

Livret de Règles



Table des Matières

- | | | |
|------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| 1.0 Introduction | 10.0 Combat d'Assaut | 18.0 Détection et |
| 2.0 Matériel | 11.0 Artillerie | Recherche Navale |
| 3.0 Séquence de Jeu | 12.0 Puissance | 19.0 Combat Naval |
| 4.0 Mouvement | aérienne de la | 20.0 Evacuation |
| Terrestre | Luftwaffe | 21.0 Pas de Jeu Naval |
| 5.0 Zones de contrôle | 13.0 Unités de Combat | (Option) |
| 6.0 Parachutages/ | Spéciales | 22.0 Conditions de |
| Atterissages | 14.0 Scénarios | Victoire |
| 7.0 Actions Avant le | 15.0 Ravitaillement | 23.0 Scénarios de |
| Combat | 16.0 Matériel du Jeu | Campagne |
| 8.0 Coordination de | Naval | 24.0 Notes Historiques |
| l'Attaque | 17.0 Mouvement/ | et de Conception |
| 9.0 Résolution du | Transport | |
| Combat | Naval | |



GMT GAMES, HANFORD, CA 93230
© 1994 GMT Games, Hanford, CA 93230. Printed in USA.

1.0 INTRODUCTION

Le 20 mai 1941 Hitler engagea entièrement sa force d'élite aéroportée dans un audacieux assaut de jour contre les forces Alliées qui défendaient la Crète. Pendant les douze jours de furieux combats qui s'ensuivirent, les Allemands ont perdu environ 6000 hommes : tués au combat, blessés ou disparus. Les coriaces parachutistes persistèrent puis finirent par l'emporter. Mais la résistance des Britanniques, de l'ANZAC et des forces Grecques ainsi que de la population Crétoise fut acharnée et le coût de la victoire très élevé. Seulement la moitié des parachutistes sortirent indemnes du conflit, incitant Hitler à abandonner définitivement l'utilisation de grandes forces aéroportées au combat.

Opération Mercury est un jeu à l'échelle de la compagnie et du bataillon simulant la bataille entre l'Allemagne et les forces Britanniques/ANZAC/Grecques sur l'île de la Crète en Méditerranée pendant le mois de mai 1941. C'est un jeu pour deux joueurs :

- Le joueur Allemand contrôle les pions représentant l'Armée Allemande, la Luftwaffe, les unités navales de l'Axe ainsi que les unités terrestres et aériennes Italiennes. Toutes ces unités seront appelées « Allemandes » tout au long des règles.
- Le joueur Allié contrôle les pions représentant les unités Britanniques, Néo-Zélandaises, Australiennes et Grecques qui défendent la Crète ainsi que la Royal Navy.

Ce jeu est joué en Tours de Jeu, chacun représentant huit heures de temps réel. Pendant chaque tour de jeu, chaque joueur déplace ses pions sur la carte et les utilise pour attaquer les pions ennemis.

2.0 MATERIEL

Chaque exemplaire d'*Operation Mercury* contient :

- deux cartes 55x80cm
- 480 pions
- un livret de règles
- des fiches de placement Alliées et Allemandes
- des tables et des tableaux
- un dé à 10 faces

2.1 LA CARTE

Les deux cartes représentent environ la moitié de la Crète, se concentrant sur les régions autour de Malème, Suda, Héraklion et Rétime où se sont déroulés les combats les plus importants. Une grille hexagonale a été superposée au terrain de façon à normaliser le mouvement et la position des pions. Ces hexagones seront ensuite appelés hex(s). Chaque hex de la carte représente environ 1,5 km de terrain et comporte un numéro d'identification unique à quatre chiffres, qui sera utilisé pour identifier un hex précisément pour diverses règles du jeu. Lors des références aux hexs, le numéro est précédé d'un «W» (West) pour la carte Ouest et d'un «E» pour la carte Est. Par exemple, l'aéroport de Malème est en W4415, tandis qu'Héraklion se trouve en E3135. Plusieurs localisations hors-carte sont accessibles via les cases de mouvement, comme indiqué sur la carte. Pour aplatir la carte, pliez-la dans le sens inverse des plis.

2.2 TABLES ET TABLEAUX

Diverses aides visuelles sont fournies aux joueurs afin de simplifier et illustrer certaines fonctions du jeu. Certaines ont été imprimées sur la carte tandis que d'autres sont imprimées sur des fiches séparées.

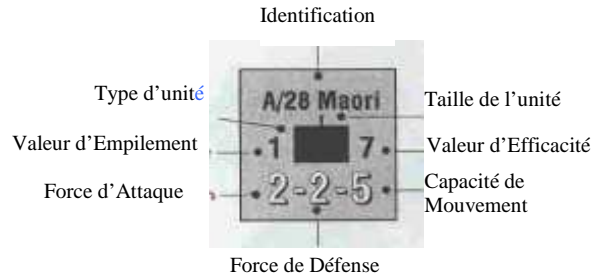
2.3 LES PIONS

Les pions en carton devraient d'abord être dégrappés puis triés par couleur et par type. Ils représentent les unités militaires ayant

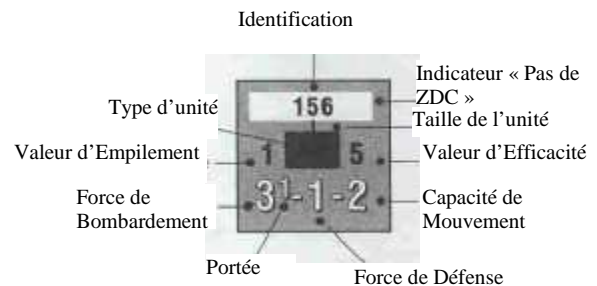
réellement pris part à la campagne historique. Les nombres et symboles sur les pions représentent la force, la capacité de mouvement et le type de l'unité représenté par le pion. Ces pions seront ensuite appelés « unités ».

(2.31) Unités de Combat

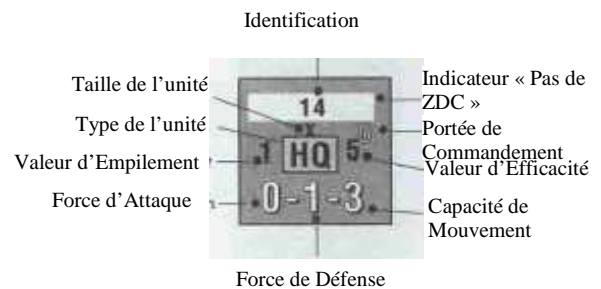
UNITE DE COMBAT TERRESTRE



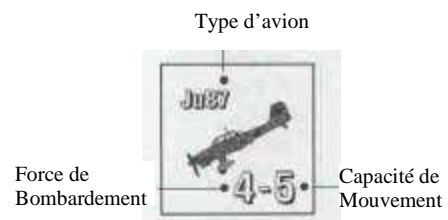
UNITE D'ARTILLERIE/AA



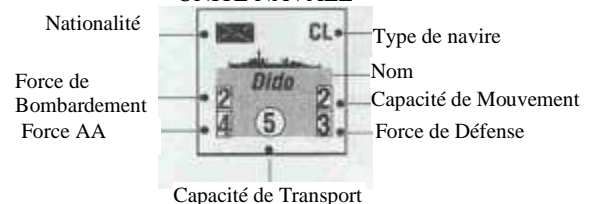
UNITE DE QUARTIER GENERAL



UNITE AERIENNE



UNITE NAVALE



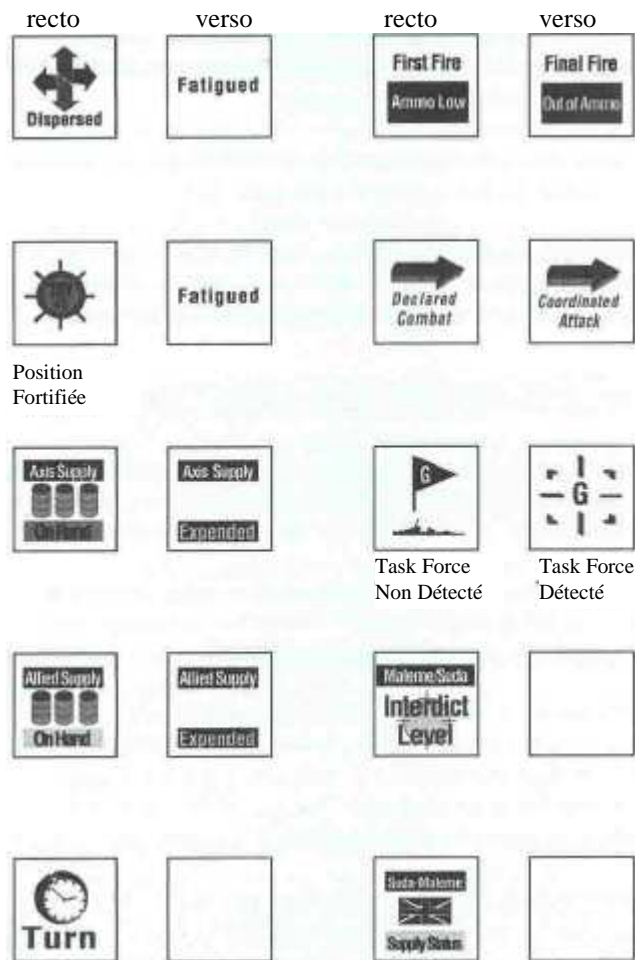
(2.32) Résumé des Tailles des Unités :

●●●	Section	I	Compagnie
II	Bataillon	III	Régiment
X	Brigade	XX	Division

(2.33) Résumé des types d'unités de combat terrestres



(2.34) Résumé des Marqueurs



2.4 EXPLICATION DES VALEURS DES UNITES

Force d'Attaque : C'est la valeur de combat que l'unité utilise lorsqu'elle attaque en Combat en Manœuvrant ou d'Assaut. Elle est exprimée en termes de points de force d'attaque.

Force de Bombardement : C'est la valeur qu'utilise une unité navale, d'artillerie ou AA pour attaquer des unités ennemies par Bombardement ou tir AA. Elle est exprimée en termes de points de force de bombardement.

Portée : Elle indique la distance maximum (en hexs) à laquelle une unité d'artillerie peut tirer. Elle est comptée depuis l'hex du tirer (exclu) jusqu'à l'hex cible (inclus).

Force de Défense : C'est la valeur utilisée par une unité pour se défendre contre un Combat d'Assaut ou en Manœuvrant. Elle est exprimée en termes de points de force de défense.

Valeur d'Efficacité : C'est le niveau d'entraînement, de motivation et d'efficacité relatif d'une unité terrestre, exprimé par une valeur numérique utilisée dans diverses fonctions du jeu. Les valeurs des unités vont de « 1 » (la plus mauvaise) à « 8 » (la meilleure). Pour les unités de QG, cette valeur est utilisée pour déterminer les niveaux de soutien et de coordination du combat terrestre.

Capacité de Mouvement : Elle représente la capacité de mouvement maximum d'une unité au cours d'une Phase de Mouvement, exprimée en termes de points de mouvement. Chaque hex de terrain clair nécessite la dépense d'un point de mouvement de la capacité de mouvement totale pour y entrer. Certains hex nécessitent la dépense de plus ou moins qu'un point de mouvement, comme indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain (voir 4.2).

Pour les unités navales, c'est le nombre maximum de zones maritimes que l'unité peut traverser sur la Carte des Opérations Navales à chaque tour de jeu.

Portée de Commandement de QG : C'est le nombre maximum d'hexs à travers lesquels un QG peut coordonner les attaques d'unités amies. Voir 8.12.

2.5 LE DE

Ce jeu utilise un dé à dix faces. Le nombre « 0 » est lu comme un dix (10) et non comme un zéro (0) comme dans d'autres jeux.

3.0 SEQUENCE DE JEU

3.1 PREPARATION DU JEU

Référez-vous aux instructions de placement de la section 14.0 (pour les scénarios) ou 23.0 (pour les jeux de campagne). Placez les unités sur la carte en fonction des instructions de placement spécifiques de ces sections et des fiches de placement de chaque joueur. Le joueur Allié place toujours ses unités en premier. Les unités ont un code de couleur par groupe de placement afin de faciliter leur mise en place. Les unités qui ne sont pas placées sur la carte en début de partie sont mises de côté pour entrer plus tard en renforts. La plupart des unités commencent la partie à pleine puissance, bien que quelques unes (avec le code de couleur sur leur face réduite) commencent la partie à force réduite.

Une fois le placement des unités terrestres terminé, le joueur Allié place ses unités navales (si le jeu naval est utilisé) et le joueur Allemand place les unités aériennes qui lui sont allouées dans la case « Ready » (prêtes) de la Fiche des Opérations Aériennes Allemandes. Le joueur Allemand peut placer les convois disponibles (autant qu'il le souhaite, dans la limite du nombre alloué) sur la Carte des Opérations Navales, ou bien il peut les garder pour les utiliser plus tard. Ensuite les deux joueurs placent des marqueurs d'Interdiction et de Ravitaillement dans les espaces appropriés sur la carte. Après

avoir terminé ces étapes, commencez à jouer en suivant la séquence de jeu.

3.2 LE TOUR DE JEU

Operation Mercury se joue en tours de jeu successifs (deux tours de jour et un tour de nuit par journée), composés de plusieurs segments. Le plus important d'entre eux, le Segment de Mouvement et de Combat, est composé de deux Segments de Joueurs : un segment du joueur Allemand et un segment du joueur Allié. Le segment du joueur Allemand est toujours résolu en premier.

Important : Le joueur dont le segment est en cours est appelé « le Joueur Actif ».

RESUME DE LA SEQUENCE DE JEU

I. SEGMENT STRATEGIQUE

- A. Phase de Récupération
- B. Phase de Ravitaillement
- C. Phase de Détermination de l'Evacuation

II. SEGMENT AERIEN

- A. Phase d'Allocation des Unités Aériennes

III. SEGMENT NAVAL

Il n'est utilisé qu'avec le Jeu Naval)

- A. Phase de Réparation Portuaire
- B. Phase de Mouvement Naval Allié
- C. Première Phase de Combat Naval
- D. Phase de Mouvement Naval Allemand
- E. Seconde Phase de Combat Naval
- F. Phase de Débarquement Amphibie
- G. Phase de Déchargement Naval

IV. SEGMENT DE MOUVEMENT ET DE COMBAT

Il est joué deux fois par tour, d'abord un Segment du Joueur Allemand, puis un Segment du Joueur Allié.

- A. Phase de Parachutage (Segment du Joueur Allemand, uniquement pendant les tours où l'Allemand parachute des unités)
- B. Phase de Mouvement
- C. Phase de Bombardement
- D. Phase de Déclaration des Combats
- E. Phase de Refus du Combat
- F. Phase de Réaction du Défenseur
- G. Phase de Combat (un combat à la fois)

V. SEGMENT D'ENREGISTREMENT

4.0 MOUVEMENT TERRESTRE

A chaque Phase de Mouvement, le joueur Actif peut déplacer autant d'unités qu'il le souhaite si leur capacité de mouvement est supérieure à zéro (0). Il les déplace d'un hex à un hex adjacent dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Le mouvement peut être affecté par le Type de l'unité (2.33), le statut Dispersé (6.3), les effets du terrain (4.2) et les Zones de Contrôle (5.0).

Note : Au cours du combat, les unités des deux camps peuvent avancer ou reculer après la résolution du combat. Ceci n'est pas un mouvement et n'utilise pas de points de mouvement.

4.1 RESTRICTIONS SUR LE MOUVEMENT

(4.11) Déplacez les unités individuellement, d'un hex à un hex adjacent, en payant le coût en points de mouvement approprié pour le terrain contenu dans chaque hex (voir 4.2).

(4.12) Il n'y a pas de limite au nombre d'unités amies pouvant passer à travers un même hex au cours d'un tour de jeu. Cependant, à la fin de la Phase de Mouvement, les limites d'empilement doivent être respectées (4.3).

(4.13) Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois au cours d'une Phase de Mouvement. Elle ne peut jamais dépenser plus de points de mouvement que sa capacité de mouvement totale à chaque Phase de Mouvement (exception : 4.15). Les unités ne sont jamais obligées de se déplacer et peuvent dépenser moins que leur capacité de mouvement totale ; cependant les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être accumulés ni transférés.

(4.14) Une unité ne peut pas entrer dans un hex si elle n'a pas suffisamment de points de mouvement pour payer le coût d'entrée dans l'hex et de traversée du côté d'hex (exception : voir 4.15).

(4.15) Une unité avec une capacité de mouvement de zéro (0) ne peut JAMAIS se déplacer au cours d'une partie. Une unité avec une capacité de mouvement de un (1) ou plus peut toujours se déplacer d'au moins un hex au cours d'une Phase de Mouvement amie. Notez la restriction de la règle 5.23.

(4.16) Une unité amie ne peut jamais entrer dans un hex contenant une unité de combat ennemie (exceptions : voir les Parachutages – 6.12[c] et les Débarquements Amphibies – 17.4). Elle peut se déplacer à travers des hexs sous contrôle ou occupés par des unités amies sans coût supplémentaire en points de mouvement.

(4.17) Les unités qui débarquent dans un port mineur ou un mouillage (mais pas dans une ZDC ennemie) par transport naval dépensent la moitié de leur capacité de mouvement (arrondie au supérieur) pour entrer dans l'hex où elles débarquent. Chaque unité débarquant de cette façon peut ensuite dépenser les PM qu'il lui reste pour se déplacer au cours de la Phase de Mouvement. Voir 6.54-56 pour les restrictions de mouvement sur les unités aéroportées.

Note : les capacités des ports/mouillages/aéroports limitent le nombre d'unités éligibles pouvant débarquer dans un hex donné à chaque tour de jeu.

(4.18) Les unités qui entrent sur la carte par Parachutage ou Débarquement Amphibie ont une capacité de mouvement de un (1) pour la Phase de Mouvement de ce tour de jeu si elles ne sont pas dispersées. Lors des tours de jeu suivants, utilisez la capacité imprimée sur les pions.

(4.19) Les unités Alliées ne peuvent pas utiliser toute leur capacité de mouvement pendant les tours de jour dans les zones où la Valeur d'Interdiction est supérieure à zéro (0)

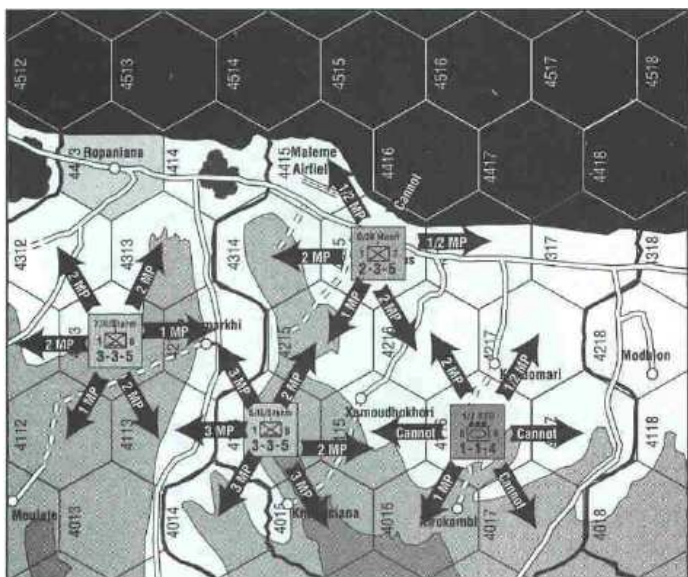
4.2 EFFETS DES TYPES D'UNITES ET DU TERRAIN

(4.21) Chaque hex comporte au moins un type de terrain. La légende identifie les terrains et le Tableau des Effets du Terrain indique les différents coûts en points de mouvement pour y entrer en fonction du type de l'unité. Si un hex contient deux Valeur de Défense du Terrain ou plus, alors le défenseur bénéficie de la VDT la plus élevée de l'hex.

(4.22) **Routes :** Une unité qui se déplace d'un hex de route directement dans un hex de route adjacent à travers un côté d'hex traversé par le route dépense un nombre de points de mouvement en fonction de la nature de la route et non de l'autre terrain présent dans l'hex.

(4.23) **Rivières :** Les rivières coulent le long des côtés d'hexs. Une unité dépense des points de mouvement pour traverser un côté d'hex de rivière en plus du coût d'entrée dans l'hex lui-même. Les ponts sont implicites lorsqu'une route principale ou secondaire traverse un côté d'hex de rivière. Les unités traversent ces «ponts» en fonction de la nature de la route et ne dépensent pas le coût supplémentaire pour traverser la rivière.

(4.24) **Restrictions sur les Blindés :** Les unités de blindés ou de blindés légers ne peuvent ni entrer ni sortir, ni retraire, ni attaquer dans des hexs de Terrain Difficile, de Colline, de Montagne, ou de Verger/Forêt à moins qu'une route principale ou secondaire ne relie un tel hex à l'hex occupé par l'unité blindée.



Exemple de coûts en points de mouvement en fonction du type d'unité.

4.3 EMPILEMENT

Un empilement signifie le positionnement de plus d'une unité dans un hex. La position d'une unité au sein de la pile n'a aucun effet sur le jeu.

(4.31) Chaque unité comporte une valeur d'empilement. Un maximum de six (6) points d'empilement amis peuvent occuper le même hex à la FIN de n'importe quelle PHASE du tour de jeu. Le reste du temps, les unités peuvent librement entrer dans et traverser des piles d'unités amies.

(4.32) Si une pile d'unités dépasse cette restriction à la fin de n'importe quelle phase, alors les unités en excès sont éliminées par leur propriétaire.

(4.33) Les marqueurs ne comptent pas dans la limite d'empilement.

4.4 MOUVEMENT STRATEGIQUE

(4.41) Les unités à pied (uniquement) qui commencent une Phase de Mouvement à au moins trois hexs d'une unité ennemie peuvent utiliser le Mouvement Stratégique au lieu du mouvement terrestre régulier. Les unités utilisant le Mouvement Stratégique ont leur capacité de mouvement augmentée de deux (+2). Cependant, elles ne peuvent se déplacer que sur des routes, en dépensant normalement des points de mouvement en fonction de la route.

(4.42) Les unités en Mouvement Stratégique ne peuvent pas entrer dans les trois hexs d'une unité ennemie, et ce pendant toute la durée du mouvement.

(4.43) Les unités Alliées ne peuvent pas utiliser le Mouvement Stratégique dans un secteur où le Niveau d'Interdiction est supérieur à zéro (0). Voir 12.42[d].

4.5 ZONES HORS-CARTE

(4.51) Plusieurs zones à l'est et au sud est de la Crète, particulièrement entre les secteurs de Retimo et d'Héraklion, ainsi que la région autour de Tymbakion ne sont pas représentées sur la carte hexagonale. Ces zones sont accessibles aux unités terrestres, mais uniquement en utilisant les zones hors-carte imprimées sur la partie sud est de la carte est.

(4.52) Plusieurs localisation sur le bord de la carte «est» indique que le mouvement est possible depuis cette localisation vers une zone hors-carte. Ce sont les seuls endroits d'où une unité peut entrer ou sortir de la carte depuis ou vers une zone hors-carte.

(4.53) Les joueurs peuvent sortir une unité de la carte vers une zone hors-carte adjacente si elle occupe un hex éligible et qu'il lui reste au moins un (1) point de mouvement.

(4.54) Une unité dépense toute sa capacité de mouvement pour se déplacer d'une zone hors-carte à une zone hors-carte adjacente.

(4.55) Si une zone hors-carte adjacente est occupée par des unités ennemies, alors le joueur en mouvement peut les attaquer dans le cadre de son mouvement dans cette zone. Pour cela, le joueur additionne les forces d'attaque de ses unités en mouvement et compare le résultat à la force de défense combinée de toutes les unités ennemies présentes dans la zone, et arrondi à l'inférieur pour se conformer à l'un des rapports indiqué dans la Table de Combat Hors-Carte. Ensuite il lance un dé pour résoudre le combat. Les résultats sont les suivants :

DR Défenseur Retraite. Le joueur en défense retraite ses unités d'une zone, mais il ne peut pas retraire dans la zone qu'occupait l'attaquant au début de son mouvement.

IDR Comme pour Défenseur Retraite, et le défenseur doit aussi perdre un pas (de son choix) parmi les unités en défense (et non un pas par unité).

AR Attaquant Retraite. Le joueur qui attaque doit ramener toutes ses unités en mouvement dans la zone où elles ont

commencé leur mouvement. Elles ne peuvent plus se déplacer pour ce tour.

1AR Comme pour Attaquant Retraite, et l'attaquant doit aussi perdre un pas (de son choix) parmi les unités ayant participé à l'attaque (et non un pas par unité).

Oui, nous savons bien que cette procédure est très simpliste. Nous l'avons faite ainsi parce que (a) c'est un cas très rare, mais nous devons avoir un système pour le couvrir ; et (b) nous ne voulions pas que les joueurs passent trop de temps à résoudre cet aspect du jeu.

(4.56) Les joueurs peuvent déplacer une unité dans une zone hors-carte sur la carte en payant le coût en points de mouvement normal pour l'entrée sur un bord de carte. L'unité peut ensuite continuer à se déplacer jusqu'au maximum de sa capacité de mouvement.

(4.57) Les unités transportées par mer peuvent débarquer (voir 17.37) dans les zones hors-carte de Sitia ou Tymbaklion tant que cette zone n'est pas occupée par des unités ennemies. Elles peuvent faire un Débarquement Amphibie dans n'importe quelle zone hors-carte qui n'est pas occupée par des unités ennemies, mais doivent pour cela suivre la procédure de Débarquement Amphibie (voir 17.43).

(4.58) Les unités Allemandes ne peuvent pas être Parachutées dans une zone hors-carte.

4.6 RESTRICTIONS SUR LA «PARALYSIE ALLIÉE»

Pendant les premières heures (et même jours) de la bataille, tout en combattant la force principale des parachutistes, les commandants Alliés en pleine confusion continuaient à regarder vers la mer en s'attendant à l'effort principal Allemand, un important assaut amphibie qui bien sûr, n'a jamais eu lieu. A cause de cette mentalité « depuis la mer », les Alliés ont bloqué beaucoup de troupes en réserves potentiellement décisives pour garder les lieux probables des attaques amphibies allemandes. De plus, pendant les heures qui suivirent le parachutage Allemand initial à Malème/Suda/Vallée de la Prison, la confusion régnait en maître sur le champ de bataille, ajoutant encore à la réticence des commandants Alliés pour déplacer des troupes et engager les réserves jusqu'à ce qu'ils soient capable d'obtenir un schéma clair sur ce qu'il se passait. Les règles suivantes, bien que donnant une certaine latitude au joueur Allié, représente la réticence des commandants Alliés à déplacer des troupes pendant le début de la bataille.

(4.61) Toutes les unités Alliés qui commencent la partie dans une zone hors-carte ou à Alexandrie ne peuvent pas se déplacer pendant les tours de jeu 1 à 6.

(4.62) Aucune unité Alliée dans les secteurs de Retimo ou Héraklion n'est autorisée à se déplacer au tour 1. Au tour 2, chaque unité de ces secteurs peut se déplacer d'un hex. Après le tour 2, elles peuvent se déplacer normalement.

(4.63) Les unités Alliées dans le secteur Malème/Suda ont une capacité de mouvement de un (1) pendant le tour 1. Ensuite, elles peuvent se déplacer normalement.

(4.64) Les unités Alliées dans la Zone de Commandement Spécial de Suda (entourée par des lignes en pointillé grises à l'ouest de Canea sur la carte ouest) ont des limitations spéciales. Pendant les tours 1 à 6, le joueur Allié n'a pas le droit de déplacer ces unités (celles avec une case de type bleu clair) hors de la Zone de Commandement de Suda. Pendant les tours 7 à 12, le joueur Allié peut déplacer librement une seule de ces

unités par tour de jeu en dehors de cette zone (elles ne peuvent pas être cumulées). Les autres unités Alliés peuvent entrer et sortir de la zone normalement, et les unités peuvent attaquer et se défendre normalement dans la zone ; mais *quitter* la Zone de Commandement de Suda est interdit, comme indiqué ci-dessus. Après le tour 12, toutes les unités de cette zone peuvent se déplacer librement. Avant le tour 13, si n'importe quelle unité Allemande termine son mouvement dans un hex se trouvant dans la Zone de Commandement de Suda ou dans un hex adjacent, alors toutes les restrictions sont définitivement levées. Ceci ne s'applique pas aux unités Allemandes parachutées dans un hex se trouvant dans la Zone de Commandement de Suda ou dans un hex adjacent.

5.0 ZONES DE CONTROLE

5.1 DETERMINATION DES ZDC

(5.11) La plupart des unités du jeu exercent une Zone de contrôle (ZDC) dans les six hexs adjacents à celui qu'elles occupent.

(5.12) Les unités suivantes n'exercent pas de ZDC :

- a. Tous les QG
- b. Toutes les unités de blindés/blindés légers
- c. Toutes les unités AA
- d. Toutes les unités d'artillerie non mortier
- e. Toutes les unités Grecques, y compris la Milice Grecque

Les troupes Grecques en Crète étaient principalement des recrues. En général, elles étaient mal armées, mal dirigées et ne montraient que peu d'initiative pour patrouiller ou attaquer. Bien que la plupart de ces troupes faisaient preuve d'une considérable bravoure personnelle, et qui plus tard comprendraient les cruels partisans qui ont tellement embrouillé les Allemands après la chute de l'île ; elles n'étaient tout simplement pas efficace en tant que formation de combat au cours de la campagne. C'est pourquoi elles n'exercent pas de ZDC.

Pour faciliter leur identification, toutes les unités n'exerçant pas de ZDC comportent une bande blanche en couleur de fond sous l'identification.

(5.13) Les unités Fatiguées et Dispersées n'exercent jamais de ZDC.

(5.14) Les unités à Roues n'exercent pas de ZDC dans les hexs contenant un terrain dont l'entrée leur est interdite.

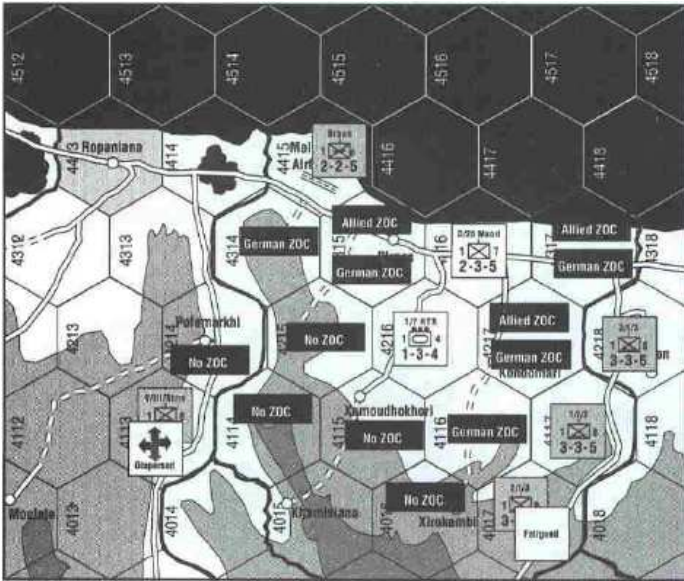
(5.15) Les unités n'exercent pas de ZDC à travers un côté d'hex de Falaise ou de pleine mer.

(5.16) En dehors de 5.14 et 5.15 ci-dessus, le terrain n'a aucun effet sur la détermination des ZDC, comme dans la plupart des autres jeux.

