

Operation MERKUR-1

Kreta, maj 1941.



- Angrebet på flyvepladsen ved Maleme.

Et RAPID FIRE! spil af Mark Piper, bearbejdet til CDIII af Per Finsted.

Forsidebilledet viser tyske faldskærmsjægere på Kreta, 20. maj 1941.

Fra en reklamefolder fra det tyske Motorbuch Verlag.

Grundlag - Operation Merkur-1

Overblik

Introduktion Udgangspunktet for det foreliggende spil er [Meleme Airfield - 20th May, 1941](#) af Mark Piper, som findes på RAPID FIRE! hjemmesiden.

Oplægget er bearbejdet, så det nu kan spilles efter Command Decision reglerne.

Spillet er afprøvet en gang i sin oprindelige form, og erfaringerne fra dette spil har dannet grundlag for visse justeringer.

Indhold

Overblik.....	2
Grundlag.....	3
Fælles bestemmelser - Terrænforhold.....	5
Newzealandske enheder	6
Tyske enheder	8
Tyske svæveplaner.....	11

Bilagsoversigt

Newzealandsk kalke.....	Bilag 1a
Tysk kalke.....	Bilag 1b
Newzealandsk styrkeliste.....	Bilag 2
Tysk styrkeliste	Bilag 3
Newzealandsk tabel.....	Bilag 4
Tysk tabel.....	Bilag 5

Deltagere

Allieret side	Tysk side

Grundlag

Historisk ramme

Fra [Historiske Slag, Kreta](#):

Da den tyske 12. Armé løb Grækenland over ende i et tre uger langt knusende angreb i april, blev 26.000 britiske og imperietropper evakueret til Kreta. Der fik de tilslutning af yderligere 1.500 britiske tropper, samt en styrke på 14.000 grækere. På grund af deres hastige evakuering og fortsat tysk dominans i luften, led den allierede styrke på Kreta (hovedsageligt australiere og newzealændere) under mangel på forsyninger, våben og kommunikationsudstyr. Tyskland organiserede hurtigt et luftbåret angreb på Kreta, under kommando af general Kurt Student.

Den 20. maj begyndte tyskerne, indledt af kraftige bombardementer, at landsætte faldskærms- og luftlandetropper ved de to flyvepladser Maleme og Rethymnon og ved havnen Heraklion (Candia) - alle på øens nordlige side. Omkring 7.000 tyske tropper blev landsat den første dag, 22.000 ved slutningen af ugen. Det var det første udelukkende luftbårne angreb i historien.

Forsvarerne af Kreta, kommanderet af den newzealandske general Bernard Freyberg kæmpede hårdt tilbage mod angrebet fra himlen og krævede en høj pris blandt angriberne fra XI Luftkorps. Men de blev udsat for ubønhørlige angreb fra tyske fly og blev gradvist overmandet.

Den 27. maj var slaget tabt, og samme og den følgende nat blev 16.500 af den britiske styrke evakueret, primært til Egypten. Størstedelen af de 13.000 allierede tab på øen var fanger, hvor de sidste overgav sig den 31. maj. Britiske flådetab udgjorde mere end 2.000 mand, med tre krydsere og seks destroyere sænket. Tyske personeltab omfattede mere end 5.600 dræbt i kamp, en stor procentdel af dem faldskærmstropper. Yderligere 5.000 tyskere blev dræbt, da deres konvojer med retning mod Kreta blev slået på flugt af den britiske østlige middelhavsflåde under admiral Sir Andrew Cunningham.

