

Richard Borg

THE INVASION L'INVASION DE LA CRÈTE OF CRETE

WORLD BOARDGAME
CHAMPIONSHIP
• 2011 •

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 Mercure, vient juste de débuter. Près de 15 000 parachutistes allemands furent largués sur plusieurs lieux stratégiques de l'île avec l'intention de capturer les aérodromes et les ports britanniques. Capturer ces objectifs garantirait aux Forces de l'Axe le contrôle de l'est méditerranéen.

Après dix jours de bataille acharnée, les soldats britanniques, grecs, crétois, australiens et néo-zélandais se rendirent finalement à l'envahisseur. Ainsi les parachutistes allemands furent victorieux, plus de 4 000 hommes furent perdus, et Hitler interdit toute nouvelle opération aéroportée de grande ampleur. Alors que de leur côté, les Alliés prirent conscience du potentiel des divisions aéroportées et commencèrent l'entraînement de leurs propres parachutistes.

MEMOIR '44

DAYS OF
WONDER



1
7615

THEATRE MÉDITERRANÉEN

L'AÉRODROME DE MALEME

UNTERNEHMEN MERKUR

20 MAI 1941



Ordre de pose

1 x1

2 12x

3 x2

4 3x

5 x6

6 8x

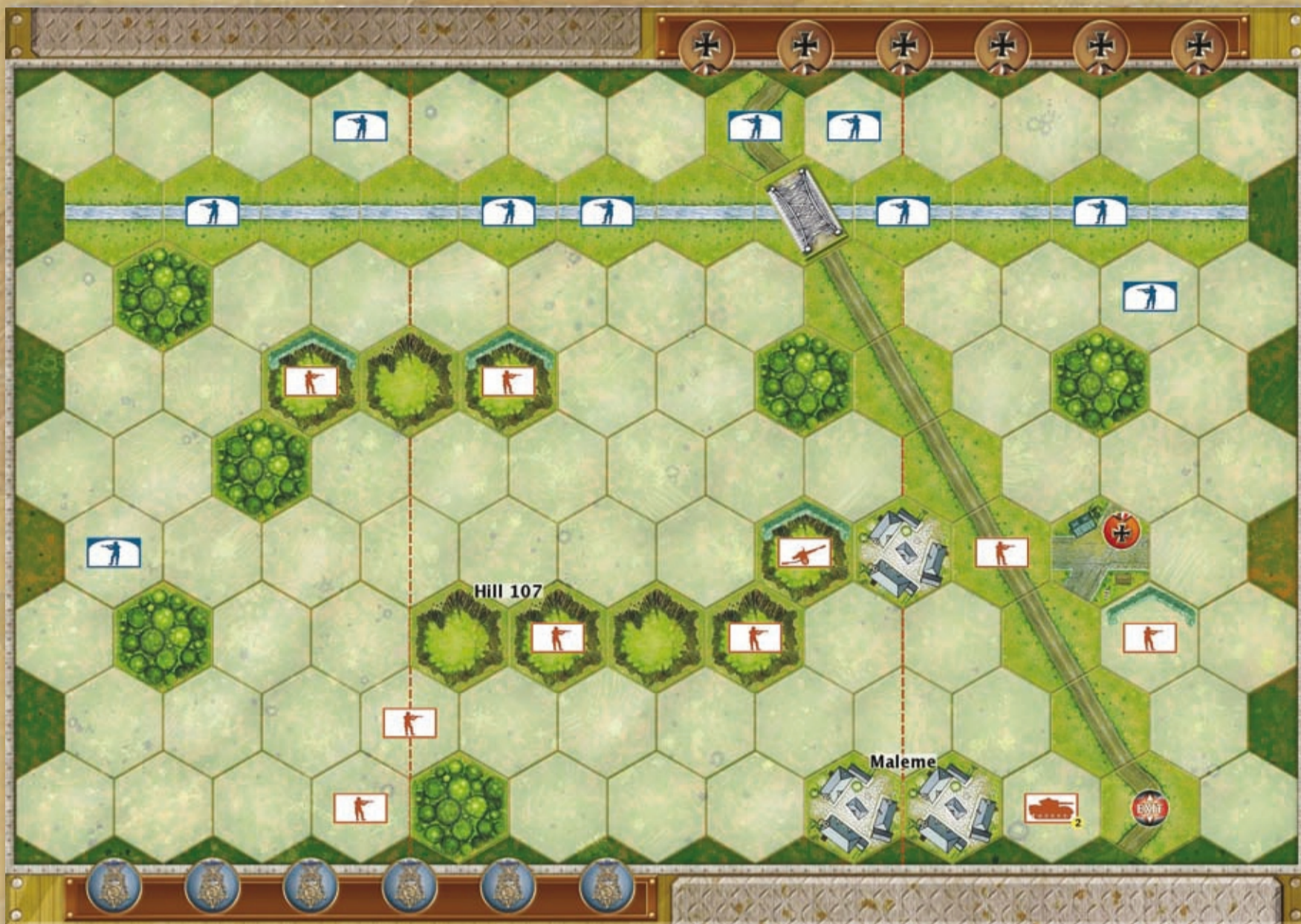
7 x6

8 1x

9 x4

10 1x

11 x1



• Contexte Historique •

Le 20 mai 1940, à 8h00, les parachutistes allemands sautèrent sur la Crète pour la première invasion aéroportée de grande ampleur de cette guerre, atterrissant près de l'aérodrome de Maleme avec pour objectif de sécuriser les pistes, afin de faciliter une invasion conséquente par planeurs. Mais trois bataillons néo-zélandais défendirent l'aérodrome et ses alentours proches, malmenant durant des heures les envahisseurs pendant leurs atterrissages. Les nombreux planeurs qui suivirent furent touchés par des tirs de mortier pendant les quelques secondes d'atterrissage et presque détruits par un seul homme. Toutefois, comme souvent lors d'un parachutage, un certain nombre de forces allemandes atterrirent hors du site, mettant ainsi en