

Setup / Pose

- 1 x1
- 2 2x
- 3 x3
- 4 5x
- 5 x10
- 6 6x
- 7 x7
- 8 5x
- 9 x1

AXIS Germany Allemagne **MOVE ON 1st** x6

ALLIES Great Britain Grande-Bretagne **MOVE ON 2nd** x5

• Briefing •

Contexte historique

Après avoir envahi la Grèce continentale, l'Allemagne lança le 20 mai l'Opération Merkur et l'invasion aéroportée de la Crète. Malgré des pertes aussi lourdes qu'inattendues, les Allemands parvinrent à sécuriser l'aérodrome de Maleme sur la côte nord, leur permettant de recevoir des renforts et de repousser les forces alliées vers la côte sud. Le 27 mai, cinq régiments allemands progressèrent vers l'est, encerclèrent méthodiquement les forces alliées encore sur place et les forcèrent à se rendre. La défaite devenait inéluctable et ordre fut donné au général Freyberg d'évacuer la Crète. Près du village de Stilos, la 5th New Zealand Brigade et le 2/7th Australian Battalion parvinrent à contenir la manœuvre de flanquement d'un bataillon allemand de chasseurs alpins, permettant ainsi à leurs camarades de se replier. Privés de tout soutien aérien et d'artillerie, ils durent finalement à leur tour battre en retraite.

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

Historical Background

After its successful invasion of mainland Greece, Germany launched Unternehmen Merkur (Operation Mercury), an airborne assault on Crete, on May 20th. Despite heavy and unexpected losses, the German army managed to secure Maleme Airfield for reinforcements on the northern coast of Crete and forced the Allied troops to withdraw to the southern one. On May 27th, the Germans pushed east with five regimental battle groups and methodically surrounded remnant Allied forces, forcing them to surrender. Realizing the inevitable, General Freyberg sent a message to Archibald Wavell that defeat was now imminent and Allied forces were ordered to evacuate Crete. Near the village of Stilos, the 5th New Zealand Brigade and the 2/7th Australian Battalion held off a German mountain battalion, which had tried a flanking manœuvre, buying their comrades time to retreat. They were eventually forced to withdraw because of a lack of air and artillery support, joining their brothers in arms.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Unités d'élite
Elite Units

Mitrailleuse
Machine Gun

Voiture tout-terrain
Patrol Car

Conditions de victoire
◆ 5 médailles.

Appliquez les règles des pions Exit sur l'hexagone de route situé dans le camp allié. Une unité alliée qui se déplace sur cet hexagone est retirée du plateau et le joueur allié place l'une des figurines de cette unité sur son tableau des médailles.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles des Forces Britanniques du Commonwealth (*Nations 5*).
- ◆ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1 - Règles de Matériel*) à l'unité allée équipée d'une mitrailleuse (*Matériel 8 - Mitrailleuse*). Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur cette unité.
- ◆ Placez un badge sur les 2 unités d'infanterie d'élite de l'Axe (*Troupes 2 - Unités Spécialisées*). Il s'agit de Fallschirmjäger allemands.
- ◆ Appliquez les règles des Voitures tout-terrain (*Troupes 19*) à l'unité de l'Axe.
- ◆ Les hexagones de rivière sont infranchissables. Ils représentent la côte méditerranéenne.
- ◆ Supériorité aérienne de l'Axe : si vous jouez avec *New Flight Plan*, seul le joueur de l'Axe peut appeler des avions et le nombre de cartes Combat aérien de départ est prédéfini : 1 pour l'Axe, 0 pour les Alliés. Si vous ne jouez pas avec l'extension, laissez la carte Attaque aérienne dans le deck, mais seul le joueur de l'Axe pourra la jouer et lancera 2 dés au lieu d'un seul. Le joueur allié pourra l'utiliser comme une carte Reconnaissance dans la section de son choix.

Conditions of Victory
◆ 5 Medals.

Exit Markers rules are in effect on the road hex on the Allied player's baseline, for the Allied forces. An Allied unit that moves through this exit hex is removed from the board and the Allied player places one of its figures on the Victory track as a medal.

Special Rules

- ◆ British Commonwealth Forces rules (*Nations 5*) are in effect.
- ◆ Special Weapon Asset Rules (*SWAs 1 - Special Weapons Assets*) are in effect for the Allied unit with machine guns (*SWAs 8*). Place the proper figure or badge on this unit.
- ◆ Place a badge on the 2 Axis elite Infantry units (*Troops 2 - Specialized Units*). They are German Fallschirmjäger.
- ◆ Patrol Cars rules (*Troops 19*) are in effect for the Axis unit.
- ◆ The river hexes are impassable; they represent the Mediterranean coast.
- ◆ Axis Air Superiority: if you play with *New Flight Plan*, only the Axis player can fly air units. In addition, the number of Air Combat cards is amended for this scenario: 1 for the Axis, 0 for the Allies. If you do not, leave the Air Power card in the deck, but only the Axis player can use the card and will roll 2 dice instead of 1. The Allied player will treat it exactly like a Recon card for any section.