przeznaczone do ataku na Prusy Wschodnie liczył razem trzy armie – dwie (1 i 2) w pierwszym rzucie, jedną (10) w drugim rzucie. Jeśli chodzi o jakość sił, drugorzutowa armia rosyjska nie odbiegała niemal w niczym od armii pierwszorzutowych. Pikanterii stosunkowi sił dodaje fakt, że obie rosyjskie armie pierwszorzutowe zostały zasilone dużą ilością dywizji rezerwowych, nadających się przecież do służby tyłowej i na biernych odcinkach działań. Niemcy nie posiadali przewagi ani w piechocie, ani w kawalerii, co najwyżej pewną przewagę w artylerii ciężkiej. Posiadali natomiast przewagę w wyszkoleniu własnych wojsk, choć przecież nie miażdżącą. Posiadali także przewagę znajomości terenu (wojska 8 Armii w całości mobilizowano w Prusach Wschodnich), organizacji i sprężystości dowodzenia, świetną sieć kolejową i...świetnego fachowca w sztabie 8 Armii. Podpułkownik Max Hoffman, autor zwycięskiego planu bitwy, przed wybuchem wojny był niemieckim attaché wojskowym w Rosji. Świetnie znał panujące w rosyjskim sztabie animozje, wiedział że podczas wojny rosyjsko-japońskiej 1904-1905 doszło do poważnego zatargu pomiędzy Samsonowem, późniejszym dowódcą 2 Armii rosyjskiej a Rennenkampferem, późniejszym dowódcą 1 Armii rosyjskiej. Obaj zatem nie nadawali się na stanowiska dowódców sąsiadujących i mających ściśle współdziałać ze sobą armii. A mimo to nakazano im współpracować ze sobą, co dla Samsonowa skończyło się samobójczą śmiercią popełnioną wskutek całkowitego niemal rozbicia 2 Armii. Bitwa została wygrana głównie dzięki dobrej organizacji wojsk niemieckich, wykorzystaniu dość łatwo zdobywanych danych wywiadowczych oraz dzięki nieocenionym informacjom płka Hoffmana. Wszystkie te realia zostały bardzo wiernie i niemal bezbłędnie oddane przez autora jednej z najlepszych gier wojennych, jaka ukazała się w Polsce.

„Tannenberg 1914”, bo o tej grze mowa, symuluje całość działań w Prusach Wschodnich począwszy od dnia 15 sierpnia 1914 roku. Gra nie ogranicza się więc wyłącznie do samej bitwy pod Tannenbergiem, ale pozwala na w miarę dowolne kształtowanie rozgrywki oraz niekoniecznie powtórkę z historycznego zwycięstwa. Możemy doprowadzić do powtórki z historii, możemy jednak rozegrać partię najzupełniej inaczej. O jakości gry decydują także warunki zwycięstwa – ich konstrukcja, mimo rzeczywistej dysproporcji w sile (rosyjskich oddziałów jest ponad dwukrotnie więcej) pozwala na zwycięstwo każdej ze stron, a jego osiągnięcie wynika głównie z przyjętego planu oraz pomyslniej jego realizacji, mimo że rzutkością, jak w każdej grze wojennej, odgrywa znaczącą rolę.

Opiszmy zatem po kolei wszystkie elementy tej świetnej gry.

### Instrukcja

Standardowa jak w pozostałych grach Dragona, napisana dość jasnym i zrozumiałym językiem. Autor nie ustrzegł się kilku nieścisłości, które trzeba wyjaśniać często w trakcie rozgrywki. Jest to jednak bolączka wszystkich gier i instrukcja „Tannenbergu” w żaden sposób

## Tannenberg 1914 (Dragon)

Wpisany przez Sławomir Łukasik  
piątek, 11 września 2020 08:22 -

---

nie odbiega negatywnie od innych instrukcji. Można wręcz powiedzieć, że tych błędów jest stosunkowo mało. Reguły gry wytłumaczono bardzo przystępnie, używając czasem rysunków jako przykładów. Trzeba jednak zauważyć, że przepisy są dość trudne i wymagają poważnego podejścia do ich studiowania. Niestety tylko ścisłe ich przestrzeganie przez graczy niedoświadczonych gwarantuje rzeczywiście równość stron. Opuszczanie niektórych reguł może się dla Niemców skończyć brakiem jakiegokolwiek możliwości wygranej.