place une position défensive à l'ouest de l'aérodrome de Maleme. Après regroupement, ils capturèrent rapidement le pont enjambant la rivière asséchée Sfakoriako et avancèrent vers l'aérodrome. Positionnés sur la Colline 107 et surplombant l'aérodrome, les bataillons néo-zélandais les engagèrent les uns derrière les autres pour un effet dévastateur. Malgré de terribles pertes, le GeneralMajor Meindl, le commandant allemand, ordonna que le reste des troupes avancent sur les pentes de la Colline 107. L'Invasion de Crète avait commencé tristement pour les allemands, mais peut-être que les choses pourraient changer...

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

[Nouvelle Zélande]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de Victoire

◆ 6 Médailles

L'Aérodrome est une Médaille d'Objectif Temporaire pour les Forces de l'Axe.

L'hexagone de route avec le marqueur Exit près du bord du Joueur Alliés est un hexagone de sortie pour les Forces de l'Axe. Une unité de l'Axe qui traverse cet hexagone, pour sortir par ce bord, est retiré du plateau et une de ses figurines est placé sur la piste des Victoires de l'Axe.

Le groupe de 5 hexagones qui forment la Colline 107 est une Médaille d'Objectif Temporaire de Majorité. La Médaille de victoire pour ce groupe d'hexagones va au camp qui est absolument majoritaire en unités sur ces hexagones.

Règles Spéciales

Les règles pour le Commandement des Forces Britanniques du Commonwealth sont actives (*Nations 5 – Forces Britanniques du Commonwealth*).

Les Blindés Britanniques n'ont que 2 figurines et ne se déplacent que jusqu'à 2 hexagones.

Toutes les unités d'Infanterie des forces de l'Axe sont des Forces Spéciales Para (*Troupes 2 – Unités spécialisées*). Les Badges ne sont pas requis.

Les forces de l'Axe ont la Supériorité Aérienne. Quand la carte Puissance Aérienne est jouée, le joueur de l'Axe lance 2 dés et le joueur Alliés 1 seul dé.

