

Operazione Merkur

Il canto del cigno dei paracadutisti tedeschi

Questo gioco richiede l'uso di dadi a sei facce (indicate 1d6 o 2d6). Uno dei giocatori controlla le forze del Commonwealth del Generale Freyberg, l'altro le forze tedesche del Generale Student (rappresentato dal Generale Suessman).

Un gioco di Franck YEGHICHEYAN

1 – GENERALITA'

1.1 - Terreno.

La mappa è divisa in zone (1 cm è pari a un chilometro quadrato di terreno). Ogni zona è adiacente a molte altre aree, il movimento è consentito tra le aree adiacenti.

1.2- Scala di gioco.

Il gioco comprende 8 giorni (dal 20 maggio al 27 maggio), da 3 turni ciascuno (2 turni giornalieri e 1 turno di notte).

2 – UNITA' E ORGANIZZAZIONE

I pedoni raggruppano le di unità di combattimento di entrambe le parti ed i marcatori necessari per il gioco.

2.1 – Le unità

Ogni pedone di Creta 1941 rappresenta:

- uno Stato Maggiore (Etat-major - EM) per le unità di comando e artiglieria/supporto;
- un battaglione per le unità di fanteria;
- un plotone di carri armati per le unità corazzate;
- una batteria per le unità antiaeree o per l'artiglieria della 5a div. Montagna.

Ogni unità ha un potenziale di attacco, un potenziale di difesa, e un potenziale di movimento (Vedi schema).

2.2- Riduzione delle unità

Tutte le unità hanno 2 livelli di efficienza:

Fronte del pedone: unità completa.

Dorso del pedone: unità ridotta.

2.3- Le pedine dello Stato Maggiore (EM)

Ogni fazione possiede un certo numero di pedine EM che, oltre a dare vantaggi alle unità che sono sotto i loro ordini diretti, possono anche servire come artiglieria e unità di supporto.

2.4- Distruzione di uno Stato Maggiore

Un EM può essere mirato solo se è solo senza qualsiasi altra unità amica in una zona durante il gioco. Tuttavia non sarà in grado di essere attaccato dalla aviazione in questo caso.

- un EM distrutto fa perdere il potenziale dell'artiglieria, che gli è assegnata, al relativi regimento, brigata o divisione e la perdita dei relativi benefici alle truppe poste sotto il suo ordine;
- un EM in una zona che contiene le unità amiche non sarà distrutto, ma può ancora essere danneggiato (stanco) se è l'unica unità fresca nella zona. Se è già stanco, può essere distrutto solo se è l'ultima unità presente nella zona;
- un EM distrutto non è mai sostituito;
- un EM può ripiegare gratuitamente con l'ultima unità di combattimento posta sotto il suo comando che deve ripiegare a causa di un risultato di combattimento o di bombardamento.

2.5 – Utilizzo degli EM

• Supporto artiglieria:

Il potenziale di attacco di un EM rappresenta in effetti l'artiglieria o le armi di sostegno assegnate al relativo regimento (per i paracadutisti tedeschi), la relativa brigata (per le truppe del Commonwealth) o la relativa divisione (per gli EM di divisione). Un EM non può mai attaccare direttamente (cioè condurre un attacco o dirigere un colpo), né essere utilizzato come unità in aggiunta a quello che gestisce il combattimento.

Il suo ruolo è confinato al bombardamento, supporto di artiglieria e dono di bonus di combattimento e bonus morale. Un EM può eseguire un bombardamento di artiglieria o di supporto sia nella sua zona o in una zona adiacente alla propria.

Un EM o una batteria in una zona disputata non può sostenere una zona adiacente. Lui/lei possono solo sostenere la sua propria zona.

• **Bonus combattimento:**

+1 al potenziale di attacco e di difesa delle unità che si trovano nella stessa zona dell'EM e che dipendono direttamente da esso.

Le unità amiche che non sono direttamente poste sotto gli ordini dell'EM non ricevono questo bonus se è uno di esse che dirige il combattimento.

Gli EM di divisione donano il bonus a tutte le unità del loro campi senza alcuna distinzione. Se più EM si trovano nella stessa zona, i loro bonus non si cumulano, quindi bisogna prendere il bonus del EM più favorevole per combattere.

• **EM di divisione:**

Tedeschi: Suessman, Ramcke, Ringel

Commonwealth: Freyberg

Il potenziale di artiglieria di un EM di divisione è speciale, per conoscere il suo valore, è sufficiente aggiungere le potenzialità d'artiglieria di tutti gli EM inferiori posto sotto i suoi ordini e che si trovano sulla stessa mappa entro un raggio di due zone massime per in relazione alla sua propria zona (così tre zone che contano quella di un EM di divisione). Se un giocatore vuole utilizzare il potenziale di uno di questi EM, deve farlo obbligatoriamente prima di qualsiasi altro EM inferiore che si trova nella sua zona di influenza e sulla stessa carta. In questo caso, gli EM inferiori perdono la loro capacità di artiglieria fino alla fine del turno in corso.

Se, tuttavia, un EM inferiore utilizza il relativo potenziale prima di un EM di divisione, quest'ultimo perde il proprio potenziale fino alla conclusione del turno.

Esempio: sulla mappa ovest si trovano gli EM di Meindl, Heidrich e Suessman. Rispettivamente Meindl si trova a due zone e Heidrich a quattro zone da quella dove si trova Suessman. L'EM di divisione Suessman avrà quindi come potenziale di artiglieria lo stesso valore di quello di Meindl. Se Heidrich si trova in una zona invece di quattro, Suessman avrà un potenziale di artiglieria pari alla somma di Meindl e Heidrich combinati.

Se Suessman utilizza il suo potenziale artiglieria, Meindl e Heidrich perdono il loro potenziale fino al turno seguente, a seconda che si trovino o meno nella zona di influenza Suessman; se per contro Meindl o Heidrich utilizzano il loro potenziale prima di Suessman, è Suessman che perde il suo potenziale fino alla fine del turno.

EM di Suessman e Ramcke

Questi due EM sono divisionali e possono dirigere le unità paracadute che si trovano sulla stessa mappa come loro. Tuttavia, se uno di questi due EM usa il suo potenziale di artiglieria durante un turno, l'altro perderà immediatamente il suo potenziale fino all'inizio del turno successivo.

Esempio: se Suessman utilizza la sua capacità bombardamento prima di Ramcke o in altro modo, Ramcke perde la propria capacità fino all'inizio del turno successivo.

Note:

- per indicare che un EM ha usato il suo potenziale di artiglieria, mettere sopra un segnalino "fuoco d'artiglieria";

- gli EM paracadutisti possono essere supportati dall'artiglieria della 5a divisione da montagna.

Ringel e l'artiglieria della 5a divisione

È l'EM della 5a divisione da montagna tedesca. Il suo potenziale di artiglieria dipende dal numero di unità di artiglieria della 5a divisione che riescono ad sbarcare a Creta. (In effetti, due delle batterie di artiglieria arrivano in barche e un'altra per via aerea).

Il potenziale dell'artiglieria di Ringel all'inizio è "zero", ma se le unità dell'artiglieria della 5a divisione riescono a sbarcare, il potenziale può essere 2 x 8 e 1 x 6.

