

Operation Mercury

The Invasion of Crete

Exclusive Rules



Multi-Man Publishing

Game Designer
Joseph Chacon

Game Developer
Nick Richardson

Series Designer
Adam Starkweather

Game Artist
Nicolás Eskubi














OPERATION MERCURY
THE INVASION OF CRETE

Symbol and Picture Legend

German










Infantry Units

							
Mountain Infantry	Mountain MG	Mountain Engineer	Air-Landing Infantry	Parachute Infantry	Parachute Engineer	Parachute MG	Bicycle Recon
							
Nachhut (platoon)	Motorcycle Infantry	Motorcycle MG					

Wheeled, Tracked & Air Units



Gun Units

							
Mountain Hvy. Mortar	Para. Hvy. Weapons	Bicycle Hvy. Mortar	Heavy Mortar	Recoilless Rifle	Motor. Hvy. Mortar	Light Flak	Light AT Gun
							
Medium Howitzer							

Western Allied

Infantry Units

					
Infantry	Heavy Weapons	Engineer	Police	Commandos	Rearguard (platoon)

Wheeled, Tracked & Naval Units



Gun Units

						
Mortar	Artillery	Light Coast Artillery	Medium Coast Artillery	Light AT Gun	Light AA Gun	Medium AA Gun

Table des matières

Matériel	4	9.0 Règles Spéciales	10
Symboles des Pions.....	4	S1.0 Mouvement Hors-Carte	10
Règles Exclusives	4	S2.0 Transport Naval allié.....	11
2.0 Terrain	5	S3.0 Parachutages Ad-Hoc	11
2.1 Clair	5	S4.0 Détermination du Ravitaillement	11
2.2 Verger et Vigne	5	S5.0 Moral et Repli allié.....	12
2.3 Broussailles	5	S6.0 Contrôle des Ports et Aérodrômes	12
2.4 Village	5	S7.0 Renforts Allemands.....	12
2.5 Ville	5	S8.0 Commandants de Kampfgruppe allemand.....	13
2.6 Cité	5	S9.0 Attachements alliés	13
2.7 Fortifié.....	5	S9.1 Bataillons alliés	13
2.8 Routes	5	S10.0 Camions Divisionnaires	14
2.9 Ruines	6	S11.0 Soutien Aérien planifié allemand.....	14
2.10 Pentés.....	6	10.0 Règles Optionnelles	14
3.0 Séquence de Jeu	6	O1.0 Parachutage allemand libre.....	14
3.1 Ajustement à la Séquence de Jeu	6	O2.0 Soutien Naval allié	15
3.2 Séquence de Jeu de la Crète	7	O2.1 Disponibilité du Soutien Naval allié.....	15
4.0 Parachutages et Atterrissage des Planeurs	7	O2.2 Le Jeton Naval	15
4.1 Quand sauter.....	7	O2.3 Sous-Phase Navale	15
4.2 Comment sauter	7	O2.4 Etape 1 : Activer les Unités navales.....	15
4.2.1 La Table de Saut.....	7	O2.5 Etape 2 : Frappes Aériennes allemandes	16
4.2.2 Marqueurs de Planeur/Parachute.....	8	O2.6 Etape 3 : Mouvement des Unités navales....	16
5.0 Evénements Aléatoires	8	O2.7 Mouvement du Marqueur de Zone Navale Cible	16
5.1 Frappe/Soutien Aérien.....	8	O3.0 Artillerie Côtière allié.....	16
5.2 Déroute Grecque	8	O4.0 Espace Occupé sur la Table	16
5.3 Héroïque.....	8	11.0 Scénarios	17
5.4 Renseignements.....	8	Scénario d'apprentissage	19
5.5 Ralliement.....	8	Scénario 1	19
5.6 Char en Panne	8	Scénario 2	20
5.7 Attaque de Partisan	9	Scénario 3	20
5.8 Plus de Munitions	9	Scénario 4	21
5.9 Ravitaillement Aérien.....	9	Scénario 5	22
5.10 Fallschirmjäger Perdus.....	9	Scénario 6	23
5.11 Perte de Leader	9	Scénario 7	25
5.12 Commandement Confus.....	9	Scénario 8	26
5.13 Pas d'Evénement.....	9	Scénario 9	27
6.0 Unités Grecques	9	Scénario 10	28
7.0 Arrière-Garde et Barrage Routier	9	Scénario 11.....	29
8.0 Unités Auto-Commandées	9	Scénario 12	31
		Scénario 13	32
		Crédits	34
		Notes du Concepteur	34

Introduction

La bataille de Crète a été l'une des batailles les plus dramatiques de la Seconde Guerre mondiale. Pendant 12 jours en mai 1941, un mélange de forces néo-zélandaises, britanniques, australiennes et grecques ont désespérément tenté de repousser un assaut aéroporté allemand, mené par les parachutistes de la Luftwaffe et renforcé par des troupes de montagne de la Wehrmacht. Malgré d'effroyables pertes, les parachutistes et troupes aéroportées en planeur allemands qui ont mené l'invasion ont réussi à sécuriser un point d'ancrage sur l'île et, avec des renforts, l'ont emporté haut la main.

Ce jeu simule l'invasion de la Crète par les Allemands en mai 1941.

Matériel

- 1 livret de règles de la série
- 1 résumé des règles de la série
- 1 livret de règles exclusives
- 9 cartes
- 1 fiche hors-carte
- 8 planches de pions
- 2 fiches TET/TRC
- 4 fiches de divisions
- 1 piste de niveau de moral/tour
- 1 fiche scénario spécial
- 4 dés à 10 faces

OPERATION MERCURY : THE INVASION OF CRETE utilise les nouvelles règles de la Grand Tactical Series (GTS), version 2.0. Elles ont été introduites dans *The Greatest Day : Sword, Juno, Gold Beaches* dans les Règles Exclusives. Les Règles Exclusives de **OPERATION MERCURY : THE INVASION OF CRETE** n'apportent que des modifications mineures aux nouvelles règles de la série pour gérer des aspects uniques du combat en Crète en 1941. Toute règle édictée ici est prioritaire sur les règles de la GTS. Si rien n'est spécifiquement mentionné ici, les règles de la GTS s'appliquent.

Symboles des Pions

Les symboles des Unités sont montrés à l'intérieur de la couverture des Règles Exclusives. Le seul symbole d'Unité qui a un effet sur le jeu est le symbole du Génie. Tous les autres symboles ne sont là que pour l'intérêt historique, parce que les valeurs et leurs couleurs, et les cases colorées les entourant définissent toutes

Couleurs des divisions



2nd New Zealand Infantry Division



CREFORCE


 7. Flieger-Division &
Luftlande Sturm Regiment


5. Gebirgs Division

les autres fonctions du jeu. Chaque Unité à Pied est de la taille d'une compagnie, à l'exception des Unités d'Arrière-Garde qui sont de la taille d'une section.

La couleur de fond de chaque Unité indique à quelle Division elle appartient. Les couleurs sont beige (2^{ème} Division d'Infanterie néo-zélandaise), marron clair (CREFORCE – composée de l'Organisation Mobile de Défense de la Base Navale, 1 Royal Marines, 19^{ème} Brigade d'Infanterie australienne, et 14^{ème} Brigade d'Infanterie), bleu clair (7. Flieger-Division et Luftlande Sturm Regiment allemands), et gris (5. Gebirgs Division allemande).

La bande de couleur autour du nom de l'Unité indique sa formation de régiment ou brigade. Les Unités Indépendantes ont une bande noire ou blanche autour du nom de l'Unité. Les Unités Grecques étaient sous le commandement des dirigeants locaux britanniques et du Commonwealth et sont dans les Divisions avec des symboles d'Unités bleus et blancs.



Pour certains des scénarios les plus petits de Réthymnon et Héraklion, les Formations sont des bataillons au lieu de brigades et de régiments. Le Commandement et Contrôle (Activation et utilisation de Points de Dispatch) dans ces scénarios se fait par bataillon. Des pions spécifiques sont fournis pour ces scénarios au niveau du bataillon. Ils sont sur la planche 4 et ont un point noir pour les distinguer des pions utilisés dans la campagne.

Règles Exclusives

1.0 Météo et Horaire

Pendant la période d'invasion de la Crète, le temps était typiquement méditerranéen : agréable, printanier, ensoleillé et sec, et n'a aucun effet sur la bataille. Il n'y a pas de règles spéciales pour la météo.

Le premier tour de jour est 0700 et le Tour de Nuit est le tour après le tour 1900.

Il n'y a pas de pénalité de mouvement pendant la nuit.

La distance maximale des Lignes de Vue la nuit est de 3 hexs. Toutes les forces de combat sont réduites de 2 pendant la nuit.

2.0 Terrain

Les types de terrain du jeu sont :

Clair	Verger/Vigne	broussailles
Village	Ville	Cité
Fortifié	Route	Ruine
Pente		

Ils sont tous décrits en détail ci-dessous. Chaque type d'hex est défini par la couleur du point au centre de l'hex, et pour les hexs de Cités, Villes et Fortifiés, la couleur des côtés d'hex. Par exemple, si l'hex a un point central vert clair, c'est un hex de Broussailles.

On ne peut pas entrer dans un hex sans point central.

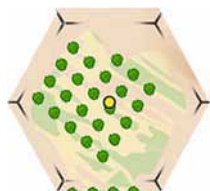
Les coûts de mouvement pour les unités à Pied, à Roues, et à Chenilles non En Colonne sont indiqués dans le Tableau du Terrain. Les modifications à la Valeur de Tir, les Terrains Bloquants et autres effets sur le jeu sont indiqués ci-dessous.

2.1 Clair



Le terrain Clair a un point central blanc. Le terrain Clair n'est pas un Terrain Bloquant, et ne modifie pas la Valeur de Tir des Unités tirant dans un tel hex.

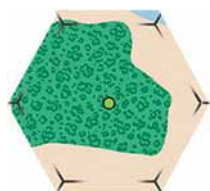
2.2 Verger et Vigne



Un terrain Verger/Vigne a un point central jaune. Un hex de Verger/Vigne n'est pas un Terrain Bloquant en lui-même, mais une Ligne de Vue tracée à travers deux hexs de Verger/Vigne et/ou Broussailles est bloquée.

Une Ligne de Vue peut être tracée à travers un hex de Verger/Vigne ou Broussailles et entrer dans un second hex de Verger/Vigne ou Broussailles. Un hex de Verger/Vigne modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans un tel hex par -1.

2.3 Broussailles



Le terrain Broussailles a un point central vert clair. Un hex de Broussailles n'est pas un Terrain Bloquant en lui-même, mais une Ligne de Vue tracée à travers deux

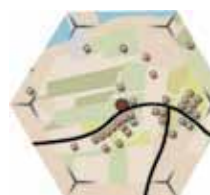
hexs de Verger/Vigne et/ou Broussailles est bloquée. Une Ligne de Vue peut être tracée à travers un hex de Verger/Vigne ou Broussailles et entrer dans un second hex de Verger/Vigne ou Broussailles. Un hex de Broussailles modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans un tel hex par -1.

2.4 Village



Le terrain village a un point central beige. Un Village n'est pas un Terrain Bloquant, et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans un tel hex par -1.

2.5 Ville



Le terrain Ville a un point central marron. Une Ville est un Terrain Bloquant, et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans un tel hex par -2.

Une Unité à Roues ou à Chenilles ne peut pas entrer ou sortir d'un hex de Ville sans être En Colonne, mais elle peut quitter la Colonne dans un hex de Ville. Notez que pour quitter un hex de Ville, une telle Unité devra se remettre En Colonne.

2.6 Cité



Un terrain Cité a un point central noir et un hex bordé de blanc. Un hex de Cité est un Terrain Bloquant, et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans un tel hex par -3.

Une Unité à Roues ou à Chenilles ne peut pas entrer ou sortir d'un hex de Cité sans être En Colonne, et ne peut pas quitter la Colonne tant qu'elle est dans un hex de Cité.

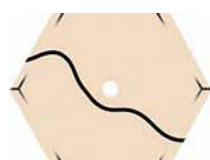
2.7 Fortifié



Un terrain Fortifié a un point central noir et un hex bordé de gris. Un hex Fortifié est un Terrain Bloquant, et modifie la Valeur de Tir des Unités tirant dans un tel hex par -4.

Une Unité à Roues ou à Chenilles ne peut pas entrer ou sortir d'un hex Fortifié sans être En Colonne, et ne peut pas quitter la Colonne tant qu'elle est dans un hex Fortifié.

2.8 Routes



Les permettent aux Unités En Colonne de se déplacer plus vite. Toute Unité En Colonne qui entre dans un hex le long d'une Route peut le faire pour ½ point de mouvement. L'Unité peut décider de ne pas utiliser la Route et

payer à la place le coût du terrain de base dans l'hex, comme indiqué par son point central. Une Unité qui n'est pas En Colonne, ou qui n'entre ni ne sort de l'hex le long d'une Route, doit payer le coût du terrain de base.

Lorsque deux Routes partagent un même hex mais ne se croisent pas, une Unité doit payer le coût du terrain de base pour passer d'une Route à l'autre. Les Routes n'ont aucun effet sur la Ligne de Vue. Les Routes n'ont aucun effet sur le combat.

2.9 Ruines



Les hexs de Cités et Fortifiés peuvent être réduits en Ruines. Si un Tir Indirect d'Artillerie HE obtient un « 0 » lors de l'attaque d'un hex de Cité ou Fortifié, mettez un marqueur de Ruines (Rubble)

dans cet hex. Si l'hex dispose d'un Poste d'Observation ou d'un Point d'Appui, alors ce Poste d'Observation ou ce Point d'Appui n'est plus considéré comme existant dans l'hex. De plus, soustrayez un à la Valeur Défensive du terrain de l'hex. Ceci réduit la Valeur Défensive d'une Cité à -4 et celle d'un hex Fortifié à -5. Notez que les Routes sont annulées dans un hex de Ruines et que le coût d'entrée dans un hex en Ruines est augmenté (voir le Tableau des Effets du Terrain).

Le Génie peut dégager les Ruines en occupant l'hex de Ruines, en faisant une Action du Génie et en réussissant un Test de Qualité de Troupe. Les Travaux s'appliquent. Tout Poste d'Observation ou Point d'Appui est néanmoins considéré détruit si les Ruines ont été dégagées. Utilisez le verso, du marqueur de Ruines pour l'indiquer.

2.10 Pentas

Les pentes sont représentées par des lignes blanches irrégulières avec une ombre portée d'un côté. Le côté « ombragé » est « En Bas ». Le côté sans l'ombre est « En Haut ».



Les hexs de Pentas bloquent la Ligne de Vue à moins que le côté d'hex de Pente ne fasse partie de l'hex de l'Unité qui observe ou de celui de l'Unité observée.

Exception : Une LDV est bloquée lorsque deux Unités sont « En Bas » d'une pente et que la Ligne de Vue est tracée à travers un terrain plus élevé.

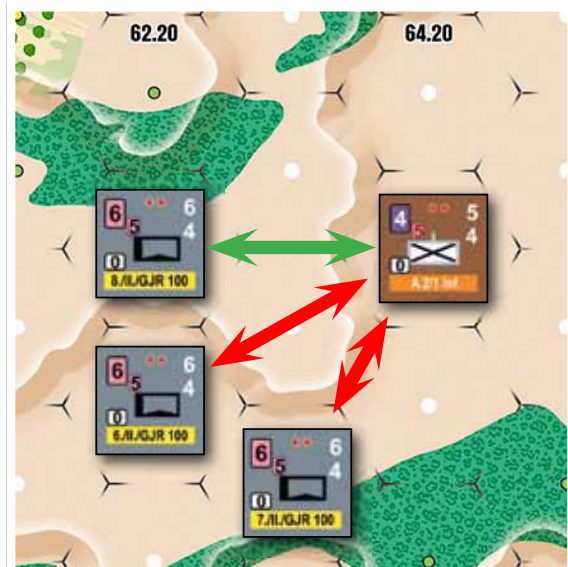
Une Ligne de Vue tracée le long d'un côté d'hex de Pente est bloquée.