5.2 EFFETS DES ZDC

(5.21) Au cours d'une Phase de Mouvement, une unité doit immédiatement cesser son mouvement lorsqu'elle entre dans une ZDC ennemie et ne pourra aller plus loin au cours de cette phase. Les unités ne dépensent pas de points de mouvement supplémentaires pour entrer ou sortir d'une ZDC ennemie.

(5.22) Une unité commençant sa Phase de Mouvement dans une ZDC ennemie peut en sortir en entrant dans un hex ne se trouvant pas dans une ZDC ennemie. Elle peut ensuite entrer dans un autre hex en ZDC ennemie pendant sa Phase de Mouvement.



Exemple de ZDC

(5.23) Une unité avec une capacité de mouvement de cinq (5) ou plus peut se déplacer directement d'une ZDC ennemie à une autre ZDC ennemie adjacente. Un tel mouvement nécessite la dépense de toute la capacité de mouvement de l'unité, et ne peut être fait que lorsque l'unité COMMENCE sa Phase de Mouvement dans une ZDC ennemie.

(5.24) Les unités Allemandes qui sont déplacées par transport aérien vers un aéroport en ZDC ennemie doit faire un jet d'atterrissage spécial pour déterminer leur condition après avoir atterri. Voir 6.54.

(5.25) Les unités qui se déplacent par mer ne peuvent pas débarquer dans un port en ZDC ennemie.

(5.26) Les ZDC amies n'affectent pas le mouvement des unités amies.

(5.27) **Retraite** : Les unités ne peuvent pas retraire dans ou à travers un hex en ZDC ennemie à moins qu'une unité amie n'occupe l'hex en question (voir 9.63).

(5.28) **Fatigue** : Une unité Fatiguée qui se trouve en ZDC ennemie pendant la Phase de Récupération d'un Tour d'AM ne peut pas récupérer.

6.0 PARACHUTAGES/ ATTERISSAGES (transport aérien)

6.1 PARACHUTAGES

Les unités de parachutistes et de planeurs Allemands entre en jeu par la procédure de Parachutage, qui est composée de trois étapes : Placement, Dérive et Condition à l'Atterrissage.

(6.11) **Placement** : Pendant la Phase de Parachutage Allemande, les unités de parachutistes et de planeurs disponibles sont prises sur la Fiche de Placement Allemande et sont placées sur la carte dans leur hex cible. Seules les unités

indiquées dans la Première Vague, la Seconde Vague ou la Vague de Réserve de la Fiche d'Organisation peuvent débarquer sur l'île par parachutage. Toutes les unités de ces sections, quel que soit leur type, débarquent en utilisant la procédure de Parachutage. **Important** : Les unités indiquées dans la « première vague » sont parachutées au tour 1. Les unités de la « seconde vague » sont parachutées au tour 2. Les unités de la « vague de réserve » sont parachutées au tour indiqué sur la Fiche de Placement Allemande.

(6.12) Restrictions de Placement :

- Un hex cible est précisé pour chaque unité des Première et Seconde Vagues (voir la Fiche de Placement Allemande). Chaque unité doit être placée dans l'hex cible indiqué, sauf si vous utilisez les Options de Campagne Allemandes 1, 6 ou 7.
- Le joueur Allemand est autorisé à choisir les hexs cible pour les unités dans la Vague de Réserve. Ces unités peuvent être placées individuellement n'importe où sur la carte, dans n'importe quel secteur, tant que l'hex est dans les six (6) hexs d'un QG Allemand.
- Un hex cible peut être un hex contenant des unités ennemies. Cependant, notez que le Combat d'Assaut Spécial est obligatoire pour les unités qui restent dans un hex ennemi après la Dérive et la détermination de la Condition d'Atterrissage.
- Il est interdit de placer plus de six (6) points d'empilement d'unités de parachutistes et de planeurs dans un hex cible.

6.2 CONDITION DE L'ATTERISSAGE ET DERIVE

Après avoir placé ses unités de parachutistes et de planeurs, le joueur Allemand résout la Condition d'Atterrissage en lançant un dé pour chaque unité sur la Table de Parachutage/Débarquement Amphibie. Le résultat, ajusté par les DRM indique à la fois la précision de l'atterrissage et la condition de l'unité lorsqu'elle arrive au sol.

Appliquez d'abord le résultat de condition d'atterrissage. Placez un marqueur « Dispersed » sur l'unité si le résultat est « Dispersé ». Retournez l'unité sur son verso (perte d'un pas) ou éliminez une unité à un seul pas si le résultat est « Perte d'Un Pas ». Sinon l'unité atterri à pleine puissance.

Ensuite déterminez la précision du saut avec le résultat « Hex Réel d'Atterrissage ». (N'oubliez pas d'utiliser le même jet de dé que celui ayant déterminé la condition de l'atterrissage). Si le résultat est « hex cible », alors l'unité reste dans son hex cible (là où elle avait l'intention d'atterrir). Si le résultat est « Relancez et Consultez le Diagramme de Dérive », le joueur Allemand lance à nouveau le dé et déplace l'unité en fonction du Diagramme de Dérive. Toute unité qui dérive hors de la carte ou dans un hex de pleine mer est retirée du jeu définitivement.

Exemple : C'est un rapide coup d'œil sur un hypothétique parachutage Allemand au tour 1, couvrant cinq des unités Allemandes. Toutes les unités sont représentées dans leur hex cible prévu. Les jets de Dérive/Condition d'Atterrissage sont :

Planeur Braun (4414) : il obtient un « 9 », modifié par -1 (-3 pour le planeur, +1 pour le AA en 4415, +1 pour atterrir en ZDC ennemie), soit un « 8 » final. Il ne subit pas de pertes mais doit relancer et consulter le diagramme de dérive. Le second jet de « 10 » indique une

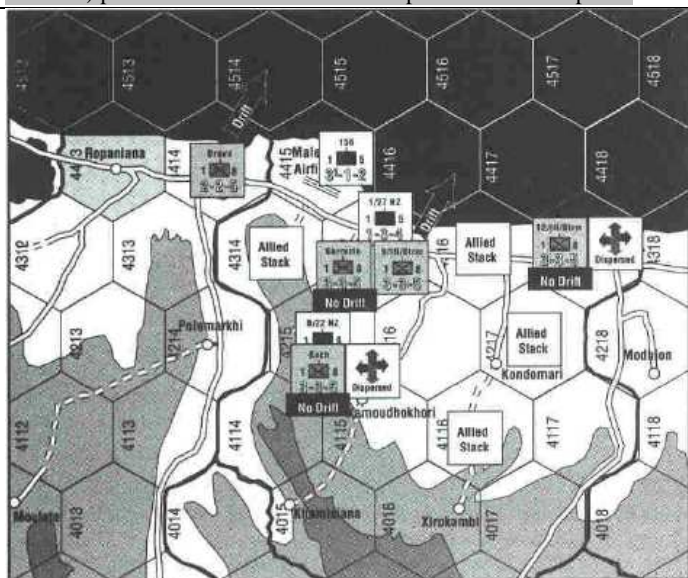
dérive d'un hex au nord est. Comme c'est un hex de pleine mer, l'unité est éliminée.

Planeur Koch (4215) : Il obtient un « 3 », modifié par +2 (pour les unités ennemies dans l'hex d'atterrissage), +1 (atterrissage dans la ZDC ennemie de 4314), +2 (atterrissage dans un terrain difficile), et -3 (unité de planeurs) pour un « 5 » final. Le résultat est pas de dérive, mais l'unité est Dispersée.

Planeur Sarrazin (4315) : il obtient un « 1 », modifié par +2 (unités ennemies dans l'hex d'atterrissage), +1 (ZDC ennemie), +1 (adjacent à une unité AA légère), et -3 (planeur) pour un « 2 » final. Le résultat est : pas de dérive et pas de perte.

9/III/Sturm (4315) : il obtient un « 9 », modifié par +4 (comme pour Sarrazin sauf le -3 pour planeurs), pour un « 13 » final. L'unité perd un pas et dérive. Le second jet est un « 10 », forçant l'unité à entrer dans un hex de pleine mer au nord est et elle est éliminée.

12/III/Sturm (4317) : il obtient un « 5 », modifié par +1 (ZDC ennemie) pour un « 6 » final. Il ne dérive pas mais il est dispersé.



6.3 DISPERSION

(6.31) Lorsqu'une unité parachutée obtient un résultat « Dispersé » sur la table de condition d'atterrissage, placez un marqueur « Dispersed » sur l'unité.

(6.32) Effets de la Dispersion :

- Jusqu'à la fin du TOUR DE JEU, une unité Dispersée ne peut pas se déplacer, et sa force de combat est réduite de moitié (gardez les fractions) en attaque et en défense.
- Les unités Dispersées peuvent avancer et retraiter après combat, car ce n'est pas un mouvement.
- Les unités Dispersées ne sont pas autorisées à faire un mouvement de réaction et les piles contenant des unités Dispersées ne peuvent pas refuser le combat.
- Les QG Dispersés ne peuvent pas coordonner les attaques (voir 8.13).
- Les unités d'artillerie dispersées ne peuvent pas utiliser leur force de bombardement. Les unités de mortiers dispersées peuvent attaquer et se défendre avec la moitié de leur force selon 6.32a ci-dessus.

(6.33) Pendant la Phase de Récupération du tour de jeu suivant, retirez les marqueurs « Dispersed » de toutes les unités Dispersées.

6.4 COMBAT D'ASSAUT AERIEN SPECIAL

(6.41) Après avoir résolu toutes les Dérives, un Combat d'Assaut à lieu IMMEDIATEMENT dans tout hex contenant des parachutistes ayant été parachutés ce tour et des unités ennemies. Ce combat est identique au Combat d'Assaut régulier (voir 10.0), sauf :

- Il n'y a pas de Tir de Bombardement Défensif contre l'unité parachutée.
- Le joueur Allié reçoit un DRM de -2 pendant le premier round de combat et un DRM de -1 pour le second round.
- Il n'y a pas de jet de coordination.
- Les unités d'artillerie (pas les mortiers) qui dérivent dans des hexs contenant des unités Alliées sont automatiquement détruites avant le Combat d'Assaut Spécial.

(6.42) Si à la fin du Combat d'Assaut Spécial (un ou deux rounds), l'unité/pile en défense n'est pas éliminée, alors l'unité parachutée doit retraiter hors de l'hex en fonction des priorités de retraite suivantes :

- Dans un hex vide ou occupé par des unités amies et ne se trouvant pas dans une ZDC ennemie.
- Dans un hex occupé par des unités amies en ZDC ennemie.
- Dans un hex de terre ou côtier en ZDC ennemie.

Si l'unité parachutée ne peut pas retraiter dans un de ces hexs, elle est éliminée.

6.5 ATTERISSAGE (TRANSPORT AERIEN)

(6.51) Le joueur Allemand peut envoyer des renforts en Crète par transport aérien pendant les tours de jour où il occupe (tous les hexs) d'un aéroport en Crète au début de sa Phase de Mouvement.

(6.52) Chacun des trois aéroports de Crète possède une capacité d'atterrissage. C'est le nombre de pas d'unités qui peut être placé parmi les « unités aéroportées » (Airlanding Units) de la Fiche de Placement Allemand sur l'aéroport à chaque tour. Le joueur Allemand ne peut jamais dépasser cette capacité à chaque tour de jeu.

Les capacités (indiquées aussi à côté des aéroports sur la carte) sont :

Malème	7
Retimo	5
Héraklion	8 (pour tout l'aéroport, pas par hex)

(6.53) Les unités éligibles pour le transport aérien sont indiquées par groupe sur la Fiche de Placement Allemand. Cependant, toutes les unités appartenant à un même groupe ne sont pas obligées d'atterrir ensemble. Le joueur Allemand doit faire atterrir toutes les unités d'un groupe (en commençant par le Groupe I) avant de pouvoir faire atterrir des unités du groupe suivant.

(6.54) Si aucune ZDC ennemie n'est exercée dans aucun hex de l'aéroport, et si l'hex n'est pas à portée d'une unité d'artillerie qui n'est pas fatiguée et sans marqueur « Final Fire », alors l'Allemand place simplement les unités transportées sur l'aéroport (hex au choix pour Héraklion). Elles pourront dépenser jusqu'à la moitié de leur capacité de mouvement

(arrondie à l'inférieur) pendant la Phase de Mouvement de ce tour de jeu.

(6.55) Si l'aéroport n'est pas dans une ZDC ennemie, mais *est* à portée d'une unité d'artillerie qui n'est pas Fatiguée et sans marqueur « Final Fire », alors la capacité de l'aéroport est réduite de trois (3) pas pour ce tour de jeu, les unités qui atterrissent ne pourront pas se déplacer pendant la Phase de Mouvement de ce tour de jeu. Néanmoins, elles pourront déclarer et résoudre des combats normalement.

(6.56) Si un hex de l'aéroport est dans une ZDC ennemie alors la capacité de l'aéroport est réduite de deux (2) pas pour ce tour. De plus, l'Allemand doit faire un jet de dé avec les DRM indiqués pour chaque unité qui atterri :

- 1-4 l'unité atterri sans problème
- 5-9 l'unité perd un pas
- 10+ l'unité est détruite

DRM

- +1 si une unité d'artillerie Allié non fatiguée est à portée.
- +2 si une unité AA Alliée est adjacente à l'aéroport.

Les unités qui survivent au jet d'atterrissage ne pourront pas se déplacer pendant la Phase de Mouvement de ce tour de jeu. Néanmoins, elles pourront déclarer et résoudre des combats normalement.

7.0 ACTIONS AVANT LE COMBAT

Dans *Operation Mercury*, la résolution du combat est précédée d'une série d'actions qui préparent le combat réel. Ces étapes sont :

- Déclaration du Combat
- Refus du Combat
- Réaction du Défenseur

Ces actions représentent les sections D-F du Segment de Mouvement et de Combat de chaque joueur, et sont pleinement détaillées dans les sections suivantes. Notez que chacune de ces étapes doit être résolue pour tous les combats avant de passer à la suivante.

7.1 DECLARATION DU COMBAT

(7.11) Le joueur actif commence la séquence d'avant combat par la Phase de Déclaration du Combat en déclarant quels hexs ennemis il va attaquer, et en indiquant quelles unités/piles amies adjacentes attaquent quels hexs ennemis. Il ne peut pas y avoir plus d'un hex ennemi attaqué au cours d'un combat. Il place ensuite un marqueur « Declared Combat » (Combat Déclaré) sur chacune de ses unités/piles qui attaquent, la flèche pointant vers l'hex attaqué. Une fois les marqueurs de Combat Déclaré placés, la décision de l'attaque est irrévocable, et l'hex ennemi doit être attaqué par toutes les unités qui ont déclaré le combat, sauf dans le cas d'un assaut frontal non coordonné (voir 8.24).

(7.12) Le joueur actif peut déclarer un combat contre chaque pile ennemie avec des unités provenant des six (6) hexs adjacents.

(7.13) Les unités appartenant au joueur actif et empilées dans un même hex peuvent attaquer différents hexs.

(7.14) Restrictions :

- a. **Unités avec une Force de Zéro :** Les unités avec une force d'attaque de zéro (0) ne peuvent ni déclarer ni résoudre d'attaques. Les unités dont la force d'attaque a été réduite à moins de un (1) à cause de la Dispersion sont également considérées comme des unités avec une force de zéro pour cette règle.
- b. **Fatigue :** Les unités Fatiguées ne peuvent ni déclarer de combats ni résoudre d'attaques.
- c. **Terrain :** Une unité ne peut pas déclarer un combat dans un hex ou à travers un côté d'hex dont l'entrée/la traversée lui est interdite.

(7.15) Les seules unités ennemies qui peuvent être attaquées pendant une Phase de Combat sont celles contre lesquelles des attaques ont été déclarées pendant la Phase de Déclaration du Combat.

7.2 EFFICACITE DES UNITES

La valeur d'efficacité de chaque unité représente le niveau d'entraînement, d'efficacité et de cohésion à la fois en Combat en Manœuvrant et d'Assaut. Plus la valeur d'efficacité est élevée, meilleure est l'unité. L'efficacité des QG représente aussi leur capacité à planifier et exécuter des attaques coordonnées.

(7.21) Les joueurs devraient noter que la face réduite de la plupart des unités, mais pas de toutes, indique une valeur d'efficacité réduite également.

Note : Dans certains cas les Grecs ont une valeur d'efficacité *augmentée* sur leur face réduite. C'est parce que beaucoup d'unités Grecques se sont mieux battues après avoir subi de lourdes pertes !

(7.22) Un certain nombre de procédures de jeu demande à ce qu'une unité réussisse un « Test d'Efficacité ». Cela est fait individuellement pour chaque unité affectée. Pour faire un Test d'Efficacité, le propriétaire de l'unité lance un dé et compare le résultat à la valeur d'efficacité de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'efficacité de l'unité alors le test est réussi. Si le résultat est supérieur alors le test est raté.

7.3 REFUS DU COMBAT

(7.31) Lorsque tous les combats ont été déclarés, le joueur inactif peut choisir de Refuser le Combat dans tout hex attaqué comportant au moins une unité avec une valeur d'efficacité de cinq (5) ou plus et s'il n'y a aucune unité Fatiguée ou Dispensée.

(7.32) Le Refus du Combat consiste à retraiter avant le combat toutes les unités dans un hex qui est la cible d'un combat déclaré. Pour refuser un combat, faites un Test d'Efficacité avec l'unité ayant l'efficacité la plus élevée dans l'hex attaqué. Si l'unité réussit le test, retirez toute la pile d'un hex. Ensuite le joueur actif peut choisir de faire avancer immédiatement jusqu'à six (6) points d'empilement dans l'hex libéré. Les unités qui avancent ne peuvent pas participer à d'autres attaques pendant ce segment de joueur.

(7.33) Une unité qui Refuse le Combat ne peut jamais entrer dans :

- a. un hex qui est la cible d'un combat déclaré.

- un hex en ZDC ennemie.
- dans un terrain dont le mouvement lui est interdit.
- dans un hex occupé par des unités amies en dépassant les limites d'empilement.

(7.34) Paralysie Alliée : Aucune unité Alliée dans le secteur Malème-Suda ne peut Refuser le Combat au Tour de Jeu 1. Aucune unité Alliée dans les secteurs de Retimo ou Héraklion ne peuvent Refuser le Combat au Tour de Jeu 2.

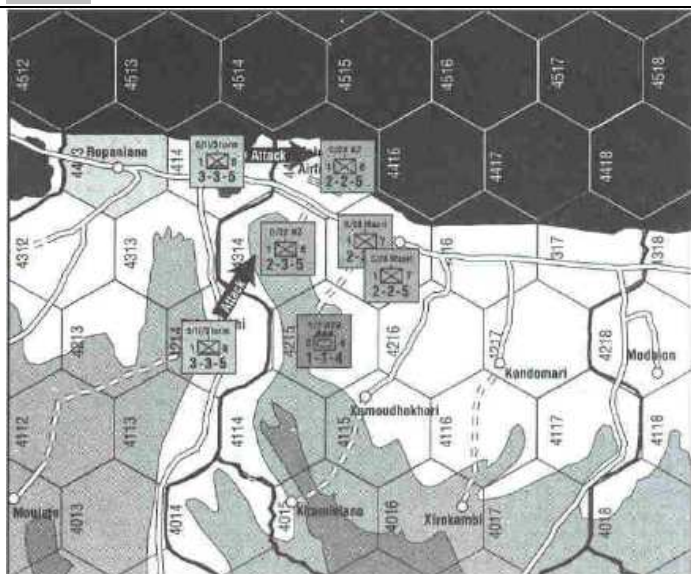
7.4 REACTION DU DEFENSEUR

(7.41) Lorsque toutes les tentatives de Refus du Combat ont été résolues, le défenseur peut choisir de faire un mouvement de réaction. Pour cela, il choisit une unité non fatiguée et non dispersée avec une capacité de mouvement de cinq (5) ou plus dans un hex adjacent à l'hex attaqué et fait un Test d'Efficacité pour cette unité. Si le test est réussi, la réaction l'est aussi et le défenseur déplace l'unité en réaction dans l'hex attaqué. Sinon l'unité ne réagit pas et reste dans son hex. Dans tous les cas aucune autre tentative de réaction ne peut être faite pour ce combat ni par l'unité ayant tenté de réagir. Il ne peut pas y avoir plus d'une tentative de réaction par combat déclaré.

(7.42) Limitations à la Réaction :

- Les limites d'empilement ne peuvent être dépassées par les unités en réaction.
- Une unité qui est la cible d'un combat déclaré ne peut PAS réagir à un combat dans un autre hex.
- Une unité qui a refusé le combat lors de la Phase de Refus du Combat qui vient d'être résolue N'EST PAS ELIGIBLE pour la réaction.
- Les unités Fatigués ou Dispersées ne peuvent pas réagir.
- Une unité ne peut jamais réagir dans un hex ou à travers un côté d'hex dont le mouvement lui est interdit.

Exemple d'Eligibilité à la Réaction : Un combat a été déclaré dans les hexs 4314 et 4415. L'unité Alliée en 4215 n'est pas autorisée à réagir car le terrain en 4314 lui est interdit et il n'y a pas de route principale ou secondaire entre 4215 et 4314. L'unité Alliée en 4315 est autorisée à réagir aux combats déclarés, mais il ne peut y avoir qu'une seule tentative par combat (et par unité) et une seule unité peut réagir à chaque combat.



(7.43) Effet de la Surprise Alliée sur la Réaction : Ajoutez un DRM de +2 à toutes les tentatives de Réaction dans le secteur Malème-Suda au Tour 1 et dans les secteurs de Retimo et Héraklion au Tour 2.

8.0 COORDINATION DE L'ATTAQUE

Pendant la bataille pour la Crète, les deux camps avaient des difficultés à coordonner leurs attaques. Surtout du côté Allié où la rareté des radios, l'indécision du commandement et le manque de renseignements précis diminuait la capacité à planifier et exécuter des attaques efficaces. En termes de jeu, nous avons choisi de représenter ceci en forçant les joueurs à réussir un jet de coordination d'attaque, en se basant sur l'efficacité de leurs QG.

Après toutes les déclarations de combat, refus de combat et tentatives de réaction, l'attaquant résout ses combats un par un. La première étape de ce processus est de déterminer le niveau de coordination d'une attaque donnée. Cela doit être fait pour chaque hex attaqué. La coordination de l'attaque est affectée par la présence ou l'absence d'un QG ami à portée de la pile en défense, ainsi que du jet de dé de coordination du joueur en attaque. Les résultats déterminent si l'attaquant subit un décalage de colonnes 3G pour son Combat en Manœuvrant (cumulatif avec les décalages de colonnes pour l'efficacité), si un tir de soutien est disponible, et peut limiter l'attaquant à un assaut frontal sur un hex. Si deux QG amis ou plus sont à portée de commandement de la pile en défense, alors un seul d'entre eux (au choix de l'attaquant) est utilisé pour la tentative de coordination.

8.1 UNITES DE QG ET COORDINATION

(8.11) Bien que chaque QG soit une unité de combat comme les autres unités terrestres, ils ont la capacité spéciale de coordonner le combat. La portée de commandement de chaque QG et la valeur d'efficacité affectent la coordination de l'attaque.

(8.12) La portée de commandement doit suivre un chemin d'hex libre de ZDC ennemies (dans ce cas les ZDC ennemies sont annulées par la présence d'unités amies) depuis le QG jusqu'à l'hex de la pile en défense dans un combat déclaré. Ne comptez pas l'hex occupé par le QG, mais comptez l'hex où se trouve la pile en défense pour déterminer la portée de commandement. La portée de commandement d'un QG Allié est réduite par le Niveau d'Interdiction Allemande dans ce secteur (voir 12.42[b]).

(8.13) Si l'un des QG *non dispersé* de l'attaquant est à portée de commandement de la pile en défense pendant la portion de coordination de la Phase de Combat amie, alors son propriétaire lance un dé et compare le résultat à la valeur d'efficacité de ce QG pour déterminer comment l'attaque est coordonnée.

(8.14) Si aucun QG *non dispersé* appartenant à l'attaquant ne se trouve à portée de la pile en défense, un jet de Coordination est quand même fait pour ce combat, mais le résultat est comparé à la valeur d'efficacité «hors commandement» qui est de trois (3).

8.2 RESULTATS ET LIMITATIONS DE LA COORDINATION

(8.21) Si le jet de Coordination est **inférieur** à la valeur de coordination du QG (ou de la valeur « hors commandement »), alors l'attaque est **totale**ment coordonnée avec du soutien. Ceci permet à l'attaquant d'attaquer avec toutes les unités ayant déclaré un combat contre cet hex, en utilisant le Combat en Manœuvrant, d'Assaut ou les deux et d'allouer du tir de soutien offensif comme indiqué en 11.4.

(8.22) Si le jet de Coordination est **égal** à la valeur d'efficacité du QG (ou d'efficacité « hors commandement »), alors l'attaque est **coordonnée sans soutien**. Ce résultat permet à l'attaquant d'attaquer avec toutes les unités ayant déclaré un combat contre cet hex en utilisant le Combat en Manœuvrant, d'Assaut ou les deux, mais sans pouvoir utiliser de tir de soutien offensif.

(8.23) Si le jet de Coordination est **supérieur à l'efficacité du QG plus un (+1)** alors l'attaque **n'est pas coordonnée**. Ce résultat permet à l'attaquant d'attaquer avec toutes les unités ayant déclaré un combat contre cet hex en utilisant le Combat en Manœuvrant, d'Assaut ou les deux, mais sans pouvoir utiliser de tir de soutien offensif. De plus, les attaques de ce combat sont modifiées de cette façon :

- a. **Combat en Manœuvrant** : Décalage de colonnes 3G.
- b. **Combat d'Assaut** : DRM de +1 à tous les jets de l'attaquant (y compris les Tests d'Efficacité). DRM de -1 à tous les jets du défenseur (y compris les Tests d'Efficacité, mais *pas* pour les Bombardements Défensifs).

(8.24) Si le jet de Coordination est **supérieur à l'efficacité du QG plus deux (+2)** alors l'attaque est un **assaut frontal non coordonné**. Le *défenseur* choisit un seul hex parmi les unités en attaque pour faire un Combat d'Assaut contre l'hex du défenseur. Le Combat en Manœuvrant n'est pas autorisé. Toutes les unités dans les autres hexs qui ont déclaré un combat contre la pile en défense ne peuvent pas attaquer et ne peuvent pas non plus attaquer une unité/pile différente. De plus, les modificateurs au Combat d'Assaut donnés en 8.23[b] s'appliquent aussi au Combat d'Assaut à un hex.

9.0 RESOLUTION DU COMBAT

Dans les limites imposées par le jet de Coordination d'Attaque, l'attaquant passe maintenant à la résolution du combat. Il peut choisir d'accomplir deux types de combat terrestre : Combat en Manœuvrant (9.1) et/ou Combat d'Assaut (10.0). Chaque unité qui attaque ne peut faire qu'un seul type de combat (Manœuvre ou Assaut) ; cependant, chaque pile en défense peut être l'objet à la fois d'un Combat en Manœuvrant et d'Assaut au cours de la même Phase de Combat.

Toutes les unités qui ont déclaré un combat dans un hex en défense DOIVENT attaquer les unités dans cet hex, à *moins* que le résultat du dé ne soit un « assaut frontal non coordonné ». Dans ce cas, appliquez 8.24.

Important : Quel que soit le résultat de la coordination de l'attaque, l'attaquant ne peut *jamais* assigner plus de six (6) points d'empilement en Combat d'Assaut.

9.1 COMBAT EN MANŒUVRANT

(9.11) Le Combat en Manœuvrant a lieu entre des unités adverses adjacentes. Le joueur actif est appelé l'Attaquant ; l'autre joueur est le Défenseur, quelle que soit la situation stratégique globale. Les attaques sont résolues selon la procédure décrite en 9.31. L'issue de chaque combat peut être affectée par le terrain occupé par le défenseur, ainsi que par les divers DRM indiqués. Les résultats du Combat en Manœuvrant incluent la fatigue, la retraite, l'élimination de pas et l'élimination d'unités en jeu.

(9.12) Une unité dans une pile en attaque qui ne participe pas à une attaque donnée n'est jamais affectée par le résultat de cette attaque.

(9.13) Aucune unité ne peut attaquer ou être attaqué en Combat en Manœuvrant plus d'une fois par Phase de Combat en Manœuvrant.

(9.14) Seules les attaques en Combat en Manœuvrant Coordonnées avec des unités provenant de plusieurs hexs reçoivent des DRM favorables, comme indiqué dans la Table de Combat en Manœuvrant. En fonction de la déclaration du combat du joueur et du résultat de la coordination, une pile en défense peut être attaquée depuis un maximum de six (6) hexs adjacents.

(9.15) Toutes les unités dans un hex se défendent en une seule force de défense combinée. Le défenseur ne peut pas empêcher une unité d'être attaquée dans un hex de défense.

(9.16) La force de combat d'une unité ne peut pas être divisée entre différents combats ni prêtée à d'autres unités.

9.2 EFFETS DU TERRAIN SUR LE COMBAT

(9.21) Seules les unités en défense bénéficient du terrain dans l'hex qu'elles occupent et des côtés d'hexs qui l'entourent. Le terrain dans les hexs occupés par l'attaquant n'a aucun effet sur le combat. Le bénéfice d'un côté d'hex de rivière ne s'applique que si au moins la moitié des pas en attaque attaquent à travers un côté d'hex de rivière. Une unité ne peut pas attaquer à travers un côté d'hex si elle n'a pas le droit de la traverser pendant un mouvement.

(9.22) Consultez le Tableau des Effets du Terrain et les Tables de Combat en Manœuvrant et d'Assaut pour les différents effets.

(9.23) Une Position Fortifiée (PF/IP) ajoute un (+1) à la Valeur de Défense du Terrain (VDT/TDV) de l'hex qu'elle occupe. Une PF est immédiatement détruite lorsqu'elle est occupée pour la première fois par une unité ennemie.

9.3 RESOLUTION DU COMBAT EN MANŒUVRANT

(9.31) PROCEDURE :

Etape A : L'attaquant désigne quelles unités avec un marqueur de combat déclaré attaquent en utilisant le Combat en Manœuvrant (nous vous suggérons de décaler ces unités dans la pile afin de vous rappeler lesquelles attaquent en Combat en

Manœuvrant, et lesquelles attaqueront ensuite en Combat d'Assaut).

Etape B : L'attaquant additionne la force d'attaque de toutes les unités en Combat en Manœuvrant.

Etape C : Le défenseur additionne la force de défense de toutes les unités dans l'hex de défense. Divisez la force d'attaque totale par la force de défense totale pour obtenir un rapport de force, arrondi à l'inférieur (en faveur du défenseur) au rapport le plus proche indiqué sur la Table de Combat en Manœuvrant.

Etape D : Déterminez le décalage de colonne basé sur l'efficacité. Chaque joueur choisit une unité dans le combat pour « mener » l'attaque ou la défense. Les unités qui « mènent » sont utilisées pour déterminer les décalages de colonnes en fonction de leur efficacité, et prendront aussi la première perte, s'il y en a. Si des effets du Génie sont souhaités, alors l'unité qui mène doit aussi être une unité du Génie. Comparez les valeurs d'efficacité des deux unités, puis décalez le rapport de force de cette façon pour refléter la différence :

1. Si les valeurs d'efficacité des deux unités sont égales, il n'y a pas de décalage.
2. Si l'efficacité d'une unité est supérieure de un (+1) ou de deux (+2) par rapport à l'autre, alors décalez d'une colonne en faveur du joueur ayant la meilleure efficacité.
3. Si l'efficacité d'une unité est supérieure de trois (+3) ou de quatre (+4), alors décalez de deux colonnes en faveur de ce joueur.
4. Si l'efficacité est supérieure de cinq (+5) ou plus, alors décalez de trois colonnes en faveur de ce joueur.