### Mapa

Obejmuje obszar od linii Grodno – Kowno na wschodzie do linii Toruń – Gdańsk na zachodzie oraz obszar pomiędzy Niemnem a Toruniem na południu. Mapa jest bardzo czytelna, na dodatek ma w sobie to coś, co sprawia, że jest jednym ze składników klimatu tej gry. Wbrew twierdzeniom niektórych komentatorów, raczej nie popełniono znaczących błędów w sieci kolejowej, poza jednym: W rzeczywistości dopiero po roku 1918, już w niepodległej Polsce, otwarto linię kolejową poprowadzoną na mapie od heksu A14 B25 do heksu A11 B30. Linię tą, narysowaną na terytorium ówczesnego Imperium Romanowych, należy traktować jako nieistniejącą.

Drobne pomyłki w nazwach miejscowości (jest „Puszcza Romnicka”, a winno być „Puszcza Romincka”, jest „Lablau”, a powinno być „Labiaw” – Labiawa) nie psują mojej bardzo dobrej opinii o mapie.

### Żetony jednostek

Moim zdaniem nie można mieć zastrzeżeń ani co do kolorystyki ani co do ikonki. Są akurat. Klimatyczne. Oznaczenie żetonów ściśle podporządkowano mechanice gry (o czym niżej), a więc każdy oddział przynależny korpusowi posiada oznaczenie swego korpusu. Jedynym wyjątkiem są oddziały XXIII Korpusu Armijnego, tj. 2 Dywizja Piechoty i 3 Dywizja Piechoty Gwardii. Jednostki te nie posiadają oznacznika swego korpusu, brakuje dowództwa tego korpusu, zaś 23 dywizjon artylerii haubic przyporządkowano sztucznie do II Korpusu Armijnego. Oznaczono go zresztą symbolem właściwego korpusu (tj. 23/XXIII/II).

Doszło także do kilku innych pomyłek w oznaczeniu żetonów, a mianowicie:

1) niemiecka 6 brygada z 3 dywizji rezerwowej (6/3R – zaczyna grę w Boyen) – powinna mieć współczynniki: 5-4-5/3-3-4,

2) rosyjska 1 brygada 3 dywizji piechoty gwardii (1/3G – zaczyna grę w Sokółce) – powinna mieć współczynniki 5-4-4/3-3-3,

3) rosyjska 76 dywizja rezerwowa (76R – wjeżdża na mapę w 15 etapie 29 sierpnia 1914 r.) – obie brygady powinny mieć współczynniki jak inne dywizje rezerwowe, a więc 5-3-3/3-3-2,

4) rosyjska 1 brygada 27 Dywizji Piechoty z III Korpusu Armijnego powinna na awersie posiadać współczynniki 7-4-4, nie zaś 4-4-4.

Można mieć jeszcze zastrzeżenia co do współczynników siły i efektywności niemieckiej i rosyjskiej kawalerii, ale nie komplikujmy recenzji.

### Żetony pomocnicze

Treść adekwatna do tego, co autor chciał nimi wyrazić, zaś estetyka... Te pociągi, te tory, te zniszczone forty... Jeden z elementów tworzących klimat tej gry (jak chyba w żadnej innej).

### **Mechanika gry**

Postaram się pokrótce opisać jak działa ta gra przez odniesienie do innej, równie znanej gry Dragona, a mianowicie „Ardenów 1944”. Będzie to forma wskazówek dla początkujących, na co zwrócić uwagę podczas czytania reguł i pierwszych rozgrywek. Wskażę też na pewne problemy z interpretacją przepisów. Będzie to o tyle wskazane, że „Tannenberg” jest grą dość skomplikowaną, a jej reguły różnią się od reguł innych gier w stopniu niejednokrotnie znacznym.

### **Fazy i etapy gry**

„Tannenberg” nie posiada li tylko układu naprzemiennego rozgrywki (czyli najpierw ja, potem ty). Jest to ściśle powiązane z mechaniką gry.

W „Ardenach”, z wyjątkiem wspólnej fazy zaopatrzenia, układ dalszych faz jest ściśle określony i nie sprawia dokładnie żadnej niespodzianki. Najpierw ruch Niemców. Potem ataki niemieckie. Następnie ruch Amerykanów i ich ataki.

