

**EN POINTE  
TOUJOURS!**

## Scénario Ali Khodja contre la 3/3/3

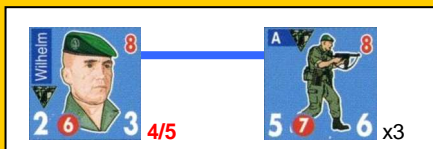


**FRANCAIS**

3<sup>e</sup> compagnie du 3<sup>e</sup> RPC  
Type des unités : choc.



3<sup>e</sup> section

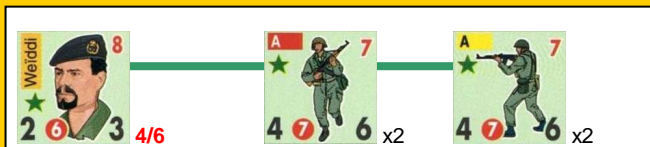


**Placement** en premier dans les hexagones Qxx01 à Qxx03.

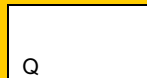


**FELLAGHAS**

Commando Ali Khodja  
Type des unités : choc.



**Placement** dans les hexagones Qxx10 à Qxx08



### Oued Boulbane, vers Médéa, 23 mars 1957

Le commando Ali Khodja, unité d'élite de la Wilaya 4, remonte l'oued Boulbane à la tête d'une forte colonne, quand il tombe dans une embuscade tendue par le 3<sup>e</sup> RPC. Il donne aussitôt l'assaut, pour faire sauter le bouchon posé par la 3<sup>e</sup> section de la 3<sup>e</sup> compagnie. Mais après deux heures de combat et deux assauts repoussés, la 3/3/3 tient toujours. Ali Khodja, et la colonne qui le suit, ne passeront pas.

#### Initiative :

Initiative fellagha le premier tour, +1 aux Fellaghas ensuite.

#### Conditions de victoire :

- Une section qui se retrouve seule à avoir des unités sur le terrain est victorieuse (exception : match nul si toutes les unités restantes de la section fellagha sortent du terrain par le bord ouest).
- Sinon, le vainqueur est celui le plus de pas de perte sur le terrain.

**Durée** : 7 tours.

#### REGLES SPECIALES

Seul les hexagones Q10xx à Q17xx sont jouables (au nord de la route Q09xx, route exclue).

Les unités fellaghas ont un moral de 8 (vous pouvez aussi utiliser la section Chahir, du module *Blindés français au combat*).

Amnemy Game