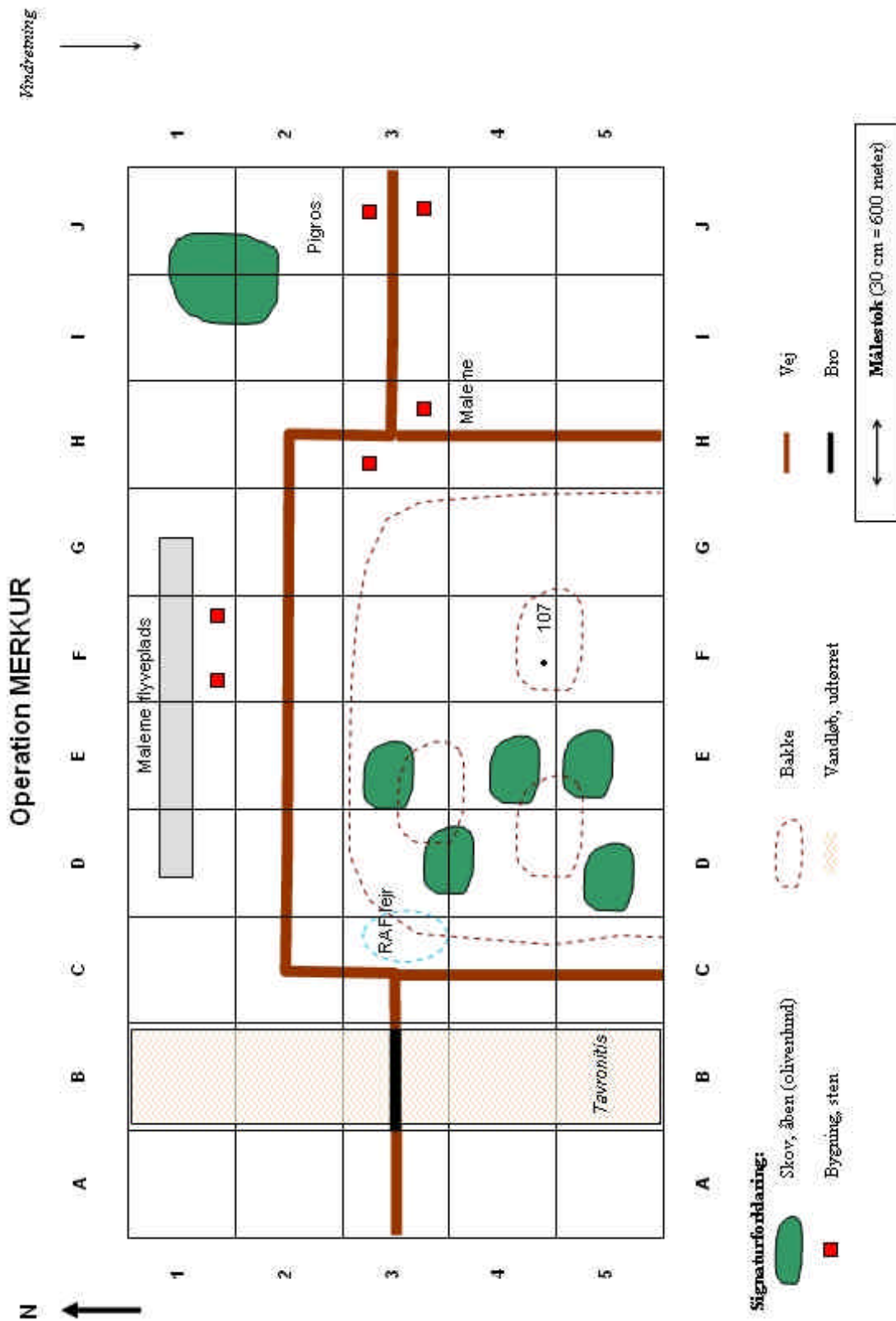
Kilder

Blandt de mange kilder, der beskæftiger sig med kampene på Kreta, kan følgende online-tilgængelige kilde anbefales:

1. [The Official History of New Zealand in the Second World War 1939–1945](#) (New Zealand Electronic Text Centre).

Herfra kan der hentes mange oplysninger om de deltagende enheder mv. Således findes bl.a. både 22. og 23. (newzealandske) Infanteribataljons historie gengivet, inklusive kort og fotografier.

Kort



Fælles bestemmelser

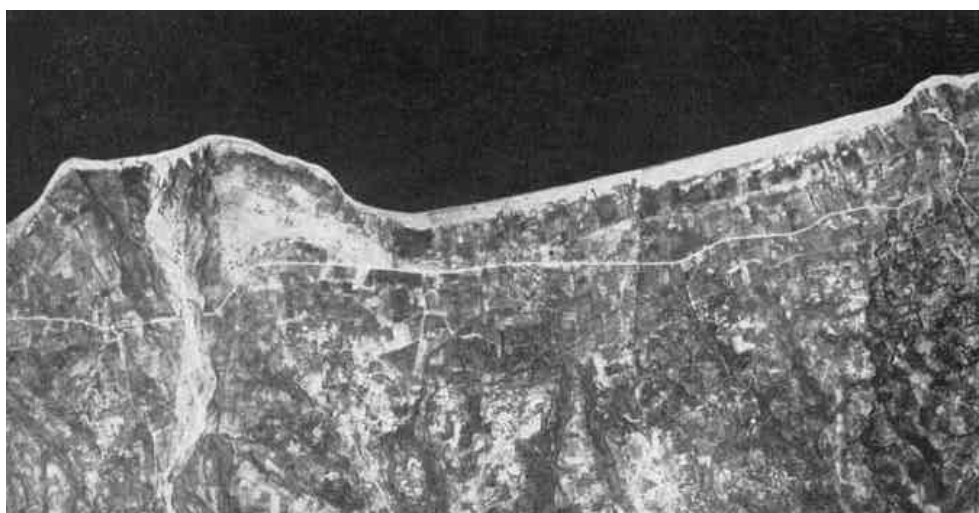
Tid og varighed Spillet starter den 20. maj 1940, klokken 08:30, og varer 15 træk.