W „Tannenbergu” system ten został zupełnie złamany. Najpierw jest wspólna dla obu stron faza rozkazów – sprawdzamy które jednostki dowodzone przez korpusy mogą się poruszać w fazie ruchu oraz dokonuje się maskowania. Następnie mamy wspólną fazę inicjatywy – sprawdzamy który z graczy będzie mógł wykonać ruch jako pierwszy. Jest to bardzo ważne, gdyż strefę kontroli wolno opuścić tylko w wyniku walki. Wobec powyższego gracz niemający inicjatywy nie będzie mógł wyjść ze strefy kontroli przeciwnika do czasu walk, co niejednokrotnie bardzo paraliżuje jego poczynania i niejako wystawia go na pastwę przeciwnika. Potem mamy wspólną fazę rozpoznania – można sprawdzać przy pomocy kawalerii, co przeciwnik ukrył pod żetonami maskowania. Następnie gracze mogą skorzystać ze wspólnej fazy ruchu rezerwowego – faza ta ma choć częściowo zrekompensować fakt braku ustalonej kolejności w poruszaniu się (czyli braku stałego określenia, kto pierwszy). Gracze ustawiają na wybranych przez siebie jednostkach żetony ruchu rezerwowego – jednostki te mogą poruszyć się o jedno pole w fazie ruchu przeciwnika, o ile ten znajdzie się w skutku takiego ruchu w ich strefie kontroli. Nie mogą natomiast, nawet gdyby nie wykorzystali ruchu rezerwowego, poruszyć się w najbliższej własnej fazie ruchu. Dopiero w tym momencie następuje ruch gracza, który wygrał inicjatywę. Po tej fazie następuje faza ruchu gracza, który inicjatywy nie wygrał (z uwzględnieniem tego, że ze strefy kontroli wyjść bez walki nie można). Po fazach ruchu jednostki, które nie poruszały się i nie znajdują się w strefie kontroli przeciwnika, mogą budować okopy. Na końcu rozstrzyga się walki. Jak widać zatem, faza walki jest wspólna i wiele od niej zależy – z reguły bardzo trudno jest zniwelować wyniki walk, gdyż ich niekorzystny dla gracza przebieg pozwala przeciwnikowi uzyskać inicjatywę, a więc poruszyć się jako pierwszemu, co oczywiście znów blokuje przeciwnika i tak dalej...

### **Poziomy bojowe jednostek**

Podobnie jak w „Ardenach”, zdecydowana większość jednostek posiada dwa poziomy bojowe. Jednakże w przeciwieństwie do „Ardenów” każdy poziom bojowy posiada 4 punkty wytrzymałości. Odwrócenie żetonu (utrata poziomu bojowego) następuje dopiero wtedy, gdy oddział musi utracić więcej punktów wytrzymałości niż ma jeszcze na danym poziomie. Jeśli oddział znajduje się na obniżonym poziomie (rewers) albo ma tylko jeden poziom, utrata większej liczby punktów wytrzymałości niż posiadana powoduje zniszczenie oddziału.

### Dowodzenie

W tej grze niezwykle istotną sprawą jest dowodzenie. Oddział niedowodzony nie może się poruszać, choć może uczestniczyć w walkach. Dowodzenie w grze jest dwustopniowe. Istnieją dowództwa armii i korpusów armijnych. Jednostki występujące w grze są podzielone na korpuśne i armijne. Dowództwo korpusu może poruszać się samo i uruchomić własne jednostki wtedy, gdy znajduje się w zasięgu dowództwa armii. Jeśli znajduje się poza nim, musi przy pomocy rzutu kością sprawdzić, czy jest samodzielne, żeby podjąć jakiegokolwiek manewry. Jeśli okaże się, że jest samodzielne, może poruszyć się tak, jak gdyby było w zasięgu dowodzenia dowództwa armii. Jeśli nie jest samodzielne, nie może się poruszyć ani ono, ani jednostki przez nie dowodzone. Można sobie tylko wyobrazić rozpacz, gdy tak potrzebny korpus stoi w miejscu i ani drgnie (kiedyś autorowi niniejszej recenzji jeden z rosyjskich korpusów armijnych po wejściu na mapę przestał dosłownie przez 5 etapów bezczynnie). Jednostki niepodlegające żadnemu z korpusów mogą być dowodzone przez dowództwa armii, albo dowodzić się same. Jednostki przynależne korpusom, jeśli korpus nie jest samodzielny, nie mogą się poruszać, nawet gdyby były poza zasięgiem dowództwa korpusu i same były samodzielne).

