

16 - SCÉNARIOS

16.2-SCÉNARIO ALTERNATIF

Le joueur allié joue en premier. A partir du tour 2, l'initiative est tirée, le joueur allié gagne les égalités.

Note : *le scénario stipule que les Français se sont rendus compte de l'importance du Heimberg et on stationné des troupes dessus..*

Toutes les règles du scénario 16.1 sont utilisées sauf :

16.1.4 - Déploiement

Orientés au nord Bourbonnais 1 et 2: **0506, 0606**

Orienté au sud : Maxwell: **0603**.

16.3-PLACEMENT LIBRE

Le joueur allié joue un tour 0 pour entrer sur la carte, puis il joue en premier le tour 1. A partir du tour 2, l'initiative est tirée, le joueur allié gagne les égalités.

Note : *le scénario offre la possibilité au joueur allié de changer son dispositif.*

Toutes les règles du scénario 16.1 sont utilisées sauf :

16.1.4 - Déploiement

Les unités alliées entrent sur la carte :

- **Brunswick and Spörcken**

Entre 0701 et 1301.

- **Zastrow**

Entre 1704 et 1709.

16.3-JOUER À CORBACH AVEC CES RÈGLES

La principale différence est qu'il n'y a plus de lignes de batailles. Les unités qui entrent donc en colonne de marche le font individuellement ce qui favorise un déploiement plus simple et plus flexible.

Vous pouvez attribuer la capacité choc aux grenadiers français et aux trois unités de grenadiers allemands.

Les deux unités de cavalerie anglaise doivent suivre la règle spéciale sur l'avance après combat.