

« Lashay lay army ! », Beda Fomm, février 1941
Scénario d'initiation pour *Hourré Pobieda*

Ordre de bataille Britannique :

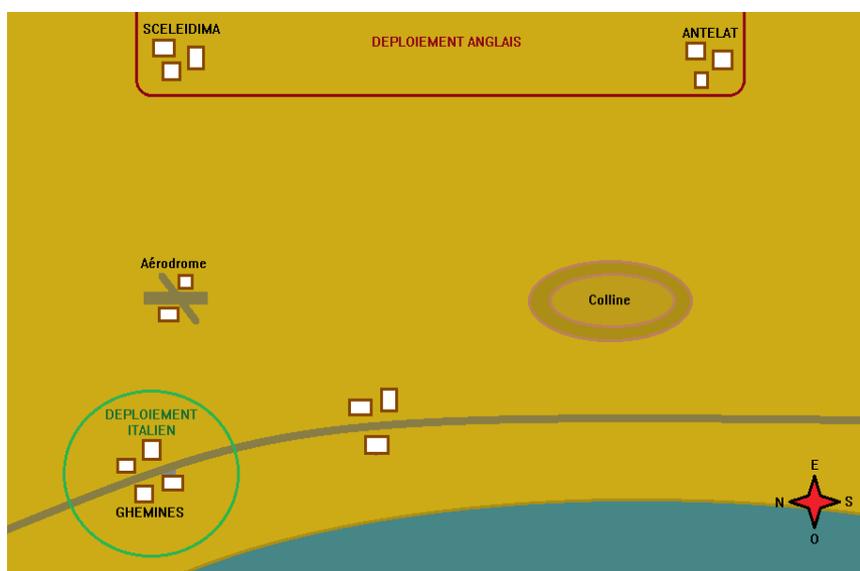
- 2 éléments *soft* mécanisés (KRRC)
- 1 élément d'autos blindées (11th Hussars), vétérans, capacité reco
- 2 éléments de blindés légers Mk VI (Avance rapide 4 UD, blindage 1, VC 1)
- 1 élément de blindés moyens A 10 (Ar 3 UD, blindage 1, VC 2)

Renforts, éléments de pointe de la 6th division Australienne :

- 3 éléments *soft*, traités comme *vétérans* en termes de jeu

Ordre de bataille Italien :

- 3 éléments *soft* motorisés, Bersaglieri, traités comme *vétérans* en termes de jeu
- 1 élément *soft* motorisé, Bersaglieri, vétérans, capacité reco (bataillon motocycliste)
- 2 éléments de blindés moyens M13/40 (Ar 3 UD, blindage 2, VC 2)



Terrain :

Table de 12 X 9 UD environ.

La règle additive « environnement éprouvant » s'applique, et une unité consomme un point de ravitaillement supplémentaire pour être activée si elle se trouve à 6 UD ou plus de sa base.

Les localités sont de simples agglomérations, et ne sont pas traitées comme « centres urbains ».

La règle « asphalte » s'applique à la route qui longe le littoral.

Déploiement :

Toutes les unités Italiennes sont déployées à 1 UD ou moins de leur base à Ghemines.

Les unités Britanniques sont déployées en bord de table, de leur base Sceleidima à Antelat.

Les renforts entrent par le bord de table Nord, à partir de la fin du 3^{ème} tour en tirant 6 sur 1d6 à la première tentative, 5/6 à la seconde, etc.

Conditions de victoire :

Le joueur Italien doit traverser la table et parvenir à évacuer 50% de son effectif, soit au moins trois unités, par le bord de table Sud.

Le joueur Britannique gagne s'il parvient à infliger plus de 50% de pertes à son adversaire, soit au moins quatre unités.