Etape E : Appliquez un décalage de trois colonnes à gauche (3G) si l'attaque n'est pas coordonnée (voir 8.23).

Etape F : Les deux joueurs (l'attaquant en premier) allouent le tir de soutien à portée du combat, dans les limites autorisées par le jet de coordination et la section 11.4. Chacun fait un jet sur la Table de Bombardement/Soutien en ignorant tous les résultats « F ». Les résultats numériques sont des DRM (positifs pour le défenseur et négatifs pour l'attaquant) à appliquer au Combat en Manœuvrant (voir 11.4).

Etape G : Maintenant lancez un dé et modifiez le résultat en fonction des DRM donnés sur la Table de Combat en Manœuvrant. Les modificateurs sont cumulatifs. Le résultat se trouve à l'intersection du résultat final et de la colonne de rapport de force de la Table de Combat en Manœuvrant. Appliquez immédiatement le résultat du combat aux unités impliquées avant de passer au Combat d'Assaut.

(9.32) Les combats avec des rapports de force initiaux inférieurs à 1-3 ne sont pas autorisés. Les combats avec un rapport supérieur à 8-1 sont résolus à 8-1. Si des décalages de colonnes donnent un rapport inférieur à 1-3 ou supérieur à 8-1 alors l'attaque est résolue sur la colonne 1-3 ou 8-1 respectivement. L'attaquant ne peut pas réduire volontairement son rapport de force.

(9.33) N'oubliez pas d'appliquer tous les modificateurs (DRM) applicables au jet de résolution du combat. Ils sont résumés sous les Tables de Combat et incluent les effets de la fatigue du soutien au combat, du ravitaillement, du terrain et des effets spéciaux des unités. Les DRM cumulés pour le Combat en

Manœuvrant ne peuvent jamais être supérieur à +3 ni inférieurs à -3.

(9.34) Appliquez les résultats du combat dans cet ordre : pertes, fatigue, retraite, pertes causées par l'Option Pas de Retraite (voir 9.64 et 9.65).

9.4 RESULTATS DU COMBAT

(9.41) Les Résultats du Combat sont interprétés ainsi :

A# : La force en attaque perd le nombre de pas indiqué (zéro, un, deux ou trois), en commençant par retirer un pas à l'unité qui mène le combat, puis retraite. Si le résultat est en **gras**, l'attaquant devra retraire de deux (2) hexs. Sinon la retraite n'est que d'un (1) hex. Voir 9.6.

D# : Le défenseur divise le résultat numérique obtenu par la VDT de l'hex occupé par les unités en défense, arrondissez à l'inférieur. (N'oubliez pas que les Positions Fortifiées ajoutent un à la VDT de l'hex). Le résultat est le nombre de pas de pertes causées à la force en défense. Le premier doit être perdu par l'unité qui mène le combat. Ensuite, tous les défenseurs doivent retraire d'un ou deux hexs, si le résultat était ou non en **gras** (voir 9.6).

F# : Le joueur affecté doit fatiguer le nombre d'unités indiqué (une, deux, trois ou quatre). Si toutes les unités de cette force sont déjà fatiguées, aucune fatigue supplémentaire n'est appliquée ; cependant, l'une des unités de la pile doit perdre un pas (au choix du propriétaire).

BF1 : Les deux camps ne fatiguent que l'unité ayant mené le combat et restent sur place.

(9.42) Lorsqu'une perte de force de combat est demandée, le propriétaire retire le nombre de pas de pertes indiqué à la force totale, et non à chaque unité de la force.

9.5 UNITES ET PAS

Une unité de combat possède un ou deux niveaux de force (appelés « pas »).

(9.51) Toutes les unités sauf les QG (voir 13.51) qui ont des valeurs sur les deux faces de leur pion possèdent deux pas. Les QG et les unités ayant des valeurs sur une seule face du pion n'ont qu'un seul pas.

(9.52) Lorsqu'une unité n'ayant qu'un seul pas en perd un, elle est éliminée. Retirez-la du jeu. Lorsqu'une unité à deux pas en perd un, retournez-la sur son verso (face réduite). Cette réduction est permanente. Si elle perd un autre pas, elle est éliminée.

9.6 RETRAITES

Tous les résultats «A» et «D» nécessitent une retraite, à moins que le défenseur n'utilise l'option «Pas de Retraite» (voir 9.65). Les résultats en gras indiquent une retraite de deux hexs ; les autres résultats une retraite d'un seul hex. Le joueur qui retraire déplace immédiatement l'unité/pile affectée d'un ou deux hexs, comme indiqué. Si les unités affectées sont incapables de retraire en suivant les limitations, elles doivent à la place perdre un pas (un pas de *chaque* pile qui ne peut pas retraire) et fatiguer une unité (de chacune de ces piles) et rester sur place.

(9.61) Une unité ne peut pas retraire à travers un côté d'hex de terrain interdit ni en dehors de la carte, ni dans des hexs contenant des unités de combat ennemies.

(9.62) Les unités au sein d'une pile peuvent retraire individuellement et peuvent terminer leur retraite dans différents hexs. Cependant, elles doivent toutes retraire du nombre d'hexs indiqué par le résultat. Une unité ne peut pas terminer sa retraite en dépassant les limites d'empilement.

(9.63) Une unité ne peut pas retraire dans ou à travers une ZDC ennemie A MOINS que l'hex ne contienne une unité de combat amie ET qu'il ne soit pas la cible d'un autre combat déclaré pendant ce tour de joueur. **Exception** : 6.42[c].

(9.64) Les unités qui ne peuvent pas retraire de la distance nécessaire à cause du terrain, des unités ennemies, du surempilement ou des ZDC ennemies doivent rester dans leur hex d'origine, et perdre un pas supplémentaire dans chaque pile ne pouvant pas retraire, puis fatiguer une unité de chacune de ces piles (si toutes les unités de la pile sont déjà fatiguées, alors cette pile doit encore perdre un pas, selon 9.4). Si le pas perdu supplémentaire est le dernier pas présent dans l'hex du défenseur, alors l'attaquant ne pourra pas avancer après combat dans l'hex libéré (selon 9.8ff).

(9.65) Option Pas de Retraite

1. Les unités *en défense* dans un hex avec une Valeur de Défense du Terrain de deux (2) peuvent volontairement ignorer un résultat de retraite ; elles restent sur place et la pile doit perdre un pas supplémentaire et fatiguer une unité selon 9.64 ci-dessus.
2. Les unités *en défense* dans un hex avec une Valeur de Défense du Terrain de trois (3) peuvent volontairement ignorer un résultat de retraite et rester sur place. Elles ne perdent PAS de pas supplémentaire, mais une unité doit être fatiguée.

Note : Pour l'Option Pas de Retraite, les Positions Fortifiées ajoutent un (+1) à la VDT de l'hex qu'elles occupent, et les effets du Génie ne soustraient pas un à la VDT.

(9.66) Les unités qui sont l'objet d'un Combat en Manœuvrant et d'un Combat d'Assaut au cours du même tour de joueur ne peuvent pas retraire après le Combat en Manœuvrant, même si leur propriétaire le désire ; ces unités doivent tenir et accepter le Combat d'Assaut. Néanmoins elles ne perdent pas de pas supplémentaire et ne sont pas fatiguées pour cela.

9.7 FATIGUE

La fatigue représente la perte de cohésion de l'unité. Les unités sont fatiguées à cause des résultats du combat pendant un Combat en Manœuvrant ou un Bombardement.

(9.71) Lorsqu'un résultat F# se produit, le joueur dont les unités sont affectées doit d'abord retirer les pertes demandées par le résultat du combat, puis placer un marqueur de Fatigue sur le nombre d'unités devant être fatiguées selon le résultat numérique indiqué.

(9.72) Une unité fatiguée ne peut pas attaquer (mais elle peut ajouter sa force de défense lorsqu'elle est attaquée en Combat d'Assaut). Les unités d'artillerie/AA fatiguée ne peuvent pas

tirer. Les unités fatiguées dans une pile n'empêchent pas les autres unités non fatiguées de la pile d'attaquer ou de tirer.

(9.73) Tant qu'elles sont fatiguées, les unités se défendent avec leur force imprimée en Combat en Manœuvrant et d'Assaut. Leur statut fatigué causent des DRM néfastes dans les deux types de combat, mais ne les empêchent pas d'être utilisées comme unités avec l'efficacité la plus élevée de leur pile.

(9.74) Appliquez les DRM suivants lorsqu'au moins une unité de la pile est fatiguée :

- a. **Combat en Manœuvrant** : Si moins de la moitié des pas en défense sont fatigués, soustrayez un (-1) au jet de résolution. Si la moitié ou plus des pas en défense sont fatigués, soustrayez deux (-2) au jet de résolution.
- b. **Combat d'Assaut** : Si moins de la moitié des pas en défense sont fatigués, ajoutez un (+1) au jet de Combat d'Assaut du défenseur. Si la moitié ou plus des pas en défense sont fatigués, ajoutez deux (+2) au jet de Combat d'Assaut du défenseur. Ce DRM s'applique au moment du combat, donc en fonction des pertes au premier round de Combat d'Assaut, le DRM peut être différent pour le jet du second round (voir 10.0).

(9.75) Les unités fatiguées ne peuvent pas Refuser le Combat ni faire de Réaction.

(9.76) Les unités récupèrent de la Fatigue pendant la Phase de Récupération de chaque tour d'AM. A ce moment, retirez les marqueurs de Fatigue des unités ne se trouvant pas dans une ZDC ennemie.

9.8 AVANCE APRES COMBAT

Lorsque des unités en défense ont été éliminées ou ont retraité suite à un Combat en Manœuvrant, les unités de l'attaquant peuvent avancer dans l'hex libéré par le défenseur. Les défenseurs n'avancent jamais lorsque les attaquants retraitent.

Note : L'avance est utile pour couper la retraite des unités ennemies dont le combat n'a pas encore été résolu.

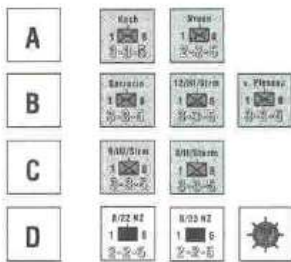
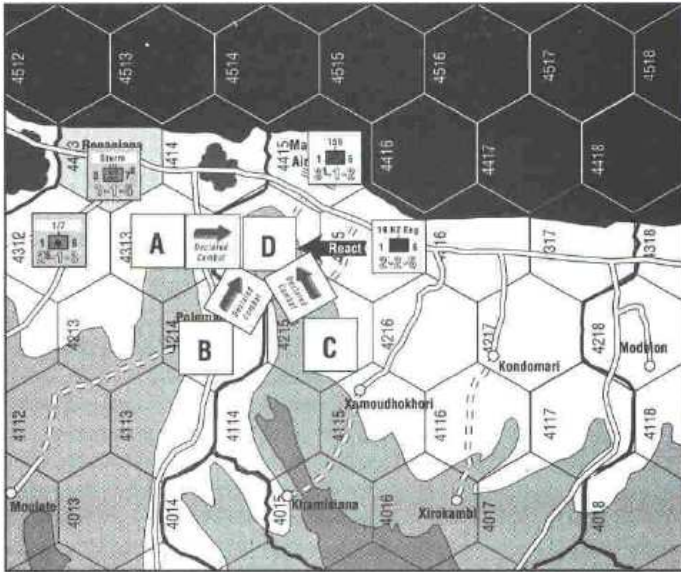
(9.81) L'option d'avance doit être exercée immédiatement, avant de résoudre un autre combat. Un joueur n'est jamais forcé d'avancer une unité après un Combat en Manœuvrant. Après avoir avancé, les unités ne peuvent plus attaquer au cours de cette phase, même si leur avance les positionne dans un hex adjacent à des unités ennemies dont le combat n'a pas encore été résolu, ni même si elles ne sont pas impliquées dans un combat.

(9.82) Seules les unités victorieuses de l'attaquant qui ont participé au Combat en Manœuvrant peuvent avancer. Les unités qui n'ont servi qu'à bloquer les routes de retraite ennemies ne peuvent pas avancer.

(9.83) Si le défenseur a retraité d'un hex, l'attaquant ne peut avancer que dans l'hex libéré par le défenseur. Ceci n'est pas un mouvement et n'utilise pas de points de mouvement. Les unités qui avancent ignorent les ZDC ennemies pour entrer dans l'hex libéré. Les unités ne peuvent pas dépasser les limites d'empilement à la fin d'une avance après combat.

(9.84) Si le défenseur a retraité de deux hexs ou a été éliminé, l'attaquant peut avancer ses unités d'un total de deux hexs. Le

premier hex de l'avance doit être l'hex libéré par le défenseur. Le second hex de l'avance peut être n'importe quel hex adjacent à l'hex libéré par le défenseur. Les unités qui avancent peuvent avancer dans différents hexs pour une avance de deux hexs. Les unités qui avancent ignorent les ZDC ennemis.



Exemple de Combat en Manœuvrant : Dans l'illustration ci-dessus, le joueur Allemand a déclaré un combat avec les piles A, B et C contre la pile Alliée D dans l'hex 4314.

C'est une position que le joueur Allié souhaite tenir, donc il ne tente pas de refuser le combat. Par contre il souhaite tenter une réaction et l'unité en 4315 est autorisée à réagir. Le Test d'Efficacité donne un « 3 », ce qui est inférieur à l'efficacité de la 19 NZ, donc c'est réussi. Le joueur Allié déplace la 19 NZ en 4314.

Le joueur Allemand commence le combat avec son jet de coordination. Comme l'hex du défenseur est à portée du QG Sturm en 4413, c'est l'efficacité de ce QG qui est utilisée. Le jet de coordination est un « 5 », c'est inférieur à l'efficacité du QG, donc l'attaque est Totalement Coordonnée avec du soutien.

Maintenant l'attaquant décide s'il attaque en Combat en Manœuvrant, Combat d'Assaut ou les deux, et comme il alloue ses unités à l'attaque. Il décide de faire les deux types de combat, et alloue ses unités de cette façon :

Combat en Manœuvrant : Koch 3-3-5 (4313), Sarrazin 3-3-5 et Von Plessen 3-3-5 (4214), 9/III/Sturm 3-3-5 (5215).

Toutes les autres unités sont assignées au Combat d'Assaut.

Le joueur Allemand désigne Koch (efficacité 8) pour mener le combat. Le joueur Allié désigne B/22 NZ (efficacité 6). Le rapport initial est de 12-6 soit 2-1. Le décalage de colonne pour l'efficacité sera d'une colonne à droite, car l'efficacité de Koch est supérieure de deux (+2) à celle de B/22 NZ. Donc le combat sera résolu sur la colonne 3-1.

Le jet de coordination du joueur Allemand a autorisé le soutien, donc il alloue un tir de soutien avec l'unité d'artillerie 1/7 en 4312. Il décide

de ne pas allouer de soutien aérien à cette attaque. La 1/7 a une force de bombardement de « 3 ». Le joueur Allemand obtient un « 3 », ce qui donne un résultat « 1F », donc un DRM de -1 pour le soutien (voir 11.4 pour les détails sur le soutien au combat). Le joueur Allemand place un marqueur « First Fire » sur l'unité d'artillerie 1/7.

Le joueur Allié alloue un tir de soutien avec l'unité 156 AA en 4415. Avec une force de Bombardement de « 3 » et un jet de soutien de « 8 », cela ne donne aucun effet. Un marqueur « First Fire » est placé sur l'unité 156 AA. Jusqu'ici le DRM du combat est « -1 ».

Les DRM supplémentaires sont :

-1 car l'Allemand attaque depuis 3 hexs.

+1 parce que plus de 4 des 8 pas qui attaquent le front à travers un côté d'hex de rivière.

Donc le DRM final est « -1 ».

L'Allemand obtient un « 2 » au dé, modifié par -1, ce qui donne « 1 ». Dans la colonne 3-1, le résultat est « D3F1 ». Les joueurs l'appliquent de cette façon :

D'abord on détermine les pertes. Le résultat de « 3 » est divisé par la Valeur de Défense du Terrain (difficile = « 2 » +1 pour la Position Fortifiée, soit « 3 ») pour un résultat de 1. Le défenseur Allié perd donc un pas. Comme la première perte doit être subie par l'unité menant la défense, le joueur Allié élimine la 22 NZ (car elle n'a qu'un seul pas). Ensuite il applique le résultat de fatigue, et choisit de fatiguer le Génie 19 NZ. Bien qu'une retraite de deux hexs soit demandée (le résultat est en gras), la pile ne peut pas retraiter car le joueur Allemand a déclaré un Combat en Manœuvrant et un Combat d'Assaut. Elle doit donc tenir et accepter le Combat d'Assaut.

Cela termine le Combat en Manœuvrant. Nous continuerons l'exemple avec le Combat d'Assaut dans cet hex dans la section suivante.

10.0 COMBAT D'ASSAUT

Après le (ou en l'absence du) Combat en Manœuvrant, un Combat d'Assaut peut avoir lieu. Aucune unité ayant participé au Combat en Manœuvrant ne peut prendre part à un Combat d'Assaut au cours de la même Phase de Combat. Les Assauts sont résolus selon la procédure qui suit. Les Combats d'Assaut n'entraînent que la réduction et l'élimination des unités qui y participent.

10.1 PROCEDURE

Etape A : L'attaquant désigne les unités qui attaquent en Combat d'Assaut. Il peut attaquer avec un maximum de six (6) points d'empilement d'unités ayant déclaré un combat contre la pile en défense.

Etape B : Bombardement Défensif. Le défenseur alloue et résout le bombardement défensif en utilisant une ou deux unités d'artillerie à portée de l'hex du défenseur (voir 11.3).

Etape C : Les deux joueurs désignent l'unité qui mène le combat.

Etape D : Le défenseur additionne les forces de défense des unités de la pile puis lance un dé sur la Table de Résultats du Combat d'Assaut. L'attaquant applique les pertes à sa force, en prenant la première perte dans l'unité qui mène le combat.

Etape E : L'attaquant additionne les forces d'attaque de ses unités puis lance un dé sur la Table de Résultats du Combat

d'Assaut. Le défenseur applique les pertes à sa force, en prenant la première perte dans l'unité qui mène le combat.

Note : les étapes D et E sont simultanées si l'unité qui mène l'attaque est une unité du génie ou si les unités en assaut sont des unités Alliées et que c'est un tour de nuit (voir 10.24-25, 13.22[b]).

Etape F : Les deux camps peuvent désigner une nouvelle unité pour mener le combat uniquement si l'unité qui le menait a été éliminée pendant le premier round de Combat d'Assaut.

Etape G : Chaque joueur fait un Test d'Efficacité pour l'unité qui mène le combat.

Etape H : Si les deux camps ont réussi le test, alors un second round de Combat d'Assaut est résolu simultanément. Si un seul camp a réussi le test, alors seul ce camp est autorisé à faire un second jet de Combat d'Assaut. Si aucun camp n'a réussi le test, alors le Combat d'Assaut est terminé. **Important :** Les pertes causées pendant le second round n'ont pas besoin d'être appliquées à l'unité menant le combat. C'est le propriétaire des unités qui choisit comment répartir les pertes. Voir 10.31.

10.2 RESTRICTIONS

(10.21) Le DRM ne peut pas dépasser +3 pour l'attaquant ou le défenseur.

(10.22) Aucune unité ayant pris part à un Combat en Manœuvrant ne peut faire un Combat d'Assaut au cours du même tour de joueur.

(10.23) Seules les unités en défense bénéficient du terrain dans l'hex qu'elles occupent et du terrain sur les côtés d'hexs qui le bordent.

(10.24) Génie : Lorsque l'attaquant désigne une unité du Génie pour mener le combat, le défenseur ne tire pas en premier pendant le premier round de Combat d'Assaut comme c'est normalement le cas. A la place les tirs du premier round sont simultanés.

(10.25) Assauts de Nuit Alliés : Lorsque des unités Alliés attaquent en Combat d'Assaut pendant un tour de nuit (uniquement), le défenseur ne tire pas en premier pendant le premier round de Combat d'Assaut comme c'est normalement le cas. A la place les tirs du premier round sont simultanés. De plus, les Alliés reçoivent un DRM de -1 pour tous leurs tirs OFFENSIFS de nuit.

Ceci représente l'avantage que les Alliés possédaient la nuit, lorsque les Allemands étaient privés de la couverture aérienne de la Luftwaffe et harcelés par des partisans hostiles, et généralement moins efficaces tactiquement pendant la journée. Après avoir subi les attaques de la Luftwaffe tout au long de la journée, c'est au tour des Alliés d'avoir une chance de contre-attaquer.

(10.26) Il y a un DRM de Combat d'Assaut pour attaquer en haut d'une colline. Ce DRM ne s'applique que si au moins la moitié des pas en attaquant sont à une élévation inférieure à celle de l'hex cible. Le Tableau des Effets du Terrain indique le niveau d'élévation de chaque hex, de un (1) à cinq (5), 5 étant le plus élevé.

10.3 RESOLUTION DU COMBAT D'ASSAUT

(10.31) Les pertes sur la Table de Combat d'Assaut sont données en termes de pas de pertes. N'ajustez pas les pertes en fonction de la VDT comme pour le Combat en Manœuvrant. Pendant le premier round de Combat d'Assaut, la première perte de chaque camp doit être prise par l'unité qui mène le combat. Les pertes supplémentaires subies au cours du premier round et *toutes* les pertes subies pendant le second round peuvent être distribuées comme le souhaite le propriétaire des unités.

(10.32) Il ne peut pas y avoir plus de deux rounds de Combat d'Assaut par Combat d'Assaut déclaré au cours d'une Phase de Combat d'Assaut. Avant de résoudre le second round, les forces qui sont autorisées à livrer un second round de combat recalculent leurs forces et modifient le DRM en fonction des pertes du premier round.

(10.33) Si le défenseur n'est pas éliminé, les unités en attaque ne peuvent pas occuper l'hex du défenseur.

(10.34) Si le défenseur est éliminé suite à un Combat d'Assaut, alors six points d'empilement (ou toutes les unités de l'attaquant ayant survécu s'il lui reste moins de six points d'empilement à la fin du Combat d'Assaut) parmi les unités en attaque *doivent* occuper l'hex libéré par le défenseur.

(10.35) Lorsque le Combat d'Assaut est terminé, l'attaquant passe à la résolution du prochain combat déclaré, jusqu'à ce qu'ils soient tous résolus.

Exemple : Suite de l'exemple page 14. Le joueur Allemand résout maintenant son Combat d'Assaut. Il lui reste trois unités n'ayant pas pris part au Combat en Manœuvrant ; toutes ces unités doivent attaquer en Combat d'Assaut. Les unités en défense ont déjà perdu un pas (B/22 NZ éliminée) et subi une Fatigue à cause du Combat en Manœuvrant. Les unités engagées dans l'assaut sont :

Attaquant Allemand : Braun 2-2-5 (4313), 12/III/Sturm 3-3-5 (4214), et 8/II/Sturm 3-3-5 (4215).

Défenseur Allié : B/23 NZ 2-2-5 (Efficacité 6), 19 NZ Eng 2-2-5 (Efficacité 6).

Le joueur Allié alloue son bombardement défensif avec l'unité d'artillerie 156 en 4415. Il obtient un « 2 » sur la Table de Bombardement/Soutien, causant 1 pas de perte (résultat 2 divisé par la défense de 2 du terrain égal 1) aux unités Allemandes. Le joueur Allemand choisit de prendre la perte avec l'unité Braun et la retourne sur sa face 1-1-5 et 7 en efficacité. Le joueur Allié retourne le marqueur First Fire de l'unité d'artillerie 156 et le replace sur sa face Final Fire.

Les deux camps désignent maintenant l'unité qui mènera l'assaut. L'Allemand choisit la 12/III/Sturm tandis que l'Allié choisit la B/23 NZ.

Le joueur Allié tire en premier sur la Table de Combat d'Assaut avec sa force de défense de 4. Ses DRM sont :

-1 parce que plus de la moitié des pas Allemands attaquent à travers une rivière.

+2 parce que 50% des pas en défense sont fatigués.

Il obtient un « 4 » modifié en « 5 » par le DRM net de +1. Le résultat de son jet dans la colonne « 4-5 » de la Table de Combat d'Assaut

donne « - » donc les Alliés n'infligent pas de pertes à l'assaut initial Allemand.

Ensuite le joueur Allemand résout son assaut avec une force d'attaque de 7 et les DRM suivants :

- 1 parce que les unités Allemandes attaquent depuis 3 hexs différents.
- +1 parce que les Alliés occupent une Position Fortifiée.
- +1 parce que plus de 50% des pas Allemands attaquent vers le sommet d'une colline.
- +1 parce que plus de 50% des pas Allemands attaquent à travers une rivière.

Il obtient un « 4 » modifié en « 6 » par le DRM net de +2. Le résultat de son jet dans la colonne « 6-8 » de la Table de Combat d'Assaut donne « 1 ». Le joueur Allié doit perdre un pas dans l'unité menant le combat. Il élimine la B/23 NZ qui n'a qu'un seul pas.

Le joueur Allié désigne la 19 NZ Eng (efficacité 6 – Fatiguée) comme nouvelle unité menant le combat. Maintenant les deux camps font un Test d'Efficacité pour leur unité menant le combat. Les Alliés obtiennent un « 7 » (raté) et les Allemands un « 3 » (réussi). Donc seul l'Allemand peut faire un second round de combat.

Les Allemands refont un jet sur la Table de Combat d'Assaut, avec à nouveau un modificateur de +2 comme indiqué précédemment. Le résultat est un « 3 » modifié en « 5 », ce qui donne un résultat de « 1 » dans la colonne « 6-8 ». Le joueur Allié élimine sa dernière unité et détruit la Position Fortifiée. Les unités Allemands qui ont survécu à l'Assaut occupent maintenant l'hex du défenseur.

11.0 ARTILLERIE

Dans le cadre du jeu, le terme « artillerie » se rapporte à toutes les unités d'artillerie de campagne, Anti Aériennes et de mortiers. Les unités d'artillerie utilisent leur force de bombardement pour bombarder des unités ennemies pendant la Phase de Bombardement pour apporter du soutien au combat pendant la Phase de Combat en Manœuvrant de chaque joueur, ou pour faire un bombardement défensif pendant la Phase de Combat d'Assaut de l'adversaire. L'artillerie n'a pas de force d'attaque et ne peut pas être utilisée pour attaquer un hex adjacent en Combat en Manœuvrant ou d'Assaut (exception : mortiers, voir 13.42). Les unités d'artillerie peuvent bombarder les hexs adjacents si une ou plusieurs unités amies non artillerie sont empilées avec l'unité d'artillerie qui tire.

11.1 RESTRICTIONS SUR L'ARTILLERIE

(11.11) Les unités d'artillerie peuvent se déplacer et tirer une fois par tour de jeu, ou tirer deux fois par tour de jeu (Exception : Mortiers 13.41). Les marqueurs First Fire et Final Fire sont utilisés pour indiquer l'utilisation d'une action de tir ou de mouvement.

MOUVEMENT : Les unités d'artillerie non mortiers SANS marqueur Final Fire peuvent se déplacer pendant leurs phases de mouvement respectives. A la fin du mouvement, les unités d'artillerie sont recouvertes d'un marqueur First Fire, ou leur marqueur First Fire est retourné sur la face Final Fire. Dans le cadre de cette règle, les parachutages et les débarquements amphibies comptent comme un mouvement (Exception : Mortiers – 13.41).

TIR : TOUTE unité d'artillerie SANS marqueur Final Fire peut :

1. faire une mission de bombardement par tour ;
2. faire une mission de soutien au combat en Manœuvrant pendant la phase de combat amie d'un tour.

3. faire une mission de soutien au combat en Manœuvrant pendant la phase de combat ennemie d'un tour.
4. faire une mission de bombardement défensif par tour.

A la fin de n'importe quelle mission de tir, l'unité d'artillerie reçoit un marqueur First Fire ou bien son marqueur est retourné sur sa face Final Fire. Lorsqu'une unité d'artillerie est sous un marqueur Final Fire, elle ne peut plus utiliser sa force de bombardement jusqu'à la fin du tour.

(11.12) Une unité d'artillerie fatiguée ne peut en aucun cas utiliser sa force de bombardement.

(11.13) Chaque unité d'artillerie comporte une valeur en exposant indiquant sa portée. Les unités d'artillerie peuvent tirer dans tout hex à portée. Comptez la portée depuis l'unité qui tire jusqu'à sa cible en incluant l'hex de la cible mais pas celui du tireur. La portée de l'artillerie n'est pas affectée par le terrain ou les unités entre elle et sa cible.

(11.14) Plusieurs unités d'artillerie peuvent combiner leurs forces de bombardement du moment qu'elles sont toutes à portée de l'hex cible.

(11.15) Une unité d'artillerie ne peut pas séparer sa force pour tirer dans plusieurs hexs.

(11.16) Lorsque l'hex occupé par une unité d'artillerie est attaqué par un Combat en Manœuvrant ou d'Assaut, celle-ci peut ajouter sa force de défense (1) à la défense de l'hex. Si une ou plusieurs unités non artillerie sont présentes dans l'hex de l'unité d'artillerie, cette unité d'artillerie peut faire un soutien au combat (11.4) et/ou un bombardement défensif (11.3) pendant ce tour, mais UNIQUEMENT pour soutenir son propre hex ou contre des unités qui attaquent son hex.

11.2 BOMBARDEMENT D'ARTILLERIE

(11.21) Pendant sa Phase de Bombardement, le joueur actif peut utiliser tout ou partie de ses unités d'artillerie disponibles pour bombarder des unités ennemies adjacentes ou non. Le bombardement n'est pas obligatoire. Les unités d'artillerie qui bombardent ne peuvent pas combiner leur force avec des unités aériennes ou navales en bombardement. Chaque type doit bombarder séparément.

(11.22) Observation : Si une unité d'artillerie tire sur un hex cible à une portée de deux (2) hexs ou plus et que cet hex n'est pas adjacent à une unité amie alors il y a un DRM de +1 au jet de bombardement. Ce DRM d'Observation s'applique à partir du tour 2 et à tous les tours suivants.

(11.23) Le bombardement est résolu en additionnant la force de bombardement de toutes les unités qui bombardent et en trouvant ce total dans une des colonnes de la Table de Bombardement/Soutien. Lancez le dé et déterminez le résultat à l'intersection du résultat et de la colonne contenant la force de bombardement totale. Le résultat est soit rien, auquel cas il n'y a aucun effet, ou un nombre allant de 1 à 5 indiquant des dommages potentiels sur la cible, en fonction du terrain occupé par la cible. Chaque type de terrain correspond à une VDT. Pour déterminer les dégâts sur la cible, divisez le résultat numérique par la VDT et arrondissez à l'inférieur. Le résultat final donne le nombre de pas perdus par la force cible.

(11.24) Certains résultats numériques de la Table de Bombardement/Soutien incluent un « F », indiquant qu'une unité dans l'hex cible doit être fatiguée. Le résultat de fatigue ne s'applique qu'à une seule unité (au choix de son propriétaire) dans l'hex cible.

Exemple : Deux unités d'artillerie Allemandes de force 4 et 5 bombardent deux unités Alliées à un seul pas dans un hex Difficile qui n'est pas adjacent à une unité amie. Le jet de bombardement donne un « 5 » modifié par le DRM de +1 (pas d'observateur) soit un « 6 » final. Le résultat dans la colonne « 7-9 » donne « 1F ». Le résultat numérique (1) est divisé par la VDT (2) soit 1/2 arrondi à zéro (0). Donc le défenseur ne perd aucun pas. Le résultat « F » indique que l'un des défenseurs est fatigué.