Le coût de mouvement pour toutes les Unités qui traversent un côté d'hex de Pente est augmenté, à moins de bouger En Colonne sur une Route.

Les Unités à Pied paient 2 points de mouvement supplémentaires si l'Unité n'est pas En Colonne, ou 1 point de mouvement supplémentaire si l'Unité est En Colonne.

Les Unités à Roues et à Chenilles paient le double de points de mouvement pour entrer dans un hex à travers un côté d'hex de Pente.

La Valeur de Défense des Unités qui se défendent « En Haut » d'un côté d'hex de Pente pendant un Assaut est diminuée de 1 (-1). Les côtés d'hex de Pente ne modifient pas la Valeur de Tir des Unités qui tirent à travers le côté d'hex.



Exemple de Ligne de Vue

Dans la situation ci-dessus, la flèche verte montre une LDV dégagée. Les deux flèches rouges indiquent une LDV bloquée. La Ligne de Vue de 64.21 à 62.22 est bloquée car les deux Unités sont en bas de la Pente. La Ligne de Vue de 64.21 à 63.23 est aussi bloquée car elle est tracée le long d'un côté d'hex de Pente.

3.0 Séquence de Jeu

3.1 Ajustement à la Séquence de Jeu

Ignorez l'étape A) Détermination de la Météo. La Météo ne change jamais.

Etape B) si c'est le tour 0700, déterminez l'Aviation et l'Allocation est changé en : Allouez l'Aviation allemande. Voir la règle spéciale S11.0, Soutien Aérien Planifié allemand.

Etape F) Formations Indépendantes est changé en Déployez les Commandants de Kampfgruppe allemands et Attachez les Bataillons alliés. Voir la règle spéciale S8.0 pour les Commandants de Kampfgruppe allemands, et S9.0 attachements alliés.

Il n'y a pas d'autres changements à la Séquence de Jeu GTS 2.0.

3.2 Séquence de Jeu de la Crète

- A. Ignorée
- B. Si 0700, Allouez le Soutien Aérien allemand
- C. Placez les Renforts dans les Cases de Renforts
- D. Segment des Points de Dispatch
 1. Achetez des Points de Dispatch avec des Points de Commandement
 2. Achetez des Jetons de Formation avec des Points de Dispatch
- E. Parcs d'Artillerie
 1. Création/Dissolution des Parcs d'Artillerie
 2. Tentez de Contacter les Leaders
- F. Formations Indépendantes
 1. Déployez les Commandants de Kampfgruppe allemands
 2. Attachez les bataillons alliés
- G. Mettez les Jetons éligibles dans la tasse
- H. Effectuez la Phase d'Activation
- I. Retirez tous les Barrages ; retournez tous les Parcs d'Artillerie sur leur face Non-Tiré.
- J. Avancez le marqueur de Tour d'une case.

4.0 Parachutages et Atterrissage des Planeurs

Note de jeu : Bien que les mécanismes de parachutage et d'atterrissage des planeurs soient similaires à ceux utilisés dans *The Devil's Cauldron* et *Where Eagles Dare*, simuler l'assaut aéroporté allemand sur la Crète nécessite quelques différences. Les parachutistes allemands sont largués sans armes prêtes à l'emploi. La plupart de leurs armes se trouvaient dans des containers, retardant leur action immédiate. De plus, en se basant sur les interceptions d'Ultra, les Alliés s'attendaient à un assaut aéroporté et la plupart était prête à engager les Allemands sur leur zone de saut.

4.1 Quand sauter

Les Unités allemandes prévues pour arriver par parachute ou planeur arrivent lorsque le Jeton d'Activation de leur Division est tiré pendant ce tour.

4.2 Comment sauter

Lorsque le Jeton d'Activation de la Division appropriée est tiré, placez une Unité dans chacun des hexs de la Zone de Saut/Atterrissage (DZ/LZ). Les Unités ne peuvent pas sauter En Colonne, ni montées. Pas plus d'une Unité ne peut atterrir dans un hex. Une Unité qui arrive par parachute ou planeur ne peut pas arriver dans un hex contenant une Unité ennemie. Si elle est forcée de le faire, l'Unité allemande est éliminée.



Chaque Unité qui arrive en parachute (pas en planeur) reçoit un marqueur de Parachute. De plus, une Unité ajoute un marqueur de parachute/planeur supplémentaire par retard subi (plus de détails en 4.2.1). Les Unités larguées peuvent se faire tirer dessus pendant des Activations ennemies ultérieures, mais le largage lui-même ne déclenche pas de Tir d'Opportunité.

Pour faciliter l'empilement, des marqueurs de planeur/parachute orange représentant deux marqueurs de planeur/parachute sont fournis. Lorsqu'un marqueur de retard est retiré, remplacez le marqueur orange 2 retards par un marqueur jaune normal.

4.2.1 La Table de Saut

Toutes les Unités qui sautent ont leur destin décidé par un jet de dé sur la Table de Saut. Faites un jet sur la Table de Saut pour chaque Unité dès qu'elles sont Activées pour la première fois (la même Activation de Division qui les a placées sur la carte). Faire un jet sur la Table de Saut ne déclenche pas de Tir d'Opportunité. La Table de Saut comporte divers résultats, dont l'élimination, la Perte de Pas, le retard d'Activation, et aucun effet.

Notez les nombreux modificateurs de la Table de Saut. Ils sont différents de ceux de *The Devil's Cauldron* et *Where Eagles Dare*.

Une Unité atterrissant dans un hex de DZ/LZ subit un modificateur de +1 sur la Table de Saut pour chaque Unité alliée projetant une Zone de Tir dans cet hex de DZ/LZ.

Une Unité atterrissant dans un hex de DZ/LZ subit un modificateur de +1 sur la Table de Saut pour chaque Unité AA alliée projetant une Zone de Tir dans cet hex de DZ/LZ.

Une Unité de parachutistes subit un +1 et une Unité de planeur un +2 pour un atterrissage dans un hex de Verger/Vigne, Village ou Broussailles.

Tous ces modificateurs sont cumulables. Un jet de 0 est toujours Aucun Effet.

4.2.2 Marqueurs de Planeur/Parachute

Chaque marqueur de planeur/parachute sur une Unité nécessite une Action à cette Unité pour le retirer. Retirer un marqueur de planeur/parachute ne déclenche pas de Tir d'Opportunité. Une Unité avec un marqueur de planeur/parachute ne peut faire aucune autre Action, sauf se Rallier si elle est en Suppression. Une Unité en Suppression doit d'abord Rallier la Suppression avant de pouvoir retirer son marqueur de planeur/parachute. Notez que la restriction empêchant de faire la même Action deux fois de suite lors d'une Seconde Action ne s'applique pas au retrait d'un marqueur de planeur/parachute.

Une Unité avec un marqueur de planeur/parachute projette une Zone de tir normalement, peut faire un Tir d'Opportunité et se défendre si elle est prise d'Assaut.

5.0 Événements Aléatoires

En début de partie, mettez tous les marqueurs d'Événements Aléatoires dans deux tasses. Les marqueurs beiges vont dans une tasse pour le joueur allié, et les bleus dans l'autre pour le joueur allemand. Le recto de ces pions est coloré pour déterminer à quel camp ils appartiennent.



A chaque tour, le Jeton d'Événement Aléatoire de chaque camp est mis dans la tasse (un Jeton allemand et un Jeton allié). Un Événement Aléatoire a lieu lorsque le Jeton d'Événement Aléatoire d'un joueur est tiré. Tirez immédiatement un marqueur d'Événement de la tasse appartenant au joueur dont le Jeton Événement Aléatoire a été tiré. Ce joueur est appelé le joueur ami dans les règles qui suivent.

5.1 Frappe/Soutien Aérien



Soutien Aérien allemand : Lorsque le joueur allemand tire ce Jeton, lancez 1D10 divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) et donnez au joueur allemand ce nombre de marqueurs de Frappes Aériennes de la Luftwaffe. Il ne reçoit aucune Frappe sur un jet de « 0 » ou « 1 ». Résolez immédiatement les attaques puis remettez le marqueur d'Événement dans la tasse. Si c'est la nuit, traitez ceci comme aucun événement et remettez le marqueur d'Événement dans la tasse.



Frappes Aériennes alliées : Lorsque le joueur allié tire ce Jeton, il reçoit un marqueur de Frappe Aérienne de la Luftwaffe (une erreur ou un tir ami est fait par le joueur allié sur une Unité ennemie). Résolez immédiatement les attaques puis remettez le marqueur d'Événement dans la tasse. Si c'est la nuit, traitez ceci comme aucun événement et remettez le marqueur d'Événement dans la tasse.

Pour résoudre une Frappe Aérienne, choisissez une Unité amie. Vous pouvez ensuite placer un ou plusieurs marqueurs de Frappe Aérienne (jusqu'au total autorisé pour cet Événement) dans un hex dans un rayon de 3 hexs de l'Unité amie.

Résolvez l'attaque comme un Tir blanc avec une Puissance de Feu de « 3 » sur une Unité dans l'hex. Les seuls modificateurs considérés sont les modificateurs avec des valeurs positives (c'est ça : pas de modificateurs, même pour les retranchements ou à la Valeur de Défense !). Mettez tous les marqueurs de Frappe Aérienne de la Luftwaffe dans les hexs choisis avant de les résoudre. Vous n'êtes pas obligé de déclarer votre cible (s'il y en a plusieurs), mais vous devez déclarer tous les hexs attaqués avant de passer à la résolution.

5.2 Déroute Grecque



Lorsque cet Événement est tiré, le joueur allemand choisit une Unité Grecque pour faire un Test de Déroute. Cette Unité fait un Test de Qualité de Troupe. Si elle le rate, elle est retirée du jeu. Un Point de Commandement peut être dépensé pour réussir ce Test. Remettez le marqueur d'Événement dans la tasse.

5.3 Héroïque



Mettez le marqueur Heroic sur une Unité amie. Cette Unité a maintenant sa QT augmentée de 1 et sa Valeur de Défense réduite de 1. Ce marqueur reste avec l'Unité jusqu'à la prochaine fois où le Jeton d'Événement Aléatoire ami est tiré. A ce moment, le marqueur est retiré de l'Unité et remis dans la tasse (avant de tirer un nouvel Événement, donc l'Événement Héroïque peut être à nouveau tiré). Une fois le marqueur Heroic retiré de l'Unité, ses effets ne s'appliquent plus à cette Unité.

5.4 Renseignements



Le joueur ami peut ajouter 2 Points de Commandement et 1 Point de Dispatch à une Formation. Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.5 Ralliement



Retirez jusqu'à 2 marqueurs de Suppression d'Unités amies d'une même Formation, sans tenir compte de la présence de Zones de Tir ennemies. Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.6 Char en Panne



Lorsque cet Événement est tiré, le joueur allemand choisit une Unité Blindée alliée. Cette Unité passe en Suppression. Le

joueur allié ne peut pas tenter de convertir ceci en Perte de Cohésion. Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.7 Attaque de Partisan



Le joueur allié peut attaquer n'importe quelle Unité allemande dans un rayon de 2 hexs d'un hex de Village, Ville ou Cité, avec une attaque avec une PF rose de « 2 ». Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.8 Plus de Munitions



Le joueur ennemi choisit une carte en jeu puis le joueur ami choisit l'une de ses Unités adjacente à une Unité Ennemie sur cette carte. Celle-ci subit une Perte de Cohésion. S'il n'y a pas d'Unités Amies adjacentes à une Unité ennemie, traitez ceci comme Pas d'Événement. Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.9 Ravitaillement Aérien



Retirez 2 Pertes de Cohésion parmi des Unités d'une même Formation, sans tenir compte de la présence de Zones de Tir ennemies. Les Pertes de Cohésion en excès sont ignorées. Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.10 Fallschirmjäger Perdus



Le joueur allemand peut remplacer un Pas perdu à une Unité de Fallschirmjäger. Ceci permet à une Unité détruite d'être remise sur la carte dans l'hex d'un Leader (avec un pas de force). Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.11 Perte de Leader



Le joueur allié choisit une Formation, puis le joueur allemand remplace le Leader de cette Formation. Mettez le Leader de Remplacement sur n'importe quelle Unité de la Formation. Si le Leader a déjà été Remplacé, traitez ceci comme Pas d'Événement. Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.12 Commandement Confus



Le joueur allemand choisit une Division allié. Celle-ci perd 2 Points de Commandement. Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

5.13 Pas d'Événement



Désolé, fausse alerte. Pas d'Événement. Remettez le marqueur Événement dans la tasse.

6.0 Unités Grecques



Les Unités Grecques (Unités alliées avec une bande bleu-clair et un symbole d'Unité blanc sur fond bleu) n'ont pas de Jeton de Formation ni de Leader. Les Unités Grecques en Crète étaient placées sous le commandement nominal allié.

Les Unités Grecques sont Commandés si elles sont à portée de *n'importe quel* Leader allié. Si des Points de Commandement sont dépensés par ces Unités Grecques, ils le sont par la Division à laquelle le Leader appartient.

Pendant l'Activation de Division et le Commandement Direct, les Unités Grecques à Portée de Commandement de n'importe quel Leader allié (de la Division Activée, pour une Activation de Division) peuvent être Activées normalement. Les Unités Grecques ne sont pas Activées pendant une Activation de Formation. Les Unités Grecques ne comptent pas dans la Valeur d'Attachement du Leader Actif.

Les Unités Grecques ne peuvent pas observer pour le Tir Indirect, ni créer d'Arrière-Garde.

7.0 Arrière-Garde et Barrage Routier



Sperre (pluriel Sperrert) et Nachhut (pluriel Nachhuten) sont les mots allemands pour Barrage Routier et Arrière-Garde, et sont traités comme indiqué dans les règles de la série. Ils sont créés et retirés de la même façon que dans les règles de la série.



Le nombre de Barrages Routiers et d'Arrière-Gardes disponibles pour un joueur est limité par les instructions du scénario et est une limite absolue. L'Arrière-Garde perdue en combat peut être réutilisée plus tard pendant la partie. Mettez les Unités d'Arrière-Garde éliminées dans la case d'Arrière-Garde disponible de leur Fiche de Division. Elles peuvent être continuellement réutilisées pendant toute la partie.

8.0 Unités Auto-Commandées



Les Unités Auto-Commandées ont une Qualité de Troupe en rouge. Vous ne pouvez **jamais** dépenser de Points de Commandement ou de Dispatch pour ces Unités. Elles sont toujours considérées Commandées.

Les Unités terrestres Auto-commandées ne peuvent être Activées que par le tirage du Jeton de Commandement Direct. Elles sont Activées comme si un Point de Commandement avait été dépensé pour les Activer, mais aucun Point de Commandement n'est réellement dépensé. Cela signifie qu'elles peuvent faire n'importe quelle Action sauf une Action du Génie, ni ne peuvent faire de Seconde Action.

Si la Règle Optionnelle 2.0, Soutien Naval allié est utilisée, les Unités navales alliées ne sont Activées que lorsque le Jeton Naval est tiré.

