

L'INVASION DE LA CRÈTE

Au matin du 20 mai 1941 des centaines d'avions allemands apparurent dans le ciel crétois ; l'invasion de la Crète, nom de code : Opération Merkur, venait de commencer. Environ 15 000 Fallschirmjäger furent lâchés sur les divers points stratégiques de l'île afin de capturer les terrains d'aviation britanniques et les ports. La prise de ces objectifs permettrait le contrôle de la Méditerranée orientale par les forces de l'Axe.

Après 10 jours d'une bataille acharnée les soldats britanniques, grecs, crétois, australiens et néo-zélandais se sont finalement rendus à l'envahisseur. Bien que les parachutistes allemands furent victorieux plus de 4 000 hommes avaient été perdus et Hitler interdit toute nouvelle opération aéroportée à grande échelle. Cependant les Alliés avaient réalisé le potentiel des divisions aéroportées et commencèrent à former leurs propres unités parachutistes...

1 L'AÉRODROME DE MALEME		
OPÉRATION MERKUR	20 MAI 1941	
<p>• Contexte historique •</p> <p>Le 20 mai 1941 à 8 h 00 les Fallschirmjägers sautèrent sur la Crète dans la première opération aéroportée majeure de la guerre, atterrissant près de l'aérodrome de Maleme pour sécuriser les pistes afin de faciliter l'arrivée en planeur de renforts plus nombreux. Mais trois bataillons néo-zélandais défendirent l'aérodrome et ses environs directs causant des pertes aux envahisseurs pendant toute la durée de leur assaut. Beaucoup des planeurs suivants furent touchés par les tirs de mortier et complètement détruits à peine au sol.</p> <p>Cependant, comme il est courant avec les parachutages des éléments des forces allemandes atterrirent hors de la zone prévue et constituèrent des positions défensives à l'ouest de l'aérodrome de Maleme. Après leur regroupement ils capturèrent rapidement le pont sur la rivière Sfakoriako asséchée et avancèrent vers le terrain d'aviation. Placés sur la Colline 107 et dominant l'aérodrome, les bataillons de Néo-Zélandais les soumièrent à un tir en enfilade dévastateur. Malgré les pertes épouvantables le GeneralMajor Meindl, le commandant allemand, ordonna à ce qui restait de ses troupes de foncer vers les pentes de Colline 107. L'invasion de la Crète commençait mal pour les allemands, mais les choses allaient peut-être changer...</p> <p>Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !</p>		
<p style="text-align: center;">• Briefing •</p> <p>Joueur de l'Axe [Allemagne] ♦ Prenez 5 cartes de Commandement ♦ Vous jouez en premier</p> <p>Joueur des Alliés [Nouvelle-Zélande] ♦ Prenez 5 cartes de Commandement</p>	<p>Conditions de victoire</p> <p>♦ 6 médailles</p> <p>L'aérodrome rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.</p> <p>L'hexagone de route avec un marqueur "Exit" sur le bord de plateau du joueur des Alliés est une hexagone de sortie pour les forces de l'Axe. Une unité de l'Axe qui sort du champ de bataille en le traversant est retiré du plateau et une de ses figurines est placée sur le tableau de médailles du joueur.</p> <p>Le groupe de 5 hexagone de colline qui forment la Colline 107 est une médaille-objectif majoritaire temporaire. La médaille pour ce groupe d'hexagones va au camp qui a une majorité absolue d'unités sur ces hexagones.</p>	<p>Règles spéciales</p> <p>Appliquez les règles de commandement les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth).</p> <p>Toutes les troupes de l'Axe sont des Parachutistes (Troupes 2 - Unités spécialisées). Mettre un badge est inutile.</p> <p>Les forces de l'Axe ont la supériorité aérienne. Quand la carte Attaque aérienne est jouée le joueur de l'Axe lance 2 dés, le joueur des Alliés 1 dé.</p> <p>La rivière est asséchée et jouée comme un Ravin (Terrains 50 – Ravins).</p>