11.3 BOMBARDEMENT DEFENSIF

(11.31) Pendant la Phase de Combat d'Assaut, le défenseur peut allouer du tir d'artillerie d'une ou deux unités d'artillerie éligibles et à portée pour bombarder les unités en assaut. Ce tir ne peut provenir que de l'artillerie, JAMAIS d'unités aériennes ou navales. Le bombardement est résolu comme en 11.23, sauf que la VDT pour l'attaquant est soit un (1) si l'attaque est en terrain plat, soit deux (2) dans tout autre type de terrain. Le propriétaire retire immédiatement les pertes parmi ses unités en assaut avant de résoudre le Combat d'Assaut.

(11.32) La portée pour le Bombardement Défensif est toujours mesurée jusqu'à l'hex du défenseur.

11.4 SOUTIEN AU COMBAT EN MANŒVRANT

(11.41) Chaque joueur peut allouer du soutien au combat avec des tirs d'unités d'artillerie et aériennes à chaque Combat en Manœuvrant déclaré, en fonction des restrictions de la coordination de l'attaque (voir 8.2) et des sections 11.42-11.44 qui suivent.

(11.42) Pour que l'attaquant puisse soutenir un combat, son jet de coordination doit avoir donné « coordonné avec du soutien ». Sans résultat de coordination, il ne peut pas apporter de soutien à ce combat.

(11.43) Le joueur en défense n'a pas besoin de faire de jet de coordination. Il peut toujours allouer jusqu'à deux (2) unités d'artillerie éligibles à portée pour soutenir le combat.

(11.44) Chaque joueur détermine sa force de soutien de cette façon :

Attaquant (si la coordination le permet) :

- a. Ajoutez la force de bombardement des unités d'artillerie souhaitant soutenir le combat à portée de l'hex cible.
- b. (tours de joueur Allemand de jour) Ajoutez la force de bombardement d'une (1) unité aérienne se trouvant dans la Case de Bombardement/Soutien au Combat qu'il souhaite allouer pour soutenir ce combat et qui a survécu au tir AA.

Défenseur (aucun jet de coordination n'est nécessaire).

- a. Ajoutez la force de bombardement d'un maximum de deux (2) unités d'artillerie souhaitant soutenir le combat à portée de l'hex cible.

(11.44) Pour soutenir un combat, chaque joueur additionne la force de soutien allouée au combat et résout le tir de soutien en faisant un jet sur la Table de Bombardement/Soutien. Contrairement au bombardement normal, le résultat n'est pas divisé par le VDT de l'hex cible. A la place le résultat de chaque camp devient un DRM pour le Combat en Manœuvrant. Le résultat de l'attaquant est un DRM négatif (-) tandis que celui du défenseur est un DRM positif (+) à apporter au jet de résolution du Combat en Manœuvrant. Cette procédure est répétée pour chaque Combat en Manœuvrant déclaré.

Exemple : Le joueur Allemand attaque. Son jet de coordination a donné « coordonné avec soutien ». Il alloue trois unités d'artillerie à portée de l'hex cible (forces de bombardement 2, 2 et 3) au soutien du combat. Il alloue ensuite un Stuka JU-87 (force de bombardement 4) de la « Case de Bombardement/Soutien » de la Fiche des Opérations Aériennes. Le Stuka a survécu au tir AA Allié, ce qui lui permet de terminer sa mission. La force de soutien totale est donc de 11.

Le joueur Allié alloue une unité d'artillerie (la seule à portée de l'hex cible) avec une force de bombardement de 4.

Chaque joueur fait maintenant un jet sur la Table de Bombardement/Soutien et lit le résultat à l'intersection du jet de dé et de sa force de soutien. Dans ce cas, l'Allemand obtient un « 4 » avec un DRM de -1 pour le Stuka soit un « 3 » final. Le joueur Allié obtient un « 5 ».

Le jet de « 3 » dans la colonne « 10-12 » donne « 3F » pour l'Allemand et le « F » est ignoré car il ne s'applique qu'aux bombardements. L'Allié obtient un « 5 » dans la colonne « 4 » ce qui donne « 1 ». Donc le DRM de soutien pour le Combat en Manœuvrant est -2 (-3 pour l'Allemand, +1 pour l'Allié = -2). Les deux camps placent les marqueurs appropriés sur les unités d'artillerie qui ont tiré et le Stuka est placé dans la case Mission Accomplie/Flown de la Fiche des Opérations Aériennes.

12.0 Puissance aérienne de la LUFTWAFFE

Pendant la bataille de la Crète, les Allemands bénéficiaient d'une suprématie aérienne totale sur le champ de bataille. L'évacuation des quelques avions Alliés restant après la retraite de la Grèce laissait la Luftwaffe maîtresse des cieux au-dessus de l'île et des eaux qui l'entourent. Les Allemands avaient assemblé plus de 700 avions de combat pour soutenir l'invasion, et leur présence sur le champ de bataille était omniprésente. Pendant la journée, des Stukas, des Bf-109 et des bombardiers à haute altitude attaquaient sans cesse, rendant les mouvements et les contre-attaques dangereux et coûteux pour les Alliés. Dans les eaux entourant l'île, les navires de guerre de la Royal Navy tentaient de détourner les efforts de ravitaillement Allemand et le renfort de leurs propres troupes était soumis à des vagues d'attaques aériennes entraînant de lourdes pertes. Pour leur part, malgré le fait d'être constamment engagé en combat intensif, les pertes aériennes Allemandes furent légères. La superbe performance de la Luftwaffe au-dessus de la Crète fut un facteur décisif pour la victoire Allemande.

12.1 UNITES AERIENNES

Dans *Operation Mercury*, seul le joueur Allemand possède des unités aériennes. Ces unités aériennes représentent le Fliegerkorps VIII de la Luftwaffe, commandé par le Général von Richtofen, cousin du Baron Rouge. Chaque pion représente en général un groupe de chasseurs ou de bombardiers, à l'exception du JU-87 « décomposé » qui représente un demi-groupe.

(12.11) Chaque unité comporte deux valeurs (voir 2.31). Le chiffre de gauche représente la force de bombardement et celui

de droite la force d'attaque navale. La force de bombardement est utilisée pour l'Interdiction, le Bombardement et les missions de Soutien au Combat, tandis que la force navale n'est utilisée que pour attaquer les unités navales Alliées.

(12.12) Les unités aériennes n'ont pas de verso. Elles n'ont pas de « pas » comme les unités terrestres. Les unités aériennes ne peuvent jamais être éliminées, bien qu'elles puissent être Endommagées par un tir AA naval ou terrestre, et forcées d'atterrir pendant un ou plusieurs tours (voir 12.22).

(12.13) Décomposition des unités Ju-87 : Le joueur Allemand peut choisir de décomposer jusqu'à trois (3) de ses unités de Stukas Ju-67 « 4-5 » en deux unités de Ju-87 « 2-3 » pendant la Phase d'Allocation Aérienne de n'importe quel tour de jour. Pour être autorisée à se décomposer, le Stuka « 4-5 » doit être dans la Zone Prête (Ready Box) pendant l'étape 5 de la Phase d'Allocation Aérienne. Chaque unité décomposée peut faire des missions comme toutes les autres unités aériennes.

(12.87) Recombinaison des Ju-87 : Si pendant l'étape 5 de la Phase le joueur Allemand a au moins deux unités de Ju-87 décomposées dans la Zone Prête de la Fiche des Opérations Aériennes, et s'il désire les recombinaison en une seule unité « 4-5 », il y est autorisé. Cela est fait en retirant la paire d'unités « 2-3 » et en la remplaçant par une unité « 4-5 » dans la Zone Prête. Répétez cette opération pour chaque paire d'unités retirées. Il n'y a pas de limite au nombre de décomposition ou recombinaison pouvant avoir lieu au cours d'un tour de jeu en dehors des restrictions précédentes.

(12.16) Unités Aériennes Optionnelles : Deux unités aériennes optionnelles sont fournies sur la planche de pions ; un Ju-87 (4-5) et un Ju-88 (2-3). Elles représentent un engagement de puissance aérienne supplémentaire que les Allemands auraient pu faire, mais ça n'a pas été le cas. Ces unités entrent en jeu uniquement pendant les Campagnes où le joueur Allemand utilise l'Option de Campagne 5.

12.2 LA FICHE DES OPERATIONS AERIENNES

(12.21) Les unités aériennes restent sur la Fiche des Opérations Aériennes tant qu'elles ne sont pas engagées en Combat. Cette fiche permet d'organiser les allocations de missions et permet aux joueurs d'indiquer le statut des unités ayant déjà effectué des missions au cours du tour ainsi que celles endommagées par un tir AA.

(12.22) Zones de la Fiche des Opérations Aériennes : Au début de la partie, toutes les unités aériennes sont placées dans la Zone Prête de la fiche. Pendant l'étape 6 de la Phase d'Allocation Aérienne, le joueur Allemand assigne ses unités aériennes en mission, et les place dans les zones de missions correspondantes. Lorsque les unités terminent leur mission pendant le tour, elles sont placées dans la Zone Mission Accomplie (Flown Box) de la Fiche des Opérations Aériennes. Les unités qui reçoivent un résultat « Mission Accomplie » à cause d'un tir AA ne sont pas autorisées à terminer leur mission ; elles sont immédiatement placées dans la Zone Mission Accomplie. Les unités qui reçoivent un résultat « Endommagé 1 » ou « Endommagé 2 » suite à un tir AA ne sont pas non plus autorisées à terminer leur mission. A la place, elles sont immédiatement placées dans la Zone Endommagée (Abort Box) correspondant au résultat du tir AA.

Exemple : Un J-87, un He-111 et un Bf-109 ont été alloués en « Bombardement » pendant le tour. Au cours de la Phase de Bombardement amie, l'Allemand alloue les trois unités (le maximum autorisé pour une mission de bombardement ; voir 12.52) au bombardement d'un hex Allié. Le tir AA donne « aucun effet » contre le Ju-87, « Mission Accomplie » pour le He-111 et « Endommagé 2 » pour le Bf-109. Seul le Ju-87 est autorisé à bombarder. Le He-111 est placé dans la Zone Mission Accomplie et le Bf-109 dans la Zone Endommagée 2. Lorsque le Ju-87 a terminé son bombardement, il est aussi placé dans la Zone Mission Accomplie.

(12.23) Préparation des Unités Aériennes : Avant d'allouer les unités aériennes en mission (et même pendant les tours de nuit lorsqu'il n'y a pas d'allocation de mission), le joueur Allemand suit la procédure de préparation pour déterminer le statut de chaque unité aérienne :

- a. Toute unité qui reste dans une zone de mission de la Fiche des Opérations Aériennes (c-à-d qui n'a pas résolu la mission qui lui a été allouée pendant le tour précédent) est placée dans la Zone Prête.
- b. Lancez un dé pour chaque unité dans la Zone Mission Accomplie. Sur un jet de « 1-8 », l'unité est déplacée dans la Zone Prête. Sur un jet de « 9-10 », l'unité reste dans la Zone Mission Accomplir et ne pourra pas faire de mission pendant ce tour.
- c. Lancez un dé pour chaque unité dans la Zone Endommagée 1. Sur un jet de « 1-7 », l'unité est déplacée dans la Zone Mission Accomplie. Sur un jet de « 8-10 », elle reste dans la Zone Endommagée 1 et ne pourra pas faire de mission pendant ce tour.
- d. Lancez un dé pour chaque unité dans la Zone Endommagée 2. Sur un jet de « 1-5 », l'unité est déplacée dans la Zone Endommagée 1. Sur un jet de « 6-10 », elle reste dans la Zone Endommagée 2 et ne pourra pas faire de mission pendant ce tour.
- e. Le joueur Allemand peut décomposer ou recombinaison toute unité de Ju-87 dans la Zone Prête. Voir 12.13 et 12.14 (Tours de jour uniquement).

12.3 ALLOCATION DES MISSIONS AERIENNES

(12.31) Pendant l'étape 6 de la Phase d'Allocation Aérienne de chaque tour de joueur, le joueur Allemand assigne les unités aériennes de la Zone Prête en mission et les place dans les zones correspondantes. Ces allocations sont irrévocables. Lorsqu'une unité a été assignée à un type de mission en particulier, elle ne pourra pas faire un autre type de mission au cours du tour, néanmoins elle n'est pas obligée de faire la mission à laquelle elle a été allouée et peut donc ne rien faire. Cependant, Les unités qui ne sont pas alloués ne pourront pas faire de mission au cours du tour. Les missions sont :

Interdiction : Le joueur Allemand additionne la force de bombardement de toutes les unités allouées en Interdiction (et qui ont survécu au tir AA) dans chaque zone pour déterminer le Niveau d'Interdiction de chacune de ces zones. Voir 12.4.

Bombardement/Soutien au Combat : Les unités aériennes allouées dans cette zone de mission sont autorisées à faire des missions de Bombardement ou de Soutien Offensif (une seule mission par unité aérienne) n'importe où sur l'île au cours de ce tour de jeu. Voir 12.5, 12.6.

Recherche Navale/Coordination : Les unités allouées dans cette zone améliorent les capacités de recherche navale et de coordination Allemandes.

Attaque Navale : Les unités allouées dans cette zone sont autorisées à attaquer les unités navales Alliées détectée. Voir 18.3, 19.2.

12.4 MISSIONS D'INTERDICTION AERIENNE

(12.41) Pendant l'étape 7 de la Phase d'Allocation Aérienne de chaque tour de jour, le joueur Allemand décide quelles unités de sa Zone d'Interdiction interdiront quel secteur de la carte. Après cette allocation, le joueur Allié résout les tirs AA contre chaque unité aérienne en Interdiction. Il y a toujours un modificateur de +1 à ce tir, *le seul* DRM pour le tir AA contre les unités aériennes en Interdiction. Lorsque le tir AA est terminé, le joueur Allemand additionne la force de bombardement de chaque unité aérienne ayant survécu dans le secteur et détermine le Niveau d'Interdiction de ce secteur de cette façon :

Force de Bombardement Nécessaire par Niveau d'Interdiction

Secteur	Niveau 1	Niveau 2
Malème/Suda	2	4
Retimo	2	4
Héraklion	3	6
Sud de la Crète	3	6

Ces niveaux sont aussi indiqués sur la Piste d'Interdiction de chaque secteur.

Exemple : Le joueur Allemand alloue 2x Bf-109 (2 facteurs de bombardement en tout) dans le secteur de Malème/Suda et un Ju-87 plus un Do-17 dans le secteur d'Héraklion à un tour donné. Toutes les unités aériennes survivent au tir AA. Le Niveau d'Interdiction sera de 1 pour Malème/Suda et 2 pour Héraklion. Comme Retimo et le Sud de la Crète n'ont pas d'unités aériennes allouées dans leur secteur, leur Niveau d'Interdiction sera 0.

Le joueur Allemand place immédiatement les marqueurs de Niveau d'Interdiction dans les cases appropriées de la Piste des Niveaux d'Interdiction. Ensuite, toutes les unités aériennes en Interdiction sont placées dans la zone Mission Accomplie.

(12.42) Effets de l'Interdiction

- Toutes les unités Alliées qui *commencent* leur Phase de Mouvement dans un secteur avec un Niveau d'Interdiction supérieur à zéro (0) ont leur capacité de mouvement diminuée du Niveau d'Interdiction.
- Chaque QG Allié occupant un hex dans un secteur avec un Niveau d'Interdiction supérieur à zéro (0) a sa portée de commandement diminuée du Niveau d'Interdiction.
- Tous les tirs AA Alliés ayant lieu dans un secteur avec un Niveau d'Interdiction supérieur à zéro (0) subissent un DRM positif (+1 ou +2) égal au Niveau d'Interdiction.
- Le Mouvement Stratégique n'est pas autorisé dans les secteurs où le Niveau d'Interdiction est supérieur à zéro.

Exemple : Si le Niveau d'Interdiction du secteur d'Héraklion est « 2 » alors toutes les unités de ce secteur auront leur capacité de mouvement réduite de deux (-2). Le QG « 14 » Britannique avec une

portée de commandement imprimée de cinq passera à « 3 » pour le tour en cours. Tous les tirs AA de ce secteur subiront un DRM de +2.

(12.43) Les effets de l'Interdiction durent un tour de jeu. Les nouveaux Niveaux d'Interdiction sont déterminés à chaque tour de jour. Il n'y a pas d'Interdiction pendant les tours de nuit.

12.5 MISSIONS DE BOMBARDEMENT

(12.51) Pendant la Phase de Bombardement amie d'un tour de jour le joueur Allemand peut faire des missions de Bombardement avec les unités aériennes dans la Zone de Bombardement/Soutien au Combat. Les unités aériennes font leurs missions de Bombardement comme les unités d'artillerie, sauf qu'elles ont une portée illimitée. Le Bombardement des unités aériennes peut avoir lieu n'importe où sur la carte.

(12.52) Un maximum de trois (3) unités aériennes de la Zone de Bombardement/Soutien au Combat peuvent être allouées à une même mission de Bombardement, avant le tir AA (voir 12.9).

(12.53) Aucun hex ennemi ne peut être la cible de plus d'un Bombardement par des unités aériennes au cours d'une Phase de Bombardement donnée (bien qu'un tel hex puisse être bombardé jusqu'à trois fois : une fois avec trois unités aériennes maximum, une fois par l'artillerie et une fois par bombardement naval).

(12.54) Après avoir subi le tir AA (voir 12.9), les unités aériennes qui ont survécu combinent leurs forces de bombardement pour résoudre l'attaque. Pour résoudre le Bombardement des unités aériennes, lancez un dé sur la Table de Bombardement/Soutien et déterminez le résultat à l'intersection du jet de dé et de la colonne contenant la force de bombardement totale. Le résultat est ensuite divisé par la VDT de l'hex cible pour déterminer les pertes, comme pour un bombardement d'artillerie (voir 11.2).

Exemple : Un Ju-87 (4-5) et un Ju-88 (3-3) tentent de bombarder C/1 Welsh (un pas) et D/1 Welsh (2 pas) dans l'hex W4228 (VDT de 2 pour l'hex de ville). L'hex cible n'est pas adjacent à une unité Allemande (pas d'observation). Les deux unités aériennes survivent au tir AA et combinent leurs forces pour attaquer. L'Allemand jette un « 2 », modifié par -1 pour le Ju-87 et +1 pour l'absence d'observation, soit un jet final de « 2 ». Dans la colonne « 7-9 » de la Table de Bombardement/Soutien, le résultat est « 3F ». Ce qui cause un pas de perte aux Alliés (3 divisé par la VDT de 2 en arrondissant à l'inférieur donne 1) et une unité Fatiguée. Le joueur Allié choisit de prendre un pas de perte avec la D/1 Welsh et de la Fatiguer, ce qui laisse C/1 Welsh indemne. Les unités aériennes sont placées dans la Zone Mission Accomplie car elles ont terminé leur mission pour le tour.

(12.55) **Bombardement Aérien Spécial du Tour 1 :** Au tour 1 uniquement, le joueur Allemand peut faire des missions de Bombardement pendant la Phase de Parachutage du Segment de Mouvement et de Combat Allemand (voir la Séquence de Jeu Etendue) avec les unités aériennes présentes dans la Zone de Bombardement/Soutien. Les unités aériennes qui font ces bombardements sont normalement soumises au tir AA et sont placées dans les Zones Mission Accomplie ou Endommagée à la fin de la mission. Elles ne sont pas autorisées à faire une autre mission pendant le tour 1.

12.6 MISSIONS DE SOUTIEN AU COMBAT

(12.61) Pendant toute Phase de Combat en Manœuvrant Allemand d'un tour de jour, le joueur Allemand peut utiliser les unités aériennes de sa Zone de Bombardement/Soutien pour faire des missions de Soutien au Combat.

(12.62) Un maximum d'une (1) unité aérienne peut être allouée par combat en mission de soutien au combat. Les unités aériennes ne peuvent pas faire de soutien au combat en défense.

(12.63) Si l'unité aérienne qui tente la mission de Soutien au Combat a survécu au tir AA, elle résout la mission de la même façon que les unités d'artillerie (voir 11.4 pour les détails), en utilisant sa force de bombardement (plus celle de l'artillerie amie en soutien) afin de déterminer la colonne appropriée sur la Table de Bombardement/Soutien. Contrairement au Bombardement où les unités aériennes et d'artillerie sont utilisées séparément, une unité aérienne qui apporte son Soutien au Combat *combine* sa force de bombardement avec celle de l'artillerie en soutien avant de faire un jet sur la Table de Bombardement/Soutien (voir l'exemple après 11.44).

12.7 MISSIONS DE RECHERCHE/ COORDINATION NAVALE

Cette mission n'est utilisée qu'avec le jeu naval (voir 18.3, 19.2).

12.8 MISSIONS D'ATTAQUE NAVALE

Cette mission n'est utilisée qu'avec le jeu naval (voir 19.1).

12.9 TIR AA

(12.91) Lorsqu'une unité aérienne fait une mission de Bombardement ou de Soutien au Combat contre un hex à portée d'unités AA (non fatiguées et ne portant pas un marqueur Final Fire) ou contre un hex contenant n'importe quelle unité non fatiguée exerçant une ZDC, alors elle doit subir un tir AA (voir 12.92). Le tir AA contre les unités en mission est résolu dans la colonne Terrestre de la Table de Tir AA. Les unités aériennes en mission d'Interdiction subissent toujours un tir AA. Un tel tir est résolu dans la colonne Terrestre de la Table de Tir AA, toujours avec un DRM de +1 (uniquement).

(12.92) Lorsqu'une unité aérienne fait une mission d'Attaque Navale, elle subira le tir AA avant de résoudre sa mission, tant qu'au moins une unité navale dans le Task Force en défense utilise sa force AA. Le tir AA contre des unités en Attaque Navale est résolu dans la colonne correspondant à la force AA totale du Task Force cible sur la Table de Tir AA.

(12.93) Les unités aériennes en missions de Recherche/Coordination Navale ne subissent jamais de tir AA.

(12.94) Pour résoudre un tir AA, le joueur Allié fait un jet dans la colonne appropriée de la Table de Tir AA contre *chaque* unité aérienne en attaque. Le tir AA Terrestre n'utilise qu'une seule colonne, et ne dépend donc pas du nombre ou de la force des unités Alliées dans l'hex cible, bien qu'il existe des DRM pour le représenter. Pour le tir AA Naval, le joueur Allié lance un dé et détermine le résultat à l'intersection du jet de dé et de la colonne dans la Table de Tir AA correspondant à la force AA totale de toutes les unités du Task Force attaqué. Les résultats possibles sont :

—	Aucun effet. L'unité aérienne peut continuer sa mission.
Mission Accomplie	L'unité aérienne est placée dans la Zone Mission Accomplie de la Fiche des Opérations Aériennes et ne termine pas sa mission.
Endommagée 1	L'unité aérienne est placée dans la Zone Endommagée 1 de la Fiche des Opérations Aériennes et ne termine pas sa mission.
Endommagée 2	L'unité aérienne est placée dans la Zone Endommagée 2 de la Fiche des Opérations Aériennes et ne termine pas sa mission.

Exemple 1 : Tir AA Terrestre : Un Ju-87 et un Bf-110 tentent de bombarder un hex contenant six (6) points d'empilement d'unités éligibles, y compris une unité AA Légère. Le Niveau d'Interdiction du secteur est « 1 ». Le joueur Allié obtient un « 7 » contre le Ju-87 et un « 1 » contre le Bf-110. Les deux jets sont modifiés par -2 (-2 pour l'unité AA Légère dans l'hex cible, -1 pour avoir 5 points d'empilement ou plus dans un hex, +1 pour le Niveau d'Interdiction). Donc le « 5 » modifié n'a aucun effet sur le Ju-87, tandis que le « -1 » modifié envoie le Bf-110 dans la Zone Endommagée 2. Seul le Ju-87 est autorisé à bombarder l'hex.

Exemple 2 : Tir AA Naval : Un He-111 et un Ju-87 attaquent le même Task Force dans la Zone Maritime du Sud de la Crête (cette zone possède une couverture aérienne Allié - voir la Carte des Opérations Navales). Les unités aériennes attaquent les unités navales une par une mais la force AA des navires est la somme de toutes les forces AA des bateaux en état de tirer, donc la Task Force, avec une force AA totale de « 12 », y compris une unité de BB, attaque d'abord les unités aériennes en commençant par le He-111. Le dé donne « 8 » modifié par -2 (-1 pour le BB dans la Task Force, -1 pour un tir contre un He-111, -1 pour attaquer dans une zone avec une Couverture Aérienne Allié, +1 parce que le He-111 est la première unité aérienne à attaquer et bénéficie de la surprise) ; soit un « 6 » final. Ce résultat dans la colonne « 11-15 » de la Table de Tir AA n'endommage pas le He-111. Lors de son attaque, le Heinkel endommage un Croiseur AA Allié, ce qui fait passer le total de la force AA à « 10 ». Ensuite la Task Force fait un tir AA contre le Ju-87. Un jet de « 3 » modifié par -1 (-1 pour le BB dans la Task Force, -1 pour attaquer dans une zone avec une Couverture Aérienne Allié, +1 pour le tir contre un Ju-87) ; soit un « 2 » final. Ce résultat dans la colonne « 7-10 » (qui représente la force AA diminuée de la Task Force) donne « Mission Accomplie ». Le Ju-87 est placé dans la Zone Mission Accomplie de la Fiche des Opérations Aériennes et ne peut pas terminer sa mission d'Attaque Navale (voir 19.3).

13.0 UNITES DE COMBAT SPECIALES

13.1 UNITES BLINDEES

Lorsqu'un nombre quelconque d'unités de type blindé (sauf les blindés légers) attaquent et si la force de défense ne comporte aucune unité de blindés, blindés légers ou anti-chars non fatiguée, quel que soit le nombre ou la force de ces unités alors l'attaquant soustrait un (-1) à son jet de combat en Manœuvre ou en Assaut.

13.2 GENIE

Une unité du Génie apporte les effets suivants lorsqu'elle attaque :

(13.21) Combat en Manœuvrant :

- Elle annule tous les DRM pour attaque à travers des côtés d'hex de rivière (l'unité du Génie doit être dans une pile qui attaque à travers un côté d'hex de rivière pour pouvoir appliquer cet effet), ou les DRM pour attaque d'une ville.
- Elle diminue la VDT du défenseur de un (1) avec un minimum de 1.

(13.22) Combat d'Assaut :

- Elle annule tous les DRM pour attaque à travers des côtés d'hex de rivière (l'unité du Génie doit être dans une pile qui attaque à travers un côté d'hex de rivière pour pouvoir appliquer cet effet), ou les DRM pour attaque d'une ville.
- Elle annule le fait que le défenseur tire en premier pendant le premier round de combat. Les jets des deux camps sont simultanés.

(13.23) Les effets précédents sont optionnels pour chaque type de combat. Si l'attaquant déclare qu'il utilise les effets du génie, alors l'unité du génie doit mener l'attaque et subir le premier pas de perte ou résultat de fatigue.

(13.24) Une seule unité du génie est nécessaire par combat pour obtenir les effets précédents pour chaque type d'attaque. Des unités du génie supplémentaire n'apporteront aucun bénéfice.

13.3 UNITES ANTI-AERIENNES (AA)

(13.31) Les unités AA ont trois fonctions de combat possibles :

- Elles agissent comme de l'artillerie régulière, en utilisant leur valeur de bombardement et leur portée comme les autres unités d'artillerie.
- Les unités AA Alliées apportent des DRM aux jets de Dérive et de Condition d'Atterrissage lorsque des unités Allemandes sont parachutées dans leur hex ou dans un hex adjacent.
- Les unités AA Alliées peuvent faire des tirs Anti-aériens (AA) contre les unités aériennes Allemandes qui tentent de bombarder ou de soutenir un combat si l'hex est à portée des unités AA (voir 12.9).

(13.32) Comme les unités d'artillerie, les unités AA reçoivent un marqueur First Fire ou Final Fire lorsqu'elles agissent comme en « a » ci-dessus. Cependant elles ne reçoivent pas de marqueur de tir lorsqu'elles agissent comme en « b » ou « c » ci-dessus. Elles reçoivent toujours un marqueur de tir lorsqu'elles se déplacent.

L'idée de base est que si elles tirent comme de l'artillerie, elles ont une capacité de tir limitée. Lorsqu'elles sont utilisées en tir AA, étant donné la brièveté de tels engagements, elles n'ont pas cette limitation.

(13.33) Les unités AA Fatiguées ou avec un marqueur de Tir Final ne peuvent en aucun cas utiliser leur force de bombardement, et n'apportent pas de DRM contre les unités aériennes ou les parachutages.

13.4 MORTIERS

(13.41) Une unité de mortiers ne reçoit un marqueur de tir que si elle tire en Bombardement ou en Soutien au Combat (en attaque ou en défense), jamais lorsqu'elle se déplace.

(13.42) Une unité de mortiers peut participer directement au Combat en Manœuvrant ou d'Assaut en utilisant sa force de bombardement comme force d'attaque. Cependant elle ne peut pas faire un Soutien au Combat lors d'un Combat en Manœuvrant si elle attaque en Combat en Manœuvrant ou d'Assaut.

13.5 UNITES DE QUARTIERS-GENERAUX

(13.51) Les QG n'exercent pas de ZDC. Les QG avec une force d'attaque supérieure à zéro peuvent attaquer comme les autres unités de combat terrestres. Tous les QG se défendent normalement en combat terrestre. Tous les QG ne possèdent qu'un seul pas. Cependant, ils ont tous deux faces sur leurs pions. Le recto représente le QG d'origine avec son plus haut niveau d'efficacité, tandis que le verso représente un QG de remplacement avec une efficacité moindre.

(13.52) Pendant la Phase de Récupération de chaque tour de jeu, un QG à pleine puissance éliminé peut être reconstitué en tant que remplacement et placé sur la carte, en fonction des restrictions suivantes :

- Chaque QG commence la partie sur son recto (pleine efficacité). Si un QG est éliminé il peut revenir en jeu (une seule fois seulement) en tant que QG de remplacement.
- Les QG de remplacement sont placés pendant la Phase de Récupération de n'importe quel tour de jeu, dans le secteur où ils ont été éliminés. Ils peuvent être placés dans tout hex contenant une ou plusieurs unités amies, ou dans un hex d'aéroport port mineur ou de mouillage occupé par des unités amies dans un secteur contenant des unités amies. Ils ne peuvent pas être placés dans un hex ne contenant pas d'unités amies.
- Si un QG a efficacité réduite perd un pas en combat, il est définitivement éliminé. Les QG a efficacité réduite ne peuvent jamais être reconstitués.

(18.53) Les QG non dispersés possèdent une capacité de coordination d'attaque (voir 8.1) exprimée par leur valeur d'efficacité et leur portée.

13.6 UNITES DE MILICE GRECQUE

Les quatre unités de Milice Grecque fournies représentent les forces de résistance des « partisans » plutôt désorganisées de l'île. Ces forces étaient historiquement faibles en nombre et en organisation, mais elle ont harassé et terrorisé les Allemands de façon tenace et efficace. Comme ces unités représentent une capacité plutôt que des unités militaires spécifiques, elles sont recyclées lorsqu'elles sont éliminées.

(13.61) Au début de la partie, la Milice Grecque est placée dans les hexs indiqués sur la Fiche de Placement Alliée. Bien qu'il n'y ait pas de restrictions de mouvement sur les unités de Milice Grecque (elles se déplacent normalement, comme des unités de montagnards), il ne peut pas y avoir plus de deux (2) unités de Milice Grecque dans un même secteur de la carte.