Ogni batteria è indipendente l'una dall'altra. Se una o più di esse sbarcano su una mappa diversa da quella dove si trova Ringel, esse possono essere utilizzate in maniera autonoma. Se Ringel è presente con almeno due delle sue unità di artiglieria, può cumulare i loro due fattori e bombardare una zona adiacente alla sua soltanto (non può bombardare la propria zona perché la potenza di artiglieria è troppo potente).

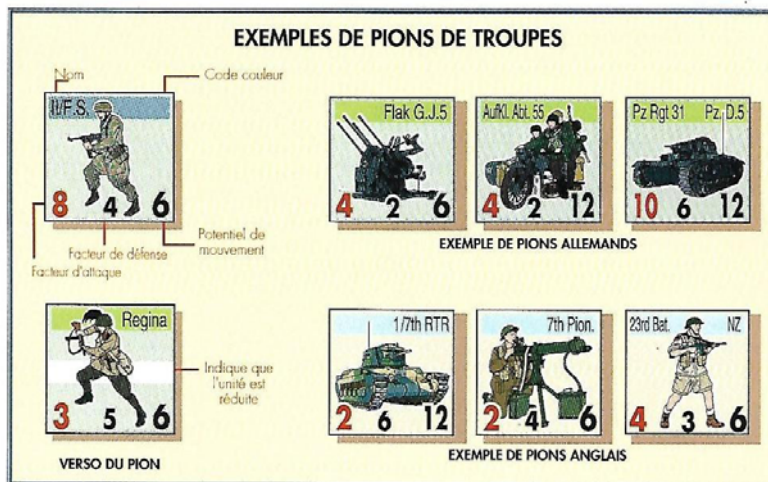
Se Ringel non è presente nella zona, questi valori non si possono cumulare. Ogni unità deve allora sparare separatamente dalle altre, tuttavia le tre unità possono, a scelta del giocatore, o bombardare la stessa zona una dopo l'altra, o bombardare diverse aree.

Se Ringel è ridotto o distrutto, ciò non pregiudica il valore delle unità di artiglieria della 5a divisione a causa della loro rispettiva autonomia. L'unico effetto sarà non poter cumulare il fattore di artiglieria delle due batterie contemporaneamente.

(le batterie possono essere mirate solo se non ci sono più unità amichevoli nella loro zona).

Nota: durante un assalto, un EM o una batteria di artiglieria dalla 5a divisione può sostenere sia l'aggressore o il difensore secondo i campi. In questo caso, se più EM o batterie si trovano nella stessa zona, solo il più potente dei pedoni presenti sarà in grado di supportare la difesa o l'attacco. In caso di un potenza uguale, il giocatore prenderà quello che vuole.

Esempi: la batteria di 6 e una batteria di 8 della 5a divisione si trovano in una zona adiacente ad un assalto lanciato dal giocatore tedesco, solo la batteria di 8 potrà supportare l'attacco (sarebbe lo stesso in caso di difesa).



3 - MARCATORI

3.1- Iniziativa

• Marcatore turno/iniziativa



Questo pedone è posizionato sul contatore, esso tiene conto del corso della battaglia. L'iniziativa indica per ogni turno quale campo ha la possibilità di influenzare il corso della lotta.

In possesso del giocatore tedesco all'inizio del gioco, può essere utilizzato dal giocatore che ha diversi modi durante il suo turno. Ma una volta utilizzato, l'iniziativa passa automaticamente al giocatore avversario che potrà utilizzare solo durante il suo turno.

• Utilizzo dell'iniziativa:

Essa permette:

- o di rilanciare i dadi durante un'azione (lancio col paracadute, intercettazione da parte della Royal Navy, bombardamento, getto di attivazione delle zone del Commonwealth...) o un combattimento sfavorevole per il giocatore (in questo caso, i due giocatori rilanciano i dadi);
- o attivare una zona che non è ancora stata attivata;
- o per riattivare una zona già attivata per il combattimento o il movimento.

Note:

- non è possibile riattivare un EM o una batteria di artiglieria che ha già utilizzato il suo potenziale di artiglieria durante il turno in coros;
- il giocatore tedesco può, durante il turno di lancio dei paracadutisti, riattivare una zona contenente dei paracadutisti su cui è presente un marcatore "dispersione". Questa riattivazione permette di rimuovere il marcatore dalla zona e di utilizzare i paracadutisti sia per combattere che per il movimento. (Questa riattivazione indica che i paracadutisti in questione sono raggruppati più velocemente del previsto e hanno già recuperato le loro armi pesanti);
- se una zona riattivata contiene delle unità che sono appena arrivate nella zona e delle unità che erano già lì, è la totalità delle unità presenti nella zona durante la riattivazione che può essere utilizzato (ad eccezione di EM/batterie che non possono essere riattivati).

3.2 – Marcatori diversi

• Forte



Questi pedoni servono al giocatore del Commonwealth che può all'inizio del gioco, prima che il giocatore tedesco inizi il suo turno, posizionare un marcatore "forte" in

una zona contenente unità del Commonwealth che non si trovino in una zona della città. Le unità che si trovano nella zona di un forte beneficiano di un + 2 in difesa. (anche per le nuove unità che entrano nella zona). Ci possono essere solo sei forti in gioco al massimo, i forti distrutti non possono essere ricostruiti.

Un forte può essere distrutto in due modi:

- o non c'è più una sola unità del Commonwealth nella zona (rimuovere il forte dal gioco);
- o il giocatore del Commonwealth può distruggerlo dopo una lotta sfavorevole, al posto di una delle sue unità che dovrebbero essere stanchi o eliminati alla fine del combattimento.

• Fuoco d'artiglieria



Questi pedoni sono collocati sugli EM/batterie di artiglieria quando questi usano la loro capacità di artiglieria durante il loro turno. I marcatori vengono rimossi alla fine del turno quando non c'è più una singola unità che può essere attivata.

• Dispersione



Questi pedoni sono posti sulle unità paracadutate durante il loro turno di arrivo. Essi saranno rimossi solo all'inizio del turno successivo.

Un EM posto sotto un marcatore dispersione non può usare la sua capacità di artiglieria.

• Alianti



Questi pedoni (4 in tutto), sono riservati alle seguenti unità quando arrivano sulla carta: 1° e 2° battaglione del SturmRegiment, EM Suessman ed EM Meindl (per il gioco in solitario, questi marcatori sono distribuiti a scelta del giocatore agli SturmRegiment).

Le unità poste sotto questi pedoni non ricevono la penalità "dispersione" all'arrivo, e sono pienamente operative al 100% immediatamente. (Tuttavia, essi non ricevono il bonus di-1 dei paracadutisti per il test di atterraggio).

• Controllo tedesco/Commonwealth



Questi pedoni sono usati per indicare quali campi appartengono ad una "zona obiettivo" se non c'è nessuno nella zona.

La zona appartiene all'ultimo giocatore che l'ha occupata da solo durante un turno completo.

4 – SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco è giocato in un certo numero di turni. Secondo il campo, eseguire le seguenti.

• Turno tedesco



Il giocatore può attivare uno dopo l'altro tutte le aree che contengono unità tedesche.

Per ogni zona attivata, il giocatore può eseguire una o più delle seguenti azioni:

- o spostare le unità nell'area in una zona adiacente;
- o attaccare le unità nemiche nella zona attivata;
- o sparare su unità nemiche in una zona adiacente;
- o eseguire un bombardamento a terra con l'aiuto della sua EM nell'area EM o in un'area adiacente;
- o utilizzare le pedine aeree inutilizzate per effettuare bombardamenti aerei su qualsiasi area di tutte e 4 le mappe 1;
- o sbarcare le unità di rinforzo previste sul contatore 2.