9.0 Règles Spéciales

Les règles spéciales suivantes sont utilisées dans certains scénarios. Chaque scénario indiquera les règles utilisées, et leurs éventuelles modifications.

S1.0 Mouvement Hors-Carte

Les Unités allemandes et alliées peuvent se déplacer d'une carte à l'autre en transitant par la Fiche Hors-Carte. Pendant l'Activation d'une Unité, le joueur qui la contrôle peut bouger l'Unité vers la Fiche Hors-Carte au coût de 1 Point de Commandement de la Division appropriée par Unité (l'Unité n'a pas besoin d'être Commandée pour la dépense de ce Point). Ce Point de Commandement pour mouvement hors-carte est en plus de tout Point de Commandement dépensé pour Activer l'Unité.

S'il y a au moins une Unité ennemie actuellement sur la carte, l'Unité Activée doit d'abord bouger vers un Hex de Sortie. Une fois l'Hex de Sortie atteint, l'Unité peut être immédiatement placée sur la Fiche Hors-Carte dans la case correspondant à la carte et l'Hex de Sortie.

S'il n'y a aucune Unité ennemie sur la carte, l'Unité Active peut être retirée de là où elle est et placée sur

la Fiche Hors-Carte. Si la carte a deux cases, l'Unité peut être placée dans l'une ou l'autre.

L'Unité doit être capable de mouvement (pas en Suppression, ou avec un mouvement à « No »). Un mouvement vers la Fiche Hors-Carte est une Action de Mouvement.

Un mouvement vers la Fiche Hors-Carte est considéré comme un mouvement dans un hex n'étant pas en Zone de Tir ennemie et obtient un modificateur de -1 pour un mouvement de Zone de Tir à Non-Zone de Tir.

Les Unités déplacées sur la Fiche Hors-Carte retirent tout marqueur de statut qu'elles auraient pu avoir (Perte de Cohésion, Colonne...).

Les Unités à Roues, Chenilles et à Pied avec un Transport Organique peuvent être déplacées de leur case actuelle de transit/carte vers une autre case connectée pendant l'Activation de la Division de l'Unité.

Les Unités à Pied sans Transport Organique peuvent être déplacées de leur case actuelle de transit/carte vers une autre case connectée pendant l'Activation de la Division de l'Unité lors d'un Tour de Nuit. Si le Jeton d'Activation de l'Unité n'est pas joué pendant le Tour de Nuit (c'est le dernier tiré), alors l'Unité peut bouger pendant l'Activation de la Division au tour 0700.

Exemple de Mouvement Hors-Carte

Dans l'exemple à droite, l'Unité CREFORCE est Activée via une Activation de Formation, et entre dans l'Hex de Sortie Ouest de la carte d'Héraklion. Ensuite, l'Unité tente de bouger depuis cet Hex de Sortie vers la Fiche Hors-Carte.

Ce mouvement provoque un Tir d'Opportunité de l'Unité allemande en 01.10. Si l'Unité allemande réussit le Test de Qualité de Troupe nécessaire pour tirer, la Valeur de Tir modifiée sera de 5 (6, réduit de 1 pour mouvement de ZT à Non-ZT). Le joueur allemand obtient un 3, soit une Suppression. Ceci laissera l'Unité alliée coincée dans son hex, et incapable de quitter la carte.

Toutefois, le joueur allié peut convertir le résultat Suppression en Perte de Cohésion en réussissant un Test de Qualité de Troupe ou en dépensant 1 Point de Commandement pour le réussir automatiquement (en supposant que l'Unité soit Commandée).

Le joueur allié décide de dépenser le Point de Commandement et convertit la Suppression en Perte de Cohésion. L'Unité CREFORCE peut terminer son mouvement et entrer dans la case d'Héraklion sur la Fiche Hors-Carte au coût de 1 Point de Commandement. Lorsqu'elle entre sur la Fiche, le marqueur de Perte de Cohésion est retiré.



Les Unités dans une case hors-carte peuvent être placées en renforts dans l'Hex de Sortie approprié, pendant l'Activation de la Division de l'Unité. Le surempilement est possible et ce placement ne déclenche pas de Tir d'Opportunité.

Si une Unité ennemie occupe l'Hex de Sortie, ou si une Zone de Tir ennemie est projetée dans cet Hex de Sortie, les renforts peuvent être placés dans tout hex jouable et inoccupé du bord de la carte, dans les 5 hex de l'Hex de Sortie spécifié.

Lorsque des Unités alliées sont placées en renforts depuis la Fiche Hors-Carte, faites un jet sur la Table d'Aviation/Interdiction pour chaque Unité, en ignorant tous les modificateurs. Appliquez le résultat approprié et placez les Unités dans l'Hex de Sortie.

Les Unités alliées et allemandes peuvent occuper les mêmes cases de transit-hors-carte sur la Fiche Hors-Carte sans aucun effet jusqu'à l'application du Repli allié. Une fois le Repli en application, à la fin de chaque Tour de Nuit, les Unités alliées occupant une case de transit/hors-carte avec des Unités allemandes sont retirées du jeu.

Les Unités sur la Fiche Hors-Carte ne peuvent faire aucune Action.

S2.0 Transport Naval allié

Pendant un Tour de Nuit, le joueur allié peut transporter jusqu'à deux Unités d'un hex de port à un autre au coût de 1 Point de commandement de la Division appropriée par Unité (il n'est pas nécessaire que l'Unité soit Commandée pour effectuer cette dépense). Le mouvement d'un port à un autre est une Action de Mouvement.

L'Unité doit être capable de mouvement (pas en Suppression ou avec un mouvement à « No »). Un mouvement vers la Fiche Hors-Carte est considéré comme un mouvement vers un hex Clair adjacent n'étant pas en Zone de Tir en ce qui concerne le Tir d'Opportunité. Après avoir payé le Point de Commandement et résolu tout Tir d'Opportunité, une Unité activée dans un hex de port est simplement retirée de la carte et placée dans un autre hex de port qui n'est ni occupé par une Unité ennemie ni en Zone de Tir ennemie. Ceci met fin à l'Activation de l'Unité. Le Point de Commandement pour transporter une Unité est en plus de tout Point de Commandement dépensé pour Activer l'Unité.

Les Unités déplacées d'un port à un autre via transport naval allié perdent tous leurs marqueurs de statut (Perte de Cohésion, Colonne, ...).

S3.0 Parachutages Ad-Hoc

A partir du Tour de Nuit du 26 mai, le joueur allemand peut déplacer jusqu'à 3 Unités de la 7. Flieger Division allemande dans un hex d'aérodrome jusqu'à

la Case de Parachutage de la Fiche Hors-Carte au coût de 1 Point de Commandement par Unité (il n'est pas nécessaire que l'Unité soit Commandée pour effectuer cette dépense). Les Unités dans une Zone de Tir ennemie ne peuvent pas être déplacées vers la Case de Parachutage de la Fiche Hors-Carte.

Après avoir dépensé le Point de Commandement pour une Unité Activée de la 7. Flieger Division dans un hex d'aérodrome, prenez-la et placez-la dans la Case de Parachutage de la Fiche Hors-Carte, ce qui met fin à son Activation. Le Point de Commandement pour transférer l'Unité vers la Case de Parachutage est en plus de tout Point de Commandement dépensé pour Activer l'Unité. Ceci est considéré comme une Action de Mouvement.

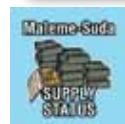
Les Unités dans la Case de Parachutage de la Fiche Hors-Carte peuvent entrer en renforts pendant le tour 0700 ou 1500 via un Parachutage (règle 4.0) sur n'importe quelle carte. Le joueur allemand désigne n'importe quel hex Clair, Verger/Vigne, Broussailles ou Village dans une Drop Zone. Toutes les Unités de la Case de Parachutage doivent être placées en même temps et doivent sauter dans l'hex de Drop Zone sélection ou un hex adjacent.

Les renforts aéroportés (voir S7.0) ne peuvent pas être reçus lors d'un tour où l'Allemand fait un Parachutage Ad-Hoc.

S4.0 Détermination du Ravitaillement



A partir du Tour de Nuit du 23 mai, pendant l'étape C : Placements des Renforts dans les Cases de Renforts, chaque joueur lance un dé pour déterminer le statut de ravitaillement de ses forces sur chaque carte.



Sur un jet de 1 ou moins, le ravitaillement arrive et le marqueur de Ravitaillement de la carte est déplacé vers la gauche (augmentation du statut de ravitaillement). Sur un jet de 7 ou plus, la situation du ravitaillement se dégrade et le marqueur de Ravitaillement est descendu d'un niveau (donc, s'il est actuellement à Ravitaillement Réduit, il passe à Ravitaillement Diminué), et s'il est déjà en Ravitaillement de Secours, la situation reste inchangée.

Si le joueur allié ne contrôle aucun hex de port sur la carte, le statut de ravitaillement ne peut pas augmenter.

Si le joueur allemand contrôle un Aérodrome sur la carte, son statut de ravitaillement ne peut pas diminuer (S6.0 Contrôle des Ports et Aérodromes).

Le statut de ravitaillement est suivi sur la Fiche Hors-Carte.

Le marqueur de Ravitaillement peut avoir 4 niveaux : Ravitaillement Total, Ravitaillement Réduit,

Ravitaillement Diminué et Ravitaillement de Secours. Le Ravitaillement Total et le Ravitaillement Réduit n'ont aucun effet sur le jeu.

Lorsque le Ravitaillement est Diminué, la Qualité de Troupe de toutes les Unités sur la carte affectée est réduite de 1.

Lorsque le Ravitaillement est Secours, la Qualité de Troupe de toutes les Unités sur la carte affectée est réduite de 2. De plus, toutes les Valeurs de Tir sont réduites de 1.

Le statut du Ravitaillement n'affecte pas les Unités grecques.

S5.0 Moral et Repli allié



Chaque scénario, si c'est applicable, indiquera le niveau de départ du Moral allié. Le niveau de Moral allié ne peut jamais dépasser cette valeur. Pendant la partie, cette valeur diminuera ou augmentera (jusqu'au maximum du niveau de départ), en fonction des événements.

-1	Chaque pas allié non-grec éliminé
-3	Ravitaillement allié diminué à Malème-Suda
-4	Chaque Unité navale éliminée
-5	Ravitaillement de Secours à Malème-Suda
+/-10	Contrôle d'un Aéroport/Port
+1	Chaque pas allemand éliminé

Le niveau de Moral baisse lorsque les Allemands gagnent le contrôle d'un Aéroport ou d'un Port, et remonte si les Alliés en reprennent le contrôle (voir S6.0). Le contrôle et le niveau de Moral peuvent être ajustés plusieurs fois. Le niveau de Moral est ajustée seulement la première fois où il atteint le statut Diminué ou Secours sur la carte Malème-Suda. Ajustez le niveau de moral au moment où l'événement applicable se produit.

Lorsque le niveau de moral tombe en-dessous de 1 à un quelconque moment de la partie, le Repli Allié est déclenché. Retournez le marqueur de Moral allié sur la face « Withdraw ». Le Repli allié reste en application jusqu'à la fin de la partie.

Les Unités alliées ne sont plus obligées de payer un Point de Commandement pour entrer sur la Fiche Hors-Carte. Au moment où le Repli allié est déclenché, le joueur allié retire du jeu toutes les Unités avec un mouvement à « No ». Le joueur allié peut commencer à faire sortir les forces par l'Hex de Sortie de Skafia et l'Hex de Repli d'Héraklion (Hex de Sortie de Skafia : 78.67 et Hex de Repli d'Héraklion : 28.26).

Pendant un Tour de Nuit, les Alliés peuvent aussi replier jusqu'à deux Unités depuis un hex de port. Les Unités doivent commencer leur Activation dans l'hex de port et sont simplement retirées du jeu.

Pour chaque Unité qui se replie, augmentez le Niveau de Moral allié de 1. Le Niveau de Moral « de Repli » est utilisé pour déterminer les niveaux de victoire.

Lorsque le Repli allié s'applique, pendant l'étape C : *placement des renforts dans une case de renforts*, de chaque Tour de Nuit, le joueur allié fait un Test de Qualité de Troupe pour chaque Unité grecque. Si l'Unité le rate, elle est retirée du jeu. Des Points de Commandement peuvent être dépensés pour réussir le Test de Qualité de Troupe si l'Unité Grecque est Commandée.

S6.0 Contrôle des Ports et Aéroports

Tous les ports et aéroports commencent sous contrôle allié, sauf mention contraire dans les règles spéciales du scénario.

Le contrôle d'un hex de port ou d'aéroport est gagné en étant le dernier joueur à avoir occupé l'hex.

Pour l'ajustement du Moral allié, l'Allemand doit contrôler tous les hexs d'un Aéroport.

S7.0 Renforts Allemands

Les renforts aéroportés allemands sont disponibles à partir de 1700 le 21 mai. Le joueur allemand doit contrôler (S6.0) deux hexs de tarmac reliés d'un aéroport afin de placer les renforts aéroportés.

Les séries sont disponibles pour arriver en renforts, et doivent arriver dans l'ordre. La série précédente doit avoir atterri avant que la prochaine ne soit disponible en renforts.

Les renforts aéroportés peuvent arriver aux tours suivants :

21 mai	1700, 1900
22 mai	0700, 1100, 1500, 1900
23 mai	0700, 1100, 1500, 1900
24 mai	0700, 1500, 1900
25 mai	0700, 1500
26 mai	0700, 1500
27 mai	0700, 1500
28 mai	0700, 1500
29 mai	0700, 1500

Toutes les Unités d'une série doivent arriver au même Aéroport. Les renforts aéroportés sont placés dans un hex contrôlé d'un Aéroport lorsque le Jeton d'Activation de Division est tiré. Les Unités peuvent être placées En Colonne et/ou montées, et peuvent être surempilées.

Les renforts aéroportés allemands arrivant dans un Aéroport avec au moins un hex en Zone de Tir doivent faire un jet sur la table Aviation/Interdiction lorsqu'ils sont placés.



Les renforts aéroportés allemands ne peuvent pas être activés au tour où ils arrivent en renforts. Mettez un marqueur de Retard sur chaque pile. Retirez-le lors de la prochaine Activation de la Division, avant d'Activer l'Unité. Ceci n'est pas une Action.

Les renforts aéroportés ne peuvent pas être reçus au tour où l'Allemand fait un Parachutage Ad-Hoc (voir S3.0).

S8.0 Commandants de Kampfgruppe allemand



Chaque Division a des Leaders de Kampfgruppe qui peuvent être placés sur n'importe quelle Unité de la Division pendant l'étape *F. Formations Indépendante*, 1) Déployez les Commandants de Kampfgruppe allemands de la Séquence de Jeu.

Une fois placés, ils ne sont pas retirés de la carte.

Ces Leaders peuvent être placés sur n'importe quelle Unité et garde toutes les Unités dans son Rayon de Commandement « Commandées » afin de pouvoir faire quelque chose nécessitant d'être Commandé (ex : faire une Seconde Action, dépenser un Point de Commandement, réussir un Test de Qualité de Troupe), ou qui serait affecté si l'Unité n'était pas Commandé (ex : éviter une pénalité au Test de Qualité de Troupe pour être Non Commandé). Pendant l'Activation d'une Formation, les Unités de la Formation du Commandant et les Unités Indépendantes à Portée de Commandement d'un Commandant de Kampfgruppe sont considérées Commandées. Les Unités Indépendantes qui sont Commandées par un Commandant de Kampfgruppe comptent dans la Valeur d'Attachement du Leader de la Formation.