● Contexte historique ●

Le Quartier général du Brigadier-général Chappell fut informé de l'arrivée des parachutistes allemands alors que les premiers Fallschirmjäger atterrissait dans Héraklion. Sous les ordres de Chappell le 2e Leicester attaqua la ville et à Buttercup Field avant que les Allemands ne puissent se regrouper. À l'est de la ville les éléments du 1er Régiment de Fallschirmjäger atterrirent près de Ames Ridge et installèrent rapidement une position défensive ; le long de la côte d'autres éléments commencèrent à se déplacer vers l'aérodrome et aux abords d'Héraklion. Ignorant les forces exactes de l'ennemi et sa position Chappell contre-attaqua prudemment tout en restant sur la défensive.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

● Briefing ●

Joueur de l'Axe

[Allemagne]

◆ Prenez 5 cartes de Commandement

Joueur des Alliés

[Royaume-Uni/Grèce]

◆ Prenez 5 cartes de Commandement
◆ Vous jouez en premier

Conditions de victoire

◆ 6 médailles

L'aérodrome rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

Une médaille-objectif temporaire de début de tour est attribuée aux forces d'Axe si trois hexagones de ville sont occupés au début du tour du joueur de l'Axe. Si une ou plus de ces unités quittent n'importe lequel de ces hexagones pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination) la médaille est retirée du tableau de médailles du joueur de l'Axe.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth).

L'unité blindée britannique n'a que 2 figurines et ne peut se déplacer que de 2 hexagones.

L'unité de Partisans crétois n'a que 3 figurines et est jouée comme la Résistance française (Nations 1 - Résistance française).

Toutes les troupes de l'Axe sont des Parachutistes (Troupes 2 - Unités spécialisées). Mettre un badge est inutile.

Les forces de l'Axe ont la supériorité aérienne. Quand la carte Attaque aérienne est jouée le joueur de l'Axe lance 2 dés, le joueur des Alliés 1 dé.

Les hexagones de rivière représentent la côte méditerranéenne et sont infranchissables.

● Contexte historique ●

La seconde vague allemande arriva l'après-midi. À 16 h 15 le 2e Régiment de Fallschirmjäger fut parachuté sur l'aérodrome de Réthymno, mais comme à d'autres endroit en Crète ils atterrirent dispersés le long de la côte. Les éléments du 3e Bataillon réussirent rapidement à se regrouper et à se déplacer vers Réthymno où ils rencontrèrent une féroce résistance des bataillons australiens qui avaient pris position sur les collines au sud de l'aérodrome ; de plus des civils de la ville et les 4e et 5e Régiments grecs compliquèrent la tâche des envahisseurs. Coupés du reste de la Crète, à cours de munitions et encerclés, les Australiens continuèrent à tenir à distance les envahisseurs allemands pendant 9 jours avant que le Lieutenant-colonel Ian Campbell, commandant le 2/11e Bataillon, ordonna à ses hommes de se rendre. Cependant beaucoup d'hommes du 2/11e Bataillon suivirent le Major Sandover et préférèrent s'enfuir plutôt que d'être capturés. Ils réussirent à gagner les collines et protégés par des Crétois locaux parvinrent finalement à s'échapper en Égypte.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

● Briefing ●

Joueur de l'Axe

[Allemagne]

◆ Prenez 5 cartes de Commandement

◆ Vous jouez en premier

Joueur des Alliés

[Australie/Grèce]

◆ Prenez 5 cartes de Commandement

Conditions de victoire

◆ 6 médailles

L'aérodrome rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

S'il n'y a aucune unité britannique sur les hexagones de la Colline A (Hill A) au début du tour du joueur de l'Axe, celui-ci gagne une médaille. Si une unité britannique réoccupe un des hexagones de la Colline A, le joueur de l'Axe perd la médaille.

Le groupe des 3 hexagones de la Colline B (Hill B) est une médaille-objectif majoritaire temporaire. La médaille pour ce groupe d'hexagones va au camp qui a une majorité absolue d'unités sur ces hexagones.

Les 6 hexagones de ville constituent une médaille-objectif majoritaire temporaire de début de tour. La médaille pour ce groupe d'hexagones va au camp qui a une majorité absolue d'unités sur ces hexagones au début de son tour. S'il n'a plus la majorité absolue pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination) il perd immédiatement la médaille.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth).

L'unité blindée britannique n'a que 2 figurines et ne peut se déplacer que de 2 hexagones.

L'unité de Partisans crétois n'a que 3 figurines et est jouée comme la Résistance française (Nations 1 - Résistance française).