### Strefa kontroli

Identycznie jak w „Ardenach” obejmuje 6 heksów wokół jednostki. Strefy nie posiadają artyleria, sztaby i tabory. Jeśli na danym polu leżącym w strefie kontroli stoi własna jednostka, niweluje obecność tej strefy. W związku z tą regułą dochodziło do wielu wątpliwości, a mianowicie, czy wejście w fazie ruchu jednostki w strefę kontroli niweluje jej obecność dla jednostek, które w tej fazie ruchu jeszcze się nie poruszały. W przeciwieństwie do innych gier, w „Tannenbergu” wejście w strefę kontroli kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu. Strefy kontroli nie wolno opuścić w fazie ruchu (wyjątek stanowią jedynie tabory) – opuszczenie dozwolone jest wyłącznie w wyniku walki.

### Ruch

Przepisy dotyczące ruchu co do zasady nie wyróżniają się niczym od przepisów dotyczących reszty gier, z kilkoma jednak istotnymi wyjątkami:

- 1) wejście w strefę kontroli kosztuje 1 punkt ruchu,
- 2) nie wolno w fazie ruchu wyjść ze strefy kontroli (wyjątek – tabory),
- 3) przejście przez heks z taborami – dodatkowo 1 punkt ruchu,
- 4) ruch po drodze – 1 punkt ruchu – wyjątek stanowią tabory, które płacą 1/2 punktu ruchu za każde pole z drogą,
- 5) w przeciwieństwie do innych gier kolejność poruszania się oddziałów jest ściśle ustalona:
  - najpierw oddziały bezpośrednio dowodzone przez dowództwa armii i dowodzone przez dowództwa korpusów (ale nie wolno wtedy poruszać dowództw),
  - następnie oddziały, które są poza zasięgiem dowództw armii albo korpusów (a korpusy są samodzielne),
  - dowództwa,
  - tabory,
  - ruch kolejowy.

Taki układ kolejności ruchu ma swoje uzasadnienie w przepisach dotyczących dowodzenia i zaopatrzenia.



### Koleje

Jeden z kluczowych elementów gry, pozwalający na szybki przerzut wojsk i przede wszystkim na zaopatrzenie. Mapa została pokryta siecią dróg żelaznych jednotorowych i dwutorowych. Podział ten ma znaczenie przy przewozie wojsk – przez jednotonówki może przejechać mniejsza liczba oddziałów. Dla zaopatrzenia nie ma żadnego znaczenia po jakiej linii kolejowej biegnie. Oczywiście, że Niemcy posiadają świetnie zorganizowaną sieć kolejową, pozwalającą na szybkie przerzuty – są w stanie jednocześnie przewieźć cały korpus. Rosjanie niestety nie tylko linii kolejowych mają jak na lekarstwo, ale na dodatek przewiezienie całego korpusu (6 jednostek) trwać może najkrócej 9 etapów (licząc załadunek i rozładunek). Tory kolejowe można oczywiście przerywać, utrudniając przeciwnikowi komunikację i pozbawiając go zaopatrzenia.

### Stosy

W przeciwieństwie do innych gier wielkość stosu zależy od jednostek, które go tworzą. Jeśli na stosie stoją jednostki z tego samego korpusu – może ich być 6 (cały korpus). Jeżeli na stosie stoją jednostki z różnych korpusów lub jednostki armijne, może ich tam być góra 4. Dowództwo jak zwykle nie wlicza się do limitu. Na jednym heksie może stać tylko jedna jednostka taborów. Przepis ten ma niewielkie znaczenie praktyczne, gdyż ustawienie więcej niż jednej jednostki taborów jest całkowicie nonsensowne i powoduje, że jedna z jednostek taborów po prostu się marnuje.