Vejr og vind Vejret, der var klart, varmt og solrigt, øver ingen indflydelse på operationerne. Spilleteknisk er vinden bestemt til at komme fra nord.

Terrænforhold - Tavronitis flodsengen Den udtørrede og klippefyldte flodseng fra Tavronitis floden er at betragte som ujævnt terræn (= bevægelse x 2). Den østlige bred giver skjul og dækning for direkte skydning ved brikkontakt. Enhederne i brikkontakt med bredden kan ikke skyde.

Terrænforhold - Højde 107 Højde 107 er at betragte som ujævnt terræn (= bevægelse x 2). Østsiden af højdedraget giver skjul.

Feltbefæstninger/skyttehuller Nedgravede infanterienheder betragtes som værende i skyttehuller, men nedgravede kanoner regnes som værende i feltbefæstninger.



Luftfoto af flyvepladsen ved Maleme.

Fra Kilde 1.

Newzealandske enheder

Opgave	<p>En newzealandsk sejr i spillet opnås, hvis man ved spillets slutning kontrollerer 2 af følgende 3 objekter:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bygningerne ved Maleme flyvepladsen• RAF lejren• Punkt 107. <p>Kontrol defineres som havende en eller flere ikke-nedholdte infanteri- og/eller ingeniørdelinger inden for 12 cm af det pågældende objekt.</p> <p>Hvis ingen af parterne har kontrol over objekterne, er spillet uafgjort.</p>
Grundopstilling	<p>Styrkerne opstilles med udgangspunkt i Bilag 1a. Kompagnierne sikrer 360° rundt. Alle enheder befinder sig i gravede og slørede stillinger - infanterienheder i skyttehuller og kanoner i feltbefæstninger.</p>
Kampværdi og moral	<p>Alle enheder er kampvante med en moral på 8, undtagen RAF detachementet, der betragtes som nyuddannede med en moral på 7.</p> <p>RAF detachementets (der her betegner en gruppe af teknisk personel fra Royal Air Force, Fleet Air Arm og Royal Marines, hvoraf kun nogle var bevæbnede) indsats får sjældent rosende omtale i de forskellige kilder, og deres kampkraft og moral er sat lavere end de øvrige enheders.</p>
Kampvognsstøtten	<p>De få kampvogne, der var indsat på Kreta, havde en del mekaniske problemer. For at vise dette forhold kastes en terning (T6), når kampvognen skal bevæges. Er resultatet 1 eller 2, opstår mekaniske problemer og kampvognen kan ikke bevæges. Problemerne kan afhjælpes i løbet af 2 træk, hvor kampvognen er stationær og uvirksom.</p>
Artilleristøtte	<p>Det er alene artilleriobservatøren, der kan påkalde artilleristøtten.</p> <p>I Træk 1 kastes en terning (T6) for at afgøre, om der er forbindelse til batteriet, eller om telefonlinjerne er beskadiget.</p> <p>Er resultatet 1 eller 2, er der ingen forbindelse til batteriet, og det er ikke muligt at retablere forbindelsen i løbet af spillet.</p> <p>Går forbindelsen tabt kan batteriet, fra Træk 6, gennemføre én skydning med hver pjece som forberedt skydning, uden observation, jf. Regel 8.33, mod en markant terrængenstand eller mod et geografisk afgrænset område.</p> <p>Dette skal vise det virkelige batteris skydning efter kort, mod tyskernes formodede stillinger.</p>

Newzealandske enheder, *fortsat*

Kystforsvars- batteriet

Som en del af kystforsvaret af Kreta - Mobile Naval Base Depot Organisation - er batteriet i beredskab med henblik på at bekæmpe mål på søen. Batteriet kan derfor kun skyde mod nord.

Hvis artilleristøtten udebliver, jf. ovenstående, kan batteriet dog indsættes mod mål på land, og dets ild ledes da artilleriobservatøren.

Dette kræver, at artilleriobservatøren befinder sig under 30 cm fra batteriet, således at han kan give det befalingen *påkald af ild*.

Luftværnsbatte- riet

7. (australske) Luftværnsbatteri kan også indsættes mod jordmål.