Les Leaders de Kampfgruppe bougent comme les Leaders normaux, par exemple, ils peuvent être transférés à la fin de l'Activation de la Division.

S9.0 Attachements alliés



Chaque Division alliée peut attacher un Bataillon d'une Formation Brigade à une autre.

Pendant l'étape *F : Formations Indépendantes* de la Séquence de Jeu, le joueur allié annonce l'attachement : désigne le Bataillon et identifie toutes les Unités subordonnées et leur nouvelle Formation mère.

Le Bataillon attaché est maintenant commandé par le Leader de la nouvelle Formation et est Activé avec cette Activation de Formation. Aucun jet n'est nécessaire.

Un seul Bataillon peut être attaché à la fois, par Division, et reste attaché jusqu'au prochain tour de

jeu, lorsqu'il peut retourner à sa Brigade d'origine, être attaché à une autre Brigade, ou rester avec sa Brigade actuelle. Mettez le marqueur d'Attachement de Bataillon dans la Case de Brigade sur la Fiche de Commandement alliée pour vous en rappeler.

S9.1 Bataillons alliés

Voici une liste des Unités appartenant à chaque Bataillon pouvant être attachées :

CREFORCE

7 Med RAA : A/7 Med RA ; B/7 Med RA ; C/7 Med RA

2/Black Watch : A 2/B W ; B 2/B W ; C 2/B W ; D 2/B WS(Mtr) 2/B W

1/A & S Hlds : A 1/A & S ; B 1/A & S ; S(Mtr) 1/A & S

2/8 Inf Bn (AUS) : B 2/8 Inf ; C 2/8 Inf ; S(Mtr) 2/8 Inf

2/7 Inf Bn (AUS) : A 2/7 Inf ; B 2/7 Inf ; C 2/7 Inf ; D 2/7 Inf ; E 2/7 Inf ; S(Mtr) 2/7 Inf

Dock Def Force : RN DDF ; NZE DDF ; RE DDF ; Res DDF ; 42 Fld RE

Royal Marines : A RM Bn ; B RM Bn ; C RM Bn

1st Rangers : A 1 Rangers ; B 1 Rangers ; S(Mtr) 1 Rngr

2/2 AUS Fld : A 2/2 Aus Fld ; B 2/2 Aus Fld

1st Welch : A 1 Welch ; B 1 Welch ; C 1 Welch ; D 1 Welch ; S(Mtr) 1 Welch

2/4 Inf (AUS) : A 2/4 Inf ; B 2/4 Inf ; C 2/4 Inf ; D 2/4 Inf ; S(Mtr) 2/4 Inf

2/Yorks & Lancs : A 2/Y & L ; B 2/Y & L ; C 2/Y & L ; D 2/Y & L ; S(Mtr) 2/Y & L

2/Leicesters : A 2/Leics ; B 2/Leics ; C 2/Leics ; D 2/Leics ; S(Mtr) 2/Leics

2/1 Inf (AUS) : A 2/1 Inf ; B 2/1 Inf ; C 2/1 Inf ; D 2/1 Inf ; S(Mtr) 2/1 Inf ; HQ 2/1 Inf

2/11 Inf (AUS) : A 2/11 Inf ; B 2/11 Inf ; C 2/11 Inf ; D 2/11 Inf ; S(Mtr) 2/11 Inf

16 Aus Com : A 16 Aus Com ; B 16 Aus Com ; C 16 Aus Com

17 Aus Com : A 17 Aus Com ; B 17 Aus Com ; C 17 ; Aus Com

Royal Periv : A Royal Periv ; B Royal Periv ; C Royal Periv ; D Royal Periv

106 RHA : A 106 RHA ; B 106 RHA ; C 106 RHA

N Hussars : A/N Hussar ; B/N Hussar

Note : **Lawforce** n'a pas de marqueur d'Attachement et ne peut pas être Attaché.

2/8 Fld RAE ne fait pas partie d'un Bataillon.

2^{ème} Division d'Infanterie néo-zélandaise

18 Bn : A 18 Bn ; B 18 Bn ; C 18 Bn ; D 18 Bn ; S(Mtr) 18 Bn

19 Bn : A 19 Bn ; C 19 Bn ; D 19 Bn ; S(Mtr) 19 Bn

20 Bn : A 20 Bn ; B 20 Bn ; C 20 Bn ; D 20 Bn ; S(Mtr) 20 Bn

21 Bn : A 21 Bn ; B 21 Bn ; C 21 Bn ; D 21 Bn ; S(Mtr) 21 Bn

22 Bn : A 22 Bn ; B 22 Bn ; C 22 Bn ; D 22 Bn ; S(Mtr) 22 Bn

23 Bn : A 23 Bn ; B 23 Bn ; C 23 Bn ; D 23 Bn ; S(Mtr) 23 Bn ; 1 HQ 23 Bn 2 HQ 23 Bn

28 Maori : A 28 Maori ; B 28 Maori ; C 28 Maori ; D 28 Maori ; S(Mtr) 28

10 Comp Bn : 4 Nz Fld Regt ; 5 NZ Fld Regt ; NZ Div Supply ; NZ Div Cav Det ; RMT ; NZ Div Petrol

FPC ; 7 NZ Fld ; 19 A Trp ne font pas partie d'un Bataillon.

S10.0 Camions Divisionnaires



Il y a une série d'Unités appelées Camions Divisionnaires qui apparaissent en renforts en début de partie. Elles sont gardées hors-carte tant qu'elles ne sont pas utilisées.

Si elle est Commandée, une Unité de la Division propriétaire peut utiliser cet appui. En tant qu'Action, une Unité à Pied ou de Canon avec un mouvement « * » peut monter comme si c'était un Transport Organique. Prenez un Camion Divisionnaire disponible sur la Fiche de la Division et placez-le sur l'Unité nouvellement montée dans les camions. Le Camion Divisionnaire est une Unité à bande blanche et l'Unité chargée est Inactive tant qu'elle est chargée dans le Camion Divisionnaire. Lorsque l'Unité chargée descend, retirez le Camion Divisionnaire de la carte et remettez-le sur la Fiche de Division ; il est gardé hors-carte jusqu'à sa prochaine utilisation. L'Unité ne peut pas être Active pendant l'Activation où elle descend. Si un Camion Divisionnaire est éliminé ou abandonné lorsqu'il est en jeu, cet appui est retiré du jeu ; sinon, même s'il subit une perte de pas lorsqu'il est en jeu, il retourne sur la Fiche à pleine puissance et peut être réutilisé un nombre illimité de fois.

Les Camions Divisionnaires ne peuvent être placés que sur des Unités actuellement Actives mais qui n'ont encore accompli aucune Action. Si vous placez un Camion sur une Unité à un seul Pas, le

Camion n'a également qu'un seul Pas et est placé en conséquence. Vous ne pouvez pas « faire de monnaie » avec les Camions. Si vous en placez-un sur une Unité à un seul Pas, vous ne laissez pas un autre Camion avec un Pas sur la Fiche. Les Unités à zéro Pas ne peuvent jamais utiliser de Camion Divisionnaire.

Les Camions Divisionnaires ne peuvent être utilisés que sur les cartes de Malème, Canea-Suda et Georgeoupolis.

Les Alliés reçoivent deux Camions Divisionnaires pour la 2^{ème} Division néo-zélandaise et deux Camions Divisionnaires pour la CREFORCE.

Au tour suivant le contrôle simultané par les Allemands des trois hexs de l'Aérodrome de Malème, sans aucune Zone de Tir alliée sur les hex de l'Aérodrome, le joueur allemand reçoit un Camion Divisionnaire pour chaque Division.

S11.0 Soutien Aérien planifié allemand

Pendant l'étape B de chaque tour 0700, à partir du 22 mai, le joueur allemand peut allouer 4 Frappes Aériennes de la Luftwaffe disponibles tout au long de la journée. Il indique combien des 4 pions seront utilisés à chaque tour. Mettez les pions de Frappe Aérienne sur le compte-tours pour le tour où ils seront utilisés. Chaque pion de Frappe Aérienne ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour.

Les Frappes Aériennes sont résolues lorsque le Jeton d'Activation d'une Division (la 7. Flieger-Division ou la 5. Gebrigs Division) est tiré au tour indiqué, selon la règle 5.1 Frappe/Soutien Aérien.

10.0 Règles Optionnelles

Les règles suivantes sont optionnelles et peuvent être utilisées si les deux joueurs sont d'accord.

O1.0 Parachutage allemand libre



L'Allemand organise ses renforts aéroportés en Sticks de Bataillons composés de toutes les Unités d'un Bataillon (3-5 Unités) plus jusqu'à une Unité Indépendante additionnelle. Les compagnies régimentaires FJR 1, FJR 2, FJR 3, les compagnies 13. Et 14. de chaque régiment sont groupées en « bataillon » à 2 compagnies pour former les Sticks de Bataillon.

3. FA Abt 7 n'est pas disponible pour arriver via parachutage. Les Unités Dets Muerben Gentz et Altmann, ainsi que KG Ramck et KG Vogle ne sont pas disponibles ; utilisez les pions optionnels avec la vraie désignation des Unités. Les 7 et 8 II/FJR sont Commandées par FJR 2 et non FJR 1 ; là encore, utilisez les pions optionnels. Les pions optionnels de la campagne ont une bordure noire autour du nom et du symbole de l'Unité.

Lorsque le joueur allemand reçoit des renforts par parachute/planeur, il désigne n'importe quel hex Clair, Vigne/Verger, Broussailles ou Village dans une Drop Zone comme hex cible. Toutes les Unités d'un Stick de Bataillon doivent être placées dans l'hex cible de la Drop Zone choisie, ou dans un hex adjacent, une Unité par hex. Il doit y avoir au moins deux hexs entre chaque hex cible de Drop Zone.

Pour chaque Stick de Bataillon, faites un jet dans la table suivante pour déterminer si le Stick est sujet à dispersion.

Tour	Dispersion du Stick sur un jet de
20 mai 0700	8-9
20 mai 1500	6-9
20 mai 1700	5-9
20 mai 1900	7-9
21 mai 1500	8-9
24 mai 1500	8-9

Il y a un modificateur de Dispersion de +1 pour chaque Unité alliée qui projette une Zone de Tir soit dans l'hex cible de la Drop Zone, soit dans un hex adjacent, et un autre modificateur de +1 pour chaque Unité AA alliée qui projette une Zone de Tir soit dans l'hex cible de la Drop Zone, soit dans un hex adjacent. Cela signifie qu'une Unité AA avec une Zone de Tir dans l'hex cible de la Drop Zone ou un hex adjacent appliquera un modificateur total de +2.

Pour chaque Unité dans un Stick de Bataillon sujet à la Dispersion, lancez 1D6 pour déterminer la direction et 1D10/3 (arrondi au supérieur) pour la distance afin de déterminer où elle atterrit. Les renforts aéroportés allemands qui atterrissent dans un hex d'Eau, de Cité, de Ville, ou sur une Unité ennemie sont éliminés.

Exemple de direction de dispersion



Une fois placés, toutes les Unités continuent avec les Parachutages et Atterrissages de Planeurs, selon 4.2, comment sauter.

O2.0 Soutien Naval allié



Le Soutien Naval allié était disponible durant la bataille, et a même fait son apparition dans la nuit du 22 mai lorsque les Destroyers Kelly, Kashmir, Kelvin et Jackal ont bombardé l'Aérodrome de Malème avec peu d'effet. Malgré les succès navals alliés contre les convois d'invasion de l'Axe, la marine britannique a été gravement endommagée par la Luftwaffe (3

croiseurs coulés, 6 endommagés, et 6 destroyers coulés, 7 endommagés). Ensuite, le soutien a été limité à quelques missions de ravitaillement nocturne puis à l'évacuation.

Cette règle optionnelle permet au joueur allié d'ajouter du Soutien Naval au risque de perdre des navires et d'affecter son Moral.

O2.1 Disponibilité du Soutien Naval allié

22 mai, nuit. Pendant l'étape C : Placez les renforts dans les cases de renforts, placez une Flottille DD dans n'importe quelle Case Navale de n'importe quelle carte et placez le marqueur de Zone Navale Cible selon O2.7 Mouvement du Marqueur de Zone Navale Cible. Ajoutez le Jeton Naval dans la tasse.

25 mai, nuit. Pendant l'étape C : Placez les renforts dans les cases de renforts, placez Ajax, Dido et deux Flottilles DD dans n'importe quelle Case Navale de n'importe quelle carte et placez le marqueur de Zone Navale Cible selon O2.7 Mouvement du Marqueur de Zone Navale Cible. Ajoutez le Jeton Naval dans la tasse s'il n'y était pas déjà.

O2.2 Le Jeton Naval



A partir du Tour de Nuit du 22 main le joueur allié ajoute le Jeton Naval dans la tasse. Il est automatiquement ajouté à chaque tour où des Unités navales sont présentes sur la carte. Lorsque le Jeton Naval est tiré, le jeu passe à la sous-phase navale.

O2.3 Sous-Phase Navale

Etape 1 : Activer les Unités navales.

Etape 2 : Attaques Aériennes allemandes (à ignorer pendant un Tour de Nuit).

Etape 3 : Mouvement des Unités navales.

Etape 4 : Mouvement du Marqueur de Zone Cible.

O2.4 Etape 1 : Activer les Unités navales

Les Unités navales sont Activées pour se Rallier ou Tirer sur des cibles côtières.

Les Unités navales peuvent se Rallier normalement pour retirer une Suppression ou une Perte de Cohésion. Elles ne sont jamais considérées comme étant en Zone de Tir ennemie.

Pour Tirer, le joueur allié choisit un navire dans la Case Navale et une Unité ennemie cible qui est dans la Ligne de Vue du marqueur de Zone Navale Cible. Calculez la portée depuis le marqueur de Zone Navale Cible et ajoutez 20 puis assurez-vous que le navire soit à portée. Le joueur allié peut maintenant tirer, comme un Tir Indirect HE selon les règles de la GTS.

Il y a deux choses à se rappeler : la distance maximum d'une Ligne de Vue de Nuit est de 3 hexs et toutes les Forces de Combat sont réduites de 2 la Nuit.

O2.5 Etape 2 : Frappes Aériennes allemandes

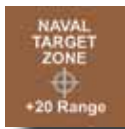
Si c'est un tour de journée, chaque unité navale subit une attaque aérienne avec une PF blanche de 6. N'oubliez pas que les seuls modificateurs appliqués sont ceux du Tir Direct avec des valeurs positives (c'est bien ça ; aucun modificateur négatif, même pour la Valeur de Défense). Ajustez le Moral allié selon les pertes d'Unités navales.

O2.6 Etape 3 : Mouvement des Unités navales

Les Unités navales peuvent rester en place, bouger vers la Case Navale d'une autre carte, ou se replier vers l'Egypte et être retirées du jeu. Les Unités navales en Suppression ne peuvent pas bouger vers une autre carte, mais peuvent toujours se replier vers l'Egypte. Une fois repliées, les Unités navales sont hors-jeu jusqu'à la fin de la partie. Une fois le Repli Naval en application, les Unités navales doivent se replier en Egypte.

Toutes les Unités navales doivent rester ensemble lorsqu'elles sont en jeu, mais peuvent se replier individuellement.

O2.7 Mouvement du Marqueur de Zone Navale Cible



Bougez le Marqueur de Zone Navale Cible vers un hex le long de la côte. Le Marqueur de Zone Cible doit être sur la même carte que les Unités navales.

Si toutes les Unités navales se sont repliées, retirez le Marqueur de Zone Cible.