### Walka

W przeciwieństwie do innych gier Dragona w „Tannenbergu” istnieje 7 rodzajów walki. Do jej rozstrzygnięcia służą karty. Każdy z graczy ma ich cztery: kartę szturm, kartę natarcia, kartę odwrotu oraz kartę obrony. Przeciwnicy rozstrzygają daną walkę przekazując oddziałom polecenia w ten sposób, że okazują kartę. W zależności od rodzaju wydanych poleceń oddziały mogą atakować nawzajem (bój spotkaniowy), jeden z nich może się bronić, drugi atakować, obaj mogą się bronić (wtedy właściwie nie dochodzi do starcia), może też dojść do tego, że obaj gracze wyciągną karty odwrotu i wtedy obaj muszą ten odwrót wykonać. Oczywiście wodzowie zapewniają wsparcie w walce (ale jedni większe, inni mniejsze, a jeszcze inni nie wspierają walk, bo są za słabi). Walkę może wspierać artyleria, z tym, że artyleria korpusna może wspierać walkę tylko wtedy, gdy walczą jednostki tego samego korpusu. Stosujemy także modyfikatory za atak z kilku stron (poczynając od trzech stron), za koncentrację dywizji w walce. Ciekawostką jest reguła, która pozwala na podwojenie siły przez atakującego, jeśli oddział atakowany jest okrążony, nawet jeśli oddział okrążający nie bierze udziału w walce. Gracze, przez użyte karty, decydują, czy walczą do upadłego ponosząc straty, czy też usiłują uchylić się od ciosu. Należy zwrócić uwagę na różnice występujące pomiędzy odwrotem a ucieczką – oba te pojęcia wywołują odmienne skutki zarówno dla oddziałów, jak i przebiegu gry (inicjatywa).

Nadto należy zwrócić uwagę na to, iż wyjście oddziału ze strefy kontroli możliwe jest wyłącznie w wyniku walki, a to dlatego, że pościg za przeciwnikiem, który dokonał odwrotu albo ucieczki, jest możliwy tylko o jedno pole. Jest to jedyna szansa na oderwanie się od nieprzyjaciela, choć na ogół nie jest to łatwe.

### Umocnienia

W grze występują trzy rodzaje umocnień: polowe – budowane przez oddziały nieartyleryjskie w trakcie gry, stałe bez własnej załogi oraz stałe z własną załogą. Umocnienia różnią się wpływem na walkę. Polowe wyłącznie wpływają przez modyfikator w tabeli walki. Ciekawostką jest to, że żetony umocnień polowych posiadają tylko trzy efektywne krawędzie – atak od ich strony umożliwia wykorzystanie modyfikatora. Atak przez krawędź nieefektywną modyfikatora nie daje (nawet jeśli inne jednostki atakują przez krawędzie efektywne). Umocnienia stałe są oczywiście bardziej efektywne od polowych, a ich wpływ na walkę polega na tym, że oddział stojący w nich podwaja swoją siłę w razie obrony, na dodatek uzyskując modyfikator w tabeli walki. Niektóre fortyfikacje stałe posiadają tylko kilka krawędzi efektywnych – jeśli choć jedna jednostka przeciwnika atakuje przez krawędź nieefektywną, nie podwajamy siły, a jedynie uzyskujemy modyfikator. Umocnienia stałe z własną załogą tym różnią się od umocnień stałych bez załogi, że posiadając własną siłę, posiadają jednocześnie przez efektywne krawędzie strefę kontroli. Takich umocnień nie wlicza się do limitu jednostek, które mogą stać na stosie. Jeśli takie umocnienia bronią się, uwzględnia się ich siłę w takiej wielkości, jaka jest wyrażona na mapie. Jeśli zaś na takim heksie stanie jednostka sojusznicza, jej podwojoną siłę dolicza się do siły załogi umocnienia – chyba, że atak następuje przez krawędź nieefektywną, wtedy siłę załogi fortu dzieli się na pół zaokrąglając w górę. Oczywiście takie umocnienia także dają modyfikator w tabeli walki. Umocnienia stałe z własną załogą różnią się jeszcze tym od zwykłych umocnień stałych, że wejście na te z własną załogą jest możliwe dopiero po wyeliminowaniu załogi. Jeśli natomiast umocnienia stałe nie posiadają załogi, a nie znajduje się na nich żaden oddział sojuszniczy, wystarczy, że przeciwnik w fazie ruchu przemieści po nich swój oddział i wtedy umocnienia takie są zniszczone. Jeszcze jedna ciekawa kwestia: umocnienia stałe (z załogą i bez) posiadają, jak każdy oddział, dwa poziomy bojowe (niejako awers i rewers żetonu) – utrata w walce jednego poziomu przez fortyfikacje z własną załogą powoduje, że siłę załogi dzieli się na pół. Utrata drugiego poziomu przez fortyfikacje stałe (z załogą albo bez) powoduje na trwałe zniszczenie fortyfikacji, które nie wpływają już na walkę. W tym miejscu należy wspomnieć, że autor gry nie zwrócił uwagi na fakt, iż zgodnie z przepisami niemożliwe jest niszczenie w trakcie walki umocnień polowych. W ten sposób są one nie do zdarcia, co wydaje się być istotnym brakiem przepisów.