Forstærkninger

23. (newzealandske) Infanteribataljon (-) er 5. (newzealandske) Brigades reserve og kan indsættes i et modangreb.

Fra Træk 6 kastes en terning (T6) for at afgøre, hvornår forstærkningerne ankommer (= om oberstløjtnant Andrew's signal når igennem).

Er resultatet 6, ankommer 23. (newzealandske) Infanteribataljon to træk efter, og rykker ind på bordet med landevejen fra Pigros mod Maleme som fremrykkeakse (kan rykke ind 15 cm på hver side af vejen).

Opnås ikke resultatet ikke, kastes på ny i Træk 7, hvor kravet nu er 6 eller 5. Om nødvendigt fortsættes i de følgende træk, hvor det hele tiden bliver 1 point nemmere at få forstærkningerne ind.

Regeltekniske bemærkninger

Engelske middeltunge maskingeværer har efter reglerne en skudhastighed på 3.

Under de aktuelle forhold var ammunitions-mængden stærkt begrænset, hvilket er vist ved at reducere skudhastigheden til 2.

De middeltunge morterer regnes i spillet som bataljonsvåben, og har derfor en skudhastighed på 1 og kun 5 skud pr. rør. 22. (newzealandske) Bataljon er dog udrustet med yderligere en ½ ton ammunition, som kan tilføres morterdelingen i løbet af spillet.

Tyske enheder

Opgave

En tysk sejr i spillet opnås, hvis man ved spillets slutning kontrollerer 2 af følgende 3 objekter:

- Bygningerne ved Maleme flyvepladsen
- RAF lejren
- Punkt 107.

Kontrol defineres som havende en eller flere ikke-nedholdte infanteri- og/eller ingeniørdelinger inden for 12 cm af det pågældende objekt.

Hvis ingen af parterne har kontrol over objekterne, er spillet uafgjort.

Kampværdi og moral

Alle enheder er veteraner med en moral på 9, undtagen 2. Bataljons 5. og 7. Kompagni betragtes som kampvante.

Reduktionen af kampværdien skal udtrykke enhedernes udmattelse efter at have bevæget sig ganske langt over vanskeligt terræn.

Landsætning med svæveplaner

I Træk 1's bevægefase lander de tre svæveplaner i flodsengen, jf. Bilag 1b.

Da jordbunden er hård og klippefyldt, har en deling i hver enhed lidt ét tab under landingen. Tabene er anført på styrkelisten, og markeres på figurbrikkerne på normal vis.

Enhederne lander med en bevægeordre, der gør dem i stand til at søge dækning ved flodbredden.

Artilleristøtte

Ilden fra 1. Batteri af 7. Faldskærmsartilleriafdeling ledes således:

Følgende kan påkalde ild ...	Som ...
Artilleriobservatøren	Enhedens støttevåben
Generalmajor Meindel	Ildstøtteenhed i direkte støtte
Kaptajn Gericke	Ildstøtteenhed i direkte støtte

Flystøtte

Flystøtten er til rådighed i Træk 5 og 8 i form af en Stuka og en Me 109 (kun et fly i hvert træk).

I Træk 3 respektive 6 kastes en terning (T10) og det aktuelle indsættelsestræk fremkommer efter tabellen i Regel 15.11. Tysk parti afgør selv hvilket fly, der skal indsættes først.

Udpegning af mål sker efter Regel 15.21.

Tyske enheder, *fortsat*

Brug af erobret materiel Erobrede luftværnskanoner kan anvendes, idet den deling, der da indsættes som kanonbesætning, betragtes som *nyuddannede*.

Erobrede transportkøretøjer kan ligeledes anvendes efter deres formål.

9. Faldskærmskompagni Erfaringerne fra første spil viste behov for at skabe et vist element af usikkerhed i det newzealandske bagland, i stil med hvad der faktisk foregik på Kreta.

Til dette formål indsættes 9. Faldskærmskompagni som følger. I træk 4 kastes en terning (T6), der bestemmer, hvor kompagniet rykker ind på spillebordet i Træk 5:

Er resultatet ...	Indsættes kompagniet i ...
1	Felt I 1
2	Felt J 1
3	Felt J 2
4	Felt J 4
5	Felt J 5
6	Felt I 5



Tyske faldskærmsjægere på Kreta, 20. maj 1941.

Fra en reklamefolder fra det tyske Motorbuch Verlag.

Kommandoforhold for faldskærms- og luftlandeenheder

Erfaringer fra først spil

Under første spil blev kommandodelingerne i 2. Faldskærmsbataljons 5. og 7. Kompagni begge ukampdygtige, hvorved der ikke længere kunne gives befalinger inden for kompagnierne.