Note:

1-per le unità aeree, attivare la "**zona Luftwaffe**" (questa zona rappresenta gli aerodromi tedeschi della Grecia).

2-per i rinforzi, attivare la casella sul contatore sul quale si trova l'indicatore "iniziativa" e che può contenere unità di rinforzi prima dell'arrivo a tale data.

• Turno del Commonwealth

Nel caso di combattimento, tiro, attacco e/o bombardamento, il giocatore può attivare ogni giro (eccetto per i giri notturni), qualsiasi area contenente unità del Commonwealth:

- in una zona contesa da unità tedesche;
- o adiacente ad un'area contenente unità tedesche.

Per quanto riguarda lo spostamento, il giocatore è limitato per i primi cinque giri per il numero di zone che può attivare.

Per conoscere il numero di zone che possono essere attivate per il movimento ad ogni turno, eseguire le seguenti operazioni e modificare il risultato in caso di concentrazione di paracadutisti tedeschi:

Turno 1: (1d6-5) le zone possono essere attivate solo per il movimento.

Turno 2: (1d6-4) zone

Turno 3: (1d6-3) zone

Turno 4: (1d6-2) zone

Turno 5: (1d6-1) zone

Turno 6 e seguenti: zone 1d6

Alla notte, nessun combattimento (nessun tiro, nessun attacchi, nessun bombardamento) tranne per i Maori. Per il movimento e il combattimento, il giocatore potrà ad ogni turno attivare 1d6 zone per tutte le 4 carte. (minimo = 1, massimo = 6 zone).

Se il giocatore ha il marcatore "iniziativa", potrà attivare durante il suo turno una zona supplementare per il movimento se lo desidera. (anche per i turni da 1 a 5).

Nota: questa limitazione al numero di zone che possono essere attivate ogni turno riflette la mancanza di mezzi di trasporto e di coordinamento, nonché la disorganizzazione che ha regnato durante la battaglia all'interno dei collegamenti del Commonwealth.

4.1 - Concentrazione di para tedeschi

Se, durante i primi 5 turni di gioco, il giocatore tedesco occupa meno di 3 zone sulla mappa ovest, il giocatore del Commonwealth avrà un bonus sul suo jet di attivazione:

Se il giocatore occupa una sola zona durante un giro: +2 bonus.

Se il giocatore occupa solo due zone: +1 bonus.

Da 3 o più zone: nessun bonus.

5 – CONTROLLO & IMPILAMENTO

5.1- Impilamento

Ogni giocatore può avere un massimo di **sei unità** (EM incluso) per area delle mappe est, centrale e ovest. Un'unità in movimento o in ritirata non può fermarsi in una zona che già contiene **sei** unità amiche.

Per la mappa strategica dell'isola di Creta, ogni zona può contenere un numero illimitato di unità.

Se più EM sono nella stessa zona, prendere il bonus di combattimento dell'EM più elevato. In caso di parità, verrà applicato un solo bonus.

5.2 – Lanci con il paracadute e arrivo con alianti

Durante i primi due turni di gioco e durante quelli dove ci sono lanci di paracadutisti previsti per rinforzi, il giocatore tedesco deve eseguire un test di atterraggio per le sue unità paracadutisti e per quelle che arrivano con alianti.

Questo test aiuta a determinare se l'unità che arriva a terra ha subito perdite o meno (storicamente molti paracadutisti sono stati feriti o fuori combattimento durante i lanci, per non parlare degli alianti che si sono schiantati sui rilievi caotici dell'isola di Creta). Per ogni pedone che viene posizionato in un'area durante il suo turno d'arrivo, lanciare 1d6 e aggiungere le modifiche seguenti:

Modificatori di atterraggio:

Superficie piana: **0**;

Zona boscosa o terreno difficile: **+1**;

Collina o zona ripida del terreno (scarpata): **+3**;

Zona di montagna: **+4**;

Area occupata da 1 a 2 unità nemiche: **+1**;

Zona occupata da 3 a 4 unità nemiche: **+2**;

Area occupata da 5 a 6 unità nemiche: **+3**;

Test per unità paracadutiste senza alianti: **-1** (non per gioco in solitario)

Gioco in solitario: zona adiacente alle aree occupate dai nemici: **+1**;

Questi modificatori sono cumulativi.

Risultato del test della ricevuta

Su un risultato di **6 o più**, l'unità è ridotta di metà (ritorno il pedone).

Combattimento quando si arriva a terra

Se un pedone è atterrato in una zona che contiene le unità nemiche, una volta che tutti test di atterraggio sono stati effettuati, dovrà immediatamente combattere i nemici presenti nella sua zona.

Alla fine del suo turno. (questa lotta è obbligatoria, ma le unità del Commonwealth possono essere supportate dalla loro artiglieria solo se si trova nella zona di combattimento e non in una zona adiacente). Le unità paracadute che devono combattere durante il loro turno di arrivo subiscono la pena di "dispersione" che li punisce pesantemente. Ciò riflette la mancanza di organizzazione e di coordinamento al momento dell'arrivo, nonché la perdita di tempo di cui hanno bisogno per recuperare le loro armi pesanti cadute in contenitori a parte.

Le truppe che arrivano in aliante, in aereo o in barca non hanno questo tipo di problema e sono immediatamente operative.

5.3 - Arrivo dei rinforzi via aerea

I rinforzi tedeschi della 5a divisione da montagna in arrivo con gli Ju 52 saranno in grado di farlo in due modi:

- o i paracadutisti tedeschi sono padroni di una delle 3 zone di aerodromo della mappa, (il padrone della zona significa sotto il suo controllo e non disputato dal nemico);
- o facendo atterraggio di fortuna nelle zone piane, (in questo caso, un singolo pedone sarà in grado di atterrare ad ogni turno con un test di atterraggio come per i paracadutisti che arrivano da alianti).

L'ordine di arrivo di questi rinforzi è effettuato dal primo turno di giorno successivo alla presa dell'aerodromo nell'ordine dato in 13.1.



5.4 - Arrivo dei rinforzi per mare

I rinforzi tedeschi della 5a divisione da montagna (B1) che devono arrivare via mare potranno farlo solo dal turno 7 (mattina del terzo giorno) se non sono stati intercettati dalla Royal Navy durante il turno 6 (notte del secondo giorno). Le unità che passano saranno in grado di atterrare, a scelta del giocatore tedesco:

- o in un porto sotto il controllo dei paracadutisti tedeschi (come per gli aerodromi);
- o su una spiaggia. Se quest'ultimo è occupato dal nemico, le unità che sbarcano dovranno compiere un attacco alla fine del loro turno. (ma il giocatore non sarà in grado di sbarcare più di sei unità per zona di spiaggia a causa dell'impilamento).

Test di intercettazione della Royal Navy

Questo test viene eseguito dal turno 6 dal giocatore del Commonwealth (o dal giocatore stesso in caso di un gioco in solitario). Lancio 1d6:

1: il convoglio è passato senza alcun problema, i rinforzi saranno in grado di sbarcare al turno successivo;

2-3: il convoglio è stato ritardato di un turno per evitare la flotta nemica. Ripetere un test di intercettazione sul giro successivo;

4-5: convoglio intercettato da cacciatorpediniere nemiche, unità 1d6 eliminate:

-1, 2 o 3 unità eliminate, il resto del convoglio passa senza problemi e i superstiti possono sbarcare al turno successivo.