### Zaopatrzenie

W „Tannenbergu” brak zaopatrzenia wpływa bardziej znacząco na rozgrywkę, aniżeli w innych grach, zresztą zaopatrywanie oddziałów jest o wiele trudniejsze i bardziej złożone. Mianowicie brak zaopatrzenia przede wszystkim wpływa na ruch i wytrzymałość oddziałów. Oddział, który porusza się nie posiadając zaopatrzenia, dysponuje jednym punktem ruchu mniej niż normalnie (wskutek tego niektóre rosyjskie oddziały mogą posiadać tylko 1 punkt ruchu, co uniemożliwi im wejście w strefę kontroli). Nadto każdy ruch bez zaopatrzenia powoduje wyczerpanie wojska – oddział za każde takie posunięcie traci 1 punkt wytrzymałości (przypomnijmy, że na danym poziomie bojowym ma ich 4). Wprawdzie wskutek osłabienia w wyniku ruchu nie dochodzi do obniżenia sprawności bojowej, ale za to każda, najdrobniejsza strata powoduje, że oddział poziom traci (albo jest eliminowany, jeśli już jeden poziom wcześniej utracił). Bazy zaopatrzenia zostały oznaczone specjalnymi symbolami (trójkątami). Linie zaopatrzenia tworzą koleje, jeśli nie są przerwane i nie stoi na nich oddział przeciwnika (ewentualnie nie są strefie kontroli przeciwnika). Jeśli oddział nie znajduje się na linii kolejowej, może w jej stronę poprowadzić własną linię zaopatrzenia, ale tylko na 2 hekсы. Własne dowództwo korpusu może poprowadzić linię zaopatrzenia tylko do własnych jednostek o dalsze dwa hekсы. Wojska

rosyjskie dysponują specjalnymi jednostkami taborów, które chronione są przez gracza rosyjskiego niejednokrotnie bardziej niż oddziały. Tabory pozwalają prowadzić linie zaopatrzenia o 4 punkty ruchu (po drogach za każde pole 1/2 punktu ruchu). Można ustawiać tabory w ciągi. Jeśli jednostka jest odcięta od bazy zaopatrzenia w ten sposób, że jest otoczona przez oddziały wroga, bagna lub wraz ze strefy kontroli, w każdym etapie wykonujemy rzut kością – w ten sposób oddział może się wyeliminować sam. Artyleria walcząca bez zaopatrzenia traci punkty wytrzymałości i może w ten sposób ulec eliminacji.

### Rozpoznanie i maskowanie

W grze dopuszczalne jest maskowanie własnych posunięć przez zastępowanie oddziałów żetonami maskowania. Można także ustawiać dla zmylenia przeciwnika (niejednokrotnie także siebie) puste żetony maskowania, które hamują ruch przeciwnika i zmuszają go do większej ostrożności. Rozpoznanie (sprawdzenia, co kryje żeton maskowania) dokonuje się przy pomocy kawalerii.