Henset til deres selvstændige indsats kunne hverken bataljonschefen eller regimentschefen give kompagnierne en befaling, hvorfor den nye regel 12.41 om udnævnelse af en ny kommandodeling, ej heller kunne finde anvendelse. Kompagnierne var således tvunget til at være stationære.

Dette afspejler hverken de faktiske forhold under kampene på Kreta eller den gængse opfattelse af, at faldskærms- og luftlandeenheder næsten altid vil være i stand til at fungere, selv når kommandoelementerne er faldet.

Forsøgsvis særregel

Det betragtes som givet, at en delingsfører vil overtage kommandoen over et kompagni, hvis kompagnichefen falder, spørgsmålet er blot, hvornår det sker.

I befalingsfasen efter, at et faldskærms- eller luftlandekompanis føringselement er udgået, kastes en terning (T6) for at afgøre, hvornår en af kompagniets øvrige delinger kan overtage kommandoen.

Er resultatet ...	Overtages kommandoen ...
Lige terningøjne	Et træk efter
Ulige terningøjne	To træk efter

Nedholdelse forsinker ikke overtagelsen af kommando, mens *demoralisering* umuliggør kommandooverdragelse.

EKSEMPEL: Udgår kommandodelingen i Træk 7, kastes terningen i Træk 7's befalingsfase. Er resultatet 2, 4 eller 6 er en deling i stand til at give en befaling til kompagniet i befalingsfasen i Træk 8. Er resultatet derimod 1, 3 eller 5 kan en anden deling først give befaling i befalingsfasen i Træk 9.

BEMÆRK: Er føringselementet en enkeltfigur, vil den nye chef alene kunne virke som kommandodeling.

Forlæg til tyske svæveplaner

Eksempel

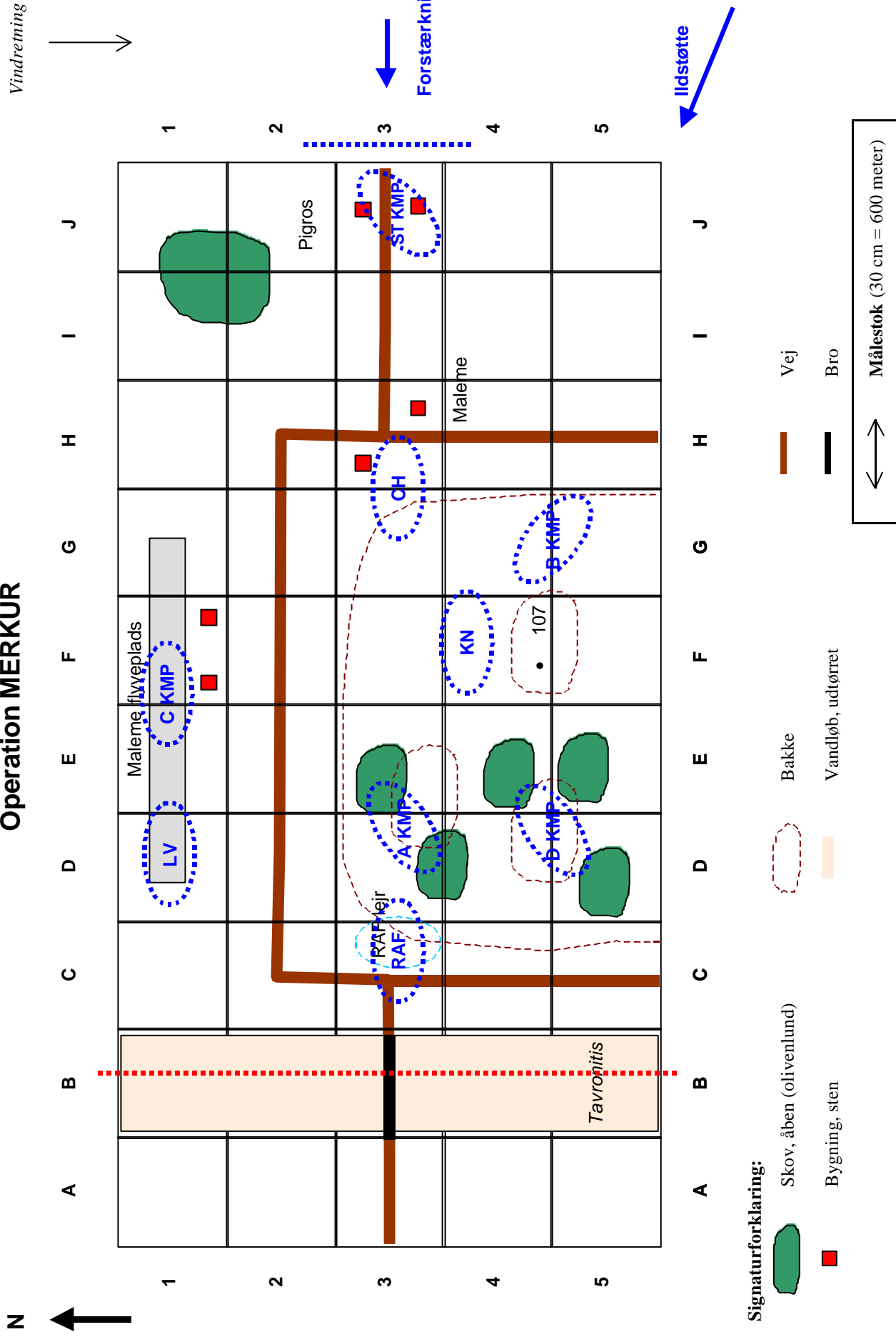
Modeller af tyske svæveplan er naturligvis til at anskaffe, men i dette spil bruges en udgave af pap, fremstillet efter forlæg af Andrew Karl, New Zealand.