-4, 5 o 6 unità eliminate, il resto del convoglio è invertito la rotta e il giocatore tedesco non sarà più in grado di contare su queste unità fino alla fine della partita.

6: convoglio totalmente distrutto (rimuovere i pedoni dal gioco).

Note:

- per il convoglio B2, non c'è bisogno di fare un test di intercettazione perché la Royal Navy si stava ritirando per iniziare l'evacuazione delle truppe di Creta.

- **tutti i rinforzi (eccetto i paracadutisti) possono muoversi e combattere non appena arrivano sulla mappa.**

5.5 - Controllo di una zona

Tutte le zone della mappa sono sotto uno dei seguenti quattro stati durante il gioco:

- **"zona inoccupata"**

Queste aree non sono sotto il controllo di alcun giocatore specifico. Queste zone non influenzano il movimento delle unità.

- **"zona controllata dalle forze del Commonwealth"**

Area occupata solo dalle truppe del Commonwealth. Se le unità tedesche entrano in tali zone, devono arrestare il loro movimento e impegnarsi in combattimento durante la fase in cui entrano nella zona (il caso dei paracadutisti e delle truppe che arrivano dagli alianti). Se rimangono le unità di entrambi i lati alla conclusione della fase nella zona, diventa "zona contestata".

- **"zona sotto il controllo delle forze tedesche"**

Area occupata solo dalle truppe tedesche. Queste zone non interessano il movimento delle unità tedesche. Se le unità del Commonwealth entrano in tali zone, devono arrestare il loro movimento ed impegnarsi in combattimento durante la fase in cui entrano nella zona. Se rimangono le unità di entrambi i lati alla conclusione della fase nella zona, diventa "zona contestata".

Una zona obbiettiva sotto controllo tedesco gli dà il punto finché non diventa contestata.

- **"zona contestata"**

Area occupata da unità di entrambi i lati. Ogni giocatore può portare altre truppe in tali aree per rinforzare quelle già presenti. Ogni unità dei due campi che entra deve fermare il suo movimento, ma non è obbligata ad impegnarsi in combattimento.

Una zona obbiettivocontestata non dà il punto di vittoria al giocatore tedesco.

Il numero massimo di unità possibili nella zona disputata è dodici (sei tedesche e sei britanniche).

6 - MOVIMENTI

6.1 - Spostamento e costo del terreno

Una unità spende i suoi punti di movimento per ogni zona attraversata secondo la seguente tabella di movimenti. Se un'unità non ha utilizzato tutti i suoi punti di movimento alla fine del turno, questi ultimi sono persi. Da una zona attivata, le unità che ci sono non sono obbligate a muoversi insieme.

Esempio: 4 unità sono in un'area attivata. Nello stesso turno il giocatore può:

- spostare un'unità in un'area adiacente A;
- spostare un'unità in un'area adiacente B;
- far tirare le restanti due unità verso un'area adiacente C sotto controllo nemico.

Tabella di movimento

Costo dei punti di movimento (PM):

- **1 PM** per zona stradale seguente una strada contigua durante tutto il movimento;
- **1 PM** per entrare in una zona piana (o un terreno boscoso o difficile);
- **2 PM** per entrare in una zona collinare o ripida;
- **4 PM** per entrare in una zona di montagna;
- **6 PM** per entrare in una zona strategica (zone a, B, C, D, e, F, G, H);
- **+1 PM** per entrare in una zona sotto controllo nemico o contestata da lui.

Le unità meccanizzate non sono autorizzate ad entrare in zone che non contengono strade.

Un'unità in ritirata non può entrare in una zona sotto controllo nemico o in una zona contestata. Se non può fare altrimenti, viene girata. Se è già girata, è eliminata.

Un'unità che entra in una zona sotto il controllo del nemico o in una zona contestata deve immediatamente arrestare il suo movimento.

6.3 - spostamento sulla mappa strategica

Per passare dalla mappa La Canea-Suda a quella di Rethymno (o il contrario), o dalla mappa di Rethymno a quella di Heraklion (o il contrario), è necessario passare attraverso le zone strategiche

A, B, C, D, E, F, G, H. Se queste aree sono occupate dal nemico, si deve combattere e prendere il controllo della zona prima di poter continuare ad andare avanti.

7 - COMBATTIMENTO

C'è combattimento obbligatorio quando le unità di un giocatore entrano in una zona sotto il controllo nemico. Altrimenti la lotta non è obbligatoria nelle zone contestate.

Un'unità può attaccare sia nella zona in cui si trova (è un assalto) o eseguire un attacco a distanza in una zona adiacente senza muoversi (è un tiro).

Per risolvere un combattimento, comparare il valore offensivo dell'attaccante più un getto di 2d6, con il valore difensivo del difensore più un getto di 2d6.

Nota: in un combattimento, un EM non può servire come difensore principale (o bersaglio in caso di bombardamento) se ci sono altre unità amiche nella stessa zona con lui.

7.1 - valore offensivo

È uguale al fattore di attacco di qualsiasi unità a scelta dell'attaccante:

+1 per ogni unità presente nella zona in aggiunta a quella che conduce l'attacco;

+1 se 3 battaglioni dello stesso reggimento tedesco attaccano simultaneamente;

+1 se 3 battaglioni della stessa brigata del Commonwealth attaccano simultaneamente;

+1 agli attacchi tedeschi del giorno come conseguenza del supporto della caccia tedesca;

+1 a unità dipendenti da un EM e situate nella stessa area dell'EM;

+ **Potenziale di artiglieria** di un EM/batteria presente o adiacente alla zona di combattimento a sostegno di un assalto.

Nota: se un EM o una batteria ha un marcatore "fuoco d'artiglieria", è ancora possibile utilizzare il suo potenziale di artiglieria per un assalto. Tuttavia, se ci sono più EM/batterie nella stessa zona in grado di supportare un assalto, il giocatore sarà in grado di utilizzare solo uno per un dato assalto.

7.2 - valore difensivo

È uguale al più alto fattore di difesa del gruppo attaccato (alla scelta del difensore) più:

+1 a unità dipendenti da un EM e situate nella stessa area dell'EM;

+0 difesa in una zona piana;

+1 difesa in una zona boscosa o in un terreno difficile;

+2 difesa in una zona collinare (o di montagna);

+2 truppe del Commonwealth che difendono un'area contenente un forte;

+3 truppe del Commonwealth che difendono la zona dell'aerodromo di Maleme/collina 107;

+4 difesa in un'area che contiene una città secondaria;

+6 difesa nelle città: La Canea, Réthymnion e Heraklion

+ **Potenziale di artiglieria** di un EM/batteria presente o adiacente alla zona di combattimento a sostegno della difesa.

Nota: tutti i bonus sono cumulativi tranne quelli di terreno e città tra di loro, prendere il bonus più alto presente nella zona.

Esempi:

-zona collinare che contiene una città = (+2 collina) o (+4 città) = valore della difesa +4;

-zona collinare 107 (+ forte) = (+3 colline107) + (+2 Fort) = difesa valore + 5

7.3 - combattimenti speciali

• combattimento contro blindati

Le unità paracadutiste attaccate dalle unità nemiche di carri armati hanno il loro potenziale della difesa diviso per due (arrotondare al numero intero superiore) per il combattimento, a meno che un EM amico sia nella stessa loro zona.