La rivière est un lit de rivière asséché et se joue comme un Ravin (pas de restriction de mouvement ou de combat pour l'Infanterie ; l'Infanterie peut ignorer 1 Drapeau).

2

MÉMOIR 44



2

THEATRE MÉDITERRANÉEN

PARACHUTAGE SUR HÉRAKLION

7616 UNTERNEHMEN MERKUR

20 MAI 1941



Ordre de pose

1x 1

x7 2

2x 3

x6 4

7x 5

x3 6

1x 7

x1 8

• Contexte Historique •

La nouvelle d'un largage de parachutistes allemands parvint au quartier général du Brigadier Chappell en même temps que les premiers Fallschirmjäger tombèrent sur Héraklion. Sous les ordres de Chappell, le 2ème de Leicester attaquèrent en périphérie de la ville et dans le Champ Renoncule (Buttercup) avant que les troupes allemandes ne se regroupent. À l'est de la ville, les soldats du 1er Régiment de Parachutistes avaient atterri près de la Crête d'Ames et installèrent rapidement une position défensive. Le long de la côte, d'autres commencèrent à avancer vers l'aérodrome et dans la banlieue de Héraklion. Sans connaître exactement la position ou la force de son ennemi, Chappell contre-attaqua prudemment, tout en essayant de maintenir sa défense.

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

[Grande Bretagne / Grèce]

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

Conditions de Victoire

◆ 6 Médailles

L'Aérodrome est une Médaille d'Objectif temporaire pour les Forces de l'Axe.

Une Médaille d'Objectif Temporaire de Début de Tour est donnée au Joueur de l'Axe si, au début de son tour, il contrôle au moins 3 hexagones de ville. Si, à n'importe quel moment (déplacement, retraite ou élimination), ses Unités ne contrôlent plus un ou plusieurs de ces hexagones, la médaille est retirée de la piste des victoires du Joueur de l'Axe.

Règles Spéciales

Les règles pour le Commandement des Forces Britanniques du Commonwealth sont actives (*Nations 5 – Forces Britanniques du Commonwealth*).

Les Blindés Britanniques n'ont que 2 figurines et ne se déplacent que jusqu'à 2 hexagones.

Les unités des Partisans Civiles de Crête ont 3 figurines et sont joués comme la Résistance Française (*Nations 1 – Résistance Française*).

Toutes les unités d'Infanterie des forces de l'Axe sont des Forces Spéciales Para (*Troupes 2 – Unités spécialisées*). Les Badges ne sont pas requis.

Les forces de l'Axe ont la Supériorité Aérienne. Quand la carte Puissance Aérienne est jouée, le joueur de l'Axe lance 2 dés et le joueur Alliés 1 seul dé.

La rivière est Infranchissable. Elle représente la côte méditerranéenne.



Partisans Crétois

3

3

THEATRE MÉDITERRANÉEN

PARACHUTAGE SUR RÉTHYMNON

7617

UNTERNEHMEN MERKUR

20 MAI 1941

Ordre de pose

1 x1

2 6x

3 x2

4 11x

5 x11

6 6x

7 x5

8 1x

9 x3



• Contexte Historique •

Une seconde vague allemande arriva dans l'après-midi. À 16h15, le 2ème Régiment de Parachutistes sauta au-dessus de l'aérodrome de Réthymnon, mais comme d'autres en Crète, les parachutistes atterrirent sur la côte. Les unités du 3e Bataillon parvinrent rapidement de se regrouper et avancèrent vers Réthymno, où ils foncèrent à travers la forte résistance des bataillons australiens qui avaient pris position sur les collines au sud de l'aérodrome. Les habitants de la ville et les 4ème et 5ème Régiments Grecs s'ajoutèrent également aux difficultés des envahisseurs. Coupés du reste de la Crète, sous-armés et encerclés, les australiens continuèrent de bloquer les envahisseurs allemands durant neuf jours, jusqu'à ce que le Lieutenant Colonel Ian Campbell, commandant du 2/1er Bataillon, ordonna la reddition à ses hommes. Même ainsi, de nombreux hommes du 2/11ème Bataillon, sommés par le Major Sandover de soit se rendre soit éviter la capture, parvinrent à fuir sur les collines et, protégés par les crétois locaux, à s'échapper éventuellement vers l'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 est une Médaille d'Objectif Temporaire pour les Forces de l'Axe.