Toutes les troupes de l'Axe sont des Parachutistes (Troupes 2 - Unités spécialisées). Mettre un badge est inutile.

Les forces de l'Axe ont la supériorité aérienne. Quand la carte Attaque aérienne est jouée le joueur de l'Axe lance 2 dés, le joueur des Alliés 1 dé.

● Contexte historique ●

La première vague de planeurs du Gruppe Mitte (Groupe Centre), le 3ème Régiment de Fallschirmjäger, avait plusieurs objectifs difficiles : les hommes du Hauptmann Altmann étaient chargés de réduire au silence une dangereuse batterie antiaérienne dans la péninsule d'Akrotiri tandis que les hommes de l'Oberleutnant Genz devaient détruire une autre batterie antiaérienne et une station radio au sud de Hania ; simultanément, les parachutistes de l'Oberst Heidrich prendraient Galatos et établiraient une position défensive sur les collines entourant la ville.

Bien que dispersés pendant leur parachutage, les hommes d'Altmann réussirent finalement à capturer leur objectif pour constater que cette batterie était factice ! Pendant ce temps deux des planeurs de Genz lâchés plus tôt arrivèrent sur Hania alors qu'un troisième était détruit en vol par des tirs venant du sol. Ils atterrirent avec succès près de leur objectif antiaérien et le détachement de Genz utilisèrent efficacement leurs mitrailleuses MG34 neutralisa rapidement les défenseurs désarmés de la batterie. Ils essayèrent alors d'atteindre la station radio, mais furent bloqués par le 1er Bataillon de la Garde et les Bren Carrier des Fusiliers Royaux gallois. Quant aux parachutistes d'Heidrich ils réussirent à mettre le pied sur certaines collines autour de Prison Valley, mais les Néo-Zélandais du Brigadier Puttick et des chars légers contre-attaquèrent, les repoussant dans la vallée.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

● Briefing ●

Joueur de l'Axe
[Allemagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement
- ◆ Vous jouez en premier

Joueur des Alliés
[Royaume-Uni/
Nouvelle-Zélande]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles

Les villes de Hania, Galatos, Stalos et Plataniass rapportent chacune une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe. Si une unité quitte n'importe lequel de ces hexagones pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination) la médaille est perdue.

La médaille de l'Axe sur l'hexagone forêt représente la station radio des Alliées. C'est une médaille-objectif permanente de début de tour pour les forces d'Axe. La médaille est gagnée et ne peut plus être perdue si les forces de l'Axe réussissent à occuper cet hexagone au début d'un de leurs tours.

Placez une médaille-objectif sur l'hexagone avec l'artillerie alliée. L'élimination de cette unité rapporte une médaille supplémentaire aux forces de l'Axe.

Les 5 hexagones de colline (1 pour Pink, 1 pour Ruin, 1 pour Wheat et 2 pour Cemetery) constituent une médaille-objectif majoritaire temporaire de début de tour. La médaille pour ce groupe d'hexagones va au camp qui a une majorité absolue d'unités sur ces hexagones au début de son tour. S'il n'a plus la majorité absolue pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination) il perd immédiatement la médaille.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth).

L'unité blindée britannique n'a que 2 figurines et ne peut se déplacer que de 2 hexagones.

Placez un badge sur l'unité de Génie allemand (Troupes 4 - Troupes de Génie).

Toutes les autres troupes de l'Axe sont des Parachutistes (Troupes 2 - Unités spécialisées). Mettre un badge est inutile.

Les forces de l'Axe ont la supériorité aérienne. Quand la carte Attaque aérienne est jouée le joueur de l'Axe lance 2 dés, le joueur des Alliées 1 dé.

• Contexte historique •

En fin de matinée du 23 mai les Fallschirmjäger de l'Oberst Ramcke avait installé une position défensive sur le pont de la rivière Plataniás près de la côte. À l'intérieur des terres l'Oberst Utz attaqua le village de Modi. Défendu par des Néo-Zélandais le village ne tomba qu'après un féroce combat. L'artillerie alliée qui avait bombardé les Allemands sur l'aérodrome de Maleme pendant des jours était maintenant débordée et forcée de se replier.