O3.0 Artillerie Côtière alliée



L'artillerie côtière alliée était déployée en sections de deux canons, principalement concentrée autour de la Baie de Suda et des ports, et une section près de l'Aérodrome de Malème. Elle était orientée vers un assaut amphibie et n'a pas beaucoup contribué à la bataille terrestre. Néanmoins, les Unités d'Artillerie Côtière sont incluses pour l'exhaustivité et peuvent être utilisées pour ajouter un peu de puissance de feu aux Alliés.

L'Artillerie Côtière a une Valeur de Tir noire et est traitée comme des Unités Indirectes HE pour les mécanismes de Tir. Elles sont exemptées de la restriction d'être dans un Parc d'Artillerie pour entrer en contact avec un Leader, mais sinon, elles fonctionnent comme les autres Unités de Tir Indirect. Donc, elles peuvent auto-observer ou être mises en contact avec n'importe quel Leader ami. Elles peuvent utiliser n'importe quelle Unité Commandée par le Leader avec lequel elles

sont attachées (y compris les Unités Indépendantes Commandées) comme observateur. Lors d'un tir, ces Unités utilisent la ligne noire sur le TRC.

Placement de l'Artillerie Côtière alliée

Malème – Carte Canea : Z CD Bty Rm (09.06)

Carte Suda : 2 15 Coast RA (76.16) ; 3 15 Coast RA (53.06) ; 4 15 Coast RA (81.21)

Carte Georgeopolis : X CD Bty RM (98.40)

Carte Héraklion : 1 15 Coast RA (19.08)

O4.0 Espace Occupé sur la Table

Les parties de la bataille de Crète livrées autour de Réthymnon et Héraklion étaient centrées sur les villes et les aérodromes. Afin de gagner un peu de place, **Operation Mercury : the Invasion of Crete** contient des cartes plus petites couvrant l'essentiel des zones de combat autour de Réthymnon et Héraklion, à la fois pour les scénarios Réthymnon et Héraklion et le scénario de campagne.

Les ajustements pour les cartes plus petites sont :

Réthymnon

Changez :

Renforts

20 mai

1500 : Saut Un

Stick Cinq (arrive via Parachute) : 3./I./FJR Z (DZ : 42.07)

En :

1700 : 3./I./FJR 2 (36.09)

Héraklion

Changez :

Renforts

20 Mai

1700 : Saut Un

Stick Un (arrive via Parachute) : 1./I./FJR 1, (DZ : 46.10)

En :

20 Mai

1900 :

1./I./FJR 1 (38.10)

Changez :**20 Mai****1900 : Saut Deux**

Stick Un (arrive via Parachute) : 3./I./FJR 1 (DZ : 46.10)

En :**20 Mai****Nuit :**

3./I./FJR 1 (38.10)

Changez :**20 Mai****Nuit :**

2./I./FJR 1 : (47.11)

En :**21 Mai****0700 :**

2./I./FJR 1 : (38.10)

Changez :**24 Mai**

Alliés – 14th Infantry Brigade

24 Mai

1500 : Det C 7 RTR, (28.26)

1700: 1/A & S Hlds (28.26)

En :**24 Mai**

1500 : Det C 7 RTR, (29.26)

1700 : 1/A & S Hlds (29.26)

Enfin, pendant le Repli allié, les Alliés peuvent faire sortir des forces sur la carte d'Héraklion par 29.26.

11.0 Scénarios**Commentaires généraux**

Pour les scénarios, n'oubliez pas ce qui suit :

Toutes les Unités commencent à pleine puissance, sauf mention contraire.

Les Leaders s'empilent avec n'importe laquelle de leurs Unités au placement, sauf mention contraire.

Toutes les Unités peuvent être placées montées ou non, En Colonne ou non (en respectant l'empilement) au choix du propriétaire, sauf mention contraire.

Aucun marqueur de contact de Tir Indirect HE n'est placé à la mise en place, sauf mention contraire.

Les Leaders arrivent avec n'importe quelle Unité de leur Formation au premier tour où une Unité arrive.

Le dernier Jeton du tour tiré devient le premier Jeton à jouer au prochain tour, sauf mention contraire.

Le Jeton de commandement Direct allemand s'appelle « *Direkten Befehl* ».

La Valeur de Dispatch et la Valeur de Commandement d'une Division peuvent être suivies sur les Fiches Divisionnaires, en utilisant les marqueurs de Commandement et de Dispatch appropriés.

Dans les scénarios qui commencent par un parachutage allemand ; scénarios 1-6 et 11-13, le joueur allemand ne fait pas de jet pour recevoir des Points de Dispatch et de Commandement pendant la première Activation.

Les Frappes Aériennes reçues par les Règles Spéciales du Scénario, en conjonction avec les parachutages ; scénarios 1-6 et 11-13, doivent être résolues avant de placer les renforts parachutés.

Scénario d'Apprentissage

« L'attaque de Kastelli »

0900 24/05/41 – 1700 24/05/41

Description

Malgré la réussite à Malème et le flux des renforts aéroportés, le commandant allemand en Crète, le Général Gebirgsgruppe Ringel a réalisé qu'il avait besoin d'un port si des renforts blindés devaient se concrétiser. Il a envoyé le 95^{ème} Bataillon renforcé de Pionniers Gebirgs sous le commandement du Major Schaeffe pour attaquer et prendre le petit port de Kastelli.

Après avoir vaincu l'assaut aéroporté initial, le 1^{er} Régiment grec, commandé par un major NZ, attendait sans avoir aucune nouvelle du reste de la bataille.

Carte et durée du scénario

Le scénario comment au tour 0900 du 24 mai et se termine au tirage du dernier Jeton au tour 1700 du 24 mai (ce Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la campagne et la carte Kastelli.

Renforts

Note : les forces initiales allemandes ne sont pas des renforts. Elles sont Commandées dès le début.

Valeurs de Commandement

Les Valeurs de Dispatch ne sont pas utilisées. A la place, à chaque tour, mettez les Jetons de Commandement Direct allié et allemand, d'Activation des Division 5. Gebirgs Division et 2nd NZ dans la tasse. Le Jeton de Commandement Direct de l'Axe (Direkten Befehl) est le premier Jeton joué à 0900 le 24 mai.

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 2. Elle commence avec 4 Points de Commandement.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 3. Elle commence avec 6 Points de Commandement.

Règles spéciales du scénario

Le Major Bedding est placé avec n'importe quelle Unité grecque et permet aux Unités grecques sur la carte de Kastelli d'être Commandées. Ni le Major Bedding ni aucune Unité grecque ne peut quitter la carte de Kastelli.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 2 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, à utiliser lorsque le Jeton d'Activation de la Division 5. Gebirgs est tiré à 0900 le 24 mai.

Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne s'il contrôle le port de Kastelli (06.04) à la fin de n'importe quel tour de jeu. Sinon, c'est le joueur allié qui gagne.

Règles spéciales à appliquer

S6.0 Contrôle des Ports et Aéroports

S8.0 Commandants de Kampfgruppe allemands

Scénario 1

« SNAFU »

1500 20/05/41 – 1900 21/05/41

(Parachutage historique à Réthymnon)

Description

Bien qu'innovants dans les opérations aéroportées, les parachutages allemands étaient rudimentaires selon les standards alliés en fin de guerre qui utilisaient des sauts massés bien préparés précédés par des éclaireurs pour repérer et marquer les zones de saut.

Historiquement, pendant l'invasion de la Crète, les départs et les vols pour les largages de l'après-midi du 20 mai 1941 n'étaient pas très bien coordonnés et en proie aux retards et conditions météo. Après un bref et inefficace bombardement aérien, les transports ont commencé à arriver au-dessus de Réthymnon et la région environnante de façon désordonnée.

Pour aggraver les sauts non coordonnés, les mauvais renseignements allemands estimaient qu'il n'y avait pas de troupes alliées dans les environs. Ce qui a mené à des zones de saut quasiment sur les troupes alliées tandis que les avions et les parachutistes étaient engagés pendant le saut.

Néanmoins, les Fallschirmjäger se sont rassemblés au sol du mieux qu'ils ont pu et mené à bien leurs missions.

Carte et durée du scénario

Ce scénario commence à 1500 le 20 mai et se termine au tirage du dernier Jeton de 1900 le 21 mai (ce dernier Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions du scénario de Réthymnon pour les Unités des Formations, et la carte de Réthymnon.

Valeurs de Commandement

La 19^{ème} Brigade (australienne) a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 3 Points de Commandement et 1 Point de Dispatch.

Le 2^{ème} Régiment de Fallschirmjäger a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 2. Il commence avec 2 Points de Commandement et 3 Points de Dispatch.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations 19^{ème} Brigade australienne, I./FJR 2 et III./FJR 2. Le Jeton du 2^{ème} Régiment de Fallschirmjäger est le premier Jeton joué.

Les Alliés contrôlent tous les hexs de victoire au début.

Règles spéciales du scénario

Utilisez la carte spéciale du scénario Réthymnon.

La partie commence par l'étape H, Phase d'Activation, de la Séquence de Jeu.

Les Allemands ne reçoivent aucun Point de Commandement ou de Dispatch au premier tour.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 4 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, à utiliser pendant l'Activation du 2^{ème} Régiment de Fallschirmjäger au premier tour. Ignorez les limitations de placement des frappes aériennes dans les 3 hexs d'une Unité amie.

Le marqueur d'Événement Aléatoire allemand « Leader Loss » n'est pas utilisé.

Les Alliés ont 4 Arrière-Gardes disponibles.

Les Allemands ont 2 Nachhuten disponibles.

Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne s'il contrôle le port de Réthymnon (08.13) et les deux hexs d'Aérodrome (27.12 et 28.11) à la fin de n'importe quel tour de jeu. Le joueur allié gagne s'il a éliminé 13 Pas allemands. Si les deux joueurs, ou aucun des deux, atteignent leur objectif, la partie est nulle.

Règles spéciales à appliquer

S6.0 Contrôle des Ports et Aérodromes

Scénario 2

Scénario 3

« Avec la précision allemande attendue »

« L'effort vers Héraklion »

1500 20/05/41 – 1900 21/05/41

1700 20/05/41 – Nuit 22/05/41

(Parachutages planifiés)

Description

Description

Le plan initial allemand état de larguer tout le III./FJR 2 et ses attachements entre Réthymnon et l'aérodrome et I./FJR 2 à l'est de l'aérodrome avec un élément d'assaut sautant juste à l'ouest de l'aérodrome. Ce scénario permet de faire des sauts allemands concentrés.

Après les parachutages du matin et les atterrissages autour de Malème et Canea, l'aviation allemande est retournée en Grèce pour embarquer la seconde vague de Fallschirmjäger. Malheureusement, les pertes aériennes et les retards ont envoyé cette seconde vague en désordre.

La 14^{ème} Brigade d'Infanterie britannique était prévenue et préparée à l'assaut, avec ses unités déployées en rangs serrés autour d'Héraklion et de l'aérodrome.

Durée et carte du scénario

Les durées, Valeurs de Commandement et Règles Spéciales sont les mêmes que celles du scénario 1.

Le 1^{er} Régiment de Fallschirmjäger s'est dispersé dans l'espace et le temps en sautant, mais a réussi à se rassembler et essayé de remplir ses missions de capture de l'aérodrome et du port.

Utilisez les pions du scénario de Réthymnon pour les Unités des Formations et les carte de Réthymnon.

Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne s'il contrôle le port de Réthymnon (08.13) et les deux hexs d'Aérodrome (27.12 et 28.11) à la fin de n'importe quel tour de jeu. Le joueur allié gagne s'il a éliminé 11 Pas allemands. Si les deux joueurs, ou aucun des deux, atteignent leur objectif, la partie est nulle.

Durée et carte du scénario

Ce scénario commence à 1700 le 20 mai et se termine au tirage du dernier Jeton du Tour de Nuit du 22 mai (ce Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions du scénario Héraklion pour les Unités et la carte d'Héraklion.

Règles spéciales à appliquer

S6.0 Contrôle des Ports et Aérodomes

Valeurs de Commandement

La 14^{ème} Brigade d'Infanterie a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

Le 1^{er} Régiment de Fallschirmjäger a une Valeur de Commandement de 6 et une Valeur de Dispatch de 2. Il commence avec 5 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Evénement allié et allemand, Formations 14th Infantry Brigade, II./FJR 1 et III./FJR 1. Le Jeton Fallschirmjäger Regiment 1 est le premier à être joué.

Règles spéciales du scénario

Utilisez la carte spéciale du scénario Héraklion.

Commencez par l'étape H, Phase d'Activation, de la Séquence de Jeu.

Les Allemands ne reçoivent pas de Points de Commandement ni de Dispatch au premier tour.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 4 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, à utiliser pendant l'Activation du

Régiment Fallschirmjäger 1 au premier tour. Ignorez les limitations de placement des frappes aériennes dans les 3 hexs d'une Unité amie.

Le marqueur d'Événement Aléatoire allemand « Leader Loss » n'est pas utilisé.

Les Alliés ont 4 Arrière-Gardes disponibles.

Les Allemands ont 2 Nachhuten disponibles.

Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne s'il contrôle le port d'Héraklion (19.08) ou au moins deux hexs de digue connectés (27.08, 28.08, 29.09, 30.09) à la fin de la partie. Sinon le joueur allié gagne.

Règles spéciales à appliquer

S6.0 Contrôle des Ports et Aérodrômes

Scénario 4

« On continue »

1700 20/05/41 – 1900 25/05/41

Description

La bataille autour d'Héraklion s'est enlisée dans une impasse le 22 mai. Les plans allemands pour débarquer des éléments de la 5. Division Gebirgs ont été ajustés pour le succès à Malème. Néanmoins, les Fallschirmjäger orphelins sur les aérodromes de Grèce ont été rassemblés et envoyés à Héraklion pour s'assurer que les forces alliées restent tenues en respect et ne puissent pas bouger pour renforcer d'autres régions.

Les Alliés anticipaient le débarquement de renforts sur la côte sud et, en plus de maintenir leur défense, étaient l'objet de pression pour envoyer des troupes à Suda et Réthymnon.

Durée et carte du scénario

Ce scénario étend le scénario 3 avec des forces supplémentaires. Utilisez les pions et la carte du scénario Héraklion. Le placement et les Valeurs de Commandement sont les mêmes que pour le scénario 3.

Ce scénario commence à 1700 le 20 mai et se termine avec le tirage du dernier Jeton au tour de Nuit du 25 mai (ce Jeton n'est pas joué).

Valeurs de Commandement

La 14^{ème} Brigade d'Infanterie a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

Le 1^{er} Régiment de Fallschirmjäger a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 2. Il commence avec 5 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations 14th Infantry Brigade, II./FJR 1 et III./FJR 1. Le Jeton Fallschirmjäger Regiment 1 est le premier à être joué.

Les Alliés contrôlent tous les hexs de victoire au début.

Règles spéciales du scénario

Utilisez la carte spéciale du scénario Héraklion.

Commencez par l'étape H, Phase d'Activation, de la Séquence de Jeu.

Les Allemands ne reçoivent pas de Points de Commandement ni de Dispatch au premier tour.

Scénario 5

« Descente en enfer »

0700 20/05/41 – 1900 21/05/41

Description

Peu après l'aube du 20 mai 1941, la Luftwaffe frappait la région de Malème-Canea. C'était plus que le bombardement de harcèlement quotidien. L'objectif était de réduire au silence les batteries AA et d'empêcher d'utiliser les routes entre Suda et Malème. A Malème, l'attaque a été particulièrement soutenue. C'était le prélude à la première vague de l'assaut aéroporté sur la Crète.