• Tiro effettuato da una zona contestata

Ogni unità che tira verso un'area adiacente da una zona contestata vede il suo potenziale d'attacco finale (dopo le modifiche) diviso per due (arrotondare al numero intero superiore).

• dispersione

Le unità paracadute, durante il loro turno di arrivo, sono poste sotto un marcatore "dispersione" (eccetto le truppe che arrivano con aliante) e dovranno tenerlo fino all'inizio del turno successivo.

Le loro potenzialità di combattimento saranno modificate come segue:

-fattore di attacco = 2

-fattore di difesa = 3

-fattore di movimento = 0

Solo le unità paracadute subiscono questa penalità

• **Combattimenti multipli**

La stessa area può essere attaccata più volte durante lo stesso giro.

Esempio: la zona prima subisce un bombardamento aereo, poi un bombardamento terrestre, e viene attaccata da un tiro proveniente da una zona adiacente e infine è attaccata da unità nemiche che entrano nella zona per effettuare un assalto.

7.4 - risultati del combattimento

Il risultato finale dell'attaccante e del difensore vengono confrontati e viene applicato quanto segue:

Se il risultato è inferiore a due volte il lancio della difesa: (es: $10 < 20 +$)

• **assalto**

- **Attaccante principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.

- **Attaccante in sostegno** = ripiegamento in un'area adiacente o 1 unità di supporto è ridotta di metà

- **Difensore** = nessuna conseguenza

• **tiro**

- **Attaccante principale** = ridotto di metà

- **altre unità** = nessuna conseguenza

Se il risultato è meno di una volta il lancio della difesa: (es: $10 < 11-19$)

• **assalto**

- **Attaccante principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.

- **altre unità** = nessuna conseguenza

• **tiro**

- **Attaccante principale** = ridotto di metà

- **altre unità** = nessuna conseguenza

Se il risultato è uguale al lancio della difesa: (es: $10 = 10$)

• **assalto**

- **Attaccante principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.

- **difensore principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.

- **altre unità** = nessuna conseguenza.

• **tiro**

- **Attaccante principale** = dimezzato.

- **difensore principale** = dimezzato.

- **altre unità** = nessuna conseguenza.

Se il risultato è una volta maggiore del lancio della difesa: (es: $10 > 1-9$)

• **assalto**

- **difensore principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.

- **altre unità** = nessuna conseguenza.

• **tiro**

- **difensore principale** = dimezzato

- **altre unità** = nessuna conseguenza

Se il risultato è 2 volte maggiore o superiore al lancio della difesa: (es: $10 > 0$ o meno)

• **assalto**

- **difensore principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.

- **altre unità in difesa** = ripiegamento in una zona adiacente * o un'unità è dimezzata.

- **altre unità** = nessuna conseguenza.

• **tiro**

- **difensore principale** = eliminato.

- **altre unità** = nessuna conseguenza.

Nota (*): un'unità che non può ripiegare è ridotta di metà. Se un'unità è ridotta due volte per lo stesso combattimento allora è eliminata. Nello stesso turno, un'unità può essere attaccata più volte da diverse unità nemiche. Ogni nuovo attacco dà un risultato diverso.

8 - Bombardamento

• Bombardamento terrestre

Ogni EM/batteria d'artiglieria può utilizzare il suo potenziale d'artiglieria nel seguente modo:

- o nella zona in cui si trova;
- o in una zona adiacente alla sua.

• Ordine cronologico di tiro

Se Suessman o Ramcke (per i tedeschi) o Freyberg (per il Commonwealth) usano i loro potenziali di artiglieria prima di quelli del EM inferiore che si trovano sulla stessa mappa, neutralizzano il potenziale di quest'ultimi.

Ma se solo un EM inferiore utilizza il proprio potenziale d'artiglieria prima quello del EM di divisione, questo neutralizza il potenziale dell'artiglieria di quest'ultimo.

Se Suessman usa il suo potenziale prima di Ramcke, neutralizza quello di Ramcke (o al contrario). Un potenziale dell'artiglieria neutralizzato (che non può essere usato per bombardare) resta fino all'inizio del turno seguente.

Nota: Gli EM del Commonwealth (con l'eccezione di Freyberg e Wassey) sono fissi e non possono muoversi. Tuttavia, in caso di sconfitta a seguito di un combattimento, possono ancora ritirarsi normalmente.

• Bombardamento aereo



Solo il giocatore tedesco dispone di unità di bombardieri sotto forma di 1 Junkers Ju87 Stuka, 2 Junkers Ju88 e 1 Heinkel He111. Il giocatore può usare questi pedoni su qualsiasi delle 4 carte.

Tutti questi pedoni possono bombardare:

- o la stessa area ogni turno;
- o eseguire attacchi in aree diverse l'una dall'altra.

Note:

Ogni pedone aereo tedesco può fare solo **una** sortita al giorno, sia al mattino o nel pomeriggio a scelta del giocatore.

Quando si posizionano i bombardieri, determinare le aree da bombardare per tutte le unità di aria prima di risolvere gli attacchi.

Quindi, se diversi bombardieri attaccano la stessa zona e se gli obiettivi in quella zona vengono eliminati o ripiegano prima della fine degli attacchi, i pedoni bombardieri che non avranno più un obiettivo non potranno essere assegnati ad un'altra zona durante lo stesso giro, i loro attacchi andranno perduti.

• Risoluzione di un bombardamento

Per risolvere un bombardamento, confrontare il valore offensivo dell'attaccante più un lancio di 2d6, con il valore difensivo del difensore più un lancio di 2d6.

Il giocatore in difesa sceglie un pedone bersaglio che subirà l'attacco principale.

Un EM non può essere preso come obiettivo primario se ci sono altre unità amiche nella stessa zona. Un EM non subisce alcuna perdita fino a quando c'è un'unità amica con lui.

• Rischio di bombardamento

Tutti i bombardamenti terrestri o aerei su una zona contesa contenente unità dei due giocatori possono infliggere danni ad entrambi gli avversari. (ad esempio: EM bombardante la propria zona). Se il risultato del lancio d'attacco è inferiore al lancio difensivo, le unità di quello che effettua il bombardamento subiscono il danno al posto del nemico.

• Tiro anti-aereo

Un'unità di DCA del Commonwealth copre l'area in cui si trova e tutte le aree adiacenti con fuoco anti-aereo.

Effetto: un'unità aerea tedesca che bombarda una zona coperta dalla DCA diventa stanca (o è eliminata se già stanca), se il risultato del lancio di bombardamento è inferiore a quello del lancio della difesa.

Nota: le unità antiaeree non possono dirigere un attacco terrestre nella loro propria zona ma possono dirigere un tiro in un'area adiacente.

8.1 - valore offensivo

È uguale al potenziale di artiglieria di un EM/batteria o di un pedone aereo che attacca la zona più 2d6.

8.2 - valore difensivo

È uguale al più alto fattore di difesa del gruppo attaccato (alla scelta del difensore) più 2d6 più:

+1 difesa in una zona piana (o una zona boscosa o terreno difficile);

+2 difesa in una zona collinare (o di montagna);

+2 truppe del Commonwealth che difendono un forte;

+3 truppe del Commonwealth che difendono la zona della collina 107;

+4 difesa un'area contenente una città secondaria;

+6 difesa nelle città: La Canea, Réthymnion e Heraklion;

+1 ogni punto DCA presente e/o adiacente all'area contro il bombardamento aereo;

+ **Potenziale di artiglieria** di un EM/batteria presente nella zona (contro il bombardamento terrestre soltanto).