Au début de l'après-midi le Capitaine Baker et ses hommes essayèrent de reprendre le pont, mais les allemands tinrent bon et contre-attaquèrent. Quant aux partisans crétois et au 8ème Régiment grec qui avait avancé d'Agia Marine, ils s'avérèrent n'être qu'un obstacle mineur pour les Allemands et n'arrêtèrent leur avance.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe

[Allemagne]

- ♦ Prenez 6 cartes de Commandement
- ♦ Vous jouez en premier

Joueur des Alliés

[Nouvelle-Zélande/
Grèce]

- ♦ Prenez 5 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ♦ 6 médailles

Le pont est une médaille-objectif temporaire au dernier occupant qui rapporte une médaille au camp qui l'a occupé en dernier. Si l'unité qui l'occupe la quitte la médaille reste au joueur tant que l'ennemi ne la capture pas à son tour.

La ville de Modi rapporte une médaille à celui qui la contrôle. De plus si l'Axe réussit à contrôler Modi, l'artillerie alliée placée dans les collines perd immédiatement ses sacs de sable pour le reste de la bataille.

Les villes de Stalos, Agia, Marina et Plataniás rapportent chacune une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe. Si une unité quitte n'importe lequel de ces hexagones pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination) la médaille est perdue.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth).

L'unité de Partisans crétois n'a que 3 figurines et est jouée comme la Résistance française (Nations 1 - Résistance française).

Placez un badge sur les quatre unités de Parachutistes de l'Axe (Troupes 2 - Unités spécialisées).

Les forces de l'Axe ont la supériorité aérienne. Quand la carte Attaque aérienne est jouée le joueur de l'Axe lance 2 dés, le joueur des Alliés 1 dé.

La rivière est entièrement guéable (Terrains 41 – Gués & Rivières guéables).

• Contexte historique •

Le 24 mai les allemands étaient parvenus à former un front uni ; ils commencèrent alors à avancer vers Chania à l'est. Le 25 ils rencontrèrent la principale force des Alliés et lancèrent une attaque générale. Étonnés de découvrir que les Allemands avaient de l'artillerie les formations Alliées commencèrent à céder et se retirèrent rapidement. Galatos, maintenant l'objectif, tomba après un féroce combat. En réaction et aussi rapidement qu'ils purent les Alliés montèrent une contre-attaque avec leurs forces restantes y compris quelques tanks légers. Ils réussirent à chasser les Allemands, mais la nuit même ils reçurent l'ordre de se replier quand ils apprirent que le Fallschirmjäger avait capturé Daratsos. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Briefing •

Joueur de l'Axe

[Allemagne]

- ♦ Prenez 6 cartes de Commandement
- ♦ Vous jouez en premier

Joueur des Alliés

[Royaume-Uni]

- ♦ Prenez 5 cartes de Commandement

Conditions de victoire

- ♦ 7 médailles

Les 2 hexagones de ville de Galatos constituent une médaille-objectif majoritaire temporaire de début de tour. La médaille rapportent 2 médailles pour celui qui contrôle Galatos. S'il n'a plus la majorité absolue pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination) la médaille est immédiatement remise en jeu.

Les villes de Daratsos et Stalos sont des médailles-objectifs temporaires qui rapportent chacune une médaille au joueur de l'Axe. Si une unité quitte n'importe lequel de ces hexagones pour une raison quelconque (mouvement, retraite ou élimination) la médaille est immédiatement perdue.

Règles spéciales

Appliquez les règles de commandement les règles de commandement du BCF au joueur des Alliés (Nations 5 - Forces britanniques du Commonwealth).

L'unité blindée britannique a 3 figurines mais ne peut se déplacer que de 2 hexagones.

Les unités Alliées ne peuvent ignorer aucun drapeau obtenu depuis l'artillerie de l'Axe.

Placez un badge sur les trois unités de Parachutistes de l'Axe (Troupes 2 - Unités spécialisées).

Les forces de l'Axe ont la supériorité aérienne. Quand la carte Attaque aérienne est jouée le joueur de l'Axe lance 2 dés, le joueur des Alliés 1 dé.

L'INVASION DE LA CRÈTE

	Axe	Alliés
◦ L'aérodrome de Maleme		
◦ Parachutage à Héraklion		
◦ Parachutage à Réthymnon		
◦ Prison Valley		
◦ Platanias		
◦ Galatos		
Total		