(13.62) Les unités de Milice Grecque sont traitées comme des unités de montagnards en ce qui concerne les DRM de combat.

(13.63) Lorsque des unités de Milice Grecque sont éliminées, elles ne sont pas définitivement détruites. Elles sont retirées de la carte mais peuvent revenir en jeu pendant la Phase Initiale d'un futur tour d'AM. Pendant chaque tour d'AM, le joueur Allié lance un dé pour chaque unité de Milice Grecque éliminée. Sur un résultat de « 1-5 », l'unité retourne en jeu. Sur

un résultat de « 6-10 », elle reste hors-jeu. Le joueur Allié pourra tenter de ramener une telle unité en jeu lors d'un tour d'AM ultérieur.

(13.64) Les unités de Milice Grecque revenues en jeu de cette manière peuvent être placées dans n'importe quel hex de ville ou de village de la carte qui se trouve à au moins six (6) hexs de distance de toute unité Allemande. Elles peuvent aussi être placées dans toute zone hors-carte qui n'est pas occupée par une unité Allemande. Notez que les limitations de 13.61 doivent aussi être appliquées pour pouvoir ramener les unités sur la carte.

(13.65) Pour la Détermination du Ravitaillement (voir 15.1), on considère que les unités de Milice Grecques disposent toujours du Ravitaillement Adéquat.

(13.66) Les unités de Milice Grecque éliminées ne comptent pas dans le total des PV Allemands.

14.0 SCENARIOS

Les scénarios sont conçus pour familiariser les joueurs avec le système de jeu. Ces scénarios n'utilisent qu'une portion des unités et n'utilisent pas les règles de Campagne.

14.1 SCENARIO 1 : LE REGIMENT STURM, 20-21 MAI

Zone de Jeu : N'utilisez que la carte Ouest.

Durée de la Partie : six tours de jeu : de 20 AM à 21 Nuit.

Placement Allié : Places les unités terrestres Alliées dans les hexs indiqués de la section « Près de Malème » de la Fiche de Placement Allié.

Placement Allemand : Les unités arrivent par parachutage au tour 1 comme indiqué sur la Fiche de Placement Allemand. Ne parachuterez que les unités indiquées dans la section « Malème ».

Unités Aériennes Allemandes : Les unités aériennes ne peuvent être allouées qu'à des missions de Bombardement/Soutien pendant ce scénario. Les Allemands reçoivent les unités aériennes indiquées par la Matrice de Disponibilité Aérienne du Scénario 1.

Au tour 2, il y a un DRM de +1 à tous les jets de « préparation » Allemands pendant la Phase d'Allocation Aérienne. Cela représente la diversion partielle des unités aériennes pour couvrir les parachutages sur Retimo et Héraklion.

Renforts : Toutes les unités indiquées dans la section Vague de Réserve de la Fiche de Placement Allemand pour les tours 21AM et 21PM arriveront par parachutage aux tours indiqués.

Victoire : Le joueur Allemand obtient une victoire écrasante en occupant l'aéroport de Malème et les six hexs adjacents à la fin de la partie. Il obtient une victoire marginale en occupant l'aéroport de Malème à la fin de la partie. Tout autre résultat est une victoire écrasante pour les Alliés.

14.2 SCENARIO 2 : RETIMO/HERAKLION, 20-22 MAI

Zone de Jeu : N'utilisez que la carte Est.

Durée de la Partie : huit tours de jeu : de 20PM à 22 Nuit.

Placement Allié : Placez les unités terrestres Alliées dans les hexs indiqués de la section « Près d'Héraklion » et « Près de Retimo » de la Fiche de Placement Allié.

Placement Allemand : Les unités Allemandes arrivent par parachutage le tour du 20 Mai PM dans les hexs indiqués sur la Fiche de Placement Allemand. Ne parachuterez que les unités de la section « 2è Vague » de Retimo et Héraklion.

Renforts : Le joueur Allemand reçoit l'unité 4/I/1 par parachutage au tour du 21 Mai AM. Il n'y a pas de renforts Alliés.

Victoire : La victoire est déterminée par le nombre d'aéroports occupés par le joueur Allemand à la fin du scénario. Notez que le contrôle d'Héraklion nécessite l'occupation des deux hexs de l'aéroport.

Victoire Ecrasante Allemande l'Allemand occupe les 2 aéroports.

Victoire Substantielle Allemande l'Allemand n'occupe qu'un aéroport.

Victoire Substantielle Allié l'Allemand n'occupe aucun aéroport.

Victoire Ecrasante Allié l'Allemand n'a aucune unité dans un rayon de 2 hexs des aéroports.

14.3 SCENARIO 3 : MALEME – SUDA, 20-23 MAI

Ce scénario permet aux joueurs de refaire les batailles clés autour de Malème et Suda entre le 20 et le 23 Mai avant la retraite Allié.

Zone de Jeu : N'utilisez que la carte Ouest.

Durée de la Partie : Douze tours de jeu : de 20AM à 23 Nuit.

Placement Allié : Placez les unités terrestres Alliées dans les hexs indiqués des sections « Près de Malème », « Près de Suda » et « Près de Galatas » de la Fiche de Placement Allié.

Placement Allemand : Les unités Allemandes arrivent par parachutage au tour 1 comme indiqué sur la Fiche de Placement Allemand. Ne parachuterez que les unités de la première vague.

Unités Aériennes Allemandes : Les unités aériennes ne peuvent être allouées qu'en mission de Bombardement/Soutien au cours de ce scénario. Les Allemands reçoivent les unités indiquées dans la Matrice de Disponibilité Aérienne du Scénario 3.

Au tour 2 il y a un DRM de +1 à tous les jets de « préparation » Allemands pendant la Phase d'Allocation Aérienne. Cela représente la diversion partielle des unités aériennes pour couvrir les parachutages sur Retimo et Héraklion.

Renforts :

Allemands : Toutes les unités de la Vague de Réserve, sauf la 4/I/1 et deux unités Vogel ; elles arrivent par parachutage comme indiqué sur la Fiche de Placement Allemand.

Si le joueur Allemand capture l'aéroport de Malème, il peut faire entrer les renforts Aérotransportés, dans les limitations des règles d'atterrissages et de la Fiche de Placement.

Aucun convoi Allemand n'arrive dans ce scénario.

Alliés : Aucun.

Victoire : La victoire est déterminée par le nombre d'hexs Objectifs occupés par l'Allemand à la fin du scénario. Ces hexs Objectifs sont :

Aéroport de Malème (O4415)	Port de Suda (O4031)
Canea (O4227)	Canea (O4228)
Galatas (O4123)	Kisamos Kastelli (O4003)
Alikianou (O3720)	

A la fin du dernier tour, additionnez le nombre d'hexs Objectifs tenus par l'Allemand et comparez ce résultat à la table suivante pour déterminer le niveau de victoire.

<u>Nombre d'Objectifs occupés</u>	<u>Victoire</u>
6 hexs ou +	Ecrasante Allemande
5 hexs	Substantielle Allemande
3-4 hexs	Marginale Allemande
2 hexs	Marginale Alliée
1 hex	Substantielle Alliée
0 hexs	Ecrasante Alliée

REGLES DE CAMPAGNE

15.0 RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement était un problème pour les deux camps en Crète, mais il a bien plus affecté les Alliés que les Allemands, parce que ces derniers avaient une suprématie aérienne totale. Ce qui leur a donné deux avantages cruciaux. D'abord les efforts pour le ravitaillement Alliés étaient devenus virtuellement impossibles à mener à bien. Les Alliés ont été réduits à distribuer des quantités limitées de ravitaillement sur des Destroyers ou des Croiseurs rapides. De tels moyens ont empêché que la situation du ravitaillement Alliés devienne catastrophique, mais de peu. Deuxièmement, lorsque les Allemands ont eu un aéroport, ils ont commencé un effort non-stop de renfort et de ravitaillement en utilisant leur flotte de transports Ju-52 lents et vulnérables, une entreprise qui aurait probablement pu échouer face à une opposition de chasseurs Alliés plus importante. Ce qui fait que la force d'attaque principale Allemande était correctement ravitaillée avec les besoins de base, et les autres formations de parachutistes qui n'avaient toujours pas d'aéroport sous contrôle étaient (vaguement) gardées en vie grâce au parachutage de ravitaillement.

15.1 ETAT DU RAVITAILLEMENT

(15.11) L'état du ravitaillement est déterminé secteur par secteur pour les unités Allemandes et Alliées. Le statut de ravitaillement de chaque camp est toujours indiqué par la position du marqueur de Statut de Ravitaillement sur la Piste de Statut de Ravitaillement de chaque secteur. Le statut de ravitaillement de chaque secteur peut affecter toutes les unités terrestres amies de ce secteur (Exception – Milice Grecque, voir 13.64). Les joueurs ne tracent pas de lignes de ravitaillement

individuelles pour chaque unité, comme dans beaucoup d'autres jeux.

(15.12) Le statut de ravitaillement de chaque camp et dans chaque secteur sera toujours un des trois niveaux suivants :

- Ravitaillement Adéquat.
- Ravitaillement Limité.
- Ravitaillement Insuffisant.

(15.13) Dans le jeu de Campagne, les deux camps commencent avec du Ravitaillement Adéquat dans tous les secteurs *sauf* le Sud de la Crète. L'état du ravitaillement dans le Sud de la Crète est toujours Insuffisant pour les deux camps pendant toute la durée de la partie.

Pour les Alliés, les mouillages au Sud de la Crète étaient au mieux primitifs. On peut se poser la question pour débarquer du ravitaillement sur les plages, la réponse est qu'il n'y avait pratiquement aucune façon de déplacer ce ravitaillement à l'intérieur des terres. Pour les Allemands il n'y avait tout simplement pas suffisamment de transports motorisés organiques ou capturés pour soutenir leurs troupes après qu'elles aient traversé les Montagnes Blanches à la poursuite des Alliés battant en retraite.

(15.14) Les unités des deux camps dans toutes les zones *sauf* dans le Sud de la Crète commencent la partie avec un niveau de Ravitaillement Adéquat (qui représente le ravitaillement de base et les stocks Alliés) de cette façon :

- Allemands : Ravitaillement Adéquat aux tours 1-6.
Alliés : Ravitaillement Adéquat aux tours 1-12.

(15.15) A partir du tour 7 pour le joueur Allemand et du tour 13 pour le joueur Alliés, chaque joueur doit faire un jet à chaque tour sur la Table d'Ajustement du Statut de Ravitaillement afin de déterminer le statut de ravitaillement de chaque secteur pour le tour. Le résultat (en prenant en compte les modificateurs applicables) indiquera si le statut de ravitaillement d'un secteur monte ou descend d'un niveau, ou reste le même. Ensuite les joueurs déplacent leurs marqueurs de Statut de Ravitaillement de chaque secteur pour indiquer les nouveaux niveaux.

15.2 PIONS DE RAVITAILLEMENT DE RESERVE (RSCS)

(15.21) Les RSCS (voir 2.34) représentent le ravitaillement stocké en Crète ou amené par la mer pour les Alliés, et le ravitaillement au-dessus du minimum amené par transport aérien ou maritime pour les Allemands. Les RSCS ne peuvent pas être placés, ni débarquer ni atterrir dans les zones hors-carte. Les RSCS comptent pour cinq (5) pas en ce qui concerne le transport naval et les capacités d'atterrissage.

(15.22) Les RSCS ont deux faces. Lorsqu'ils sont initialement placés dans les Zones de Ravitaillement de Réserve, ils sont placés sur leur face « disponible ». Lorsqu'on les utilise, ils sont retournés sur leur face « dépensé ». Les RSCS peuvent être réutilisés.

(15.23) Un RSCS n'est jamais placé sur la grille hexagonale. Lorsqu'il arrive en Crète, il est placé dans la Zone de Ravitaillement de Réserve de la Piste de Ravitaillement du secteur où il arrive. Une fois placé, un RSCS ne peut pas être déplacé vers un autre secteur.

(15.24) Les RSCS ne peuvent pas être capturés. S'il n'y a aucune unité amie dans un secteur donné pendant la Phase de

Ravitaillement d'un tour de jeu quelconque, et si la Zone de Ravitaillement de Réserve de ce secteur contient des RSCS amis, alors ils sont éliminés et le niveau de ravitaillement de ce secteur est automatiquement « Insuffisant ».

(15.25) Comment le Ravitaillement de Réserve atteint-il la Crête : Le Ravitaillement de Réserve arrive sur l'île de trois façons possibles :

- a. **RSCS Disponibles (Joueur Allié Uniquement) :** Le joueur Allié a deux RSCS disponibles en début de partie. Pendant la Phase de Ravitaillement du tour 1, les RSCS doivent être placés dans la Zone de Ravitaillement de Réserve de Suda, Retimo ou Héraklion. Les deux RSCS peuvent être placés dans le même secteur, ou bien dans deux secteurs différents.
- b. **Ravitaillement Maritime (Les Deux Joueurs) :** Les RSCS peuvent être transportés par mer (voir 17.31). Chaque RSCS vaut cinq (5) pas pour la capacité de transport naval. Pendant la Phase de Déchargement de la Séquence Navale, les deux joueurs peuvent débarquer les RSCS dans un port mineur ami sous contrôle, ou dans des mouillages sur la carte. Lorsqu'un RSCS est débarqué, il est placé dans la Zone de Ravitaillement de Réserve du secteur correspondant au port mineur ou à le mouillage où il a débarqué.
- c. **Ravitaillement Aérien (Joueur Allemand Uniquement) :** Pré requis : L'Allemand doit occuper un aéroport (les deux hexs pour Héraklion) ne se trouvant pas en ZDC ennemie. Pendant la Phase de Ravitaillement, le joueur Allemand annonce que cinq (5) pas d'un aéroport ami occupé seront utilisés pour le ravitaillement lors de ce tour. Il place ensuite un RSCS dans la Zone de Ravitaillement de Réserve du secteur contenant l'aéroport. De plus, le joueur Allemand reçoit un DRM de -2 (en plus du -2 pour avoir un aéroport ne se trouvant pas en ZDC ennemie) au jet d'Ajustement du Ravitaillement de ce secteur pour le tour en cours.

(15.26) Comment Utiliser le Ravitaillement de Réserve

- a. Pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement de chaque tour d'AM, chaque joueur peut choisir de dépenser un RSCS dans tout secteur contenant au moins un RSCS disponible dans la Zone de Ravitaillement de Réserve.
- b. Chaque RSCS ainsi utilisé est retourné sur sa face « Dépensé ».
- c. Le Niveau de Ravitaillement du Secteur est immédiatement augmenté d'un pour le joueur qui dépense le RSCS. De plus, lors du jet d'Ajustement du Niveau de Ravitaillement (voir 15.15), un joueur recevra un DRM de -2 pour un secteur contenant un RSCS ami sur sa face « Dépensé ».
- d. pendant la prochaine Phase de Ravitaillement d'AM, les RSCS « Dépensés » sont retirés du jeu. Ils pourront être réutilisés.

(15.27) Le Niveau de Ravitaillement ne peut être supérieur à Adéquat ou inférieur à Insuffisant, les excès ne peuvent pas être économisés afin d'être utilisés à un tour ultérieur.

15.3 EFFETS DU RAVITAILLEMENT

(15.31) Les unités dans un secteur avec du ravitaillement ami Adéquat ne sont pas affectées par le ravitaillement. Les unités avec du ravitaillement Limité ou Insuffisant subissent des malus

en combat. Les niveaux de ravitaillement n'affectent pas le mouvement.

(15.32) Dans un secteur avec un niveau de Ravitaillement ami Limité, les unités en combat subissent les modificateurs suivants :

- a. attaque en Combat en Manœuvrant : +1 DRM
- b. défense en Combat en Manœuvrant : aucun effet
- c. attaque en Combat d'Assaut : +1 DRM
- d. défense en Combat d'Assaut : aucun effet
- e. soutien artillerie terrestre/aérien : +1 DRM
- f. bombardement d'artillerie terrestre : +1 DRM
- g. tir AA terrestre : +1 DRM

(15.33) Dans un secteur avec un niveau de Ravitaillement ami Insuffisant, les unités en combat subissent les modificateurs suivants :

- a. attaque en Combat en Manœuvrant : +2 DRM
- b. défense en Combat en Manœuvrant : +1 DRM
- c. attaque en Combat d'Assaut : +2 DRM
- d. défense en Combat d'Assaut : -1 DRM pour l'attaquant
- e. soutien artillerie terrestre/aérien : +2 DRM
- f. bombardement d'artillerie terrestre : +2 DRM
- g. tir AA terrestre : +2 DRM

Ces DRM sont indiqués dans les différents tableaux de combat.

Note : Le soutien par des unités aériennes seules, ou un bombardement aérien ou naval (du navire vers la côte) n'est pas soumis au niveau de ravitaillement du secteur.

(15.34) Il peut y avoir de rares occasions où des unités de différents secteurs se combinent pour attaquer le même hexs (sur une limite de secteur). Dans ce cas, si les secteurs ont des niveaux de ravitaillement différents, utilisez le niveau le plus faible pour déterminer les modificateurs en combat.

16.0 MATERIEL DU JEU NAVAL

16.1 UNITES NAVALES (voir 2.31)

(16.11) Les unités navales de ce jeu représentent des navires principaux ou des croiseurs seuls, des destroyers seuls ou par paire, un escadron de navire lance-torpilles à moteur et des convois. Chaque pion comporte quatre ou cinq valeurs qui représentent les capacités de combat, de mouvement et de transport de l'unité.

(16.12) Les plupart des unités navales Alliées ont deux faces. Le recto représente l'unité non endommagée (ou deux destroyers pour les DD en paires), et le verso représente l'unité endommagée (ou n'ayant plus qu'un seul destroyer pour les DD en paires). Toutes les unités commencent la partie sur leur recto (non endommagées). Lorsqu'une unité est endommagée par un combat aéronaval (voir 19.4), retournez-la sur sa face endommagée. Une unité coulée, ou une unité endommagée qui l'est à nouveau est éliminée et retirée du jeu.

(16.13) Les unités navales Allemandes n'ont qu'une seule face de combat. Lorsque la Flottille MAS subit un résultat « Endommagé » ou « coulé » en combat, elle est éliminée et retirée du jeu. Toutes les autres unités navales Allemandes sont des convois et ne sont pas affectées directement par les résultats du combat (bien que les troupes qu'elles transportent le soient – voir 19.74[6]). Si tous les pas terrestres transportés par un

convoi sont éliminés alors le convoi est également éliminé. La Flottille de Destroyer est traitée comme un Convoi. Le joueur Allemand ne peut pas former de TF. Toutes les unités se déplacent individuellement.

(16.14) Les unités navales Alliées sont placées dans les cases de TF sur la Fiche Navale Alliée, jamais sur la Carte des Opérations Navales (voir 16.2).

(16.15) Important : Une unité navale Alliée doit être **dans une des cases d'Alexandrie sur la Fiche Navale Alliée OU faire partie d'une Task Force** à tout moment. Les unités navales Alliées ne peuvent jamais se trouver en mer sur la Carte des Opérations Navales. Seuls les marqueurs de TF Alliés et les unités navales Allemandes sont autorisées à s'y trouver.

(16.16) Sauf dans le port d'Athènes, les unités navales Allemandes sont déplacées directement sur la Carte des Opérations Navales, avec leur face « Contact Naval Allemand » visible.

16.2 LA FICHE NAVALE ALLIEE



(16.21) Toutes les unités navales Alliées ne se trouvant pas au port d'Alexandrie (voir 16.4) résident à tout moment sur la Fiche Navale Alliée. Cette fiche comporte des cases avec des lettres correspondant aux marqueurs de Task Force sur la Carte des Opérations Navales. Les unités navales Alliées sont placées dans la case avec la lettre correspondant à celle du Task Force auquel elles appartiennent.

Voir 16.35 pour savoir comment déplacer les unités navales entre les Task Force.

16.3 TASK FORCES ALLIES (TF)

(16.31) Les marqueurs de Task Force représentent des groupes de navires Alliés ; ils sont posés et déplacés sur la Carte des Opérations Navales. Chaque marqueur comporte une lettre d'identification, qui correspond à une case de la Fiche Navale Alliée. Toutes les unités navales d'un TF sont placées dans la même case sur la Fiche Navale Alliée, tandis que le marqueur qui représente ces navires est déplacé sur la Carte des Opérations Navales.

(16.32) Tous les marqueurs de TF ont une face Détecté et une face Non Détecté. Toutes les unités Alliées commencent chaque journée sur leur face Non Détecté. Un TF Allié qui quitte

Alexandrie prend la mer Non Détecté. A chaque fois qu'un TF est détecté par une recherche Allemande, engage un combat de surface, ou une mission de bombardement terrestre, il est immédiatement retourné sur sa face Détecté. Voir 18.0 pour les détails sur la Détection.

(16.33) Restrictions :

- Un TF ne peut pas être composé de plus de huit (8) pions unités navales. Un Tf peut être composé d'un (1) pion unité navale, ou même zéro (0) ; voir les « Leurres » plus loin.
- Le Joueur Allié peut placer et déplacer jusqu'à trois TF ne contenant aucune unité navale sur la Carte des Opérations Navales. Ce sont des TF « Leurres » qui permettent de tromper le joueur Allemand dans ses détections.
- Le nombre de marqueurs de TF du jeu (12) est une limite stricte. Le joueur Allié ne peut jamais avoir plus de douze (12) TF en jeu.

(16.34) Création d'un TF : Pendant chaque Phase de Réparation Portuaire, le joueur Allié peut former de nouveaux TF (y compris les TF Leurres) et redistribuer ceux qui existent déjà.

Les nouveaux TF sont formés de cette façon :

- Le joueur Allié place un marqueur de TF inutilisé dans :
 - Alexandrie OU
 - une zone maritime contenant déjà au moins un TF.
- Si le TF est un Leurre, on ne fait rien de plus. Aucune unité navale n'est placée sur la Fiche Navale Alliée correspondant à la lettre du TF. Le marqueur de TF peut se déplacer normalement pendant le mouvement naval Allié qui suit. Notez qu'il ne peut pas y avoir plus de trois (3) TF Leurres sur la Carte des Opérations Navales.
- Si le TF doit comporter des unités de la Case Prêt à Naviguer à Alexandrie (Alexandria Ready to Sail Box), alors placez les unités navales souhaitées dans la case contenant la lettre correspondant au TF sur la Fiche Navale Alliée. Le TF peut ensuite se déplacer normalement (en commençant par dépenser 1 PM pour quitter le port) au cours du mouvement naval Allié qui suit.
- Si le TF est placé dans une zone maritime avec des TF existants, alors des unités des TF existants peuvent se déplacer de leur TF vers le nouveau à ce moment là. Déplacez ces unités navales de leur case de TF d'origine vers la case du nouveau TF sur la Fiche Navale Alliée.

(16.35) Réorganisation des TF : Lorsque plusieurs TF occupent une zone maritime donnée pendant l'étape 3 de la Phase de Réparation Portuaire OU à la fin d'un mouvement naval Allié, alors les unités navales dans la même zone maritime peuvent être réparties différemment parmi les TF de la zone.

Exemple : Au début d'un tour de jeu, voici la position et la composition de plusieurs TF Alliés :

A Cape Spada :	
TF A	TF B
BB Queen Elizabeth	CL Orion
CL Phoebe	DD Kelvin
DD Ilex/Defender	DD Kipling

Dans Crete Basin

TF F	TF J
Pas d'unités-Leurre	DD Nizam
Pendant la Création/Réorganisation des TF, le Joueur Allié choisi de faire ceci :	
1. Il place un nouveau marqueur de TF (le TF H) dans Cape Spada.	
2. Il déplace le CL Orion du TF B vers le (nouveau) TF H.	
Pendant l'étape de mouvement naval Allié, le joueur Allié déplace le TF A vers Almiros Bay, et les TF F et J vers Cape Spada. Lorsque le mouvement est terminé, il peut réorganiser ses unités navales entre les TF B, F, H et J car ils occupent tous la zone maritime de Cape Spada.	

16.4 LES CASES DE PORT D'ALEXANDRIE ET ATHENES

L'un des maigres avantages des Alliés pendant la Bataille de la Crète était la supériorité marquée d'Alexandrie sur Athènes en tant que port principal des opérations. Alexandrie servait de base pour la majorité des formations navales Britanniques en Méditerranée et offrait d'excellentes installations pour la maintenance, la réparation et la logistique. Athènes, récemment occupée par les Allemands n'avait pas encore récupéré des dégâts et de la désorganisation causés par la campagne de Grèce.

(16.41) Alexandrie : Toutes les unités navales Alliées dépensent 1 PM pour entrer à Alexandrie. Une fois entrées, chaque unité navale entre dans la Case de Réparation contenant son type de navire (voir la section du Port d'Alexandrie sur la Fiche Navale Alliée). Les unités navales Allemandes ne peuvent jamais entrer à Alexandrie.

(16.42) Révision Alliée : Pendant la Phase de Réparation Portuaire, le Joueur Allié tente de déplacer les unités navales des Cases de Révision (Refit Boxes) vers la Case Prêt à Naviguer (Ready to Sail). Commencez par faire des jets pour les unités dans la case « Refitting 2 » puis continuez en allant de droite à gauche. Chaque case comporte une gamme de résultats (voir la Fiche Navale Alliée). Le Joueur Allié fait un jet pour chaque unité navale dans chaque Case de Révision. Si le résultat du dé tombe dans la gamme indiquée, alors l'unité navale se déplace d'une case vers la droite (donc elle se rapproche de la case Ready to Sail, ou bien elle y entre). Si le résultat dépasse la gamme, l'unité navale reste dans sa Case de Révision pour ce tour. Le seul DRM est +3 pour une unité navale endommagée (sauf les DD doubles qui ont été retournés). Une unité navale ne peut se déplacer que d'une seule case vers la droite par tour.

(16.43) Case Prêt à Naviguer Alliée : Toute unité navale Alliée dans la Case Prêt à Naviguer au début de la Phase de Mouvement Naval Allié peut être incorporée dans un TF Allié (voir 16.3). Tout TF Allié créé à Alexandrie est déplacé sur la Carte des Opérations Navales pendant la Phase de Mouvement Naval Allié (voir 17.4), en dépensant 1 PM pour sortir d'Alexandrie.

(16.44) Refaire le Plein : Les unités navales qui commencent une Phase de Mouvement Naval Allié dans n'importe quelle case d'Alexandrie refont automatiquement le plein en munitions AA. Lorsqu'elles retournent en mer, elles perdent le marqueur « Ammo Low/Out of Ammo » qu'elles auraient pu avoir en arrivant à Alexandrie.

(16.45) Réparation : Les unités navales endommagées peuvent être réparées lorsqu'elles sont à Alexandrie. Lancez un dé pour

chaque unité navale endommagée se trouvant dans la Case Prêt à Naviguer pendant la Phase de Réparation Portuaire à chaque tour de jeu. Sur un résultat de « 1-2 », l'unité est retournée sur sa face non endommagée. Tout autre résultat n'a aucun effet. Quel que soit le résultat, l'unité peut reprendre la mer au cours de ce tour de jeu. Eventuellement, elle peut rester dans la Case Prêt à Naviguer pour refaire un jet lors du prochain tour.

Note : Les DD doubles ne peuvent pas faire ce jet, car leur statut « endommagé » représente le fait qu'un des DD a été coulé. De même, ils ne sont pas affectés par le DRM +3 (pour une unité navale endommagée) lors de la Révision.

(16.46) Athènes : Cette zone comporte 3 cases de Révision et une case Prêt à Naviguer. Tout convoi Allemand qui entre à Athènes pour débarquer des unités ou embarquer des RSC est placé dans la Case de Révision 1. Pendant chaque Phase de Réparation Portuaire suivante, chaque convoi présent dans une Case de Révision est automatiquement déplacé d'une case vers la droite jusqu'à ce qu'il atteigne la Case Prêt à Naviguer. Pendant la Phase de Mouvement Naval Allemand en cours ou ultérieure, un ou plusieurs convois Allemands dans la Case Prêt à Naviguer peut être placé sur la Carte des Opérations Navales après avoir payé 1 PM pour sortir d'Athènes. Les convois qui commencent la partie à Athènes sont placés dans la Case Prêt à Naviguer. Les convois qui entrent à Athènes mais qui ne débarquent pas de troupes sont placés directement dans la Case Prêt à Naviguer. Pendant une Phase de Débarquement Naval, un convoi Allemand chargé peut débarquer son contenu en se déplaçant du Golfe de Seronikos vers la Case de Révision 1 (voir 17.4). Les troupes éligibles embarquées à Athènes sont placées avec les autres troupes Allemandes attendant leur transport aérien vers la Crète. Les unités navales Alliées ne peuvent jamais entrer à Athènes.

16.5 LA CARTE DES OPERATIONS NAVALES

(16.51) La Carte des Opérations Navales est imprimée sur la carte Est et est utilisée pour réaliser tous les mouvements, transports, détections et combats navals. Tous les mouvements et positions des TF ainsi que des unités navales Allemandes sur la Carte des Opérations Navales sont faits à la vue de tous les joueurs. Les deux camps peuvent voir où se trouvent potentiellement les forces adverses, mais ils ne connaissent pas leurs compositions exactes avant d'avoir détecté les forces ennemies.

(16.52) L'espace de jeu de la Carte des Opérations Navales est composé de zones maritimes et de zones de débarquement (Ports, Ports Mineurs, Mouillages et Plages). Elles sont toutes répertoriées par un nom afin de les identifier facilement. Les zones de terre bloquent le mouvement naval ; elles n'ont aucun autre effet sur le jeu.

17.0 MOUVEMENT ET TRANSPORT NAVAL

17.1 MOUVEMENT DES UNITES ET TF

(17.11) Comme indiqué dans le Segment Naval de la Séquence de Jeu, tous les TF Alliés se déplacent en premier, pendant

l'étape B du Segment Naval, tandis que les unités navales Allemandes se déplacent plus tard, pendant l'étape D.

(17.12) Les TF ou les unités navales Allemandes sont déplacés un par un sur la Carte des Opérations Navales, d'une zone à une zone adjacente, dans la limite de leurs capacités de mouvement. La capacité de mouvement de chaque unité navale représente le nombre maximum de zones dans lesquelles une unité peut entrer au cours d'une seule Phase de Mouvement Navale. La vitesse d'un TF est celle de l'unité la plus lente du TF. Les TF/unités ne sont pas obligés de s'arrêter dans une zone à cause de la présence d'unités ennemies. Les TF/unités ne sont jamais obligés de se déplacer et il n'y a pas de limite au nombre pouvant entrer dans, ou traverser une zone maritime. Les unités navales peuvent rester en mer indéfiniment.

(17.13) Les unités navales Alliées qui arrivent en renforts doivent *entrer* dans la zone maritime indiquée dans un TF au tour d'arrivée. Cela nécessite la dépense d'un point de mouvement. Les renforts navals peuvent être retardés et entrer lors d'un tour ultérieur.

17.2 PORTS, PORTS MINEURS ET MOUILLAGES

Les unités en mer peuvent « débarquer » dans certaines zones de la Carte des Opérations Navales. Il y a quatre types différents de zones de débarquement, utilisées dans diverses circonstances par les convois, les Task Forces, et les unités transportées. Les zones sont indiquées par le symbole approprié sur la carte, ils sont définis de cette façon :

(17.21) Ports : Athènes et Alexandrie sont les seuls ports du jeu. Athènes est ami du joueur Allemand et Alexandrie est ami du joueur Allié. Toutes les unités navales amies peuvent débarquer et partir d'un port ami. Athènes et Alexandrie ont des fonctions spéciales supplémentaires qui sont expliquées en 16.4. Les unités navales ne peuvent pas entrer et sortir d'un port au cours d'une même Phase de Mouvement Naval. Entrer ou sortir d'un port coûte 1 PM. Les unités navales au port ne peuvent pas être attaquées.