8.3 - Risultati di un bombardamento

Il risultato finale dell'attaccante e del difensore vengono confrontati e viene applicato quanto segue:

Se il risultato è inferiore al lancio di difesa

• **Bombardamento in una zona sotto controllo del nemico** = nessun effetto

• **Bombardamento in una zona contesa** = un pedone amico è stanco (o eliminato se già stanco) a causa di un errore di bombardamento. In caso di pluralità di bersagli fare un sorteggio casuale.

• **Bombardamento aereo** = se un DCA è presente o adiacente alla zona bombardata, il pedone dell'aereo è stanco (o eliminato se già stanco).

Se il risultato è uguale al lancio della difesa

L'unità presa come bersaglio principale è stanca (o eliminata se già stanca).

Le altre unità non sono influenzate.

Se il risultato è maggiore del lancio della difesa

L'unità presa come bersaglio principale è stanca (o eliminata se già stanca).

Una seconda unità di difesa (a scelta del difensore) deve ripiegare in una zona adiacente o essere stanca (o eliminata se già stanca). Se c'è solo una unità nella zona bombardata, essa subisce un solo risultato (non può essere eliminata se non è ancora stanca).

8.4 - Bombardamento tedesco prima dell'invasione

Prima dell'inizio del gioco, ma una volta che tutte le unità del Commonwealth sono state posizionate sulla mappa, il giocatore tedesco può eseguire un bombardamento aereo per zona contenente unità del Commonwealth, utilizzando un fattore di bombardamento di 8 per risolvere gli attacchi.

9 - Raggruppamento di paracadutisti

Quando il totale delle pedine paracadutisti eliminate è uguale a **quattro**, il giocatore tedesco può scegliere uno di questi pedoni eliminati (eccetto un EM), che potrà rimettere in gioco sulla carta dove si situa il suo reggimento ed in una zona che contiene un EM o in una zona contenente la maggior parte dei paracadutisti superstiti tedeschi se non ci sono più EM disponibili. Questo pedone verrà posizionato obbligatoriamente alla fine del turno tedesco.

Infatti, durante un combattimento, i pedoni paracadutisti eliminati indicano che l'unità in questione è completamente dispersa per le vittime e il combattimento, e che gruppi di paracadutisti isolati esistono ancora ma non sono più operativi fino a che non sono radunato un EM, o la maggior parte delle loro truppe.

I restanti tre pedoni che hanno permesso di raggruppare il quarto pedone vengono definitivamente rimossi dal gioco e non potranno essere utilizzati per un nuovo raggruppamento.

10 - Condizioni di vittoria

Il giocatore tedesco deve controllare tutte le aree bersaglio alla fine del turno 24.

Le aree obiettivo sono mostrate in rosso sulla mappa. Alla fine del gioco, se il giocatore del Commonwealth ha ancora obiettivi (anche contestato), la vittoria è attribuita come segue:

Obiettivi detenuti dalle truppe del Commonwealth:

0 obiettivo detenuto = vittoria decisiva del giocatore tedesco;

1 obiettivo detenuto = grande vittoria per il tedesco;

2 obiettivi detenuti = vittoria strategica per il tedesco;

3 obiettivi detenuti = vittoria marginale per il tedesco;

4 gol detenuti = parità;

5 gol detenuti o più = vittoria strategica per il giocatore del Commonwealth.

Si effettua il conteggio degli obiettivi detenuti alla fine del turno notturno del Commonwealth.

Se tutte le aree obiettivo sono nelle mani del giocatore tedesco prima della fine del 24 ° turno, il gioco si ferma e la vittoria è automatica per il giocatore tedesco.

Elenco degli obiettivi

• **Mappa ovest:**

- Aeroporto di Maleme/Collina 107
- Platanias
- Galatas
- La Canea
- Valle della prigione
- Suda

• **Mappa centro:**

- Réthymnion
- Aeroporto di Réthymnion

• **Mappa est:**

- Heraklion
- Aeroporto di Heraklion

11 – FASE NOTTURNA

Nessun combattimento o bombardamento durante un turno notturno tranne eccezione.

Lo spostamento rimane possibile, ma le unità di entrambi i campi non possono entrare in una zona contenente le unità nemiche, a meno che la zona sia contestata, nel qual caso l'ingresso nella zona è possibile per rafforzare le unità amiche già nella zona.

Eccezione:

Solo il 28° battaglione Maori del Commonwealth può attaccare durante un turno notturno e entrare in una zona controllata dai nemici.

Per risolvere la lotta, il giocatore del Commonwealth sceglie una unità bersaglio (ad eccezione di un EM) e ogni giocatore lancia 2d6. Il battaglione Maori aggiunge il relativo fattore di attacco + per la notte unicamente ed il tedesco il relativo valore della difesa unicamente (il terreno non è preso in considerazione per questa lotta). Il risultato del combattimento sarà applicato soltanto ai Maori nel caso di sconfitta o sull'unità dell'obiettivo in caso della vittoria.

12 – GIOCO IN SOLITARIO

Prima di tutto, cominciano a mettere tutti i pedoni EM Commonwealth (tranne Freyberg e Vasey) in un contenitore. Quindi estrarre **tre** pedine per la carta est e **un** pedone per ciascuna delle carte centro e ovest.

Annotare su un foglio su quali carte devono essere posizionate le brigate corrispondenti ai pedoni EM pescati.

Mettere quindi i pedoni delle **tre** brigate (con il loro EM rispettivo) della carta est in un contenitore e mettere i pedoni delle brigate restanti in **due** contenitori differenti.

Posizionare sulla carta le pedine seguenti che non entrano nel sorteggio casuale:

- EM Freyberg nella penisola di Akroritori, zona storica 16;
- il 1° battaglione degli Argyll&Sunderlands (denominato nel gioco: 1 Bat. Aus) più il 3/7th RTR nella zona strategica F;
- EM Wasey più i 2/7 e 2/8 battaglioni australiani nella zona strategica C;

Una volta che la mappa di ogni brigata è conosciuta, il giocatore pone le unità tedesche che devono arrivare al turno 1 sulle zone dove ha deciso di farle atterrare (possono essere diverse dalle zone di salto storiche).

Una volta che le zone di salto sono determinate, il giocatore effettua un sorteggio casuale per il posizionamento delle truppe del Commonwealth che devono essere posizionate sulla mappa est per il **turno 1** secondo il loro EM. Questo sorteggio è effettuato secondo la tabella "di disposizione della truppa" che segue. (La disposizione delle truppe delle carte centro e ovest si effettua nel

turno 2 dopo avere seguito la stessa procedura della disposizione delle unità tedesche del **turno 1**).

Ordine di disposizione delle truppe

Effettuare un sorteggio casuale come priorità per le zone nell'ordine seguente:

- zone obiettivo;
- zone storiche che cominciano nell'ordine crescente dei numeri;
- zone contenenti unità di paracadute tedesche che devono atterrare;

Se restano altre unità non posizionate nel contenitore, ripetere un sorteggio per le zone storiche con 0, 1 o 2 unità.