Le Sturmregiment Luftlande allemand a atterri près de l'aérodrome de Malème avec pour mission de le sécuriser pour l'atterrissage des forces suivantes. Le Fallschirmjäger Regiment 3 de la 7. Flieger-Division a atterri au sud de Canea dans la vallée de la Prison d'Adhya avec pour mission de sécuriser Galatas et si possible capturer le port de Canea.

La 2^{ème} Division néo-zélandaise a supporté le choc initial avec la 5^{ème} Brigade NZ en défense dans les environs de Malème et les 4^{ème} et 10^{ème} Brigades NZ avec des alliés grecs en défense au sud de Canea.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0700 le 20 mai et se termine avec le dernier Jeton tiré à 1900 le 21 mai (ce Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la campagne (Leaders de Régiment/Brigade) et la carte de Malème.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 6 Points de Commandement et 0 Points de Dispatch.

La CREFOR a une Valeur de Commandement de 2 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 7 Points de Commandement et 0 Points de Dispatch.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 5 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 3 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence avec 5 Points de Commandement et 1 Points de Dispatch. Le Jeton d'Activation de la 5. Gebirgs Division est mis dans la tasse au tour où la Série 1 doit arriver.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 4 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, à utiliser pendant l'Activation du Régiment Fallschirmjäger 1 au tour 1700 du 20 mai et au tour 1100 du 24 mai. Ignorez les limitations de placement des frappes aériennes dans les 3 hexs d'une Unité amie.

Le marqueur d'Événement Aléatoire allemand « Leader Loss » n'est pas utilisé.

Les Alliés ont 4 Arrière-Gardes disponibles.

Les Allemands ont 2 Nachhuten disponibles.

Les Unités alliées retirées du jeu par les règles S1.0 et S2.0 sont mises de côté jusqu'à la fin de la partie.

Conditions de victoire

Chaque camp reçoit des points de victoire à la fin du scénario :

Pour les deux joueurs :

1 PV Par Pas ennemi éliminé

3 PV Contrôle du PO Apex Hill

3 PV Contrôle du PO AMES Ridge

Joueur allemand uniquement :

5 PV Par hex d'Aérodrome sous contrôle allemand

10 PV Les Allemands contrôlent le port

Joueur allié uniquement :

1 PV Par Pas allié en transport naval depuis le port

1 PV Par Pas allié sorti par la Sortie Ouest.

Le camp avec le plus de points de victoire gagne.

Règles spéciales à appliquer

S1.0 Mouvement Hors-Carte

S2.0 Transport Naval allié

24.0 Détermination du Ravitaillement

S6.0 Contrôle des Ports et Aérodromes

allemand, Événement allié et allemand, Formations Fsch.Jâg.Rgt. 3 et Luftl.Strum-Rgt. Le Jeton 7. Flieger Division 1 est le premier à être joué.

Le Jeton d'Activation de la 2^{ème} Division NZ est mis dans la tasse au tour 0900 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la Division CREFOR est mis dans la tasse au tour 1500 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation MNDO est disponible à l'achat au tour 1500 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la 19^{ème} Bde (AUS) est disponible à l'achat au tour 1900 du 20 mai.

Règles spéciales du scénario

Commencez par l'étape H, Phase d'Activation, de la Séquence de Jeu.

Les Allemands ne reçoivent pas de Points de Commandement ni de Dispatch au premier tour.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 4 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, à utiliser pendant l'Activation de la 7. Flieger Division du tour 0700 du 20. Ignorez les limitations de placement des frappes aériennes dans les 3 hexs d'une Unité amie.

La 2^{ème} Division NZ a 9 Arrière-Gardes et 2 Barrages Routiers disponibles.

La CREFOR a 2 Arrière-Gardes disponibles.

La 7. Flieger Division a 4 Nachhuten et 4 Serren disponibles.

Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne s'il contrôle au moins deux hexs adjacents de l'aéroport de Malème (09.04, 10.04, 11.05) ou fait sortir 3 Unités par le bord est de la carte entre les hexs 48.07 et 48.09 inclus, avant la fin du scénario ; sinon c'est une victoire alliée.

Règles spéciales à appliquer

S6.0 Contrôle des Ports et Aérodrômes

S7.0 Renforts allemands

S8.0 Commandants de Kampfgruppe allemands

S10.0 Camions Divisionnaires

S11.0 Soutien Aérien planifié allemand

Scénario 6

« **Sautez, mourez, recommencez** »

0700 20/05/41 – 1900 21/05/41

Description

Le plan initial du commandant allemand de l'aéroportée était de concentrer toutes ses forces sur un objectif afin de sécuriser de façon écrasante une tête de pont pour la conquête de la Crète. Il a été annulé par le commandant de la Luftwaffe et l'exécution de l'invasion initiale a été une série d'assauts aéroportés dispersée d'un bout à l'autre de l'île.

Pendant ce temps, la force alliée affaiblie, récupérant toujours de l'évacuation de la Grèce, était prévenue de l'invasion grâce aux interceptions d'Ultra et fit de son mieux pour se préparer à l'invasion.

De mauvais renseignements, des plans de vols désorganisés et de fortes pertes signifiaient que les parachutistes allemands étaient largués de façon dispersée dans le temps et l'espace directement devant les canons alliés.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0700 le 20 mai et se termine avec le dernier Jeton tiré à 1900 le 21 mai (ce Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la campagne (Leaders de Régiment/Brigade) et les cartes de Malème, Réthymnon, Héraklion et Kastelli.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 6 Points de Commandement et 0 Points de Dispatch.

La CREFOR a une Valeur de Commandement de 2 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 7 Points de Commandement et 0 Points de Dispatch. La Valeur de Commandement de la CREFOR augmente de 1 au tour 1500 du 20 mai et au tour 1700 du 20 mai.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 5 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch. La Valeur de Commandement de la 7. Flieger Division augmente de 1 au tour 1500 du 20 mai et au tour 1700 du 20 mai.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 3 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence avec 5 Points de Commandement et 1 Points de Dispatch. Le Jeton d'Activation de la 5. Gebirgs Division est mis dans la tasse au tour où la Série 1 doit arriver.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations Fsch.Jäg.Rgt. 3 et Luftl.Strum-Rgt. Le Jeton 7. Flieger-Division 1 est le premier à être joué.

Le Jeton d'Activation de la 2^{ème} Division NZ est mis dans la tasse au tour 0900 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la Division CREFOR est mis dans la tasse au tour 1500 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation MNDO est disponible à l'achat au tour 1500 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la 19^{ème} Bde (AUS) est disponible à l'achat au tour 1700 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la 14^{ème} Bde Infanterie est disponible à l'achat au tour 1900 du 20 mai.

Règles spéciales du scénario

Le Leader allié Major Bedding est placé avec n'importe quelle Unité grecque sur la carte Kastelli et permet aux Unités grecques sur cette carte d'être Commandées. Ni le Major Bedding ni les Unités grecques ne peuvent quitter la carte Kastelli ou entrer dans un rayon de deux hexs de l'Hex de Sortie est.

Commencez par l'étape H, Phase d'Activation, de la Séquence de Jeu.

Les Allemands ne reçoivent pas de Points de Commandement ni de Dispatch au premier tour.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 4 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, à utiliser pendant l'Activation de la 7. Flieger selon la table ci-dessous. Ignorez les limitations de placement des frappes aériennes dans les 3 hexs d'une Unité amie.

Tour	Carte
20 mai 0700	Malème
20 mai 1500	Réthymnon
20 mai 1700	Héraklion
21 mai 1500	Kastelli

Les Unités alliées sur la carte de Réthymnon ne peuvent pas être Activées avant le tirage de l'Activation de Division de la 7. Flieger Division au tour 1500 du 20 mai. Si ce Jeton est le dernier tiré pour ce tour, il est joué.

Le Jeton de Formation Fsch.Jäg.RGT. 2 est mis dans la tasse après avoir tiré l'Activation de Division de la 7. Flieger Division au tour 1500 du 20 mai.

Les Unités alliées sur la carte d'Héraklion avant le tirage de l'Activation de Division de la 7. Flieger Division au tour 1700 du 20 mai.

Le Jeton de Formation Fsch.Jäg.RGT. 1 est mis dans

la tasse après avoir tiré l'Activation de Division de la 7. Flieger Division au tour 1700 du 20 mai.

La 2^{ème} Division NZ a 9 Arrière-Gardes et 2 Barrages Routiers disponibles.

La CREFOR a 2 Arrière-Gardes disponibles.

La 7. Flieger Division a 4 Nachhuten et 4 Serren disponibles.

Conditions de victoire

Le joueur allemand gagne s'il contrôle au moins un Aéroport ou fait sortir 3 Unités par le bord est de la carte de Malème entre les hexs 48.07 et 48.09 inclus avant la fin du scénario ; sinon c'est une victoire alliée.

Règles spéciales à appliquer

S6.0 Contrôle des Ports et Aéroports

S7.0 Renforts allemands

S8.0 Commandants de Kampfgruppe allemands

S10.0 Camions Divisionnaires

S11.0 Soutien Aérien planifié allemand

Scénario 7

« La dernière et meilleure chance »

0700 22/05/41 – 1900 22/05/41

Description

Le commandant allié en Crète, le Major Général Freyburg, et le commandant de la 2^{ème} Division NZ, le Brigadier Edward Puttick, ont vite réalisé la crise créée par la perte de l'aérodrome de Malème et le danger d'un flux constant d'atterrissage de forces allemandes. Ils ont ordonné un contre-attaque immédiate le 22 mai.

Tandis que la 10^{ème} Brigade NZ et des éléments de la 4^{ème} Brigade NZ étaient occupés à contenir le Fallschirmjäger Regiment 3, le 20^{ème} Bataillon d'Infanterie NZ a été libéré de sa Division de Réserve pour assister la contre-attaque de la 5^{ème} Brigade.

Le 28^{ème} Bataillon d'Infanterie (Maori) et le 20^{ème} Bataillon d'Infanterie NZ ont attaqué le long de la route côtière pour prendre l'aérodrome tandis que le reste de la 5^{ème} Brigade NZ attaquait pour désorganiser l'arrivée des éléments de la 5. Gebirgs Division et reprendre les hauteurs au sud de l'aérodrome.

Les restes du Luftlande Sturmregiment ont été réorganisés avec les renforts du Kampfgruppe Ramcke pour défendre l'aérodrome, tandis que les éléments arrivants de la 5. Gebirgs Division s'organisaient plus au sud pour préparer une attaque de flanc à l'est.

Les commandants alliés ont réalisé que la contre-attaque était leur dernière et meilleure chance d'arrêter les Allemands.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0700 le 22 mai et se termine avec le dernier Jeton tiré à 1900 le 22 mai (ce Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la campagne (Leaders de Régiment/Brigade) et la carte de Malème. Seule la zone à l'ouest de la colonne 26.XX est jouable.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 6 Points de Commandement et 4 Points de Dispatch.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 2 Points de Commandement et 0 Points de Dispatch.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de

Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence avec 3 Points de Commandement et 0 Points de Dispatch. La Valeur de Commandement est augmentée de 1 lorsque la Série 3 arrive.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations 2nd NZ Division, 7. Flieger-Division et 5. Gebirgs Division. Le premier Jeton joué est celui de la 5^{ème} Brigade NZ.

Règles spéciales du scénario

Le 20^{ème} Bataillon NZ est attaché à la 5^{ème} Brigade NZ selon S9.0 Attachements alliés.

L'Aérodrome de Malème est contrôlé par le joueur allemand.

La 2^{ème} Division NZ a 4 Arrière-Gardes disponibles.

La 7. Flieger Division a 2 Nachhuten et 1 Sperre disponibles.

La 5. Gebirgs Division a 2 Nachhuten et 2 Sperren disponibles.

Conditions de victoire

Les Alliés remportent une victoire majeure s'ils contrôlent deux des trois hexs de l'Aérodrome de Malème (09.04, 10.04, 11.05) ou une victoire mineure s'ils projettent une Zone de Tir sur deux des trois hexs de l'Aérodrome à la fin du scénario. Sinon, c'est une victoire allemande.

Règles spéciales à appliquer

S6.0 Contrôle des Ports et Aéroports

S7.0 Renforts allemands

S9.0 Attachements alliés

Scénario 8

« Presse les kiwis »

0900 23/05/41 – Nuit 23/05/41

Description

Après sa contre-attaque ratée pour reprendre l'aérodrome de Malème, la 5^{ème} Brigade néo-zélandaise s'est retrouvée en position précaire. Les troupes allemandes de montagne commençaient à se déplacer autour des positions des Kiwis au sud, forçant la 5^{ème} Brigade NZ fatiguée à se replier sur le village de Plataniás pendant la nuit du 22 mai.

Elle venait juste de s'établir lorsque le Groupe Ramcke a commencé son attaque le long de la côte et le 100^{ème} Régiment Gebirgsjäger contournait les néo-zélandais par le sud pour les prendre de flanc. Pour compliquer les choses, des éléments du 3^{ème} Régiment de Fallschirmjäger s'infiltraient par le nord pour couper la route côtière.

Pendant que l'étau allemand se refermait sur la 5^{ème} Brigade NZ, elle s'est à nouveau retrouvée à essayer de se replier sous pression, une position dans laquelle se retrouveraient tous les Alliés la semaine suivante.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0900 le 23 mai et se termine lorsque le dernier Jeton du Tour de Nuit du 23 mai est tiré (ce dernier Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la Campagne (Régiments/ Brigades/Leaders) et la carte de Malème. Seule la région à l'ouest de la colonne 35.XX et au nord de la rangée XX.15 est jouable.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 3 Points de Commandement et 1 Points de Dispatch.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations 2nd NZ Division, 7. Flieger-Division et 5. Gebirgs Division. Le joueur allemand peut choisir le Jeton de Formation Geb.Jäg.Rgt.100 ou le Luftl.Sturm-Rgt à jouer en premier. L'autre est mis dans la tasse.

Règles spéciales du scénario

Le 20^{ème} Bataillon NZ est attaché à la 5^{ème} Brigade NZ selon S9.0 Attachements alliés.

B/18 est traitée comme une Unité Indépendante.

L'Aérodrome de Malème est contrôlé par le joueur allemand.

La 2^{ème} Division NZ a 3 Arrière-Gardes et 2 Barrages Routiers disponibles.

La 7. Flieger Division a 2 Nachhuten et 1 Sperre disponibles.

La 5. Gebirgs Division a 2 Nachhuten et 2 Sperren disponibles.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 2 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle S11.0. Le joueur allemand peut les allouer avant le début du scénario.

Conditions de victoire

Si les Allemands contrôlent le village de Plataniás (25.07 et 26.07) avant le tour 1300 du 23 mai, ou s'ils contrôlent le village de Ay Marina (29.07) avant le tour 1700 du 23 mai, c'est une victoire allemande.

Le contrôle est gagné en étant le dernier joueur à avoir occupé l'hex.

Sinon, le joueur allié gagne, du moment que 20 pas de la 5^{ème} Brigade néo-zélandaise (20^{ème} BN inclus). Se trouvent à l'est de la colonne 33.XX. Si les deux joueurs, ou aucun, atteignent leur objectif, la partie est nulle.