(17.22) Ports Mineurs : Bien qu'il y ait de nombreux ports mineurs sur la Carte des Opérations Navales, il n'y en a que deux qui correspondent à des ports mineurs sur la carte avec les hexagones : Suda et Héraklion. Tous les ports mineurs du jeu sauf Suda et Héraklion sont amis du joueur Allemand tout au long de la partie. Les convois Allemands peuvent entrer ou sortir de ces ports mineurs amis. Les convois ne peuvent pas entrer et sortir d'un port mineur au cours d'une même Phase de Mouvement Naval. Entrer ou sortir d'un port mineur coûte 1 PM.

Les TF ou les Convois ne peuvent dans les ports mineurs de Suda ou Héraklion sur la Carte des Opérations Navales que si des unités amies occupent l'hex de port sur la carte avec les hexs. S'ils entrent dans le port mineur de Suda ou Héraklion sur la Carte des Opérations Navales, ils sont autorisés à débarquer les troupes/RSC transportés dans l'hex de port correspondant sur la carte des hexs pendant la Phase de Débarquement Naval. Aucun camp ne peut embarquer de troupes à Suda ou Héraklion, à moins qu'une évacuation Alliée ne se produise. Après que l'Evacuation Alliée ait été ordonnée, le joueur Allié peut évacuer des unités terrestres par ces ports mineurs, en respectant la limite d'évacuation en pas. Les ports mineurs ont

une capacité d'évacuation/débarquement supérieure à celle des mouillages. Les TF dans des ports mineurs ne peuvent être attaqués que par l'aviation. Les Convois dans des ports mineurs ne peuvent pas être attaqués.

(17.23) Mouillages : Les TF ou les Convois qui entrent dans un mouillage sur la Carte des Opérations Navales peuvent débarquer les troupes/RSC transportés dans l'hex de mouillage correspondant sur la carte des hexs pendant la Phase de Débarquement Naval. Les unités navales ne peuvent pas entrer et sortir d'un mouillage au cours de la même Phase de Mouvement Naval. Entrer ou sortir d'un Mouillage coûte 1 PM. Après que l'Evacuation Alliée ait été ordonnée, le joueur Allié peut évacuer des unités terrestres par ces Mouillages, en respectant la limite d'évacuation en pas. Les Mouillages ont une capacité d'évacuation/ débarquement inférieure à celle des ports mineurs. Les Convois dans des Mouillages peuvent être attaqués par des TF Alliés.

(17.24) Plages : Pour le débarquement amphibie, un hex de plage est *n'importe quel hex Plat/Plage, Aéroport, ou Difficile* sur la carte. Les TF ou les Convois qui occupent une zone maritime adjacente à la Crête peuvent débarquer des unités dans des hexs de plages par Débarquement Amphibie (voir 17.4). Le joueur Allemand ne peut pas débarquer d'unités par Débarquement Amphibie dans la zone de la Baie de Suda, comme indiqué sur la carte. Toutes les unités navales et les unités blindées et motorisées terrestres ne peuvent pas débarquer sur une plage. Les unités Alliées ne peuvent pas être évacuées par un hex de plage.

17.3 TRANSPORT NAVAL / CONVOIS

(17.31) Seules les unités navales Alliées avec une capacité de transport imprimée peuvent transporter des troupes de combat ou des RSC. La capacité de transport est mesurée en nombre de pas (et non en points d'empilement), donc chaque unité de combat compte pour un ou deux pas dans la capacité de transport d'une unité navale donnée. Un RSC compte toujours pour cinq (5) pas dans le calcul de la capacité de transport. Les unités navales Alliées ne peuvent pas transporter de pas excédant leur capacité de transport imprimée.

(17.32) Embarquement Allié

- Jusqu'à ce que l'Evacuation soit déclarée par le joueur Allié, les unités de combat Alliées ne peuvent embarquer qu'à Alexandrie.
- Les RSC Alliés ne peuvent embarquer qu'à Alexandrie.
- En fonction des capacités de transport et de la disponibilité d'une unité de combat, les unités navales dans la Case Prêt à Naviguer à Alexandrie peuvent être chargées dans la limite de leur capacité de transport lorsqu'elles sont placées sur la Fiche Navale Alliée. Les unités de combat/RSC embarqués sont placés sous leurs transporteurs respectifs sur la Fiche Navale Alliée.
- Lorsque l'Evacuation est déclarée, l'embarquement des unités de combat en Crête a lieu pendant la Phase de Mouvement Alliée, et non au cours du Segment Naval.
- Les unités de combat et les RSC transportés ne peuvent pas changer d'unité navale pour leur transport sur la Fiche Navale Alliée.

(17.33) Evacuation Alliée : Après avoir déclenché l'Evacuation Alliée (voir 20.0), le Joueur Allié peut faire évacuer ses unités depuis la Crête par n'importe quel hex de

port mineur ou de mouillage, ou par n'importe quelle zone hors-carte contenant un symbole de mouillage. Restrictions sur l'Evacuation :

- a. Il y a une limite au nombre de pas d'unités de combat pouvant être évacué par chaque port mineur et mouillage à chaque tour (voir la Table d'Embarquement/Débarquement Navale). Ces limites ne peuvent pas être dépassées.
- b. Pour pouvoir évacuer depuis un port mineur ou un mouillage, une unité de combat doit avoir encore au moins un (1) PM à dépenser lorsqu'elle entre dans l'hex de port mineur ou de mouillage.
- c. Pour pouvoir évacuer depuis une zone hors-carte contenant un mouillage, une unité doit avoir *commencé* sa Phase de Mouvement dans cette zone.
- d. Seules les unités navales Alliées avec une capacité de transport et qui font partie d'un TF se trouvant dans un port mineur ou un mouillage sont autorisées à évacuer des unités.
- e. Lorsqu'une unité terrestre entre dans l'hex de port mineur ou de mouillage sur la carte (avec encore au moins 1 PM à dépenser), elle est placée sous n'importe quelle unité navale avec une capacité de transport suffisante appartenant à un TF occupant le port mineur ou le mouillage.

(17.34) Pertes Causées aux Unités Alliées Transportées

- a. Si une unité navale Alliée transportant des unités est endommagée, alors tous les pas transportés dépassant la capacité de transport réduite sont éliminés (au choix du Joueur Allié).
- b. Quel que soit le nombre de pas transportés, au moins un pas (au choix du joueur Allié) doit être éliminé lorsque l'unité navale de transport est endommagée.
- c. Les RSC comptent pour cinq (5) *pas* pour l'embarquement/débarquement et dans la détermination de la capacité de transport, mais *pour un (1) seul pas* pour la détermination des pertes. Donc un RSC est éliminé si l'unité qui le transporte est endommagée, car aucune unité navale n'a de capacité de transport de cinq (5). Les RSC éliminés sont placés à Alexandrie et pourront être réutilisés.
- d. Si une unité navale Alliée transportant des unités est coulée, alors tous les pas transportés sont immédiatement éliminés.

(17.35) Déchargement des Convois Allemands

- a. Chaque convoi Allemand commence chargé avec les unités de combat indiquées sur la Fiche de Placement Allemand, *plus* un (1) RSC.
- b. Aucune unité de combat supplémentaire ne peut être embarquée sur aucun des convois.
- c. Toute unité de combat embarquée sur un convoi Allemand ne peut ensuite être embarquée sur un autre convoi Allemand.
- d. Tout convoi Allemand qui débarque toutes les unités de combat qui lui ont été assignées peut retourner à Athènes, suivre le cycle sur la piste du port d'Athènes, puis reprendre la mer avec un (1) RSC.
- e. Le joueur Allemand peut choisir d'utiliser la flottille de DD pour transporter des troupes supplémentaires en Crète. Pendant n'importe quelle Phase d'Embarquement Naval Allemand, le joueur Allemand peut embarquer jusqu'à cinq (5) pas d'unités de la section « Airlanded

Reinforcements » de la Fiche de Placement Allemand en les plaçant dans la case « DD Flotilla » dans la section Convois de la Fiche de Placement Allemand. Une fois embarquées, ces unités sont soumises à toutes les règles navales affectant les unités transportées. Ces unités peuvent débarquer à Athènes (voir 17.37[e]).

(17.36) Les unités Allemandes transportées ne peuvent jamais être échangées entre convois. Les unités et les RSC Allemands transportés peuvent être éliminés suite au résultat d'un Combat de Surface (voir 19.7). **Note :** Les RSC Allemands comptent aussi pour cinq (5) pas pour le transport, et pour un (1) pas pour la détermination des pertes.

(17.37) **Débarquement :** Le débarquement a lieu pendant la Phase de Débarquement. Les Unités Terrestres et les RSC peuvent débarquer dans tout port mineur ou mouillage occupé par leur TF/Convoi sur la carte, à Athènes ou à Alexandrie. Notez que le Débarquement et le Débarquement Amphibie ne sont *pas* identiques (voir 17.4 – Débarquements Amphibies). Voici les détails et les restrictions concernant le Débarquement :

- a. Certaines unités transportées ne sont pas autorisées à débarquer dans des mouillages (voir la Table d'Embarquement/Débarquement Naval).
- b. A cause des limitations de capacités, toutes les unités transportées ne seront pas capable de débarquer simultanément dans un mouillage ou un mouillage amélioré donné (voir la Table d'Embarquement/Débarquement Naval).
- c. Chaque unité transportée débarquée dans un port mineur ou un mouillage dépense la moitié de sa capacité de mouvement (arrondi au supérieur) pour pouvoir être placée dans l'hex de mouillage ou de mouillage fortifié.
- d. Les unités peuvent débarquer dans des zones hors-carte, tant qu'il y a un mouillage dans la zone et que les TF/Convois de transport occupent cet mouillage sur la Carte des Opérations Navales. Les unités qui débarquent dans une zone hors-carte ne peuvent pas se déplacer au cours de la Phase de Mouvement du tour en cours.
- e. Si le joueur Allemand choisit de décharger un ou plusieurs convois à Athènes, les unités qui suivent sont disponibles pour un transport aérien vers la Crète :
 - Régiment III/100 Mtn (4 unités)
 - Régiment II/85 Mtn (4 unités)
 - 7è Bataillon du Génie Parachutiste, 3è compagnie (1 unité)
 - Les deux Bataillons du Génie de la Wermacht (2 unités)
 - tous les pas embarqués sur la flottille DD

Aucune de ces unités « débarquées » ne peut être transportée par air vers la Crète avant que tous les renforts aéroportés réguliers aient débarqué sur l'île.

17.4 DEBARQUEMENTS AMPHIBIES

(17.41) Les deux joueurs peuvent faire des débarquements amphibies avec certaines unités à bord de transports navals au cours de la Phase de Débarquement Amphibie. Le joueur Allié fait ses débarquements Amphibies en premier, puis le joueur Allemand. Les unités suivantes ne sont pas autorisées à faire de débarquements amphibies :

- a. unités blindées
- b. unités d'artillerie motorisée

(17.42) Limites au Débarquement Amphibie :

- Le joueur Allemand ne peut pas débarquer plus de dix (10) pas d'unités **depuis un même convoi** à chaque tour.
- Le joueur Allié ne peut pas débarquer plus de douze (12) pas d'unités **depuis une même zone maritime** à chaque tour.

(17.43) Procédure de Débarquement Amphibie :**Etape A. Placement**

- Pendant la Phase de Débarquement Amphibie, les unités éligibles sont retirées de leurs unités navales de transport sur la Fiche Navale Alliée (pour les débarquements Alliés) ou de la Fiche d'Organisation des Unités Allemandes (pour les débarquements Allemands) et sont placées sur la carte dans un hex de plage (voir 17.24) de la zone maritime qu'elles occupent. L'hex de plage dans lequel est placé une unité est appelé son hex cible.
- On ne peut pas placer plus de six (6) points d'empilement d'unités par hex cible. S'il reste plus de six (6) points d'empilement dans un hex de débarquement après avoir déterminé la dérive et la condition du débarquement, alors les pas en excès sont immédiatement éliminés (le propriétaire des unités choisit les pas à éliminer).
- Un hex cible peut être un hex contenant des unités ennemies. Cependant, notez le Combat d'Assaut Spécial obligatoire pour les unités qui restent dans un hex occupé par l'ennemi après la détermination de la Dérive et de la Condition du Débarquement.
- Le joueur Allemand ne peut pas choisir un hex cible se trouvant dans la zone de la Baie de Suda, comme indiqué sur la carte. Les unités qui dérivent dans cette zone sont éliminées.

Etape B. Dérive du Débarquement Amphibie

- Après avoir placé les unités éligibles, le joueur qui débarque fait un jet de Dérive et de Condition du Débarquement pour chacune d'entre elles. Ceci est fait en lançant un dé par une sur la Table de Débarquement Parachutiste/Amphibie, et en appliquant les DRM nécessaires. Le résultat donne la précision du débarquement et la condition de l'unité lorsqu'elle arrive à terre.
- D'abord, déterminez la condition. Placez un marqueur « Dispersé » sur l'unité si le résultat est « Dispersé ». Retournez l'unité (perte d'un pas) ou bien éliminez une unité à un seul pas si le résultat est « Perte d'un Pas ». Sinon l'unité débarque à pleine puissance.
- Déterminez ensuite la précision du débarquement indiqué dans « Hex de Débarquement Réel ». (n'oubliez pas d'utiliser le même jet de dé que celui utilisé pour la Condition du Débarquement). Si le résultat indique « hex cible », alors l'unité reste dans l'hex cible (elle débarque là où elle l'avait prévu). Si le résultat est « relancez et consultez le Diagramme de Dérive » alors l'Allemand lance le dé et déplace l'unité en fonction du Diagramme de Dérive Amphibie.

Etape C. Dispersion du Débarquement Amphibie

- Lorsqu'une unité Amphibie obtient un résultat « Dispersé » pour la Condition de Débarquement, placez un marqueur Dispersé sur cette unité. Voir 6.32 pour les effets de la Dispersion.

Etape D. Combat d'Assaut Amphibie Spécial

- Après la résolution de la Dérive, un Combat d'Assaut IMMEDIAT a lieu dans tout hex contenant des unités débarquées et des unités ennemies, l'attaquant étant les unités venant de débarquer. Ce combat est identique à un Combat d'Assaut régulier (voir 10.0) sauf :
 - Il n'y a pas de Bombardement Défensif contre les unités venant de débarquer.
 - Le défenseur soustrait deux (-2) à son jet de dé pendant le premier round de combat et un (-1) pendant le second.
- Si à la fin du Combat d'Assaut Spécial (un ou deux rounds), l'unité/pile en défense n'est pas éliminée, alors les unités amphibies doivent retraire hors de l'hex en accord avec les priorités de retraite suivantes :
 - Dans un hex vide ou occupé par un ami et ne se trouvant pas dans une ZDC ennemie.
 - Dans un hex occupé par un ami et en ZDC ennemie.
 - Dans un hex vide en ZDC ennemie.

Toute unité venant de débarquer qui ne peut pas retraire dans l'un de ces hexs est éliminée.

17.5 LE VAPEUR CÔTIER ALLIÉ (OPTIONNEL)

Le vapeur côtier était vraiment une barge de débarquement, surnommée ensuite « A » Lighter. En un voyage il transportait trois chars et deux canons de Héraklion au port de Suda. Dans le jeu, le joueur Allié dispose de cette capacité uniquement en utilisant l'Option de Campagne 5.

(17.51) En utilisant cette règle, le joueur Allié peut déplacer n'importe quelle unité à un seul pas ou une unité de chars grâce au vapeur côtier.

(17.52) Le vapeur côtier n'opère que pendant les tours de nuit au cours de la Phase de Débarquement Naval et uniquement entre les ports mineurs d'Héraklion (E3136) et Suda (W4031). L'unité à déplacer doit commencer dans l'un des deux hexs et doit être au moins à deux hexs de distance de toute unité ennemie dans les deux positions. L'unité arrive automatiquement à destination, et elle ne pourra se déplacer que d'un seul hex lors de la Phase de Mouvement qui suit.

(17.53) Le joueur Allié ne peut pas choisir de transporter un seul pas d'une unité à deux pas.

(17.54) Le joueur Allié n'utilise pas de marqueur de TF pour représenter le Vapeur Côtier Allié.

18.0 DETECTION ET RECHERCHE NAVALE

18.1 DETECTION

(18.11) Toutes les unités navales Allemandes et tous les TF Alliés ont deux faces sur leurs pions : une face Détectée et une face Non Détectée. Les unités des deux camps commencent la partie non détectées. Ensuite, elles pourront être détectées suite à des efforts de recherches fructueux par l'adversaire, ou, pour les Alliés, suite à un bombardement côtier.

(18.12) Lorsqu'une unité navale Allemande est détectée, retournez le pion de la face « German Naval Contact » sur la face contenant l'identité de l'unité. Si c'est un Leurre, retirez-le du jeu. Si c'est une unité navale (convoi ou MAS), elle reste détectée jusqu'au prochain tour de nuit.

(18.13) Lorsqu'un TF Allié est détecté, le joueur Allié peut avoir à révéler des informations sur son contenu au joueur Allemand (voir 18.33). Dans tous les cas, retournez le TF sur sa face Détectée, et y restera jusqu'au prochain tour de nuit.

(18.14) Pendant les Tours de Nuit, les unités ne peuvent être que « temporairement » détectées par une recherche de surface ou lors d'un bombardement côtier. Cette détection dure pendant la durée du combat de surface ou du bombardement côtier de ce tour. A la fin du combat de surface/bombardement côtier, retournez les unités détectées sur leur face non détectée.

(18.15) Seules les unités détectées peuvent être attaquées en combat Aéronaval ou de Surface.

(18.16) Toutes les unités qui prennent la mer depuis un port ne sont pas détectées.

(18.17) tous les TF et unités navales détectés sont remis sur leur face non détectée au début de chaque tour de Nuit. Toute détection de nuit est temporaire (voir 18.14). Tous les TF/unités navales commencent chaque tour AM non détectés.

(18.18) Si des unités navales d'un TF détectés sont réorganisées pendant la phase de mouvement ou de réparation et placées dans un TF non détecté, alors le TF récupérant les unités prend le même statut de détection que le TF perdant les unités. Dans la plupart des cas, la seule action nécessaire peut être de retourner le TF sur sa face Détectée. Cependant si le TF qui perd les unités était détecté au point où le nombre d'unités navales ou bien le nombre et le type ont du être révélés, alors la même information pour tout le TF récupérant les unités doit être donnée au joueur Allemand. Si des unités navales non détectées sont réorganisées dans un TF détecté, le joueur Allié indique leur arrivée au joueur Allemand uniquement si le TF a été détecté au point où le nombre d'unités navales ou bien le nombre et le type ont du être révélés.

18.2 RECHERCHE ALLIEE EN SURFACE

(18.21) Deux fois au cours de chaque Segment Naval (une fois après le Mouvement Naval Allié et une fois après le Mouvement Naval Allemand), le joueur Allié peut faire une recherche en surface.

(18.22) Dans toute Zone Maritime contenant une unité navale Allemande et contenant également au moins un TF Allié (pas un Leurre); le joueur Allié peut faire une (1) tentative de recherche en surface contre chaque unité navale Allemande (et non une tentative par TF Allié). Si le résultat est « 1-6 », l'unité Allemande est détectée. Si le résultat est « 7-10 », l'unité n'est pas détectée. Ce résultat est modifié par -1 pour chaque TF Allié à partir du second TF dans la zone cherchée, et par -1 pour chaque convoi Allemand à partir du second dans cette zone, avec un DRM maximum de « -3 ».

Exemple : Deux unités navales Allemandes non détectées occupent la zone « Sea of Crete » avec cinq (5) TF Alliés. Le joueur Allié fait de jet de recherche en surface, un pour chaque unité Allemande. Les deux jets sont modifiés par -3, le maximum autorisé, car il y a quatre TF

supplémentaires dans la zone. Tout résultat sauf un 10, modifié par le DRM -3 entraînera la détection de chaque unité Allemande.

18.3 RECHERCHE AERIENNE ALLEMANDE

(18.31) Le joueur Allemand fait des recherches aériennes une fois par tour *de jour*, juste après le premier ensemble de recherches en surface Allié. Pour rechercher, il indique cinq (5) zones maritimes dans lesquelles il va faire ses recherches. Il est ensuite autorisé à faire un jet de recherche dans chacune de ces cinq zones. De plus, il peut engager des unités aériennes (une par zone) de la Case de Recherche/Coordination de la Fiche Aérienne Allemande afin d'améliorer ses capacités de recherche. Chaque unité aérienne de la Case de Recherche/Coordination peut être utilisée d'un de ces deux façons :

- L'unité peut être allouée à la recherche dans une zone supplémentaire, en plus des cinq déjà choisies.
- L'unité peut être allouée pour apporter un DRM au jet de Recherche Aérienne dans n'importe quelle zone où une recherche à lieu.

Quelle que soit l'option choisie, l'unité aérienne sera disponible plus tard pour apporter un DRM de coordination lors d'un combat dans la zone maritime où elle a été allouée (voir 19.21).

(18.32) Lorsque toutes les recherches ont été allouées, le joueur Allemand lance un dé *par zone maritime* où il fait une recherche, et modifie le résultat par -1 s'il y a une unité aérienne allouée pour cela, selon l'option 2 de 18.31, et par la valeur S(+/-) indiquée dans certaines zones maritimes sur la Carte des Opérations Navales.

(18.33) Les résultats de recherche sont les suivants :

<u>Jet de Dé</u>	<u>Résultat</u>
1-2	Tous les TF Alliés dans la zone sont détectés. Le joueur Allié doit révéler le nombre et le type d'unités dans chaque TF en plus de retourner les TF sur leur face Détectée.
3-4	Tous les TF Alliés dans la zone sont détectés. Le joueur Allié doit révéler le nombre d'unités dans chaque TF en plus de retourner les TF sur leur face Détectée.
5-6	Tous les TF Alliés dans la zone sont détectés. Retournez-les TF sur leur face Détectée.
7	Un (1) TF Allié dans la zone est détecté (au choix du joueur Allemand). Retournez-le sur sa face Détectée.
8-10	La Détection échoue.

Exemple : Le joueur Allemand fait une recherche dans la zone maritime « South Crete » qui contient trois TF Alliés. Il a alloué un He-111 pour apporter un DRM -1 au jet de recherche. Il doit aussi modifier le jet par +1 à cause du modificateur S(+1) indiqué dans cette zone sur la Carte des Opérations Navales.

Il obtient un « 2 », les DRM s'annulent. Le joueur Allié retourne tous ses TF sur leur face Détectée et donne les informations suivantes :

« Le TF A contient 1 CL et 3 DD, le TF E contient 2 BB, 1 CL-A et un Transport. Le TF H contient 2 DD ».

Si le jet avait été « 3 » ou « 4 », le joueur Allié aurait dit :

« Le TF contient 4 unités navales, le TF E contient 3 unités navales et le TF H contient 2 unités navales ».

S'il avait obtenu 5, 6 ou 7, aucune information sur les TF n'aurait été fournie, mais les TF auraient été Détectés.

18.4 RECHERCHE AERIENNE ALLIEE

(18.41) Le joueur Allié alloue sa recherche aérienne dans *une seule zone maritime par tour de jeu*. Il lance un dé par unité navale dans la zone choisie. Un résultat de « 1-2 » détecte l'unité contre laquelle la tentative a été faite.

18.5 RECHERCHE EN SURFACE ALLEMANDE

(18.51) Le joueur Allemand ne fait jamais de recherche en surface. Cependant, les unités navales Alliées qui engagent les unités navales Allemandes en combat son immédiatement détectées. De nuit, cette détection est temporaire pour les deux camps (voir 18.14 et 18.15).

19.0 COMBAT NAVAL

19.1 CIBLES ELIGIBLES & CHOIX DES CIBLES

(19.11) Toute unité navale détectée peut être attaquée en combat de surface au cours de n'importe quel tour de jeu. Ceci se produit *après* la résolution de tous les combats aéronavals, comme expliqué en 19.7.

(19.12) Les TF Alliés détectés (uniquement) peuvent être attaqués en combat aéronaval pendant n'importe quel tour de *jour*.

(19.13) Pendant l'étape 3 de la Première Phase de Combat Naval, le joueur Allemand alloue ses unités aériennes en mission d'Attaque Navale pour ce tour afin d'attaquer les TF Alliés détectés.

(19.14) Il n'y a pas de limite au nombre d'unités aériennes pouvant être allouées contre un seul TF. Le joueur Allemand n'est pas obligé d'attaquer tous les TF détectés, seulement ceux de son choix.

(19.15) Lorsque toutes les unités aériennes sont allouées à l'attaque des TF, le combat contre chaque TF est résolu jusqu'au bout (voir 19.2-19.6), avant d'attaquer le prochain TF. Une fois allouée à un combat, les unités aériennes doivent attaquer.

19.2 COORDINATION DE L'ATTAQUE & CHOIX DES CIBLES

(19.21) Lors de la première étape d'attaque d'un TF, le joueur Allemand lance un dé pour déterminer le degré de coordination tactique obtenu par ses unités aériennes contre ce TF. Les résultats sont les suivants :

- 1-3 Coordination Totale : Le joueur Allemand est autorisé à choisir quelle(s) unité(s) du TF cible il va attaquer. Il peut attendre de voir les résultats de chacune de ses attaques aériennes avant d'allouer l'attaque suivante.
- 4-8 Coordination Partielle : Le joueur Allemand est autorisé à choisir quelle(s) unité(s) du TF cible il va

attaquer. Cependant, il doit allouer toutes ses attaques et indiquer leur ordre avant de les résoudre.

- 9-10 Mauvaise Coordination : Le joueur *Allié* décide quelles unités navales le joueur Allemand devra attaquer (pas plus de trois unités aériennes par unité navale Alliée). Il doit allouer toutes les attaques Allemandes ainsi que leur ordre avant de les résoudre. De plus, la première unité aérienne qui attaque ne bénéficie pas du DRM de Surprise pour le jet AA Allié, et *toutes* les attaques contre ce TF reçoivent un DRM +1 sur la Table d'Attaque Navale.

Si une unité Allemande est en mission de Coordination/Recherche Navale dans la zone du combat, soustrayez un (-1) au jet de coordination.

Exemple : Un TF contenant les unités suivantes est attaqué par deux Ju-87 Allemands (4-5), deux Bf-109 (1-1), et un Ju-83(3-3). Un Do17 Allemand est en mission de Coordination/ Recherche Navale dans cette zone maritime.

Task Force G :

BB Barham	(AA=3, Défense=8)
CL Orion	(AA=4, Défense=4)
DD Kimberly	(AA=4, Défense=2)
DD Kashmir	(AA=2, Défense=2)
DD Decoy/Hero	(AA=2, Défense=2)

L'Allemand obtient « 8 », modifié par -1 pour la mission de Coordination, soit « 7 ». Ce qui donne une attaque partiellement coordonnée. L'Allemand doit allouer tous les attaquants avant de résoudre les combats. Notez qu'il n'est *pas* obligé d'attaquer toutes les unités navales du TF, mais il doit allouer toutes les unités aériennes contre une cible avant de résoudre le combat.

Si l'Allemand avait obtenu une attaque totalement coordonnée, il aurait pu attaquer le CL Orion avec un des Ju-87 en espérant l'endommager ou le couler, ce qui aurait réduit la force AA Alliée contre les autres unités aériennes. Il aurait eu ensuite le choix pour chaque attaque ultérieure pour allouer et résoudre l'attaque.

D'autre part, si l'Allemand avait obtenu une attaque mal coordonnée, le joueur Allié aurait probablement alloué les trois meilleurs attaquants Allemands contre l'un de ses destroyers, sacrifiant joyeusement l'une de ses unités pour sauver les navires les plus importants et gaspiller ainsi une bonne partie de la puissance aérienne Allemande.

(19.22) A la fin de tous les combats aéronavals Alliés, toutes les unités aériennes en mission de Recherche/Coordination retournent dans la Case Mission Accomplie.

19.3 TIR AA NAVAL

(19.31) Après le jet de coordination de l'attaque et la déclaration des attaques (au moins la première attaque, selon le niveau de coordination), les unités Alliées dans le TF cible peuvent faire un tir AA contre la première unité qui attaque. Après la résolution de l'attaque de l'unité aérienne, ou si elle a été repoussée par le tir AA, la force AA du TF est recalculée, et la seconde unité aérienne en attaque (s'il y en a une) est attaquée par le tir AA, et ainsi de suite. Cela continue jusqu'à ce que toutes les unités Allemandes aient résolu leurs attaques.

(19.32) Le tir AA est résolu séparément contre chaque unité aérienne en attaque, juste avant la résolution de son attaque, mais *après* que l'unité aérienne précédente ait résolu la sienne.

(19.33) Le joueur Allié peut choisir de ne pas faire tirer un nombre quelconque d'unités navales et de ne pas les compter dans la force AA du TF afin d'économiser des munitions. Cependant, notez que si une unité a contribué au tir AA même une seule fois au cours du combat (bien qu'elle se soit retenue de tirer contre des attaquants précédents), on considère qu'elle a tiré pour les règles d'utilisation des munitions (voir 19.5).

Exemple : Suite de l'exemple en 19.21. Le joueur Allemand (avec une coordination partielle) alloue ses attaques dans l'ordre suivant :

1. Ju-87 contre CL Orion
2. Ju-88 contre CL Orion
3. Ju-87 contre BB Barham
4. Bf-109 contre DD Kimberly
5. Bf-109 contre DD Kashmir

Aucune unité Alliée n'est endommagée, et elles ont toutes un chargement complet de munitions, donc la force AA totale contre la première attaque est « 13 ». Le jet AA Allié donne « 4 », modifié par +1 (+1 pour la Surprise, +1 pour un Ju-87 en attaque, -1 parce qu'un BB fait partie du TF), soit un « 5 » final. Dans la colonne « 11-15 », le résultat est « Mission Accomplie », donc le Ju-87 est immédiatement placé dans la Case Mission Accomplie de la Fiche des Opérations Aériennes et ne résout pas son attaque (le tir AA l'a repoussé).

Le jet AA contre l'attaquant suivant, le Ju-88 donne un « 7 », modifié par -1 (pour le BB), soit un « 6 », ce qui ne donne aucun effet. Donc le Ju-88 a réussi à survivre au tir AA et peut maintenant attaquer sa cible, le CL Orion. Nous continuerons cet exemple dans la section suivante.

19.4 RESOLUTION DU COMBAT AERONAVAL

(19.41) L'unité aérienne qui a survécu au tir AA peut maintenant résoudre sa frappe aérienne contre sa cible navale sur la Table de Combat Aéronaval de cette façon :

(19.42) Le joueur Allemand lance un dé et détermine le résultat à l'intersection du jet et de la force d'attaque aérienne sur la Table de Combat Aéronaval. N'oubliez pas d'appliquer les décalages de colonnes s'il y a 5 unités navales ou plus (1G) ou 2 unités navales ou moins (1D) dans le TF en défense. Le résultat est ensuite comparé à la force de défense de l'unité navale pour déterminer le résultat de l'attaque. Si le résultat est :

- Inférieur à la moitié de la force de défense de l'unité navale cible, alors l'unité navale *n'est pas endommagée* par l'attaque.
- Egal à au moins la moitié de la force de défense de l'unité navale cible, alors l'unité navale est *endommagée* (ou une unité déjà endommagée est coulée) par l'attaque.
- Supérieur ou égal à la valeur de défense de l'unité navale cible, alors l'unité navale est *coulée* par l'attaque.