S'il n'y aucune unité britannique sur les hexagones de la Colline A au début du tour du Joueur de l'Axe, les forces de l'Axe gagne 1 Médaille. Dès qu'une unité britannique réoccupe un des hexagones de la Colline A, le Joueur de l'Axe perd cette médaille.

Les 3 hexagones de la Colline B sont une Médaille d'Objectif Temporaire, pour le camp qui est absolument majoritaire en unités sur ces hexagones.

Les 6 hexagones de ville donnent une Médaille d'Objectif Temporaire de début de tour, pour le camp qui est absolument majoritaire en unités sur ces hexagones au début de son tour. Si la majorité est perdue pour la moindre raison (déplacement, retraite ou élimination), cette médaille est retirée immédiatement.

Règles Spéciales

Les règles pour le Commandement des Forces Britanniques du Commonwealth sont actives (*Nations 5 – Forces Britanniques du Commonwealth*).

Les Blindés Britanniques n'ont que 2 figurines et ne se déplacent que jusqu'à 2 hexagones.

Les unités des Partisans Civiles de Crète ont 3 figurines et sont joués comme la Résistance Française (*Nations 1 – Résistance Française*).

Toutes les unités d'Infanterie des forces de l'Axe sont des Forces Spéciales Para (*Troupes 2 – Unités spécialisées*).

Les Badges ne sont pas requis.

Les forces de l'Axe ont la Supériorité Aérienne. Quand la carte Puissance Aérienne est jouée, le joueur de l'Axe lance 2 dés et le joueur Alliés 1 seul dé.

La rivière est Infranchissable. Elle représente la côte méditerranéenne.

4

MÉMOIR 44



THEATRE MÉDITERRANÉEN

4

7618 UNTERNEHMEN MERKUR

PRISON VALLEY

20-21 MAI 1941



Ordre de pose

1x 1

x8 2

2x 3

x9 4

11x 5

x7 6

6x 7

• Contexte Historique •

La première vague de planeurs du Groupe Central du 3ème Régiment de Parachutistes avait un certain nombre d'objectifs difficiles : les hommes du Hauptmann Altmann devaient rendre silencieux une dangereuse batterie anti-aérienne dans la péninsule d'Akrotiri, pendant que les soldats du Oberleutnant Genz allèrent vers une autre batterie anti-aérienne et une station radio au sud d'Hania. Dans le même temps, les parachutistes de l'Oberst Heidrich prendraient Galatos et établiraient une ligne défensive sur les collines environnantes de la ville. Bien que meurtris lors du parachutage, les hommes d'Altmann réussirent enfin à capturer leur objectif, ne trouvant finalement qu'un leurre ! Pendant ce temps-là, deux planeurs de Gens survolèrent plus tôt que prévu Hania quand le troisième planeur explosa en l'air, visé par des tirs au sol. Mais les autres appareils atterrirent avec succès près de leur objectif anti-aérien, et le détachement de Gens posa ses très utiles mitrailleuses MG34, surpassant rapidement les défenseurs sous-armés de la batterie. Puis ils tentèrent d'atteindre la station de radio mais furent bloqués par le 1er Bataillon de Rangers et les chenillettes des Fusiliers gallois. Quant aux parachutistes d'Heidrich, ils parvinrent à prendre position sur quelques collines, autour de Prison Valley, mais les néo-zélandais du Brigadier Puttick et des chars légers contrattaquèrent, 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 !

Conditions de Victoire

◆ 6 Médailles

Les villes de Hania, Galatos, Stalos et Platanias donnent chacune une Médaille d'Objectif temporaire pour les forces de l'Axe. Dès qu'une unité quitte une ville pour la moindre raison (déplacement, retraite ou élimination), cette médaille est perdue.