### Uzupełnienia

W „Tannenbergu” uzupełnienia dzielą się na zwyczajne i specjalne. Te pierwsze wprowadzane są wg toru etapów i uzupełnień w stosownych etapach gry. Wejście tych drugich uzależnione jest od przebiegu rozgrywki – ogólnie rzecz biorąc, im gorzej się danemu graczowi dzieje, tym większe szanse na uzupełnienia specjalne. W przypadku Rosjan są mało znaczące, dla Niemców zaś bardzo przydatne. Szczególną formą uzupełnień specjalnych jest zmiana na stanowisku dowódcy 8 Armii niemieckiej (gen. Maxa von Prittwitza zastępuje gen. Paul von Hindenburg). Zmiana ta w istotny sposób wpływa na rozgrywkę (od tego momentu Rosjanie niemal nie mają szans na przejęcie w grze inicjatywy). Zmiana dowódców następuje jednak w okolicznościach dla Rosjan sprzyjających.

### Warunki zwycięstwa

W grze, podobnie jak w „Ardenach”, rozróżniamy zwycięstwo automatyczne i punktowe. O ile zwycięstwo automatyczne nie budzi większych emocji (jakkolwiek gracze nieraz umawiają się, że zwycięstwo automatyczne nie będzie obowiązywać), o tyle zwycięstwo punktowe wspaniale wyrównuje szanse graczy i powoduje, iż gra nie może właściwie skończyć się zastojem (zdaniem autora niniejszej recenzji jest to mało prawdopodobne). Tak, jak w rzeczywistości, Rosjanie uzyskują bonusy przede wszystkim za teren. Im więcej zdobędą oznaczonych punktów terenowych, tym większe szanse na zwycięstwo. Co nie przeszkadza oczywiście temu, że za zniszczone oddziały i dowództwa niemieckie również otrzymują punkty zwycięstwa. Niemcy natomiast powinni skupić się przede wszystkim na niszczeniu rosyjskich jednostek, no i oczywiście na odbijaniu utraconych punktów terenowych. Należy jednak podkreślić, że w przeciwieństwie do innych gier, punkty zwycięstwa za teren naliczane są za każdy etap (a nie tylko na koniec gry), a więc zbyt późne odbicie punktowanych miejscowości może czasem nie pomóc. Jeśli po zakończeniu ostatniego etapu w granicach Prus Wschodnich nie ma żadnego oddziału rosyjskiego, gracz niemiecki uzyskuje dodatkowe punkty zwycięstwa. Ciekawostką jest to, iż w tej grze Rosjanie uzyskują punkty dodatnie, Niemcy ujemne. Nie zaznacza się natomiast liczby punktów dla jednych i drugich, lecz tylko dla Rosjan punkty dodatnie, jeśli zdobyli ich więcej, albo punkty ujemne, jeśli Niemcy mają przewagę. Związane jest to z faktem, iż pewne zdarzenia w grze zachodzą wyłącznie wtedy, gdy gracz rosyjski zdobędzie stosowną liczbę punktów. Reasumując, warunki zwycięstwa moim zdaniem są



## Tannenberg 1914 (Dragon)

Wpisany przez Sławomir Łukasik  
piątek, 11 września 2020 08:22 -

---

bardzo dobrze dobrane i zmuszają obydwu graczy do ciągłej walki i manewru – aby zyskać, a przynajmniej nie stracić punktów zwycięstwa już zdobytych.

Na koniec jedna uwaga: gra jest dość skomplikowana i posiada wiele „smaczków”, które odkrywa się stopniowo, niejednokrotnie robiąc przeciwnikowi psikusy, gdyż on tego nie wiedział (a powinien był wiedzieć). Radziłbym zatem, aby:

- 1) przed rozgrywką porządnie przeczytać przepisy,
- 2) w trakcie rozgrywek starać się do maksimum wykorzystać niuansy w przepisach,
- 3) grać z uwzględnieniem wszystkich przepisów, bez pomijania czegokolwiek, zwłaszcza jeśli chodzi o przepisy dotyczące dowodzenia, zaopatrzenia i inicjatywy.

Wiercie mi, że reguły są tak skonstruowane, iż doskonale równoważą szanse obu stron – rezygnacja z niektórych zasad powoduje przechylenie równowagi szans na zwycięstwo na jedną stronę (z reguły rosyjską), co doprawdy psuje znakomitą, pełną emocji zabawę. Serdecznie pozdrawiam i życząc wspaniałych wrażeń z mapy Prus Wschodnich zapraszam do rozgrywki.

[Dyskusja o grze na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Sławomir Łukasik*

Opublikowano 11.09.2020 r.