(19.43) Une astérisque (*) à côté du résultat indique qu'un coup critique est possible *en plus* de tout dommage infligé par le résultat numérique. Lorsqu'un tel résultat est obtenu, relancez le dé.

- Sur un jet de « 1-2 », le navire cible est endommagé (ou coulé s'il était déjà endommagé).
- Sur un jet de « 3-10 », il n'y a aucun effet supplémentaire.

(19.44) Les dégâts infligés à l'unité navale cible sont appliqués immédiatement.

(19.45) L'unité aérienne qui vient d'attaquer est remise dans la Case Mission Accomplie de la Fiche Aérienne Allemand juste après la résolution de l'attaque.

Exemple : Suite de l'exemple précédent. Le Ju-88 attaque sa cible, le CL Orion. Le joueur Allemand obtient un « 3 ». La colonne d'attaque doit normalement être la colonne « 3 », qui représente la force d'Attaque Navale du Ju-88, mais il y a un décalage à gauche vers la colonne « 2 » parce que le TF contient 5 unités navales ou plus. Le résultat est « 1 ». Comparé à la force de défense de l'Orion de « 4 », l'attaque ne cause aucun dommage. Le Ju-88 est placé dans la Case Mission Accomplie.

Maintenant le Ju-87 (3^e attaque déclarée) attaque le BB Barham. Le tir AA (jet de 9 sur la colonne « 11-15 ») est inefficace, donc le Ju-87 peut attaquer. Un jet de 2 dans la colonne « 4 » de la Table de Combat Aéronaval donne un résultat de « 3* » (force de « 5 » du Ju-87 avec un décalage à gauche parce qu'il y a 5+ navires dans le TF cible). « 3 » n'est pas égal à au moins la moitié de la force de défense du Barham (8), donc il n'y a aucun dommage. En vérifiant un éventuel Coup Critique (*), l'Allemand obtient un « 2 », ce qui endommage le BB. Le joueur Allié retourne le Barham sur sa face endommagée (AA=2, Défense=6). Le Ju-87 est placé dans la Case Mission Accomplie.

La prochaine attaque est résolue. Un Bf-109 contre le DD Kimberly. Le tir AA (basé sur la nouvelle force AA du TF de 12) donne « 1 » modifié par -1 (présence du BB) soit « 0 » pour un résultat « AB2 ». Le Bf-109 est placé dans la Case Abandon 2, et son attaque est terminée.

Finalement la dernière unité aérienne attaque. Un Bf-109 contre le DD Kashmir. Il survit au tir AA et termine son attaque avec un jet de « 1 ». Ce jet, avec un décalage à gauche, dans la colonne « Décalage Uniquement » donne « 1 », ce qui est égal à la moitié de la force de défense du DD, donc il est endommagé. Retournez le Kashmir sur sa face endommagée et placez le Bf-109 dans la Case Mission Accomplie.

19.5 DOMMAGES

(19.51) Un résultat « Coulé » contre une unité navale Alliée élimine l'unité.

(19.52) Lorsqu'un résultat « Dommage » est obtenu contre une unité navale Alliée non endommagée, retournez-la sur sa face endommagée. Si l'unité n'a pas de face endommagée, elle est éliminée.

(19.53) Un résultat « Dommage » sur une unité navale Alliée déjà endommagée la coule.

(19.54) Les dommages causés aux unités navales Alliées ne peuvent être réparés qu'à Alexandrie, comme expliqué en 16.45.

19.6 DEPENSE DES MUNITIONS AA

(19.61) Lorsque toutes les attaques contre un TF ont été résolues, faites un jet pour la dépense des munitions AA pour tous les navires ayant utilisé leur force AA au moins une fois contre les unités aériennes en attaque. Faites un jet par unité sur la Table de Dépense des Munitions, en modifiant le jet avec les DRM indiqués.

(19.62) Si le résultat est « - », il n'y a aucun effet. L'unité navale dispose toujours de toutes ses munitions. Si le résultat est « L », les munitions AA de l'unité navale ont été dépensées. Si l'unité n'a pas de marqueur « Ammo Low » placez-en un dessus. Si elle avait déjà un marqueur « Ammo Low », retournez le marqueur sur sa face « Out of Ammo ».

(19.63) Les unités navales « Ammo Low » ont leur force AA réduite de moitié (gardez les fractions, minimum de « 1 »), jusqu'à ce qu'elle refasse le plein à Alexandrie (voir 16.44).

(19.64) Les unités navales « Out of Ammo » ont une force AA de zéro (0) jusqu'à ce qu'elles refassent le plein à Alexandrie. Ces unités ne contribuent en aucun cas au tir AA ET ne comptent pas comme unité navale dans le groupe cible pour la détermination du décalage de colonnes pour une future attaque aéronavale. Les BB/CV « Out of Ammo » ne peuvent pas prétendre au DRM -1 sur la Table de Tir AA.

Exemple : En se basant sur le combat précédent, toutes les unités navales du TF auraient un DRM +2 à leur jet de Dépense de Munitions, parce qu'un total de 5 unités aériennes a attaqué le TF.

19.7 COMBAT DE SURFACE

(19.71) Le combat de surface entre les TF Alliés et les unités navales Allemandes détectées peut avoir lieu deux fois par tour de jeu ; une fois après le mouvement des unités navales Alliées et la résolution du combat aéronaval Allemand, et une fois après le mouvement des unités navales Allemandes.

(19.72) Un combat naval est résolu entre des unités navales adverses détectées dans la même zone maritime. Les unités ne peuvent jamais attaquer une unité navale qui n'est pas détectée où qui n'est pas dans la même zone maritime. Les unités navales dans un port mineur ne peuvent pas être attaquées en combat de surface.

(19.73) Les valeurs de bombardement des plus petites unités navales Alliées sont augmentées ainsi au cours d'un combat de surface :

Tous les DD non endommagés :	Force de bombardement x3
Tous les DD endommagés :	Force de bombardement x2
Tous les CL :	Force de bombardement x2

Comme les navires Allemands utilisés au cours de cette campagne, des destroyers et des croiseurs, avec leur manœuvrabilité et leurs canons à tir rapide, étaient les plateformes de tir les plus efficaces, nous avons choisi d'améliorer artificiellement la force de bombardement des unités (qui représente le calibre et la capacité des canons), sinon cela aurait surévalué la capacité des plus petites unités pour le bombardement côtier. D'où l'existence de ces multiplicateurs pour les combats contre les convois, les flottilles de DD Italiens, et la flottille MAS.

(19.74) Le combat de surface est résolu en deux parties : un Round d'Engagement, et un Round de Désengagement. Tous les Rounds d'Engagement de tous les combats sont résolus avant de passer aux Rounds de Désengagement. Voici la procédure du Round d'Engagement :

- Le joueur Allié choisit une cible éligible et décide quel TF présent dans la zone va l'attaquer. Un seul TF est autorisé à attaquer une unité Allemande par combat de surface. Le joueur Allié peut ne pas faire attaquer une ou deux unités navales. Elles ne sont pas autorisées à attaquer l'unité navale Allemande, et elles ne pourront pas être prises pour cible par l'attaque Allemande dans l'étape b.
- Le joueur Allemand choisit l'unité Alliée qu'il va attaquer dans le TF qui l'attaque. Une seule unité navale Alliée peut être attaquée par le joueur Allemand pendant un round de combat de surface donné (cette unité ne peut pas être un des unités que le joueur Allié a choisi ne de pas engager).
- Le combat est résolu simultanément. Le joueur Allié fait un jet par unité qui attaque au sein de son TF, et le

joueur Allemand fait un seul jet contre l'unité navale Alliée qu'il attaque.

- Le résultat se trouve à l'intersection du jet de dé et de la colonne représentant la force de bombardement modifiée de chaque unité sur la Table d'Attaque Navale.
- Les résultats Allemands contre l'unité navale Alliée et les résultats Alliés contre les flottilles MAS et DD (lorsqu'elles ne transportent pas d'unités/RSC) sont résolues en comparant le résultat obtenu à la valeur de défense de la cible, comme en 19.42.
- Les résultats Alliés contre les convois Allemands et les flottilles DD (lorsqu'elles transportent des troupes/RSC) sont interprétés de cette façon :
 - Chaque résultat « 1 » entraîne la perte d'un pas parmi les unités transportées par le convoi, au choix du joueur Allemand.
 - Chaque résultat « 2 » ou plus entraîne la perte de deux pas parmi les unités transportées (chaque joueur choisit un pas).
 - Les astérisques (*) n'ont aucun effet sur les convois.
 - Si tous les pas transportés par un convoi sont éliminés, alors le convoi l'est également.
- Lorsque toutes les unités ont résolu leur tir, le Round d'Engagement est terminé.

(19.75) Le Round de Désengagement commence en donnant au joueur Allemand le choix entre « continuer » ou « reculer ».

(19.76) S'il décide de continuer, alors un second round de combat de surface a lieu. Il est identique au Round d'Engagement sauf que le joueur Allemand est autorisé à déterminer une nouvelle cible dans le TF Allié. Le combat est déclaré immédiatement et résolu simultanément.

(19.77) S'il décide de reculer, le joueur Allemand lance un dé et applique le résultat comme suit :

- L'unité navale Allemande est déplacée dans une zone maritime adjacente en devant s'éloigner de la Crête, et perd un pas supplémentaire parmi les unités transportées. Si l'unité qui recule est l'unité MAS, elle est déplacée comme mentionné ci-dessus, mais sans perte.
- L'unité navale Allemande est déplacée comme ci-dessus, et elle est engagée en combat par les DD Alliés qui restent dans le TF en attaque. Le joueur Allemand n'est pas autorisé à tirer sur le DD.
- Le convoi Allemand est dispersé et fragmenté en unités inutiles militairement. L'unité navale et tous les pas transportés sont éliminés. Si l'unité navale est l'unité MAS, elle est Coulée.

Bien que ceci ne représente pas la destruction complète de toutes les unités du convoi, cela représente le fait qu'elles sont largement dispersées, très démoralisées, et donc inutilisables par le joueur Allemand pendant la période de temps couverte par le jeu.

(19.78) Lorsque le joueur Allemand a pris et résolu sa décision de Désengagement, le combat de surface est terminé.

19.8 BOMBARDEMENT NAVAL

(19.81) Pendant toute Phase de Bombardement Allié où le joueur Allié a des unités navales dans les zones de Cape Spada,

Almiros Bay ou Candia Bay, ces unités navales sont autorisées à faire des attaques de bombardement contre tout hex ennemi *dans les deux hexs* de la côte sur la carte. Les indicateurs de zones maritimes sur la carte principale indiquent quels hexs peuvent être bombardés à partir de quelles zones maritimes.

(19.82) Les Bombardements Navals sont résolus de la même manière que les Bombardements d'Artillerie (voir 11.2), sauf :

- a. Seules les unités navales d'une même TF peuvent bombarder le même hex cible. Sinon il n'y a aucune restriction sur le nombre d'unités navales pouvant bombarder un hex cible. Toutes les valeurs de bombardement individuelles sont additionnées au sein du TF et un seul jet de Bombardement est effectué.
- b. Il y a un DRM +2 pour tous les Bombardements Navals.

(19.83) A chaque fois qu'une unité navale bombarde, le TF de cette unité est immédiatement détecté. Retournez le TF sur sa face détectée. Il faut indiquer au joueur Allemand le type et la force de bombardement uniquement *des unités qui bombardent*. Pendant les tours de nuit, le TF n'est plus détecté à la fin du bombardement (voir 18.14).

20.0 EVACUATION

En tant que pousseurs de pions, nous reconnaissons et saluons le fait de pouvoir combattre jusqu'au dernier homme. C'est de cette attitude historique « jusqu'au bout » dont sont nés les héros et les légendes. La bataille pour la Crète aurait très bien pu se terminer ainsi si les Allemands n'avaient pas réussi à sécuriser l'aéroport de Malème. Non seulement les parachutistes hardis étaient entraînés à combattre jusqu'au bout, mais sans aéroport, ils n'auraient eu réellement aucun moyen de quitter l'île. Nous admettons une certaine futilité que certains joueurs frustrés refuseront, nous avons intégré une victoire automatique Alliée « pas d'aéroport – aucune chance » dans les conditions de victoire dans la section 22.1.

D'autre part, les Alliés ne souhaitent pas tenir à tout prix. Ils avaient besoin de troupes pour combattre Rommel en Afrique du Nord, et, la Royal Navy avait des moyens de retraite viables au cas où le déroulement de la bataille se retournerait contre eux. En fait, on peut dire qu'après la débâcle subie par les troupes terrestres qui a précédé Dunkerque et les évacuations de la Norvège et de la Grèce, que dégager les soldats battus des plages était l'activité de combat dans laquelle la flotte Britannique avait le plus d'expérience vers la fin du printemps 1941. Bien sur, historiquement, les Alliés ont demandé une évacuation. Le but de cette section de règles est de fournir des conditions et des procédures pour une telle évacuation, mais en ne forçant pas l'arrivée de cet événement.

Nous reconnaissons que lorsque les Alliés ont déclaré l'évacuation, les Allemands obtiennent un certain niveau de victoire, par conséquent les joueurs peuvent considérer cette section comme optionnelle. C'est-à-dire que si l'évacuation est déclenchée, l'Allemand obtient une victoire marginale. Pour une partie en tournoi ou en solitaire, nous vous recommandons fortement d'utiliser cette section, car les Alliés, s'ils réussissent leur évacuation, peuvent laisser les Allemands avec une victoire un peu vide. D'autre part, si les Allemands sont capables de piéger un grand nombre d'Alliés sur l'île, leur victoire sera plus éclatante, quelles que soient leurs pertes, car des Alliés capturés seront incapables de participer à la lutte en Afrique du Nord, là où on avait tellement besoin d'eux.

Le joueur Allié est le seul joueur affecté par l'Evacuation. Le joueur Allemand n'évacue jamais (mais voir 22.1).

20.1 COMMENT DECLENCHER L'EVACUATION

(20.11) A partir du tour 24 PM (Tour de Jeu 14), le joueur Allié doit commencer à vérifier l'Evacuation une fois par tour si les conditions suivantes sont remplies :

- a. Des unités Allemandes occupent un aéroport (les deux hexs pour Héraklion) ne se trouvant pas en ZDC Alliée.
- b. Au moins trente (30) pas d'unités Alliées non Grecques ont été éliminés (y compris les pas perdus par des unités encore sur la carte).
- c. Les Alliés ont un niveau de Ravitaillement « Limité » ou « Bas » dans trois des quatre secteurs (Notez que le ravitaillement du Sud de la Crète est toujours « Bas »).

(20.12) Pour vérifier l'Evacuation, le joueur Allié lance un dé et consulte la Table d'Evacuation. Si un résultat « Evacuation » a lieu, les Alliés reçoivent l'ordre d'évacuer l'île. Le joueur Allié place immédiatement le marqueur « Evacuation Ends » 10 tours plus loin que le tour en cours sur la Piste des Tours. La partie prend fin à la fin de ce tour de jeu.

Exemple : Si l'Evacuation est déclenchée au tour 25 PM, alors le marqueur Evacuation Ends sera placé dans la case 28 Night de la Piste des Tours.

20.2 PROCEDURE D'EVACUATION

(20.21) Lorsque l'ordre d'Evacuation est donné, les unités Alliées ont dix tours de jeu pour évacuer l'île. Elles ne sont pas obligées de faire quelque chose *immédiatement*, et il n'y a pas non plus de restrictions de combat ou de mouvement pendant la période d'Evacuation. Cependant, toute unité non Grecque qui reste en Crète à la fin de l'Evacuation augmentera les PV du joueur Allemand.

(20.22) Lorsque l'Evacuation est déclenchée, le joueur Allié est autorisé à utiliser tous les ports mineurs ou mouillages sur la carte hexagonale pour l'évacuation. Voir 17.33 pour les détails.

21.0 PAS DE JEU NAVAL (OPTIONNEL)

Bien qu'Opération Mercury ait été conçu pour inclure les unités navales et leurs effets sur les batailles terrestres en Crète, cette section de règles permet de jouer sans la majorité des aspects navals historiques décrits dans les sections 16.0 à 19.0. L'utilisation de cette section est optionnelle ; les joueurs doivent se mettre d'accord sur son utilisation avant de jouer. Les joueurs auront toujours besoin de se reporter à certaines sections précédentes pour plusieurs règles et définitions, comme les règles du Débarquement Amphibie. Pour les deux camps, les unités qui peuvent arriver par transport naval tenteront toujours de le faire, mais sans utiliser les unités navales. Les règles diffèrent quelque peu pour chaque joueur, comme indiqué ci-dessous.

21.1 ARRIVEE DES CONVOIS ALLIES

Les unités et les RSC Alliés à Alexandrie peuvent entrer sur la carte par transport naval, en fonction des restrictions qui suivent. Les unités déjà sur la carte ne peuvent pas utiliser le transport naval (**Exception** : le vapeur côtier Allié ; voir 17.5), mais elles pourront être évacuées selon 21.2 plus bas.

(21.11) Le joueur Allié peut arranger ses unités et RSC à Alexandrie en plusieurs groupes appelés « Convois », comme il le désire. Aucun convoi ne peut contenir plus de six (6) pas (un

RSC vaut 5 pas). Elles restent dans ces groupes tant qu'elles essaient d'arriver en Crète.

(21.12) Il doit y avoir un tour d'intervalle entre chaque envoi de convoi vers la Crète. Les convois peuvent être envoyés dans n'importe quel ordre. Le joueur Allié n'est pas obligé de décider à l'avance quel convoi va tenter d'arriver ni à quel tour de jeu.

(21.13) L'arrivée des convois Alliés est limitée à :

- Suda ou Héraklion (tours de nuit uniquement), OU
- N'importe quel mouillage du secteur sud (il y en a 3) à n'importe quel tour de jeu.

La destination du convoi est annoncée au tour de jeu où l'arrivée est tentée. Aucun convoi Allié ne peut tenter d'arriver dans les mouillages de Kisamos Kastelli, Canea, Retimo, ou Sitia.

(21.14) Pour chaque convoi, au cours de la Phase de Débarquement Amphibie, le joueur Allié résout le débarquement sur la Table d'Arrivée des Convois Alliés pour déterminer ce qui arrive pendant ce tour de jeu.

- S'il arrive, le joueur Allié débarque les unités selon la règle 17.37.
- S'il retourne à Alexandrie, toutes les unités du convoi sont immédiatement placées à Alexandrie. Elles pourront tenter d'aller en Crète lors d'un tour de jeu ultérieur. Notez qu'un résultat de la table demande l'élimination d'une unité de ce convoi. Lorsqu'elle a été éliminée, les unités qui restent pourront réessayer plus tard.
- Toute unité éliminée est comptée dans les PV du joueur de l'Axe. Un résultat de la table permet au joueur Allemand de marquer des PV en plus de ceux gagnés pour les unités de combat éliminées.

(21.15) Tout convoi Allié qui retourne à Alexandrie peut à nouveau tenter de débarquer en Crète, avec une nouvelle destination s'il le désire, mais pas avant cinq (5) tours de jeu.

21.2 EVACUATION ALLIEE (PAS DE JEU NAVAL)

Pour l'évacuation, le joueur Allié utilise la même procédure qu'en 20.0, sauf qu'aucune unité navale n'est impliquée. Les joueurs doivent supposer qu'une capacité de transport naval suffisante est disponible au site d'évacuation. Appliquez les limites données dans le Tableau d'Embarquement/Débarquement Naval.

21.3 ARRIVEE DES CONVOIS ALLEMANDS

Les seuls convois Allemands disponibles sont ceux indiqués sur sa Fiche de Placement. Il ne peut pas réorganiser les unités, ni créer plus de convois (**Exception** : voir la règle 17.5[e] concernant le convoi DD). Il ne peut utiliser que les convois alloués au scénario joué.

(21.31) Avant de jouer, le joueur Allemand doit planifier le tour d'arriver de chaque convoi. Il place les unités navales représentant chaque convoi sur la Piste des Tours dans la case du tour d'arrivée planifié. Il les place avec la face Contact Naval visible, de façon à ce que le joueur Allié ne puisse pas les reconnaître. Le joueur Allemand peut aussi placer le marqueur de convoi leurre pour tromper encore plus le joueur Allié. Le

joueur Allié ne peut pas inspecter ces marqueurs ; ils ne seront révélés que lors de leur tour d'arrivée.

(21.32) Un convoi Allemand arrive pendant la Phase de Débarquement Amphibie dans n'importe quelle zone maritime. La zone d'arrivée est annoncée lorsque le convoi doit arriver. Cependant, le Vapeur et le convoi DD peuvent arriver dans n'importe quel mouillage (un seul est interdit au joueur Allié en 21.13), ou dans un port mineur ami du joueur Allemand. Pour cela, suivez la procédure de débarquement en 17.37.

(21.33) Pour chaque convoi, pendant la phase d'arrivée, le joueur Allemand résout le débarquement sur la Table d'Arrivée des Convois Allemands afin de déterminer s'ils arrivent, et si oui, combien arrivent lors de ce tour.

- Les unités qui arrivent débarquent selon la règle 17.37 où suivent la procédure de débarquement amphibie selon 17.4. Voir aussi la Table d'Embarquement/Débarquement Naval.
- Un « retard » signifie que le convoi n'arrive pas lors de ce tour de jeu, mais qu'il *pourrait* arriver lors d'un prochain tour. Même s'il est retardé, le convoi doit débarquer là où il l'avait annoncé la première fois. Il est possible qu'il soit retardé indéfiniment.
- Les unités éliminées sont définitivement retirées du jeu. Elles comptent dans le total de PV.
- Toute troupe Allemande en convoi retournant à Athènes ne peut pas tenter de retourner en Crète : voir 17.37[e]. Les unités de combat terrestres dans un tel convoi sont débarquées. Cependant le RSC peut rester embarqué et réessayer plus tard d'aller en Crète.
- Lorsque la table demande que « la moitié » des unités soit soumise à un résultat, alors la moitié du total des pas (arrondi au supérieur) de ce convoi est affectée. N'oubliez pas que dans ce cas, le RSC compte pour 1 pas.

(21.34) Lorsqu'un convoi est arrivé, a débarqué, ou est retourné à Athènes, le marqueur peut être à nouveau utilisé pour créer un convoi pour transporter un RSC. Il peut être créé dès le tour de jeu où il est disponible, mais il doit être placé au moins cinq (5) tours de jeu plus tard sur la Piste des Tours (et placé selon 21.31). Les convois éliminés le sont définitivement et ne peuvent pas retourner en jeu.

22.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

22.1 VICTOIRE AUTOMATIQUE ALLIEE

A la fin du tour 12 (23 PM) de la campagne, le joueur Allié obtient une victoire décisive automatique si le joueur Allemand n'a aucune unité dans au moins un hex d'aéroport de la carte.

22.2 POINTS DE VICTOIRE

En l'absence de victoire automatique, le vainqueur est déterminé en additionnant le nombre de Points de Victoire (PV) net que le joueur Allemand a accumulé à la fin de la partie. Le joueur Allemand gagne des PV en occupant certaines positions à la fin de la partie, en éliminant des pas ennemis et en endommageant/éliminant des unités navales, et (en utilisant les règles d'évacuation) pour les unités Alliées non Grecques encore en Crète à la fin de l'évacuation Alliée. Des PV sont soustraits de ce total pour les pas Allemands éliminés, et pour certaines unités navales coulées. Notez que ce total n'est pas réduit par les positions occupées par l'Allié à la fin de la partie.

Il est seulement augmenté par ceux occupés par le joueur Allemand.

Les PV sont additionnés en fin de partie. Les PV pour le contrôle des hexs ne sont gagnés que si une unité Allemande occupe l'hex à la fin de la partie. Voir le Tableau des Points de Victoire de Campagne sur les Aides de Jeu pour une liste complète des gains de PV.

22.3 NIVEAUX DE VICTOIRE

Chaque campagne comporte une section de Victoire qui indique les totaux de PV et les niveaux de victoire correspondants.

23.0 SCENARIOS DE CAMPAGNE

23.1 SCENARIO 4 : LA LUFTWAFFE FRAPPE, 22 MAI

C'est un scénario d'introduction au jeu aéronaval.

Zone de Jeu : N'utilisez que la Carte des Opérations Navales.

Durée de la Partie : deux tours de jeu : 22 AM et 22 PM.

Placement Allié : Placez les unités navales Alliées indiquées sur la Fiche de Placement Allié du scénario 4.

Placement Allemand : L'Allemand reçoit les unités aériennes indiquées dans le Tableau de Disponibilité des Unités Aériennes pour le scénario 4. Les unités ne peuvent être allouées qu'en mission de Recherche/Coordination ou d'Attaque Navale pendant ce scénario.

Renforts : aucun.

Spécial : Ce scénario n'utilise que les règles aéronavales et les Segments Aériens et Navals de la Séquence de Jeu.

Écran Allié : Le joueur Allié doit garder des unités navales avec un total d'au moins six (6) en force de bombardement dans les zones maritimes Matapan/East Ionian Sea pour former un écran contre une éventuelle intervention navale Italienne (dans une zone, ou les deux, tant que le total est d'au moins 6 entre les deux zones).

Pendant tout tour de jeu où la force de garnison Alliée tombe en-dessous du minimum requis à la fin du Segment Naval, le joueur Allemand gagne un nombre de PV égal à la différence.

Victoire :

Si les Alliés n'ont pas au moins une unité navale dans les zones de Kithera Strait, Sea of Crete, Crete Basin, et Candia Bay à la fin du scénario, alors les Allemands obtiennent une victoire automatique écrasante (les convois sont supposés avoir trouvé une voie libre pour contourner l'écran Allié la nuit du 22).

Si les Alliés ont au moins un navire dans chacune des zones précédentes à la fin de la partie, comparez les points de victoire au tableau suivant :

PV	Résultat
25+	Victoire Allemande écrasante
16-24	Victoire substantielle Allemande
11-15	Victoire marginale Allemande
5-10	Victoire marginale Alliée

1-4	Victoire substantielle Alliée
0	Victoire Alliée écrasante

23.2 SCENARIO 5 : MALEME – SUDA

Cette campagne permet aux joueurs de refaire les batailles clé autour de Malème et Suda du 20 au 26 mai, avant la retraite Alliée. Elle est essentiellement identique au scénario 3, sauf que les règles de Ravitaillement et Navales s'appliquent.

Zone de Jeu : N'utilisez que la carte Ouest et la Carte des Opérations Navales.

Durée de la Partie : 21 tours de jeu : de 20 AM à 26 Nuit.

Placement Allié : Les unités terrestres Alliées sont placées comme en 14.3, Scénario 3.

Les unités navales Alliées sont placées comme indiqué sur la Fiche de Placement Allié.

Placement Allemand : Les unités de la première vague arrivent par parachutage au tour 1, comme indiqué sur la Fiche de Placement Allemand.

Toutes les unités navales sauf le Lt. Convoy 1 et le Rodi Convoy sont disponibles en début de partie. Aucun de ces convois n'apparaît dans le scénario.

Unités Aériennes Allemandes : L'Allemand reçoit les unités aériennes indiquées dans le Tableau de Disponibilité Aérienne du Scénario 5.

Il y a un DRM de +1 à tous les jets de préparation Allemands à chaque tour pendant la Phase d'Allocation Aérienne. Cela représente la dispersion des unités aériennes vers les secteurs de Retimo et Hétraklion.

Renforts :

Allemands : Toutes les unités de la Vague de Réserve sauf la 4/I/1 arrivent par parachutage aux tours indiqués sur la Fiche de Placement Allemand.

Si le joueur Allemand capture l'aéroport de Malème, il peut faire entrer les groupes de renforts aéroportés 1-10, dans les limitations des règles d'atterrissage et de la Fiche de Placement Allemand.

Alliés : A partir du tour 22 AM, toutes les unités à Alexandrie sont disponibles pour le transport vers la Crète. Les renforts navals apparaissent comme indiqué sur la Fiche de Placement Allié.

Spécial :

Écran Allié : Le joueur Allié doit garder des unités navales avec un total d'au moins six (6) en force de bombardement dans les zones maritimes Matapan/East Ionian Sea pour former un écran contre une éventuelle intervention navale Italienne (dans une zone, ou les deux, tant que le total est d'au moins 6 entre les deux zones).

Victoire : Le joueur Allemand reçoit des PV selon le Tableau des Points de Victoire de Campagne. A la fin du dernier tour de jeu, additionnez les PV et comparez le résultat au tableau suivant pour déterminer le niveau de victoire.

PV	Résultat
60+	Victoire Allemande écrasante

40-59	Victoire substantielle Allemande
30-39	Victoire marginale Allemande
20-29	Victoire marginale Alliée
5-19	Victoire substantielle Alliée
4-	Victoire Alliée écrasante

23.3 SCENARIO 6 : LA CAMPAGNE HISTORIQUE

Zone de Jeu : Utilisez les deux cartes et la Carte des Opérations Navales.

Durée de la Partie : Nombre de tours variable. La campagne commence au tour 20 AM et se termine après le tour 31 Nuit.

Placement Allié : Les unités terrestres Alliées sont placées dans les hexs indiqués sur la Fiche de Placement Allié. Les unités navales Alliées sont placées dans les zones/positions indiquées sur la Fiche de Placement Naval Allié.

Placement Allemand : Les unités de la première vague arrivent par parachutage au tour 20 AM comme indiqué sur la Fiche de Placement Allemand.

Unités Aériennes Allemandes : L'Allemand reçoit les unités aériennes indiquées dans le Tableau de Disponibilité Aérienne Allemand du Scénario 6.

Renforts : Les deux joueurs reçoivent tous les renforts indiqués sur leurs Fiches de Placement respectives. De plus, les unités Alliées à Alexandrie sont disponibles pour le transport vers la Crète à partir du tour 22 AM.

Spécial :

Écran Allié : Le joueur Allié doit garder des unités navales avec un minimum en force de bombardement dans les zones maritimes Matapan/East Ionian Sea pour former un écran contre une éventuelle intervention navale Italienne (dans une zone, ou les deux, tant que le total nécessaire est atteint dans les 2 zones).

Tours 1-3 : au moins 15 points de force de bombardement.
Ensuite : au moins 6 points de force de bombardement.

Pendant tout tour de jeu où la force de garnison Alliée tombe en-dessous du minimum requis à la fin du Segment Naval, le joueur Allemand gagne un nombre de PV égal à la différence.

Victoire : Voir 22.1 pour les détails sur une éventuelle victoire automatique Alliée. En l'absence de victoire automatique, le joueur Allemand reçoit des PV comme indiqué sur le Tableau des PV de Campagne. A la fin du dernier tour de jeu, additionnez les PV et comparez le total au tableau suivant pour déterminer le niveau de victoire.

PV	Résultat
160+	Victoire Allemande écrasante
90-159	Victoire substantielle Allemande
60-89	Victoire marginale Allemande
40-59	Victoire marginale Alliée
20-39	Victoire substantielle Alliée
19-	Victoire Alliée écrasante

Certains d'entre vous pourraient se demander pourquoi la plage de victoire substantielle Allemande est aussi grande. Ce que nous essayons de recréer ici est qu'historiquement, les Allemands auraient seulement obtenu une victoire écrasante si (a) ils avaient piégé les Alliés en Crète en les forçant à se rendre massivement, ou (b) s'ils

avaient désarmé ou coulé un grand nombre des principaux navires de la Royal Navy. Si l'Allemand atteint l'un ou l'autre de ces objectifs, ou les deux, il obtiendra probablement une victoire écrasante. Sinon, une victoire substantielle sera probablement le mieux qu'il puisse faire.