Procedura per la disposizione delle truppe del Commonwealth:

Lanciare 1d6 e applicare i seguenti modificatori:

- zona di montagna: **-3**;
- zona piana (zona boscosa o terreno difficile o zona collinare): **-2**;
- zona obiettivo: **+6**;
- zona di collocamento storico: **+2**;

Risultato del tiro del dado dopo la modifica:

- **1, 2, 3** = 0 unità nella zona;
- **4** = 1 unità da pescare e mettere nella zona;
- **5** = 2 unità da pescare e mettere nella zona;
- **6** = 3 unità da pescare e mettere nella zona.

Nota: i modificatori sono cumulativi tra di essi.

Esempio: risultato del lancio d6 = 4 per una zona di montagna [$> 4-3$ (zona di montagna)] = 0 unità da mettere nella zona.

In questo sorteggio, non ci potranno essere due EM presenti nella stessa zona. Se il giocatore pesca due EM o più per lo stesso sorteggio, rimette le pedine nel contenitore e fa una nuova pescata. Una volta che tutte le truppe del Commonwealth sono poste sulla mappa est per il primo turno, il giocatore esegue il bombardamento tedesco prima dell'invasione. (seguendo la procedura descritta in 8.4).

12.1 - Posizionamento dei forti

Disporre un forte su ogni zona di aeroporto, un forte nella valle della prigione, poi disporre gli ultimi due forti a scelta del giocatore che dovrà metterli con buonsenso come se stesse giocando personalmente con le truppe del Commonwealth.

12.2 - Movimento e combattimento delle truppe del Commonwealth

Seguire la stessa procedura per il gioco normale. Per quanto possibile, le truppe del Commonwealth proveranno a contrattaccare le unità tedesche in una zona disputata o in una zona obiettivo.

Le truppe del Commonwealth lanceranno assalti solo **se ci sono almeno tre unità** nella zona, altrimenti si difenderanno soltanto. Per fare un tiro in una zona adiacente, solo un'unità è sufficiente.

In nessun caso le unità in una zona dell'obiettivo o in una zona disputata si muoveranno. In caso di ripiegamento, le unità ripiegheranno verso le zone obiettivo più vicine o verso le zone sotto controllo amico con la maggior parte delle unità.

Le priorità di combattimento e di movimento sono fatte verso le zone obiettivo occupate o contestate dai tedeschi.

Gli EM bombarderanno le zone che contengono più unità tedesche raggruppate. In caso di scelta fare un sorteggio casuale.

Il giocatore dovrà effettuare i test di intercettazione della RoyalNavy per quanto riguarda l'arrivo dei rinforzi tedeschi previsti via mare.

13 – POSIZIONAMENTO E ARRIVO DELLE UNITA' SULLA CARTA

13.1 – arrivo storico delle unità tedesche

- **prima ondata d'assalto, 20 maggio al mattino**
Fallschirmjager SturmRegiment (4 battaglioni)
 - EM Meindl (blu): A

- IV/Sturm-Rgt.:A
- III/Sturm-Rgt.: B
- II/Sturm-Rgt.: D
- I/Sturm-Rgt.: C

Fallschirmjager Regiment 3 (4 battaglioni)

- EM Heydrich (marrone): F
- I./FJRgt.3: F
- II./FJRgt.3: F
- III./FJRgt.3 : G
- IV./FJRgt.3 Pionieri: E

7e Fliegercorps EM Suessman: D

• **seconda ondata d'assalto, 20 maggio pomeriggio**

Fallschirmjager Regiment 1 (3 battaglioni)

- EM Brauer (rosa): O
- I./FJRgt.1: O
- II./FJRgt.1: M/N
- III./FJRgt. 1: L

Fallschirmjager Regiment 2 (3 battaglioni)

- EM Sturm (arancio): I/J
- I./FJRgt2: I/J
- II./FJRgt.2: K (storicamente con il Rgt.1)
- III./FJRgt.2: H

• **Battaglioni paracadutisti di riserva, 21 maggio**

- EM Ramcke (nero): arrivo sulla carta est;
- Ramcke F.J. (battaglione di riserva paracadutisti): arrivo a scelta del giocatore sulla carta est, centro o ovest.

• **Rinforzi della Gebirgsjager Division 5 (arrivo storico)**

Rinforzi in arrivo per via aerea Ju52 (vedere 5.3)

- 21 maggio (A1, indica il turno di arrivo)

I./GJRgt.100

- 22 maggio (A2)

Pion.GJ.5

II./GJRgt.100

I./GJRgt.85

EM Ringel (verde)

- 23 maggio (A3)

Pz.Gren.Battaglione 95

Aufkl. Abt.55

I/5 Art.Abt

- 24 maggio (A4)

II./GJRgt.85

- 25 maggio (A5)

I./GJRgt.141

- 26 maggio (A6)

II./GJRgt.141

- 27 maggio (A7)

III./GJRgt.141

Rinforzi in arrivo via nave (vedere 5.4)

- 22 maggio (B1)

III./GJRgt.100

Pion.G.J.5

Flak G.J.5

II/5 Art.Abt

III/5 Art.Abt

III./GJRgt.85

PzRgt 31

- 27 maggio (B2)

Reggimento Regina (Italiani)

312° CA (Italiani)

Supporto aereo (zona aerea)

- 1 x Ju87 Stuka

- 2 x Ju88

- 1 x He111

Nota: i battaglioni paracadutisti di riserva forniranno il bonus per i 3 battaglioni dello stesso reggimento combattenti insieme per la totalità dei reggimenti paracadutisti. (Si sostituisce il terzo pedone nel caso di presenza in una zona contenente solo due pedoni del medesimo reggimento).

13.2 – Posizionamento storico delle forze del Commonwealth

• Settore Héракlion

14th Brigata

- EM Chappel (rosso mattone): 22

- 2 YL (York and Lancaster Battalion): 22

- 2 BIWa (Black Watch Battalion): 23

- 2 Leicester Battalion: 22

- 2/4 Aus (2nd Battalion, 4th Australian Regiment): 24

- 3rd Rgt. Gk (Greci): 21

- 7th Rgl. Gk (Greci): 21

- 2/3rd Hussars: 22

- 2/7th RTR (7th Battalion, Royal Tank Regiment): 22

• Settore Réthymnon

19th Brigata Australiana

- EM Camphell (rosa salmone): 18

- 2/11 Aus (2nd Battalion, 11th Australian Regiment): 20

- 2/1 Aus (2nd Battalion, 1st Australian Regiment): 18

- 4th Rgt. Gk (Greci): 17

- 5th Rgt. Gk (Greci): 19

- 4/7th RTR: 20

19th Brigata (riserva mobile) zona strategica C

- EM Wassey (blu scuro)

- 2/7 Aus (2nd Battalion, 7th Australian Regiment)

- 2/8 Aus (2nd Battalion, 8th Australian Regiment)

• Settore La Canea - Suda

SBBNM (Suda-Bay, Brigata Navale Mobile)

- EM Weston (giallo): 11

- 16/17 Aus (Australian Reserve Bat.): 15

- 2nd Rgt. Gk (Greci): 12

- 1st Bat.W (1st Welsh Bat., Gallois): 11

- Royal Marines: 13

- 1st Rangers: 13

- 106 RHA (Royal Horse Artillerie Bat.): 13

- 129th AA (batteria antiaerea): 14

- 42nd Pion. (Pionnier Battalion): 13

- Supply GB (Supply Battalion): 11

- North Huss. (Norththumberland Hussars, 102nd Antitank Rgt.): 14

- 7th AA (batteria antiaerea): 14

• Settore Galatas

10th Brigade (neo-zelandese)