Model og instruktioner kan hentes her: [Andrew Karl's Balsa Glider](#) (Battlefront).

En endnu mere avanceret papmodel findes også, se: [Dion Holswich Card DFS-230 Glider](#) (Battlefront).

Operation MERKUR



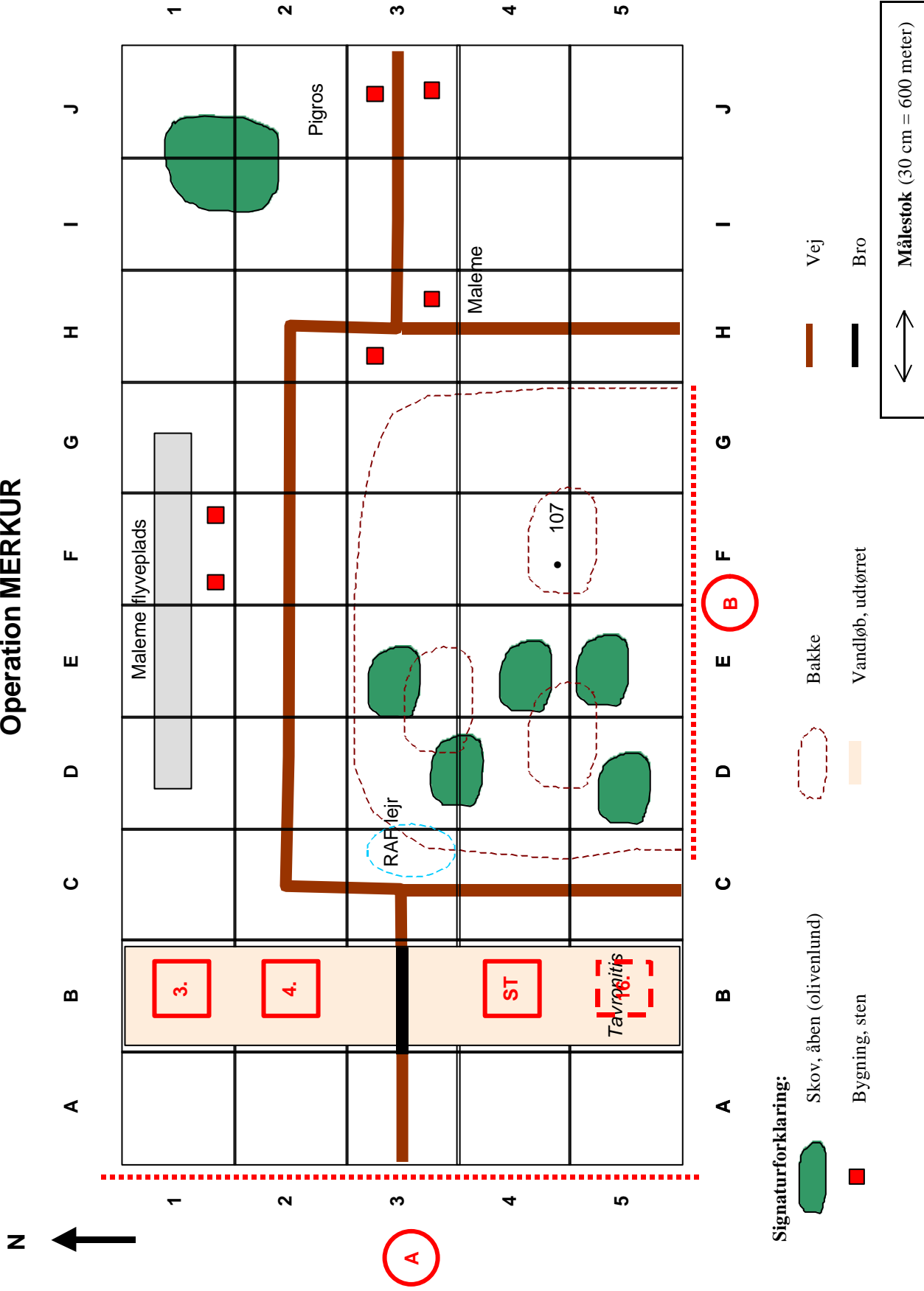
Signaturforklaring:

- Skov, åben (olivenlund)
- Bygning, sten
- Bakke
- Vandløb, udtørret
- Vej
- Bro

Målestok (30 cm = 600 meter)

Operation MERKUR

Vindretning



	<u>9. Faldskærmskompagni:</u>		Indsættes ved i træk 5, jf. Grundlag
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Kommandodeling, infanteri	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<i>(P= Panserværnsgevær)</i>
	<input type="checkbox"/> Infanterideling		
	<input type="checkbox"/> Infanterideling		
	<input type="checkbox"/> Støttedeling		

4. (luftlande) Bataljon

Indsættes ved Punkt A i træk 2

<input type="checkbox"/>	<u>Bataljonschef:</u>		<i>(Kaptajn Gericke)</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Chef		

	<u>13. Kompagni:</u>		
<input type="checkbox"/>	10,5 cm mortar med besætning (db) ¹	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> R
<input type="checkbox"/>	10,5 cm mortar med besætning (db)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> R

	<u>14. Kompagni:</u>		
<input type="checkbox"/>	3,7 cm panserværnskanon med besætning	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Motorcykel med sidevogn (trækmiddel)	<input type="checkbox"/>	

	<u>15. Kompagni:</u>		
<input type="checkbox"/>	Maskingeværdeling, middeltung		
<input type="checkbox"/>	Maskingeværdeling, middeltung		

	<u>3. Batteri, 7. Faldskærmsartilleriafdeling:</u>		
<input type="checkbox"/>	2 cm luftværnskanon med besætning	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Motorcykel med sidevogn (trækmiddel)	<input type="checkbox"/>	

Artilleristøtte/1. Batteri, 7. Faldskærmsartilleriafdeling

Indsættes ved Punkt A i træk 3

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Artilleriobservatør		
	75 mm bjergkanon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> R

(R = røg)

Flystøtte (piloter: veteraner)

<input type="checkbox"/>	Stuka	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Me 109	<input type="checkbox"/>	

¹ Historisk set er der nok snarere tale om en såkaldt 15 cm Do Gerät 38, en forsøgsudgave af hvad der senere blev til 15 cm Nebelwerfer 41. Skudvidden beskrives som 5,5 km, men med (for) en stor spredning af granaterne i målet - 230 m. "Morteren" vejede 53 kg og granaten 40 kg. Se nærmere i [Raketenwerfer](#) (Lexikon der Wehrmacht).

Kampvogne og tunge våben		HE: Brisant ammunition AP: Panserbrydende ammunition HVAP: Superpanser ammunition SAAP: Panserbrydende håndvåbenammunition					T: Tårngevær P: Kan skyde mod personel TINF: Tungt infanterivåben						
Køretøj/Våben	Klasse	Marchhastighed (vej/terren)	Pansring (front/flanke)	Grundbeholdning	Skudhastighed	Ammunitionstype	Afstand (skudvidde : gennembrudsfaktor)				Fradrag (ved skydning mod personel)	Skudvidde (indirekte skydning)	Brisantvirkning
							Sandsynlighed for træfning						
							7	5	3	1			
						Nær	Mellem	Lang	Fjern				
Mathilda II T:mg	V	75/38	8/7	18	3	AP	25:1	50:-1	75:-3	--	--	--	--
40 mm luftværnskanon	II	--	--	25	4	AP/HE	25:-1	38:-1	75:-3	125:-5	P	--	--
3" morter (TINF)	--	--	--	5	1	HE	--	--	--	--	--	135	4
4" kanon	III	--	--	6	1	HE	25:3	38:3	62:3	100:3	--	720	6

Ildstøtte													
3,7"cm bjergkanon	--	--	--	10	2	HE	--	--	--	--	--	450	4
75 mm feltkanon	--	--	--	10	2	HE	--	--	--	--	--	540	4