La médaille de l'Axe sur l'hexagone de forêt représente la Station radio alliée. C'est une Médaille d'Objectif temporaire de début de tour pour les forces de l'Axe. La Médaille de victoire est gagnée une fois que les forces de l'Axe parviennent à occuper cet hexagone au début d'un de leurs tours, et ne peut pas être perdue.

Placez une Médaille d'objectif sur l'hexagone contenant l'unité d'Artillerie Alliée. L'élimination de cette unité vaut une médaille supplémentaire pour les forces de l'Axe.

Les 5 hexagones de colline (Pink1, Ruine1, Wheat1 et les 2 Simeterre) donnent une Médaille d'Objectif temporaire de début de tour qui vaut une Médaille pour le camp qui a la majorité de ces hexagones au début de son tour. Si la majorité

est perdue pour la moindre raison (déplacement, retraite ou élimination), cette médaille est immédiatement perdue et remise en jeu.

Règles Spéciales

Les règles pour le Commandement des Forces Britanniques du Commonwealth sont actives (*Nations 5 – Forces Britanniques du Commonwealth*).

Les Blindés Britanniques n'ont que 2 figurines et ne se déplacent que jusqu'à 2 hexagones.

Placez un badge sur l'unité de Génie Allemand (*Troupes 4 – Troupes de Génie*).

Toutes les unités d'Infanterie des forces de l'Axe sont des Forces Spéciales Para (*Troupes 2 – Unités spécialisées*). Les Badges ne sont pas requis.

Les forces de l'Axe ont la Supériorité Aérienne. Quand la carte Puissance Aérienne est jouée, le joueur de l'Axe lance 2 dés et le joueur Alliés 1 seul dé.

• Briefing •



Joueur de l'Axe

[Allemagne]

◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

◆ Vous jouez en premier.



Joueur des Alliés

[Grande-Bretagne / Nouvelle Zélande]

◆ Prenez 5 cartes de Commandement.



Troupes du Génie

5

5

THEATRE MÉDITERRANÉEN







PLATANIAS

7619

UNTERNEHMEN MERKUR

23 MAI 1941

Ordre de pose

1  x112 2x 3  x44 7x 5  x106 2x 7  x68 1x 9  x510 2x 11  x5

• Contexte Historique •

En fin de matinée du 23 mai, les parachutistes de l'Oberst Ramcke avaient mis en place une position défensive sur le pont de la rivière Platanias près de la côte. Dans les terres, l'Oberst Utz se déplaça pour prendre le village de Moci. Défendu par les néo-zélandais, le village tomba après un dur combat. L'artillerie alliée, qui bombardait depuis des jours les allemands sur l'aérodrome de Maleme, fut alors débordée et forcée de reculer.

Au début de l'après-midi, le Capitaine Baker et ses hommes tentèrent de reprendre le pont, mais les allemands tinrent et contre-attaquèrent. Quant aux partisans crétois et au 8ème Régiment Grec qui s'étaient avancés depuis Agia Marina, ils se révélèrent n'être qu'une petite résistance pour les Allemands et n'arrêtèrent pas cette progression.

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 de Dernière occupation valant 1 médaille pour celui qui l'a occupé en dernier. L'unité qui occupe le pont peut le quitter, et son joueur continuera de garder la médaille tant qu'aucune troupe ennemie ne le capture.

La ville de Modi est une Médaille d'Objectif Temporaire qui vaut une Médaille pour celui qui la contrôle. De plus, si une unité de l'Axe parvient à occuper Modi, l'unité d'Artillerie Alliée postée sur les collines perd immédiatement ses Sacs de sable pour le reste de la bataille.

Les villes de Stalos, Agia Marina et Platanias valent chacune une Médaille d'Objectif Temporaire de début de tour pour les forces de l'Axe. Si une unité quitte l'hexagone de ville pour la moindre raison (déplacement, retraite ou élimination), cette médaille est immédiatement perdue.

