

Table de la Phase de Mouvement

	Catégorie D'unité	Phase de Mouvement	Phase de Mouvement De Réaction	Phase de Mouvement Motorisé
Axe	Motorisé	AM maxi	1 / 2 AM	1 / 2 AM
	Non motorisé	AM maxi	Non	Non
	Cavalerie	AM maxi	Non	1 / 2 AM
	AM Orange/ Grise/Verte	AM maxi	Non	Non
	HQ	AM maxi	Non	Non
Soviétique	Motorisé	1 / 2 AM	1 / 2 AM	AM maxi
	Cavalerie	AM maxi	Non	1 / 2 AM
	Non Motorisé	AM maxi	Non	Non*
	Non motorisé Activé	Non	Non	AM maxi
	AM Orange/ Grise/Verte	AM maxi	Non	Non*
	Train Blindé	AM maxi**	Non	AM maxi**
	Flotille	AM maxi	Non	AM maxi

Notes :

AM = Allocation de mouvement. Retenir les fractions.

Non = Aucun mouvement pendant cette phase.

* = Peut être activé pendant cette phase de mouvement motorisé par un HQ.

** = Peut se déplacer dans l'une ou l'autre phase, mais pas les deux.

**Table de Conversion des
points de mouvements**

AM Normal	La moitié del'AM	Une fois et demi l'AM*
0	0	0
1	1**	1 ½
2	1	3
3	1 ½	4 ½
4	2	6
5	2 ½	7 ½
6	3	9
7	3 ½	10 ½
8	4	12
9	4 ½	13 ½

* Toutes les unités sauf les artilleries super lourdes (AM verte).

Retenir les fractions pour l'utilisation de :

1 le mouvement routier sur les routes secondaires en terrain clair pendant un temps Sec

2 le mouvement routier sur route principale pendant un temps Sec ou Froid

3 le mouvement routier par des unités sur autoroutes par tout temps.

4 le mouvement en ville, ville/principale

Notes de la table d'effet du terrain

- | | | |
|--|--|---|
| <p>(a) 1 PM supplémentaire pour toutes les unités motorisées et les AM Orange sauf pour les blindés Soviétiques</p> <p>(b) Boue résiduelle (5.1.4)</p> <p>(c) Les artilleries super lourde peuvent seulement se déplacer sur les routes secondaires pendant les tours Sec et de Boue (non résiduelle) à un taux d'un hex par PM.</p> <p>(d) Les forêts ne sont pas prises en compte.</p> | <p>(e) Le taux de mouvement des unités d'artillerie super lourde : un hex par PM pendant tout les temps météo.</p> <p>(f) Chargement/déchargement :
Ancrage – 4 STPs
Port secondaire – 8 STPs, port principal – 16 STPs.
Fourniture de ravitaillement complet : Ancrage – 10 SPs, port secondaire – 15 SPs, port principal – illimité.</p> <p>(g) Le coût de forêt est réduit de un quand le déplacement est fait le long d'une voie ferrée. Annule le coût de traversée des rivières et rivières principales.</p> | <p>(h) Les coûts de PMs pour un hex contenant un coté d'hex de ligne fortifiée et un point fortifié reste +1.</p> <p>(i) Toutes les artilleries et les artilleries super lourdes peuvent traverser seulement sur les ponts (routier ou ferroviaire) ou sur les unités de pontonniers.</p> <p>(j) Exception : mouvement naval, flottille, débarquement.</p> <p>(k) Exception : Flottille Soviétique, débarquement.</p> |
|--|--|---|