Règles spéciales à appliquer

S7.0 Renforts allemands

S8.0 Commandants de Kampfgruppe allemands

S9.0 Attachements alliés

S10.0 Camions Divisionnaires

Scénario 9

« Danse au gala »

0700 25/05/41 – Nuit 26/05/41

Description

Au 25 mai, les Allemands étaient en position de lancer un assaut concerté sur la ligne Galatas-Canea. Le commandant de la 5. Gebirgs Division, le Général Ringel, donna l'ordre de deux attaques prolongées. Deux bataillons du 85^{ème} Régiment Gebirgsjäger eurent pour mission de prendre le village d'Alikianou et de poursuivre à l'est vers la Baie de Suda. L'effort principal de l'attaque allemande devait être fait par des éléments du 100^{ème} Régiment Gebirgsjäger et les restes du Luftlande Strumregiment. Les premiers avec l'ordre de capturer Galatas et les hauteurs au sud du village ; les derniers avec l'ordre d'attaquer le côté nord du village.

Ceux qui défendaient Galatas attendaient l'inévitable attaque allemande avec un certain malaise. Sur le front principal, les Allemands ont positionné plusieurs bataillons de troupes relativement fraîches, soutenues par de l'artillerie et de l'aviation. Contre cette puissante force, la division néo-zélandaise affaiblie n'a été capable que de déployer le 18^{ème} Bataillon. Le reste de la ligne était garni par des formations d'infanterie improvisées.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0700 le 25 mai et se termine lorsque le dernier Jeton du Tour de Nuit du 26 mai est tiré (ce dernier Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la Campagne (Régiments/ Brigades/Leaders) et les cartes de Malème et Canea-Suda.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 1 Points de Dispatch.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence avec 6 Points de Commandement et 3 Points de Dispatch. Sa Valeur de Commandement augmente de 1 lorsque la Série 14 arrive.

La CREFOR a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 1 Point de Dispatch.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations

2nd NZ Division, Division CREFOR, 7. Flieger-Division et 5. Gebirgs Division. Le Jeton de Formation Geb. Jäg.Rgt.85 est joué en premier.

Règles spéciales du scénario

Le 1^{er} Bataillon Welch, 1^{er} Rangers (9^{ème} Bn KRRC), la Force de Défense Dock, et les Hussards Northumberlands sont des Forces de Réserve et ne peuvent pas être Activées avant qu'une Unité allemande se trouve dans un rayon de 7 hexs du port de Canea (49.07) ou de Suda (59.13).

Les Allemands reçoivent un Camion Divisionnaire par Division.

L'Aérodrome de Malème est contrôlé par le joueur allemand.

Les Alliés commencent en Ravitaillement Réduit.

Les Allemands commencent en Ravitaillement Complet.

La 2^{ème} Division NZ a 4 Arrière-Gardes et 2 Barrages Routiers disponibles.

La CREFOR a 2 Arrière-Gardes et 2 Barrages Routiers disponibles.

La 7. Flieger Division a 2 Nachhuten et 1 Sperre disponibles.

La 5. Gebirgs Division a 2 Nachhuten et 2 Sperren disponibles.

Les Allemands commencent avec un niveau de moral de 20.

Conditions de victoire

Si les Allemands ne contrôlent pas le village de Galatas (36.11 et 37.11) au début du tour 0700 du 26 mai, c'est une victoire alliée par mort subite.

Si les Allemands contrôlent le port de Canea (49.07) ou de Suda (59.13) à la fin du scénario, ou si le repli allié est déclenché, c'est une victoire allemande.

Sinon la partie est nulle.

Le contrôle est gagné en étant le dernier joueur à avoir occupé l'hex.

Règles spéciales à appliquer

S4.0 Détermination du Ravitaillement

S5.0 Moral allié

S6.0 Contrôle des Ports et Aérodromes

S7.0 Renforts allemands

S8.0 Commandants de Kampfgruppe allemands

S9.0 Attachements alliés

S10.0 Camions Divisionnaires

S11.0 Soutien Aérien planifié allemand

Scénario 10

« Poursuite »

0700 27/05/41 – 1900 29/05/41

Description

Pendant que les Allemands continuaient leur progression, la décision d'évacuer les forces alliées a été prise le 27 mai, et donc les garnisons ont commencé les préparatifs de repli vers le sud. Les Allemands n'ont pas réussi à réaliser ce qui se passait et ont continué d'attaquer Canea avec les Fallschirmjäger, et le 100. Gebirgsjäger Regiment. Les 85. Et 141. Gebirgsjäger Regiment devaient poursuivre à l'ouest vers Suda pour dégager la route vers Rethymnon.

Après les attaques initiales, les Fallschirmjäger devaient sécuriser la Péninsule Akrotiri tandis que les Gebirgsjäger Regiment 85 et le Gebirgs-Aufklärungs-Abteilung 95 (Bataillon de Reconnaissance) partaient à l'est de Rethymnon. Ce qui laissait le Gebirgsjäger Regiment 141 et le Gebirgsjäger Regiment 101 épuisé à la poursuite des Alliés au sud.

Lorsque l'attaque allemande a commencé, les Australiens et les Néo-Zélandais ont monté une série de contre-attaques pour continuer à déconcerter les Allemands et couvrir le repli.

L'action de retardement a continué au sud à travers les plaines de Stilos et Askifou.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0700 le 27 mai et se termine lorsque le dernier Jeton du Tour 1900 du 29 mai est tiré (ce dernier Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la Campagne (Régiments/ Brigades/Leaders) et les cartes de Malème, Canea-Suda, Georgeopolis, et la Sortie de Skafia.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 1 Points de Dispatch.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 5 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 6 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence avec 5 Points de Commandement et 3 Points de Dispatch.

La CREFOR a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 4 Points de Commandement et 1 Point de Dispatch.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations 2nd NZ Division, Division CREFOR, 7. Flieger-Division et 5. Gebirgs Division. Le joueur allemand peut choisir n'importe quel Jeton de Formation à jouer en premier.

Règles spéciales du scénario

Les Allemands reçoivent un Camion Divisionnaire pour chaque Division.

Le 17^{ème} Bataillon néo-zélandais est attaché à la 10^{ème} Brigade NZ selon S9.0 Attachements alliés.

L'aérodrome de Malème est contrôlé par le joueur allemand.

Les Alliés commencent en Ravitaillement Diminué.

Les Allemands commencent en Ravitaillement Complet.

Toutes les Arrière-Gardes, Barrages Routiers, Sperrnet et Nachhuten sont disponibles.

Le Repli allié est en application avec un niveau de 1.

Le joueur allemand doit occuper les hexs de la Péninsule Akrotiri (67.08, 74.08, 75.08 et 77.02) et faire sortir 12 Unités et 1 Leader hors de la carte de Georgeopolis par l'hex 108.44 avant la fin du scénario. Les Unités ainsi sorties sont hors-jeu jusqu'à la fin de la partie. Si le joueur allemand ne remplit pas cette condition, augmentez le niveau du Repli allié de 10.

Conditions de Victoire

Si les Allemands contrôlent le village de Néo-Chorion (73.28) avant 0700, le 28 mai, ou contrôlent le village de Wrisses (86.37) avant 0700, 29 mai, c'est une victoire allemande par mort subite.

Si les Allemands ne contrôlent pas le Port de Canea (49.07) ou de Suda (59.13) à la fin du scénario, c'est une victoire décisive alliée.

Sinon, c'est le niveau du Repli allié qui détermine la victoire :

Niveau du Repli allié	Niveau de victoire
Moins de 15	Victoire décisive allemande
15 – 20	Victoire substantielle allemande
21 – 25	Victoire marginale allemande
26 – 30	Victoire marginale alliée
Plus de 30	Victoire substantielle alliée

Règles spéciales à appliquer

Toutes les règles spéciales s'appliquent.

Scénario 11

« Le mercure monte »

0700 20/05/41 – 1900 29/05/41

Campagne historique – Parachutages historiques

Description

La dernière étape de la campagne des Balkans de l'Allemagne était l'invasion de la Crète. Elle a commencé le matin du 20 mai 1941 lorsque l'Allemagne a lancé une invasion aéroportée sous le nom de Unternehmen Merkur (Opération Mercure). Ce fut la plus grande opération aéroportée allemande de la Seconde Guerre mondiale, et elle se révéla très coûteuse pour les Allemands.

L'assaut initial était dirigé sur deux objectifs, l'aérodrome de Malème et la capitale, Canea. Les limitations du transport aérien ont défini d'autres objectifs, les aérodromes de Réthymnon et Héraklion, qui aurait dû être attaqués plus tard dans la journée.

Les Allemands ont trouvé que les défenseurs étaient mieux préparés que prévu et aucun des aérodromes n'a été capturé aussi vite que prévu.

La bataille a été une épreuve d'endurance pour les deux camps.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0700 le 20 mai et se termine lorsque le dernier Jeton du Tour 1900 du 29 mai est tiré (ce dernier Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la Campagne (Régiments/ Brigades/Leaders) et toutes les cartes.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 6 Points de Commandement et 0 Point de Dispatch.

La CREFOR a une Valeur de Commandement de 2 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 9 Points de Commandement et 0 Point de Dispatch. La Valeur de commandement augmente de 1 à 1500 le 20 mai et à 1700 le 20 mai.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 5 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch. La Valeur de commandement augmente de 1 à 1500 le 20 mai et à 1700 le 20 mai.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 3 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence

avec 3 Points de Commandement et 1 Points de Dispatch. Le Jeton de la 5. Gebirgs Division est mis dans la tasse au tour où la Série 1 doit arriver. Sa Valeur de Commandement augmente de 1 à l'arrivée de chacune de ces séries : 3, 8 et 14.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations Fsch.Jäg.Rgt.3 et Luftl.Sturm-Rgt. Le Jeton de la 7. Flieger-Division est joué en premier.

Le Jeton d'Activation de la 2^{ème} Division NZ est mis dans la tasse au tour 0900 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la Division CREFOR est mis dans la tasse au tour 1500 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation MNDO est disponible à l'achat à 1500 le 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la 19^{ème} Brigade (AUS) est disponible à l'achat à 1900 le 20 mai.

Règles spéciales du scénario

Commencez à l'étape H, Phase d'Activation.

Les Allemands ne reçoivent pas de Points de Commandement ou de Dispatch au premier tour.

Le Major Bedding est placé avec n'importe quelle Unité grecque et permet aux Unités grecques sur la carte de Kastelli d'être Commandées. Ni le Major Bedding ni aucune Unité grecque ne peut quitter la carte de Kastelli.

La 19^{ème} Brigade alliée (australienne) a deux Leaders, le Brigadier Vassey et le Lieutenant-Colonel Campbell. Le Brigadier Vassey est placé sur la carte de Georgeopolis et le Lieutenant Campbell sur celle de Réthymnon. Si ces deux Leaders se retrouvent sur la même carte, le Lieutenant-Colonel Campbell est retiré du jeu.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 4 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, avant de placer ses renforts selon la table ci-dessous. Les Allemands ne reçoivent aucun Soutien Aérien planifié (S11.0) lors de ces journées (20-21 et 24 mai). Ignorez les limitations de placement des frappes aériennes dans les 3 hexs d'une Unité amie.

Tour	Carte
20 mai 0700	Malème
20 mai 1500	Réthymnon
20 mai 1700	Héraklion
21 mai 1500	Malème
24 mai 1500	Héraklion

Les Unités alliées sur les cartes de Georgeopolis et Réthymnon ne peuvent pas être Activées avant le tirage du Jeton d'Activation de la 7. Flieger Division au tour 1500 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la Formation Fsch.Jäg. Rgt.2 est mis dans la tasse après le tirage du Jeton d'Activation de la 7. Flieger Division au tour 1500 du 20 mai. Si le Jeton d'Activation de la 7. Flieger Division est le dernier tiré, il est joué.

Les Unités alliées sur la carte de Héraklion ne peuvent pas être Activées avant le tirage du Jeton d'Activation de la 7. Flieger Division au tour 1700 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la Formation Fsch.Jäg. Rgt.1 est mis dans la tasse après le tirage du Jeton d'Activation de la 7. Flieger Division au tour 1700 du 20 mai. Si le Jeton d'Activation de la 7. Flieger Division est le dernier tiré, il est joué.

Les 1^{er} Bataillon Welsch, 1^{er} Ranger (9 Bn KRRC) et la Force de Défense Dock sont des Forces en Réserve et ne peuvent pas être activées avant qu'une Unité allemande ne faisant pas partie de Det Gentz ou Det Altmann se trouve dans un rayon de 7 hexs du Port de Canea (49.07) ou de Suda (59.13).

Le joueur allemand doit faire sortir 4 Unités de la carte de Malème par l'hex 01.18 avant le tour 0700 du 25 mai. Ces Unités sont hors-jeu jusqu'à la fin de la partie. Si les Allemands ne remplissent pas cette condition, augmentez le niveau du Moral allié de 10. Cette vérification est faite au début du tour 0700 du 25 mai.

Le joueur allemand doit occuper les hexs de la Péninsule Akrotiri (67.08, 74.08, 75.08 et 77.02) avant la fin du scénario. S'il ne remplit pas cette condition, augmentez le niveau du Repli allié de 5.

Toutes les Arrière-Gardes, Barrages Routiers, Sperrrent et Nachhuten sont disponibles.

Les Alliés commencent avec une Valeur de Moral de 35.

Conditions de Victoire

Si les Allemands contrôlent le Port de Canea avant le tour 0700 du 26 mai, c'est une victoire allemande par mort subite.

Si les Allemands contrôlent le Port de Suda avant le tour 0700 du 28 mai, c'est une victoire allemande par mort subite.

Si le Repli allié s'applique et que les Allemands contrôlent le village de Néo-Chorion (73.28) avant 0700 le 28 mai, ou contrôlent le village de Wrisses (86.37) avant 0700 le 29 mai, c'est une victoire allemande par mort subite.

Sinon, c'est le niveau du Repli allié qui détermine la victoire :

Niveau du Repli allié	Niveau de victoire
Moins de 20	Victoire substantielle allemande
21 – 34	Victoire marginale allemande
35 – 45	Egalité
46 – 55	Victoire marginale alliée
Plus de 55	Victoire substantielle alliée

Règles spéciales à appliquer

Toutes les règles spéciales s'appliquent.

Scénario 12

« Le plat de résistance »

0700 20/05/41 – 1900 29/05/41

Campagne historique – Parachutages historiques – de Malème à Georgeoupolis

Description

Le plan de départ allemand était que l'aérodrome d'Héraklion soit le point d'atterrissage de la 5. Gebirgs Division et les attaques de Malème et Canea des soutiens à l'invasion amphibie. Comme tous les plans, celui-ci n'a duré que jusqu'au premier contact avec l'ennemi.

Les retards et l'insuccès à Réthymnon et Héraklion, couplés à la capture rapide de l'aérodrome de Malème, signifiaient que le seul point d'atterrissage raisonnable de la 5. Gebirgs Division était Malème. Les batailles de Réthymnon et Héraklion se sont vite transformées en actions de maintien annexes tandis que la bataille principale et l'issue de l'invasion était décidée dans la région de Malème à Georgeoupolis.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0700 le 20 mai et se termine lorsque le dernier Jeton du Tour 1900 du 29 mai est tiré (ce dernier Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la Campagne (Régiments/ Brigades/Leaders) et les cartes de Malème, Canea-Suda, Georgeoupolis et la Sortie de Skafia.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 6 Points de Commandement et 0 Point de Dispatch.

La CREFOR a une Valeur de Commandement de 3 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 9 Points de Commandement et 0 Point de Dispatch.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 5 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 3 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence avec 3 Points de Commandement et 1 Point de Dispatch. Le Jeton de la 5. Gebirgs Division est mis dans la tasse au tour où la Série 1 doit arriver. Sa Valeur de Commandement augmente de 1 à l'arrivée de chacune de ces séries : 3, 8 et 14.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations Fsch.Jäg.Rgt.3 et Luftl.Sturm-Rgt. Le Jeton de la 7. Flieger-Division est joué en premier.