- EM Puttick (verde): 10

- Supply NZ: 6

- 6th Rgt. Gk (Greci): 8

- 8th Rgl. Gk (Greci): 9

- 18th Bat. NZ: 10

- 19th Bat. NZ: 7
- 20th Bat. NZ: 10
- 1/3 Hussars: 8

Riserva 10th Brigata: zona strategica **F**

- 1 Bat. Aus (di fatto leggere A&S, Argyll and Sutherland Highlanders)
- 3/7th RTR

• **Settore Malème**

5th Brigata (neo-zelandese)

- EM Hargest (azzurro): 5
- 21st Bat. NZ: 3
- 22nd Bat. NZ: 2
- 23rd Bat. NZ: 4
- 28th Maori: 5
- 1st Rgt. Gk (Greci): 1
- 7th Pion.: 4
- 1/7th RTR: 2

- 156th AA (batteria antiaerea): 2

• **Penisola di Akroritori (zone 16)**

- EM Freyberg

7.1 - Valore offensivo

È uguale al fattore di attacco di qualsiasi unità a scelta dell'attaccante più:

- +1 per ogni unità presente nella zona oltre a quella che conduce l'attacco;
- +1 se 3 battaglioni dello stesso reggimento tedesco attaccano simultaneamente;
- +1 se 3 battaglioni della stessa brigata del Commonwealth attaccano simultaneamente;
- +1 agli attacchi tedeschi di giorno sostenuti dalla caccia tedesca;
- +1 ad unità dipendenti da un EM e situate nella sua stessa zona;
- + **potenziale di artiglieria** di un EM/batteria presente o adiacente alla zona di combattimento a sostegno di un assalto.

7.2 - Valore difensivo

È uguale al fattore di difesa più alto del gruppo attaccato (a scelta del difensore) più:

- +1 a unità dipendenti da un EM e situate nella sua stessa zona;
- +0 difesa in una zona piana;
- +1 difesa in una zona boschiva o terreno difficile;
- +2 difesa in una zona di collina (o di montagna);
- +2 truppe del Commonwealth che difendono un'area contenente un forte;
- +3 truppe del Commonwealth che difendono la zona aerodromo di Maléme/collina 107;
- +4 difesa in una zona che contiene una città secondaria;
- +6 difesa nelle città: La Canea, Réthymnion e Héraklion
- + **potenziale di artiglieria** di un EM/batteria presente o adiacente alla zona di combattimento a sostegno della difesa.

Tabella dei movimenti (costo in PM)

- 1 PM per zona di strada seguente una strada contigua durante tutto il movimento;
 - 1 PM per entrare in una zona piana (o una zona boscosa o di terreno difficile);
 - 2 PM per entrare in una zona di collina o terreno ripido;
 - 4 PM per entrare in una zona di montagna;
 - 6 PM per entrare in una zona strategica (zone A, B, C, D, E, F, G, H);
 - +1 PM per entrare in una zona sotto il controllo nemico o contesa da lui.
- Le unità meccanizzate non possono entrare in zone che non contengono strade.

BOMBARDAMENTO TERRESTRE E AEREO

8.1 - Valore offensivo

È uguale al potenziale di artiglieria di un EM/batteria o di una pedina aerea che attacca la zona più 2d6.

8.2 - Valore difensivo

È uguale al fattore di difesa più alto del gruppo attaccato (o scelta del difensore) più 2d6 più:

+1 difesa in una zona piana (o una zona boscosa o terreno difficile);

+2 difesa in una zona di collina (o di montagna);

+2 truppe del Commonwealth che difendono un forte;

+3 truppe del Commonwealth che difendono la zona della collina 107;

+4 difesa in una zona contenente una città secondaria;

+6 difesa nelle città: La Canea, Réthymnion e Heraklion;

+1 ogni punto DCA presente e/o adiacente alla zona contro il bombardamento aereo;

+ potenziale di artiglieria di un EM/batteria presente nella zona (solo contro il bombardamento terrestre).

8.3 - Risultato di un bombardamento

Il risultato finale dell'attaccante e del difensore vengono confrontati e viene applicato quanto segue:

Se il risultato è inferiore al lancio della difesa:

Bombardamento in una zona sotto controllo nemico = nessun effetto

Bombardamento in una zona contestata = un pedone amico è stanco (o eliminato se già stanco) a causa di un errore di bombardamento. In caso di pluralità di bersaglio fare un sorteggio casuale.

Bombardamento aereo = se un DCA è presente o adiacente alla zona bombardata, il pedone aereo è stanco (o eliminato se già stanco).

Se il risultato è uguale al lancio di difesa:

L'unità presa come bersaglio principale è stanca (o eliminata se già stanca).

Le altre unità non sono influenzate.

Se il risultato è maggiore del lancio di difesa:

L'unità presa come bersaglio principale è stanca (o eliminata se già stanca).

Una seconda unità in difesa (o scelta del difensore) deve ripiegare in una zona adiacente o essere stanca (o eliminata se già stanca). Se c'è solo un'unità nella zona bombardata, essa subisce un solo risultato (non può essere eliminata se non è ancora stanca).

7.4 - Risultati del combattimento

Il risultato finale dell'attaccante e del difensore vengono confrontati e viene applicato quanto segue:

Se il risultato è inferiore a due volte il lancio della difesa: (es: $10 < 20 +$)

• Assalto

- **Attaccante principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.
- **Attaccante in sostegno** = ripiegamento in un'area adiacente o 1 unità di supporto è ridotta di metà
- **Difensore** = nessuna conseguenza

• Tiro

- **Attaccante principale** = ridotto di metà
- **Altre unità** = nessuna conseguenza

Se il risultato è meno di una volta il lancio della difesa: (es: $10 < 11-19$)

• Assalto

- **Attaccante principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.
- **Altre unità** = nessuna conseguenza

• Tiro

- **Attaccante principale** = ridotto di metà
- **Altre unità** = nessuna conseguenza

Se il risultato è uguale al lancio della difesa: (es: $10 = 10$)

• Assalto

- **Attaccante principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.
- **Difensore principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.
- **Altre unità** = nessuna conseguenza.

• Tiro

- **Attaccante principale** = dimezzato.
- **Difensore principale** = dimezzato.
- **Altre unità** = nessuna conseguenza.

Se il risultato è una volta maggiore del lancio della difesa: (es: $10 > 1-9$)

• Assalto

- **Difensore principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.
- **Altre unità** = nessuna conseguenza.

• Tiro

- **Difensore principale** = dimezzato
- **Altre unità** = nessuna conseguenza

Se il risultato è 2 volte maggiore o superiore al lancio della difesa: (es: $10 > 0$ o meno)

• Assalto

- **Difensore principale** = dimezzato * e ripiegamento in una zona adiacente.
- **Altre unità in difesa** = ripiegamento in una zona adiacente * o un'unità è dimezzata.
- **Altre unità** = nessuna conseguenza.

• Tiro

- **Difensore principale** = eliminato.
- **Altre unità** = nessuna conseguenza.

Nota (*): un'unità che non può ripiegare è ridotta di metà. Se un'unità è ridotta per due volte nello stesso combattimento allora è eliminata. Nello stesso turno, un'unità può essere attaccata più volte da diverse unità nemiche. Ogni nuovo attacco dà un risultato diverso.