

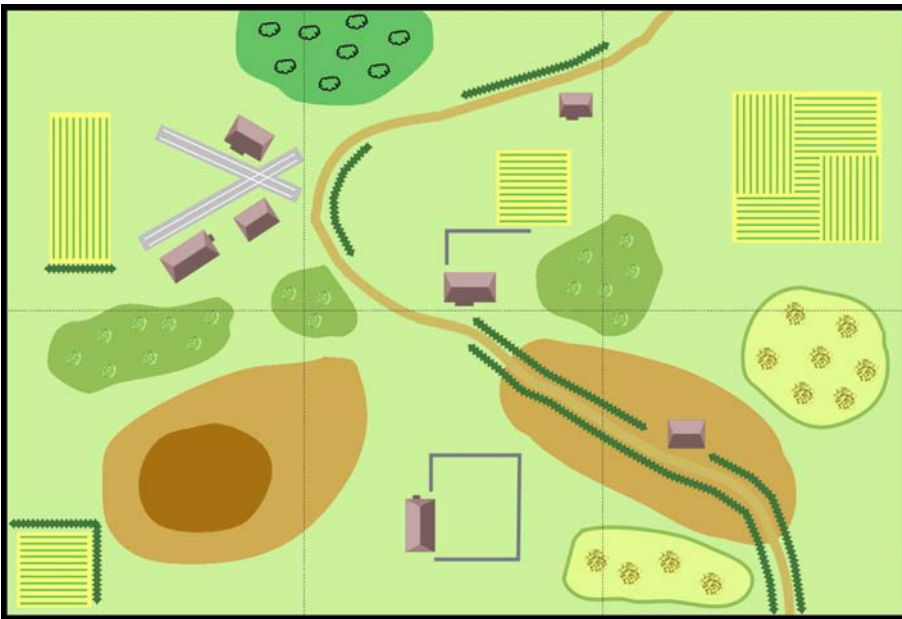
OPERATION MERKUR



Crête, 21 Mai 1941

Après de durs combats durant la journée du 20 mai, les allemands ne sont parvenus à occuper aucun de leurs objectifs. Sur l'aérodrome de Malème, le 22^{ème} bataillon néo-zélandais a résisté à l'assaut du 3^{ème} bataillon du régiment Luftlande-Sturm. Les forces allemandes se sont retranchées dans les collines alentours.

A 14h30 des parachutistes du 2^{ème} régiment de Fallschirmjäger arrivent en renfort, supporté par des Junker-87 Stuka. L'assaut sur Malème peut reprendre.



Durée : 6 Tours

Dimension : 180 x 120 cm

Les néo-zélandais se placent en premier.

Les allemands jouent en premier.

Conditions de Victoire :

Les allemands gagnent si à la fin de la partie, aucune unité néo-zélandaise ne se trouve adjacente à l'une des deux pistes d'atterrissage ou d'un des bâtiments de l'aérodrome.



Groupe d'assaut allemand

4^o compagnie du 3^o Bataillon du Luftlande-Sturm Régiment : Se déploient sur la colline au sud-ouest.

- Une compagnie de grenadiers (Ligne, Elite), une MMG, un mortier de 50 mm et 3 retranchements

Eléments 2^{ème} régiment de Fallschirmjäger : Entrent au tour 1 par parachutage

- Une compagnie de Fallschirmjäger (Assaut, Elite) et un mortier de 50 mm.
- Support aérien de Stuka Ju 87D



Garnison néo-zélandaise de Malème

Eléments du 22^o bataillon : Se déploient sur la moitié nord de la table

- Une compagnie d'infanterie (Ligne, Elite), une HMG, un mortier de 51 mm et un char Matilda II.

Les néo-zélandais disposent de 2 tranchées, 5 retranchements et 6 éléments de barbelés à placer autour de l'aérodrome.

Eléments de la 156^o batterie AA : Se placent adjacents aux pistes d'atterrissage.

- Section anti-aérienne avec 2 canons Bofors AA de 40 mm

Notes : Les allemands utilisent des règles spécifiques pour le parachutage (cf. 8.9). Le joueur allemand bénéficie d'un bonus de +1 pour obtenir le soutien aérien à partir du tour 1. La HMG néo-zélandaise est considérée comme une arme anti-aérienne.