23.4 VARIANTES DE CAMPAGNE (OPTIONNEL)

(23.41) Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent utiliser les variantes optionnelles pour le Scénario de Campagne Historique. La procédure d'utilisation de ces variantes est donnée ci-dessous.

(23.42) Chaque joueur dispose de son propre ensemble de variantes. Chaque variante donne certains avantages aux forces du joueur ou à son déploiement en Crète. Chaque variante coûte un certain nombre de PV pour pouvoir être utilisée. Les PV des variantes Allemandes sont soustraits à la fin de la partie. Les PV des variantes Alliées sont additionnés à la fin de la partie. Notez que le joueur Allié ne peut jamais choisir un nombre de variantes dont le total en PV est supérieur aux variantes choisies par les Allemands (voir 23.44).

(23.43) Procédure Allemande : Le joueur Allemand choisit jusqu'à 3 variantes et écrit ses choix, puis fait la somme en PV et annonce ce total au joueur Allié.

(23.44) Procédure Alliée : Le joueur Allié choisit ensuite autant de variantes qu'il le désire, tant que le total de PV des variantes choisies ne dépasse pas celui des Allemands.

(23.45) Chaque joueur révèle ensuite ses variantes à son adversaire, puis ajuste ses forces et ses déploiements comme indiqué sur la Fiche des Options de Campagne.

24.0 NOTES HISTORIQUES ET DE CONCEPTION

24.1 ABREVIATIONS DES UNITES

Chaque unité comporte sa propre identification. Les abréviations utilisées sont interprétées ainsi :

Unités Alliées :

A & SH : Argyll and Sutherland Highlanders : armée régulière, professionnelle et puissante. Le 19 mai, ce bataillon a débarqué à Tymbakion sur la côte sud pour garder la Plaine de Mesara face à un débarquement aéroporté et des renforts aériens ; finalement un mauvais déploiement, mais qui représentait un danger fermement ancré dans les esprits Britanniques. Lors du débarquement de la seconde vague Allemande, il reçut l'ordre de rejoindre la garnison d'Héraklion, mais en chemin vers le nord, il laissa de petits détachements en arrière à Tymbakion et ailleurs, qui ont tous été perdus pendant l'évacuation. Bien qu'il participa à El Alamein, les pertes en Crète furent si élevées que l'unité ne fut pas entièrement reconstituée avant février 1944.

Aus : Australiens. Les Australiens en Crète, originaires de la 6^e Division Australienne, représentaient les premiers volontaires de cette nation. Ils ont combattu pendant la campagne du désert en 1940/41 et étaient fiers d'être les « Vainqueurs de Bardia ». La Crète se révéla être le dernier combat de la 6^e Australienne contre les Allemands ou les Italiens. A la fin de l'année, ils

furent renvoyés dans le pacifique pour y combattre les Japonais jusqu'à la fin de la guerre.

Blk Wtch : Le Régiment Black Watch ; armée régulière, professionnel et puissant. Cette unité eut la malchance d'avoir perdu la Somalie Britannique face aux Italiens. Ce n'était pas entièrement sa faute, la malchance semble s'être abattue sur cette unité, car elle a « perdu » la Crète et subit de fortes pertes pendant un bombardement en mer lors de l'évacuation. Vers la fin de l'année, elle fut hachée menue par les panzers de Rommel aux alentours de Tobrouk, mais fut encore reconstituée pour faire face aux Japonais en Birmanie.

Cav : Régiment de Cavalerie Néo-Zélandais ; très affaibli après l'action en Grèce, mais toujours téméraire. C'était une unité de reconnaissance comme on en trouvait dans chaque division du Commonwealth. Cependant, en Crète, elle n'avait aucun véhicule.

Cdo : Commando. Formé sur ordre du Premier Ministre Churchill, ces unités étaient hautement entraînées pour des assauts et des missions spéciales. Principalement les actions nocturnes. En Crète, il y eut les bataillons A et D, anciennement les bataillons 7 et les bataillons 50 et 52 amalgamés respectivement, ainsi codés dans un but de mystification après réorganisation. Le Bn 50/52 fut connu sous le nom de Commando du Moyen Orient et était inhabituel car il fut formé et entraîné au Moyen Orient plutôt qu'au RU et comportait des Arabes, des Juifs et divers étrangers. Le Bn « B » (anciennement le n° 8) était à Mersa Matruh en Egypte, le Bn « C » (anciennement le n° 11) était à Chypre, et le n° 51 (toujours avec sa désignation numérique) était en Erythrée. Le groupe de commando était appelé par le nom collectif de « Layforce ». Layforce subit de si fortes pertes en mai et juin qu'il fut dissout le 1^{er} août 1941. Les restes ont ensuite formé le Long Range Desert Group et d'autres détachements spéciaux.

Comp : Composite. Le Bataillon Composite Néo-Zélandais fut d'abord organisé en brigade, mais tellement de monde fut renvoyé au pays qu'il était traité tactiquement comme un bataillon et placé sous le commandement de la 10^e Bde NZ, qui, ironiquement, était aussi une formation temporaire. Le personnel du bataillon était composé de troupes et d'artilleurs d'arrière garde qui avaient tous reçu un fusil et une ou deux grenades et a qui on ordonna de tenir les hauteurs critiques à Galata face à l'élite d'Hitler. Les deux bataillons composites Australiens étaient organisés à partir de restes de bataillons d'infanterie régulière, mais ils manquaient de cohésion et n'avaient pas beaucoup d'armes ; quelqu'un a eu suffisamment de bon sens pour les laisser en dehors de l'action.

FPC : Field Punishment Centre. Pas de filles scouts ici, les voleurs et les bandits de ce groupe ne furent pas armés avant que leurs gardes ne virent le blanc des parachutes Allemands. Après la première journée, la majorité profita de sa liberté pour retourner dans leurs unités.

Fd : Field. Le terme s'applique à l'artillerie que les Britanniques classaient en types heavy, medium, field et light (lourde, moyenne, de campagne et légère). Aucune pièce d'artillerie lourde ou moyenne n'était présente en Crète. Sur les 100 canons de campagne envoyés en Crète, 49 ont été sauvés des épaves de navires. Ils avaient tous été capturés aux Italiens quelques mois plus tôt. Ces armes étaient en si mauvais état que certaines ne pouvaient tirer qu'à l'aide d'un viseur improvisé

avec du bois et du chewing gum. Il n'y avait pas de canons de 25 livres en Crète, l'artillerie Britannique standard. Il y avait quelques canons légers, des obusiers de montagne de 3,7 pouces, une pièce d'artillerie régulière Britannique.

Gk : Greek. Les troupes Grecques étaient pour la plupart mal équipées, mal entraînées, mal organisées et dans la plupart des cas, leur moral était douteux. Mais beaucoup ont combattu héroïquement. Au fur et à mesure de leurs engagements contre les Allemands, elles récupérèrent suffisamment d'armes pour équiper tout le monde et améliorer leur efficacité. Pratiquement tous les militaires Grecs ont été laissés sur place lorsque les Britanniques ont évacué.

Gend : Gendarmes. Bien que le titre indique une fonction policière, le terme gendarmes induit une connotation quasiment paramilitaire dans les payes européens. Ils étaient bien entraînés individuellement, mais pas en tant qu'unité de combat.

Huss : King's Own Hussars. Contre les Français, ces hommes montaient des chevaux, mais pendant la 2^e GM ils montaient alors des véhicules blindés, mais avec la même mentalité sur la façon de combattre. Le 3^e Hussars étaient équipé de vieux chars légers provenant d'Egypte, sans radio sans fil. Cette unité a passé la guerre en Méditerranée, se rééquipant plusieurs fois avant la fin de la guerre. Il est intéressant de noter que cette unité occupa la Crète après la fin de la guerre.

Herak : Héraklion. Une unité nouvellement formée.

Kings : King's Own Royal Rgt. Armée régulière. Il n'est jamais arrivé en Crète, bien qu'il fût disponible. Peu après la Crète, il combattit les Français en Syrie puis plus tard les Allemands à Tobrouk. Il a terminé la guerre en combattant les Japonais en Birmanie.

Lei : Royal Leicestershire Rgt. Unité de l'armée régulière qui s'est bien battue. Elle a combattu ensuite à Tobrouk et fini la guerre contre les Japonais en Birmanie.

Md : medium. Voir « Fd » plus haut.

MNBDO : Mobile Naval Base Defense Organization. Devant au départ défendre le port de Suda, les éléments de combat de cette unité, deux AA, deux batteries de défense côtière et des mitrailleurs furent largement dispersés ailleurs ; cependant cette organisation légère fut utilisée à Suda où elle améliora sensiblement l'efficacité du port et organisa le tir AA pour couvrir les navires au port. La MNBDO faisait partie de la navy et plusieurs de ses éléments appartenaient aux Royal Marines, qui étaient de puissantes troupes. Plus tard, beaucoup de RM furent utilisés en commandos, mais peu agirent dans un rôle d'infanterie en Crète.

Maori : Ils n'ont pas besoin d'être présentés ; des combattants enthousiastes, qui préféraient l'action nocturne.

N. Huss : Northumberland Hussars ; 102^e Rgt Anti-chars. Ces canonniers étaient employés dans un rôle d'infanterie et se sont bien comportés. Ils ont achevé le détachement Allemand Altmann qui était grandement dispersé.

NZ : New Zealand. Certains considèrent la Division Néo-Zélandaise comme la meilleure formation du Commonwealth en Méditerranée durant la majorité de la guerre. Elle a certainement combattu le meilleur qu'Hitler pouvait leur

opposer, les parachutistes d'élite en Crète et l'Afrika Korps de Rommel dans plusieurs batailles. La clé était l'entraînement, mais elle avait aussi un bataillon supplémentaire, le Maori, et elle était en général bien armée. Elle a à nouveau fait face aux parachutistes à Cassino en Italie en 1944 puis a terminé la guerre avec la capture de Trieste au nord de l'Italie.

Petrol : Petrol Company. Ce groupe était formé de la Supply company, la RMT company, et de restes de deux régiments d'artillerie de campagne NZ, dans un groupe temporaire connu sous le nom de bataillon composite NZ (voir Comp. Plus haut). Chaque compagnie disposait d'une certaine autonomie au sein du bataillon.

Queens : The Queens Royal Rgt. Armée régulière. Elle n'est jamais arrivée en Crète, après avoir essayé deux fois. Embrigadée avec les Kings (voir plus haut), elle s'est bientôt retrouvée à combattre les Français en Syrie et les Allemands à Tobrouk. Elle a terminé la guerre contre les Japonais en Birmanie.

Ranger : The Rangers ; un bataillon de territoriaux, connu plus tard sous le nom de 9^e bataillon, Kings Royal Rifle Corps. Il n'a vu que peu d'action en Crète, mais a livré plus tard plusieurs batailles dans le désert et a terminé la guerre en Italie.

RHA : Royal Horse Artillery ; la 106^e en Crète. On trouvait en général des unités de la RHA avec les divisions blindées. Elle a combattue en tant qu'infanterie en Crète, mais elle a réussi à récupérer deux (peut être quatre) canons AT de 2 livres.

Royal Periv : Royal Perivolians ; un surnom donné au Camp de Transit parce que le Roi de Grèce a séjourné dans une maison à proximité. Le camp fut un regroupement temporaire de traînards provenant de toutes sortes d'unités. Il était mal armé et instable. Les meilleures troupes sont représentées dans le jeu par l'unité « Royal Periv », le reste étant le « Transit Camp ». Les deux unités formaient le camp de transit historique.

RM : Royal Marines ; voir « MNBDO » plus haut.

RMT : Reserve Motor Transport ; une formation temporaire d'anciens chauffeurs de camions avec des fusils. Ces hommes ont à peu près réussi à se battre en tant qu'unité.

RTR : Royal Tank Regiment. Les quatre unités du jeu proviennent du 7^e Bataillon, vétéran de la campagne du désert en 40-41. Chacun d'eux était équipé de deux chars d'infanterie MkII, des « Matildas », char qui tombait fréquemment en panne, mais contre lequel les parachutistes Allemands n'avaient virtuellement aucune défense.

Supply : Supply Company, compagnie de ravitaillement (voir Petrol Company, plus haut).

S-L : Searchlight (voir « MNBDO » plus haut).

Transit : Le Camp de Transit (voir Royal Periv, plus haut).

Welsh : The Welsh ; armée régulière de professionnels. Cette unité a été gardée trop longtemps en tant que Force de Réserve. Une fois engagée, elle n'a eu que peu de soutien et fut pratiquement détruite. Reconstituée plus tard en Egypte, elle ne fut pas engagée en action avant fin 1942, où elle fut fortement

exposée et à nouveau taillée en pièces. Reconstituée à nouveau ultérieurement, elle a terminé la guerre sur le front en Italie.

Y+L : Yorkshire and Lancashire Rgt. ; armée régulière de professionnels avec de bons résultats. Elle a combattu plus tard à Tobrouk et terminé la guerre contre les Japonais en Birmanie.

Unités Allemandes :

AA : Aufklarungs Abteilung (reconnaissance)

Geb : Gebirgsjager (montagne)

K : Kradschutzen (moto)

Lehr : Lehr (démonstration)

MG : machinegewehr (mitrailleuse)

Pi : Pioniere (génie)

PzJg : panzerjager (anti-char)

RHQ : QG de régiment

Sturm : Fallschirmjager-Sturmregiment (Régiment d'Assaut)

Les forces aéroportées dans Operation Mercury étaient toutes organisées sous le XI Flieger Korps (11^e corps aéroporté), commandées par le Gen. Kurt Student, et incluaient la Flieger Division 7, le Sturm Regiment, et diverses unités mineures. En termes généraux, la 7^e Division était composée de trois régiments de fallschirmjager, chacun composé de trois bataillons. Les éléments de combat divisionnaires furent aussi engagés en Crète avec chacun un bataillon d'artillerie (avec le LG 40, un fusil sans recul de 75mm), des canons anti-chars (37mm), des mitrailleuses (MG 34), et du génie (incluant 4 lance-flammes). Le corps a également contribué au largage de quelques batteries légères (20mm) d'un régiment anti-aérien.

Les unités du 1^{er} Régiment de Parachutistes ont combattu en Norvège, et le régiment complet, commandé par le Col. Bruno Brauer, avait sauté avec succès sur la Hollande. Brauer dirigeait à nouveau le régiment en Crète. Comme il faisait partie de la Seconde Vague et avait des objectifs divergeants, le régiment a par conséquent subi de lourdes pertes. Brauer dirigea le régiment plus tard sur le front Russe. Brauer eut le curieux destin d'être nommé chef de la forteresse de Crète pendant un temps puis a dirigé la campagne contre les partisans. On dit qu'il s'est fait des amis parmi les civils, et aussi des ennemis sans aucun doute car après la guerre, il fut arrêté à Athènes puis condamné et exécuté en tant que criminel de guerre. Le 1^{er} Régiment est retourné plus tard pour combattre en Sicile et en Italie jusqu'à la fin de la guerre.

Seulement une partie du 2^e Régiment de Parachutistes a vu l'action en Hollande et une partie fut parachutée pour capturer un franchissement sur le Canal de Corinthe en Grèce le 26 avril 1941. En Crète, le régiment ne devait à nouveau pas combattre en entier, mais il fut commandé tout au long de la campagne par le Col. Alfred Sturm. Comme on attendait peu de résistance à Rétimo, le 2^e Para fut à nouveau séparé. Le résultat fut sa quasi destruction. Comme le reste de la division après la Crète, le 2^e Para a passé du temps sur le front Russe, commandé alors par

Walter Gericke, ex commandant du IV/Sturm. Ensuite le 2è Para a aidé à former la 2è Division de Parachutistes en France et a passé du temps en Italie, à nouveau en Russie, puis de retour en France où le 2è Régiment de Parachutistes a été perdu en Bretagne lorsqu'il s'est rendu avec le reste de la 2è Division de Parachutistes à Brest.

La Crète devait être la première bataille en tant que formation pour le 3è Régiment de Parachutistes. Bien commandé par le Col. Richard Heidrich, le régiment a été fortement engagé dans la Vallée de la Prison d'à peu près toutes les directions jusqu'à ce qu'il soit relevé par des troupes de montagne arrivant de Malème. Après la Crète, le 3è Para a vu l'action dans le secteur de Leningrad sur le front Russe. Il a été plus tard réuni avec la 1^{ère} Division de Parachutistes et a vu de l'action en Sicile et en Italie (sous le commandement de Ludwig Heilmann, qui commandait le IIIè bataillon en Crète) jusqu'à la fin de la guerre. Heidrich a d'abord commandé la division, puis plus tard le 1^{er} Corps de Parachutistes.

Le Fallschirmjager Sturmregiment était pratiquement une division miniature avec trois bataillons de fusiliers et quatre compagnies d'armes de soutien supplémentaires (organisées en tant que IVè bataillon, les « Comètes Bleues »). Le personnel du Sturm représentait l'élite, entraîné aux opérations en planeurs et de parachutage. Pour la Crète, il y avait suffisamment de planeurs seulement pour transporter le 1^{er} bataillon (pour le jeu, chaque compagnie a été identifiée par son commandant) plus le QG du régiment. A cette époque, la théorie de l'assaut aérien préconisait que les unités de planeurs seraient les troupes de choc spéciales devant ouvrir le champ de bataille au reste de l'armée. En Crète, ils n'obtinrent qu'une surprise locale et occasionnelle. Ce n'est que lorsque le gros du Sturm Regiment a été envoyé que l'aéroport de Malème est tombé. C'est peut être parce que c'étaient des troupes d'élite qu'elles ont réussi.

Le Sturm Regiment était commandé par le Col. Eugen Meindl qui fut gravement blessé lors de la première journée en Crète. Le Col. Bernhard est arrivé le second jour (connu plus tard pour ses exploits en Afrique, en Russie et en France) pour prendre le commandement du régiment et consolider la capture de l'aéroport. Le régiment ne fut engagé qu'en partie plus tard en Russie. Ensuite, Meindl n'a repris du service que pour commander diverses troupes terrestres de la Luftwaffe. Meindl a terminé la guerre au commandement du 2è Corps de Parachutistes en Normandie et en Hollande. Le Sturm Regiment n'a plus jamais combattu en entier et a été séparé au cours des ans pour fournir des cadres à d'autres formations de parachutistes ; par exemple, le IVè Bn est devenu le IIè Bn/6è Rgt Parachutistes, puis plus tard le 11è Rgt. Parachutistes qui a combattu pendant toute la campagne d'Italie.

Lorsque les parachutistes sécurisèrent un aéroport en Crète, les renforts pouvaient être envoyés. Normalement la 22è Division Aéroportée devait être ce renfort, mais elle reçut l'ordre d'Hitler de rester en Roumanie. Deux divisions de montagne, la 5è et la 6è, avec un équipement similaire, durent prendre sa place. C'est un choix qui devait se révéler payant, car les troupes étaient bonnes et le retard était minime. Commandées par le Gen. Julius Ringel de la 5è division, les fraîches troupes de montagne percèrent le front Britannique à Galatas et ont poursuivi de près les Britanniques tout au long de leur chemin jusqu'à leur évacuation à Sfakia. Après la Crète, la division fut envoyée en

Norvège et y passa le reste de la guerre. La 5è Division est restée dans les Balkans et ne fut pas engagée sur le front Russe avant le printemps prochain, où elle fut envoyée dans la zone de Leningrad. Elle y est resté jusqu'au débarquement Allié en Sicile, où il fut décidé qu'une division de montagne était nécessaire sur le front Italien. Toujours commandée par Ringel, la 5è prouva son efficacité et combattit à nouveau les Néo-Zélandais. En partie à cause de fortes pertes, la division fut déplacée fin 1944 dans les montagnes de la frontière franco-italienne où elle termina la guerre.

24.2 BIBLIOGRAPHIE ANNOTEE

Voir livret en VO, p37-39.

Note de la traduction :

Anchorage a été traduit par Mouillage.

Drift a été traduit par dérive, il s'agit en fait d'un largage sur un mauvais hexagone, a ne pas confondre avec la dispersion (mauvais largage sur l'hexagone cible ou non).

Maneuver combat a été traduit par combat en Manoeuvrant.

DRM = Modificateur du jet de dé.

RSCS = PIONS DE RAVITAILLEMENT DE RESERVE
(RSCS)

TET = TEC = Table des effets du Terrain

TF = Task Force (escadre de bateaux dans ce jeu).

VDT = TDV = Valeur de défense du terrain

ZDC = Zone de Contrôle = ZOC

Traduction : Noël Haubry

Relecture VF : Georges Roosen

OPERATION MERCURY : SEQUENCE DE JEU DETAILLEE

I. SEGMENT STRATEGIQUE

A. Phase de Récupération

1. Retirez les marqueurs de Fatigue de toutes les unités ne se trouvant pas en ZDC ennemie (tours AM uniquement).
2. Retirez les marqueurs First et Final Fire des unités d'artillerie des deux camps.
3. Retirez les marqueurs Dispersed de toutes les unités Dispersées.
4. Placez les QG des deux camps devant revenir pendant ce tour.
5. Placez les unités de Milice Grecque qui reviennent (tours AM uniquement).

B. Phase de Ravitaillement

1. Les Alliés allouent les RSCS à disposition (tour 1 uniquement).
2. Retirez les pions RSCS dépensés de la Piste des Secteurs de Ravitaillement (tours AM uniquement).
3. Retournez les RSCS disponibles (pas plus d'un par secteur) sur leur face Ravitaillement Dépensé. Augmentez le Statut de Ravitaillement du Secteur d'un niveau (tours AM uniquement).
4. (joueur Allemand) Déclare 5 pas de Transport Aériens dédiés au ravitaillement dans n'importe quel aéroport ami n'étant pas en ZDC ennemie. Faites atterrir le RSC dans cet aéroport. Placez un RSC disponible dans la Case de RSC du Secteur applicable.
5. Déterminez le Statut de Ravitaillement de chaque secteur.
6. Ajustez le niveau de ravitaillement de chaque secteur.

C. Phase de Détermination de l'Evacuation (à partir de 24 PM)

1. Si les 3 conditions de 20.11 sont remplies, le joueur Allié lance un dé et consulte la Table d'Evacuation Allié.
2. Si le résultat est « Evacuation », placez le marqueur « Evacuation Ends » dix tours après le tour en cours sur la Piste des Tours.

II. SEGMENT AERIEN

A. Phase d'Allocation Aérienne

1. Placez toutes les unités aériennes provenant de n'importe quelle mission dans la Zone Prête.

2. Faites un jet pour toutes les unités dans la case Mission Accomplie. Les unités qui réussissent vont dans la Zone Prête, les autres restent où elles sont.
3. Faites un jet pour toutes les unités aériennes dans la Case Abandon 1. Les unités qui réussissent vont dans la Zone Mission Accomplie, les autres restent où elles sont.
4. Faites un jet pour toutes les unités aériennes dans la Case Abandon 2. Les unités qui réussissent vont dans la Zone Abandon 1, les autres restent où elles sont.
5. Décomposez ou recombinez les Ju-87 éligibles.
6. Allouez les unités aériennes de la Zone Prête en Mission Aérienne.
7. Allouez et résolvez les missions d'Interdiction (y compris le tir AA). Déterminez le niveau d'interdiction de chaque secteur. Ramenez les unités aériennes qui ont survécu dans la Zone Mission Accomplie.

III. SEGMENT NAVAL

Uniquement si vous utilisez le Jeu Naval.

A. Phase de Réparation Portuaire

1. Le joueur Allié fait des jets pour avancer les unités navales dans les cases de réparation vers la Case Prêt à Naviguer à Alexandrie.
2. Le joueur Allié fait des jets pour réparer les unités navales endommagées dans la Case Prêt à Naviguer à Alexandrie.
3. Le joueur Allié créé/réorganise ses TF. Les unités Alliées et les RSCS disponibles à Alexandrie sont embarqués sur les unités navales assignées à des TF à Alexandrie. **Note :** les TF non détectés peuvent être détectés (voir 18.18).
4. Le joueur Allemand avance les convois Allemands revenus d'une case sur la Piste du Port d'Athènes.

B. Phase de Mouvement Naval Allié

1. Tous les TF sur la Carte des Opérations Navales peuvent se déplacer au maximum de leur capacité de mouvement.
2. Tous les TF d'Alexandrie peuvent entrer dans la zone maritime de la Côte Egyptienne, et éventuellement aller plus loin.

3. Tous les TF entrant en renforts sont placés dans la zone maritime appropriée pour un coût de 1 PM.
4. Lorsque tous les TF ont bougé, les unités navales peuvent être échangées/ redistribuées entre les TF occupant la même Zone Maritime. **Note :** les TF non détectés peuvent être détectés (voir 18.18).

C. Première Phase de Combat Naval

1. Détection de Surface Allié.
2. Détection Aérienne Allemande (tours AM et PM uniquement).
3. Combat Aéronaval Allemand.
4. Déplacez toutes les unités aériennes en mission de Détection/Coordination vers la Zone Mission Accomplie.
5. Combat de Surface Allié.

D. Phase de Mouvement Naval Allemand

1. Toutes les unités navales Allemandes sur la Carte des Opérations Navales peuvent se déplacer au maximum de leur capacité de mouvement.
2. Toute unité Allemande dans la Case Prêt à Naviguer du Port d'Athènes peut dépenser 1 PM pour entrer sur la Carte des Opérations Navales.

E. Seconde Phase de Combat Naval

1. Détection Aérienne Allié (tours AM et PM uniquement).
2. Détection de Surface Allié.
3. Combat de Surface Allié.

F. Phase de Débarquement Amphibie

1. Débarquements Amphibies du joueur Allié.
2. Débarquements Amphibies du joueur Allemand.

G. Phase de Débarquement Naval

1. le joueur Allié débarque ses unités et RSCS éligibles.
2. Mouvement du Vapeur Côtier Allié (optionnel, uniquement de nuit).
3. le joueur Allemand débarque ses unités et RSCS éligibles.

IV. SEGMENT DE MOUVEMENT ET DE COMBAT

Résolu deux fois par tour de jeu, d'abord Segment du Joueur Allemand, puis Segment du Joueur Allié.

A. Phase de Parachutage (Segment du joueur Allemand, uniquement pendant les tours où l'Allemand parachute des unités)

1. Placez les unités de Planeurs/ Aéroportées dans leur hex d'arrivée.
2. Allouez et résolvez le Bombardement Aérien Spécial et le tir AA (tour 1 uniquement, voir 12.55).
3. Résolvez la procédure de parachutage pour déterminer les conditions d'atterrissage et une éventuelle dérive des unités parachutées.
4. Placez des marqueurs First Fire sur toutes les unités d'artillerie/mortiers/ AA qui atterrissent par parachutage/
5. Résolvez le Combat d'Assaut Spécial pour les unités parachutées se trouvant dans le même hex que des unités Alliées.

B. Phase de Mouvement

1. Déplacez les unités par Transport Aérien vers les aéroports contrôlés (joueur Allemand uniquement).
2. Déplacez les unités terrestres (les unités parachutées ou qui ont fait un débarquement amphibie pendant ce tour ne peuvent pas avancer de plus d'un hex).
3. Placez des marqueurs Fire sur les unités d'artillerie (pas les mortiers) qui se déplacent.

C. Phase de Bombardement

1. Déclarez les unités d'artillerie qui bombardent et désignez les hexs cible.
2. Placez les unités aériennes dans les hexs cible.
3. Résolution du tir AA contre les unités aériennes qui bombardent.
4. Placez des marqueurs « First Fire » ou « Final Fire » sur toutes les unités d'artillerie qui tirent.
5. Résolvez les bombardements aériens/ navals/artillerie sur la Table de Bombardement/Soutien et allouez les pertes.

D. Phase de Déclaration du Combat

1. Déclarez tous les combats
2. Placez des marqueurs « Declared Combat » sur toutes les piles qui attaquent, la flèche pointant vers l'hex du défenseur.

E. Phase de Refus du Combat

1. Les piles en défense ne contenant pas d'unités Dispersées ou Fatiguées et comportant au moins

une unité avec une *capacité de mouvement* de cinq (5) ou plus sont éligibles pour Refuser le Combat.

2. Le défenseur lance un dé et le compare avec l'unité à l'efficacité la plus élevée dans les hexs où il souhaite refuser le combat.
3. Les unités/piles qui ont réussi retraitent d'un hex.
4. L'attaquant peut avancer jusqu'à 6 points d'empilement dans l'hex libéré.

F. Phase de Réaction du Défenseur

1. Le défenseur annonce toutes les tentatives de réaction aux combats déclarés (une unité non fatiguée et non dispersée avec une *efficacité* de cinq (5) ou plus peut faire une tentative par combat déclaré).
2. Le défenseur fait un test d'efficacité pour chaque unité qui tente de réagir.
3. Les unités qui réussissent peuvent entrer dans des hexs cible d'un combat déclaré.

G. Phase de Combat (un combat à la fois)

1. Jet de Coordination de l'Attaque.
 - a. Lancez un dé et comparez le résultat à l'efficacité d'un QG ami à portée de commandement de l'hex en défense pour déterminer si l'attaque est coordonnée et si du tir de soutien est disponible.
 - b. Les attaques non coordonnées entraînent des décalages de colonnes et des DRM défavorables, et ne permettent pas le tir de soutien.
 - c. les jets supérieurs de deux ou plus à l'efficacité du QG indique que le combat DOIT être un combat d'assaut à partir d'un seul avec, avec des DRM défavorables.

2. L'attaquant déclare un Combat de Manœuvre, un Combat d'Assaut, ou les deux, contre l'hex attaqué, dans les limitations du résultat de la Coordination de l'Attaque.

3. Combat de Manœuvre :
 - a. Désignez toutes les unités qui attaquent et « l'unité de commandement », puis calculez le rapport et les décalages de colonnes.
 - b. L'attaquant alloue et résout le tir de soutien s'il est disponible.

- c. Le défenseur alloue et résout le tir de soutien de l'artillerie.
 - d. Placez des marqueurs First Fire ou Final Fire sur les unités qui ont tiré.
 - e. L'attaquant lance un dé et résout le combat, en modifiant le dé avec les DRM indiqué sur la Table de Combat de Manœuvre.
 - f. Allouez les pertes, faites les retraitez et fatiguez les unités.
4. Combat d'Assaut :
 - a. Le défenseur alloue l'artillerie en Bombardement Défensif. Placez des marqueurs Fire sur toutes les unités qui tirent.
 - b. Les deux joueurs désignent leur « unité de commandement ».
 - c. Le défenseur résout en premier sur la Table de Combat d'Assaut, en appliquant les DRM nécessaires. Les pertes sont allouées immédiatement à l'attaquant. (Exceptions : Les Assauts Alliés de nuit et TOUTES les attaques avec du génie comme « unité de commandement » sont résolus simultanément).
 - d. L'attaquant résout sur la Table de Combat d'Assaut, en appliquant les DRM nécessaires. Allouez les pertes au défenseur.
 - e. Les deux camps font simultanément un test d'efficacité pour leur « unité de commandement ».
 - f. Un second round de Combat d'Assaut a lieu si un camp, ou les deux ont réussi leur test.
 - g. Si le défenseur n'est pas éliminé, les unités qui attaquent restent dans le (ou les) hexs d'où elles ont attaqué.
 - h. Si le défenseur est éliminé, l'attaquant peut avancer jusqu'à six points d'empilement dans l'hex libéré.

V. FIN DU TOUR

Lorsque les deux joueurs ont terminé leurs Segments de Mouvement et de Combat respectifs, le tour est terminé. Si c'est le dernier tour, ou si la case de la Piste des Tours est occupée par le marqueur « Evacuation Ends », la partie est terminée et on détermine la victoire. Sinon, avancez le marqueur de Tour dans la case suivante de la Piste et commencez un nouveau tour de jeu.