Le Jeton d'Activation de la 2^{ème} Division NZ est mis dans la tasse au tour 0900 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la Division CREFOR est mis dans la tasse au tour 1500 du 20 mai.

Le Jeton d'Activation MNDO est disponible à l'achat à 1500 le 20 mai.

Le Jeton d'Activation de la 19^{ème} Brigade (AUS) est disponible à l'achat à 1900 le 20 mai.

Règles spéciales du scénario

Commencez à l'étape H, Phase d'Activation.

Les Allemands ne reçoivent pas de Points de Commandement ou de Dispatch au premier tour.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 4 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, avant de placer ses renforts selon la table ci-dessous. Les Allemands ne reçoivent aucun Soutien Aérien planifié (S11.0) lors de ces journées (20-21 mai). Ignorez les limitations de placement des frappes aériennes dans les 3 hexs d'une Unité amie.

Tour	Carte
20 mai 0700	Malème
21 mai 1500	Malème

Les Unités alliées sur la carte de Georgeoupolis ne peuvent pas être Activées avant le tour 1500 du 20 mai.

Les 1^{er} Bataillon Welsch, 1^{er} Ranger (9 Bn KRRC) et la Force de Défense Dock sont des Forces en Réserve et ne peuvent pas être activées avant qu'une Unité allemande ne faisant pas partie de Det Gentz ou Det Altmann se trouve dans un rayon de 7 hexs du Port de Canea (49.07) ou de Suda (59.13).

Le joueur allemand doit faire sortir 4 Unités de la carte de Malème par l'hex 01.18 avant le tour 0700 du 25 mai. Ces Unités sont hors-jeu jusqu'à la fin de la partie. Si les Allemands ne remplissent pas cette condition, augmentez le niveau du Moral allié de 10. Cette vérification est faite au début du tour 0700 du 25 mai.

Le joueur allemand doit occuper les hexs de la Péninsule Akrotiri (67.08, 74.08, 75.08 et 77.02) et faire sortir 12 Unités et 1 Leader hors de la carte de Georgeoupolis par l'hex 108.44 avant la fin du scénario. Les Unités ainsi sorties sont hors-jeu jusqu'à la fin de la partie. Si le joueur allemand ne remplit pas cette condition, augmentez le niveau du Repli allié de 10.

Toutes les Arrière-Gardes, Barrages Routiers, Sperrnet et Nachhuten sont disponibles.

Les Alliés commencent avec une Valeur de Moral de 30.

Conditions de Victoire

Si les Allemands contrôlent le Port de Canea avant le tour 0700 du 26 mai, c'est une victoire allemande par mort subite.

Si les Allemands contrôlent le Port de Suda avant le tour 0700 du 28 mai, c'est une victoire allemande par mort subite.

Si le Repli allié s'applique et que les Allemands contrôlent le village de Néo-Chorion (73.28) avant 0700 le 28 mai, ou contrôlent le village de Wrisses (86.37) avant 0700 le 29 mai, c'est une victoire allemande par mort subite.

Si les Allemands ne réussissent pas à déclencher le Repli Allié avant la fin du scénario, c'est une victoire décisive alliée.

Sinon, c'est le niveau du Repli allié qui détermine la victoire :

Niveau du Repli allié	Niveau de victoire
Moins de 15	Victoire allemande décisive
15 - 19	Victoire allemande substantielle
20 – 25	Victoire allemande marginale
26 – 30	Victoire marginale alliée
Plus de 30	Victoire alliée substantielle

Règles spéciales à appliquer

Toutes les règles spéciales s'appliquent.

Scénario 13

« Liberté pour tous »

0700 20/05/41 – 1900 29/05/41

Campagne historique – Parachutages libres

Description

La planification allemande a été séparée entre le General der Flieger Alexander Löhr (commandant, Luftflotte IV) et le Generalmajor Kurt Student (commandant, Fliegerkorps XI). Löhr voulait un seul saut concentré pour prendre l'aérodrome de Malème, suivi d'une consolidation par de l'infanterie et des armes lourdes supplémentaires. Student a défendu un plan différent en ne voulant pas faire moins que sept sauts séparés. Il croyait que son plan permettrait aux Allemands de prendre tous les points stratégiques à la fin, tant qu'il y aurait une résistance minimale au sol.

Finalement, Goering a imposé un compromis entre les deux approches différentes. Il y aurait deux sauts principaux, l'un au matin autour de Canea et de l'aérodrome de Malème, l'autre dans l'après-midi autour des aérodromes d'Héraklion et de Réthymnon.

Ce scénario permet aux joueurs d'explorer l'un des plans initiaux.

Durée et carte du scénario

Le scénario commence à 0700 le 20 mai et se termine lorsque le dernier Jeton du Tour 1900 du 29 mai est tiré (ce dernier Jeton n'est pas joué).

Utilisez les pions de la Campagne (Régiments/ Brigades/Leaders) et toutes les cartes.

Valeurs de Commandement

La 2^{ème} Division NZ a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 6 Points de Commandement et 2 Point de Dispatch.

La CREFOR a une Valeur de Commandement de 4 et une Valeur de Dispatch de 1. Elle commence avec 9 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch.

La 7. Flieger Division a une Valeur de Commandement de 5 et une Valeur de Dispatch de 2. Elle commence avec 6 Points de Commandement et 2 Points de Dispatch. La Valeur de commandement augmente de 1 à 1500 le 20 mai et à 1700 le 20 mai.

La 5. Gebirgs Division a une Valeur de Commandement de 3 et une Valeur de Dispatch de 3. Elle commence avec 3 Points de Commandement et 1 Points de Dispatch. Le Jeton de la 5. Gebirgs Division est mis

dans la tasse au tour où la Série 1 doit arriver. Sa Valeur de Commandement augmente de 1 à l'arrivée de chacune de ces séries : 3, 8 et 14.

Dans la tasse : Commandement Direct allié et allemand, Événement allié et allemand, Formations 2^{ème} Division NZ et Division CREFOR. Le Jeton de la 7. Flieger-Division est joué en premier.

Règles spéciales du scénario

Commencez à l'étape H, Phase d'Activation.

Le Major Bedding est placé avec n'importe quelle Unité grecque et permet aux Unités grecques sur la carte de Kastelli d'être Commandées

Toutes les Arrière-Gardes, Barrages Routiers, Sperrnet et Nachhuten sont disponibles.

Le Brigadier Vassey commande la 19^{ème} Brigade (Australienne). Le Lieutenant-Colonel Campbell n'est pas utilisé.

Les Allemands reçoivent du Soutien Aérien, en utilisant 4 pions de Frappe Aérienne de la Luftwaffe, selon la règle 5.1, avant de placer ses renforts selon la table ci-dessous. Les Allemands ne reçoivent aucun Soutien Aérien planifié (S11.0) lors de ces journées (20-21 et 24 mai). Ignorez les limitations de placement des frappes aériennes dans les 3 hexs d'une Unité amie.

Tour
20 mai 0700
20 mai 1500
20 mai 1700
21 mai 1500
24 mai 1500

Les Séries de renforts aéroportés allemands peuvent arriver dans n'importe quel ordre.

Les Alliés commencent avec une Valeur de Moral de 40. Les Unités navales éliminées et les statuts de ravitaillement sont ignorés pour l'ajustement du Moral allié. Le Niveau de Moral allié est ajusté ainsi :

-1	Par Pas allié non-grec éliminé
+ / - 10	Contrôle/perte de contrôle d'un aérodrome ou port par les Allemands
+1	Par Pas allemand éliminé

En plus des hexs en S5.0, les Unités alliées peuvent se replier depuis l'hex 01.18 sur la carte de Malème.

Conditions de Victoire

Si les Allemands ne réussissent pas à déclencher le Repli Allié avant la fin du scénario, c'est une victoire décisive allié.

Sinon, c'est le niveau du Repli allié qui détermine la victoire :

Niveau du Repli allié	Niveau de victoire
Moins de 20	Victoire décisive allemande
20 – 30	Victoire substantielle allemande
31 – 40	Victoire marginale allemande
41 – 50	Victoire marginale alliée
Plus de 50	Victoire substantielle alliée

Règles spéciales à appliquer

Toutes les règles spéciales s'appliquent.

Crédits

Concepteur : Joseph Chacon

Développeur : Nick Richardson

Graphiste : Niko Eskubi

Relecteurs : Dick Vohlers, Mark Popofsky et Ty Snouffer

Testeurs : Pat Mulvihill, Ty Snouffer, Tracy Wallman, Rob Vaughan, Tom Kaufman, Tom Switajewski

Traduction : Noël Haubry

Notes du Concepteur

L'idée de *GTS : Operation Mercury* a germé en jouant à *The Devil's Cauldron* à la CONSIM World Expo il y a environ six ans. Nous avons passé un bon moment avec le système de la série et le jeu, et nous avons eu la chance d'avoir la participation Adam et Nick. En passant du temps avec Adam, nous n'avons pas pu lui dire à quel point ce système est génial et fonctionnel. Je pensais que l'idée de l'invasion de la Crète serait un bon ajout à la GTS car c'était une autre invasion aéroportée avec l'équivalent de deux divisions dans chaque camp. Il a dit qu'il trouvait que c'était une bonne idée et m'a encourager à la concrétiser.

Nick m'a donné le bon conseil de commencer petit, peut-être en regardant vers les petites actions autour de Réthymnon ou Héraklion avant d'essayer de me frotter à la bataille entière. En modélisant l'échelle ajustée au niveau du bataillon pour l'activation, comme dans *No Question of Surrender*, j'ai fini avec un petit jeu jouable sur les combats autour de Réthymnon. Bien que MMP n'avait pas besoin d'un autre jeu de la taille d'un jeu de magazine, ils ont aimé l'idée et m'ont donné le feu vert pour continuer la conception.

D'abord, je me suis immergé dans la lecture d'histoires. Je pense que le meilleur volume simple sur l'histoire de l'opération mercure est : D. M. Davin's Official History of New Zealand in the Second World War 1939-45 : CRETE. Il se situe au bon niveau pour visualiser le mouvement des compagnies et de bataillons, le même que celui de la GTS. Il est disponible en ligne ici : <http://nzetc.victoria.ac.nz/tm/scholarly/tei-WH2Cret.html>

C'était passionnant de lire les véritables journaux de guerre détaillés des bataillons australiens participant à la bataille, également disponibles en ligne. Il n'y a rien qui donne plus à réfléchir que la dernière entrée du journal du bataillon d'infanterie australien 2/1 après leur défense réussie de Réthymnon.

Après avoir compris la bataille, j'ai plongé dans le développement de l'ordre de bataille. Il n'y a pas de boutique d'arrêt-minute pour ce type d'informations,

et j'ai vraiment aimé que la recherche soit un peu comme la résolution d'une énigme, en essayant de pister où se trouvaient toutes les unités et quand elles arrivaient.

Nick Richardson a soutenu le développement en me fournissant un disque rempli de scans des cartes topographiques allemandes de 1941 au 1 :50 000. Avec mon expérience à l'armée, j'ai vraiment aimé étudier les cartes topographiques et j'ai pris le temps d'apprendre à utiliser Adobe Illustrator afin de pouvoir dessiner mes propres cartes et pions. J'ai été un peu obsessionnel compulsif à propos des cartes, en dessinant chaque bâtiment et en détaillant les impacts de chaque courbe de niveau en dessinant les pentes.

Malheureusement, tout le détail que j'ai mis dans les cartes m'a épuisé. Heureusement, je me suis mis à travailler sur un jeu tactique au Vietnam, *Front Toward Enemy* pendant ma pause.

MMP m'a recentré et nous étions tous heureux de voir *Operation Mercury* terminé. Juste quand j'ai terminé, *The Greatest Day* est sorti, avec la version 2.0 des règles, donc il y a eu quelques retours en arrière mineurs pendant les ajustements pour que *Operation Mercury* utilise les règles 2.0.

J'aime les séries de jeux avec des règles de base stables, car cela diminue mon temps d'apprentissage et la probabilité que je rate quelque chose et ne joue pas correctement. L'un des nombreux grands leaders dont j'ai eu la chance de travailler sous ses ordres m'a dit une fois : « ne laisse pas la perfection aller dans la direction de la suffisance ». Je comprends qu'une série de jeux doit évoluer, mais je ne suis pas fan du bricolage continu avec de nouvelles règles de la série à chaque nouveau jeu.

J'espère que les joueurs trouveront ma conception GTS linéaire. Je pense que le système fonctionne extrêmement bien et est très fluide lorsque les joueurs ont établi un rythme. Jusqu'à maintenant, les règles d'origine de la GTS et la mise à jour en 2.0 ont été beaucoup jouées. J'ai essayé de garder les règles exclusives brèves et suffisantes pour traiter des aspects uniques de l'opération et pour permettre aux joueurs de se concentrer sur le jeu.

Mon premier problème était d'être capable de recréer l'histoire. Je pense que les joueurs doivent faire face aux mêmes décisions que celles que les commandants ont eu à prendre et obtenir une reconnaissance pour les limitations et le stress qu'ils subissaient. Pour moi, une grosse simulation historique comme GTS concerne plus l'exploration de l'histoire en jouant que gagner la partie. Cela dit, *Operation Mercury* est toujours un jeu, donc il y a toujours des conditions de victoire.

Dans 25% - 35% des parties des débarquements du premier jour sur la carte de Malème, les Allemands n'étaient pas capables de prendre l'aérodrome. Je pense que c'est une bonne chose. Ça n'a tenu qu'à un cheveu pour les Allemands et si ceci devrait arriver dans votre campagne, j'espère que vous ne penserez pas que le jeu est faussé parce que la campagne se termine le premier jour. Changez de camp et réessayez. Ensuite, préparez-vous pour le long terme pendant que les Alliés se battent pour contenir les Allemands et économiser leurs forces.

L'une des opérations militaires les plus complexes est le repli sous pression. L'opération de Crète est un défi pour les Alliés. Si vous trouvez les choses trop difficiles pour les Alliés, utilisez les règles optionnelles et ajoutez l'artillerie côtière. Vous pouvez aussi tout à fait ajuster le niveau de départ du Moral allié et le niveau de Repli pour la victoire. Les nombres que j'ai obtenus l'ont été après avoir joué la campagne une bonne dizaine de fois, mais il y a tellement de variables sur une partie de neuf jours et un si long repli. Ce jeu est vôtre, sentez-vous libre de le bricoler pour qu'il soit à votre goût.

Merci beaucoup à MMP pour avoir donné sa chance à un concepteur débutant, et à Nick Richardson pour sa patience lors de mes cafouillements dans ce nouveau processus.

Bien sûr, je ne saurais jamais assez remercier Lisa Chacon, ma femme depuis plus de 30 ans, pour me laisser étendre mon hobby et y passer encore plus de temps en essayant d'y contribuer en tant que concepteur.

J'espère que cet effort vaut la peine que vous jouiez à ce jeu, et, plus important, que vous vous amusiez en le faisant.

PS. Une note sur les conventions de nommage : Lors de mes recherches, j'ai été continuellement frustré par l'orthographe des lieux qui diverge grandement d'une source à l'autre. Héraklion apparaît comme Iraklion sur une carte et Héraklieon ou Iraklio sur d'autres. Finalement, je me suis tenu aux noms des lieux sur les cartes allemandes d'époque, sur lesquelles sont basées les cartes du jeu. Le but n'est pas d'offenser ceux qui préfèrent une orthographe alternative.