Règles Spéciales

Les règles pour le Commandement des Forces Britanniques du Commonwealth sont actives (*Nations 5 – Forces Britanniques du Commonwealth*).

Les unités des Partisans Civils de Crète ont 3 figurines et sont joués comme la Résistance Française (*Nations 1 – Résistance Française*).

Placez un badge sur les 4 unités des Forces Spéciales Para de l'Axe (*Troupes 2 – Unités spécialisées*).

Les forces de l'Axe ont la Supériorité Aérienne. Quand la carte Puissance Aérienne est jouée, le joueur de l'Axe lance 2 dés et le joueur Alliés 1 seul dé.



Toute la rivière Platanias est un gué (*Terrains 41 – Gués & Rivières guéables*).

6

MÉMOIR 44



Ordre de pose

4x  1 x9 212x  3 x5 42x  5 x4 6

• Contexte Historique •

Au 24 mai, les allemands avaient constitué un front cohérent. Ils commencèrent à avancer par l'est vers Chania. Le 25 mai, ils se heurtèrent à la majorité des forces alliées et lancèrent une attaque générale. Surpris de découvrir que les Allemands avaient de l'artillerie, les formations alliées commencèrent à s'effriter et se retirèrent rapidement. Galatos, devenu rapidement le centre de l'attention, tomba après un combat féroce. Réagissant aussi rapidement que possible, les Alliés lancèrent une contre-attaque avec les forces restantes dans la zone, y compris quelques chars légers. Ils réussirent à expulser les Allemands, mais cette même nuit, ils reçurent l'ordre de se replier lorsque vint la nouvelle que les Fallschirmjäger avaient capturé Daratsos.

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

Infanterie
d'élite

• Briefing •



Joueur de l'Axe

[Allemagne]

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.



Joueur des Alliés

[Grande-Bretagne]

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Conditions de Victoire

◆ 7 Médailles

Les 2 hexagones de ville de Galatos donnent une Médaille d'Objectif Temporaire de Majorité de début de tour qui vaut 2 Médailles pour celui qui contrôle en majorité Galatos. Si la majorité est perdue pour la moindre raison (déplacement, retraite ou élimination), cette médaille est retirée immédiatement.

Les villes de Daratsos et Stalos valent chacune une Médaille d'Objectif Temporaire de début de tour pour les forces de l'Axe. Si une unité de l'Axe quitte l'hexagone de ville pour la moindre raison (déplacement, retraite ou élimination), cette médaille est immédiatement perdue.

Règles Spéciales

Les règles pour le Commandement des Forces Britanniques du Commonwealth sont actives (*Nations 5 – Forces Britanniques du Commonwealth*).

Les Blindés Britanniques n'ont que 2 figurines et ne se déplacent que jusqu'à 2 hexagones.

Les unités Alliées ne peuvent pas ignorer un Drapeau obtenu contre eux par l'Artillerie de l'Axe.

Placez un badge sur les 3 unités des Forces Spéciales Para de l'Axe (*Troupes 2 – Unités spécialisées*).

Les forces de l'Axe ont la Supériorité Aérienne. Quand la carte Puissance Aérienne est jouée, le joueur de l'Axe lance 2 dés et le joueur Alliés 1 seul dé.

MEMOIR '44

Richard Borg



DOW Online: The great Community Store Play Your Paper Work Campaign

OFFICER CAREER

READY ACTIVITY

LOWRY FELD, COL. U.S. ARMY AIR FORCES

IN RESERVE

WAR DIARY

12/22/2010
POWTS-DC-BOC
SIDE: AXIS
LOST 1 TO 4

16/24/2010
POWTS-DC-BOC
SIDE: AXIS
WON 4 TO 0

05/27/2010
WASLES
SIDE: ALLIES
LOST 2 TO 2

MEMOIR '44 Online

SWORD BEACH

DAYS OF WONDER



WWW.MEMOIR44.COM

Copyright © 2004 - 2011 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.