Hjulkøretøjer				
Køretøj	Klasse	Marchhastighed (vej/terren)	Lastkapacitet og trækcapacitet	Pansring (front/flanke)
B: Bovgevær				
Bren Carrier B:mg+1	II	150/75	1/--	1/1å
Universal Carrier B:mg	II	150/75	1/II	1/1å
Lastvogn, middeltung	III	200/50	2/III	--

Håndvåben og tunge infanterivåben						
Type	Skudhastighed (BK/ej BK)	Ammunitionstype	Afstand (skudvidde: gennembrudsfaktor)			
			Sandsynlighed for træfning			
			7	5	3	1
	Nær	Mellem	Lang	Fjern		
SA: Håndvåbenammunition BK: Brikkontakt F: Flammekaster MMG: Middeltungt maskingevær TINF: Tungt infanterivåben						
Infanteri	1	SA	BK	12	25	38
Andet personel	1	SA	--	BK	12	25
MMG (TINF)	1/2	SA	12	25	50	75
MG (køretøj)	1	SA	--	12	25	50

Tunge våben				HE: Brisant ammunition AP: Panserbrydende ammunition HVAP: Superpanser ammunition SAAP: Panserbrydende håndvåbenammunition			P-3: Fradrag ved skydning mod personel						
Køretøj/Våben	Klasse	Marchhastighed (vej/terren)	Pansring (front/flanke)	Grundbeholdning	Skudhastighed	Ammunitionstype	Afstand (skudvidde : gennembrudsfaktor)				Fradrag (ved skydning mod personel)	Skudvidde (indirekte skydning)	Brisantvirkning
							Sandsynlighed for træning						
							7	5	3	1			
						Nær	Mellem	Lang	Fjern				
2 cm luftværnskanon	I	--	--	25	3	SAAP	25:-3	50:-4	75:-6	125:-6	P-2	--	--
3,7 cm panserværnskanon	I	--	--	18	3	AP/HE HVAP	25:-1 12:1	38:-2 25:0	62:-3 --	75:-4 --	P-3 --	-- --	-- --
8 cm morter (TINF)	--	--	--	10	2	HE	--	--	--	--	--	135	4
10,5 cm morter	I	--	--	6	1	HE	--	--	--	--	--	270	5

Ildstøtte													
7,5 cm bjergkanon	--	--	--	10	2	HE	--	--	--	--	--	450	4

Hjulkøretøjer				
Køretøj	Klasse	Marchhastighed (vej/terren)	Lastekapacitet og trækkapacitet	Pansring (front/flanke)
Motorcykel	I	275/112	1/--	--

Håndvåben og tunge infanterivåben							
Type	Skudhastighed (BK/øj BK)	Ammunitionstype	Afstand (skudvidde: gennembrudsfaktor)				
			Sandsynlighed for træning				
			7	5	3	1	
			Nær	Mellem	Lang	Fjern	
Faldskærmsjægere	2	SA	BK	12	25	--	
Støttedeling (TINF)	1/3	SA	12	25	50	75	
Andet personel	1	SA	--	BK	12	25	
MMG (TINF)	1/2	SA	12	25	50	75	
Flammekaster	2	F	--	1:x	--	--	
Panserværnsgevær	1	SAAP	BK:-2	12:-3	25:-4	--	

Flystøtte (Piloter: Veteraner)			J: Jager SB: Styrbombomber		SAAP: Panserbrydende håndvåbenammunition HE: Brisant ammunition				
Flytype	Funktion	Våbensystemer	Luftkamp	Angreb på jordmål					
				Skudhastighed	Ammunitionstype	(Mellem)		(Lang)	Brisantvirkning
						Beskydning	Pansergen-nembrydning	Bombning fra lav højde	
Me 109 G	J	Maskinkanon	7	3	SAAP	-1	-3	--	--
Ju 87 D	SB	Bombe	3	2	HE	--	2	--	8

RAF detachment

Kystforsvarsbatteri Z
(Royal Marines)

Maskingevær-
deling

B Eskadron, 7.
Kampvognsregiment

Mathilda

4" kanon

Egen
kom-
mando

Infanterideling

Infanterideling

7. (australske) Luftværnsbatteri

40 mm
luftværnskanon

Infanterideling

Kommando-
deling,
infanteri

Artilleristøtte/27. Batteri,
5. (newzealandske)
Artilleriafdeling

Artilleri-
observa-
tør

Egen
kom-
mando

Egen
kom-
mando

Egen
kom-
mando

Førings-
element

Egen
kom-
mando

4. (luftlande) Bataljon og Artilleristøtte/1. Batteri, 7.
Faldskærmsartilleriafdeling

