

## TABLE D'EFFETS SUR LE MOUVEMENT

Une Unité qui se déplace :

Mouvement ou action	Le mouvement est permis					Une Unité qui se déplace :				
	En étant Hors ravitaillement	Pendant tour de Tempête ou Sec	Pendant tour de Boue	Pendant tour de Froid	Pendant tour de Neige/ Artique	Peut entrer dans une E-ZOC	Doit payer +1PM pour entrer dans une E-ZOC	Doit s'arrêter quand elle rentre dans une E-ZOC	Peut se déplacer directement d'une E-ZOC à une E-ZOC	Peut sortir d'une E-ZOC et rentrer dans une E-ZOC
Phase de mouvement	Y <sup>1</sup>	Y	Y	Y <sup>4</sup>	Y <sup>18</sup>	Y	Y <sup>11</sup>	Y <sup>12</sup>	N <sup>13</sup>	Y
Phase de mouvement motorisé	Y <sup>1</sup>	Y	Y	Y <sup>5</sup>	Y <sup>6</sup> N <sup>7</sup>	Y	Y <sup>11</sup>	Y <sup>12</sup>	N <sup>17</sup>	Y
Phase de mouvement de réaction	N	Y	Y	Y <sup>5</sup>	Y	Y <sup>10</sup>	N	Y	N	N
Mouvement d'infiltration	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	-
Mouvement d'un hex	Y <sup>16</sup>	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	-
Débordement	N	Y	N	Y	N	Y	Y <sup>11</sup>	N <sup>14</sup>	N	Y
Mouvement Stratégique	N	Y	Y	Y	Y	N	-	-	-	-
Mouvement par voie ferrée	N	Y	Y	Y	Y	N	-	-	-	-
Mouvement des trains blindés	Y <sup>2</sup>	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
Mouvement des Flotilles	Y <sup>3</sup>	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y
Une unité projette une ZOC	Y	Y	Y <sup>8</sup>	Y <sup>9</sup>	Y <sup>8,9</sup>					

### Notes :

1 = -2 PM de l'AM inscrit

2 = -2 PM de l'AM inscrit

3 = -4 PM de l'AM inscrit

4 = -1 PM de l'AM inscrit pour toutes les unités motorisées de l'axe et les unités avec une AM verte ou orange

5 = -1 PM de l'AM inscrit pour toutes les unités motorisées de l'axe

6 = les unités motorisées/HQs soviétique peuvent le faire

7 = les unités motorisées de l'Axene peuvent pas le faire

8 = toutes les unités motorisées projettent une ZOC seulement dans les hex adjacent de village, ville, et les hex de rails ou de routes connectés (pas dans les hex de ville principale)

9 = des terrains autrefois interdit sont maintenant sujet aux ZOCs

10 = la E-ZOC doit être projeté dans un hex du défenseur du combat déclaré

11 = Exceptions : (1) Infiltration, (2) mouvement d'un hex, (3) quand un empilement de débordement rentre dans un hex débordé

12 = Exception : voir les débordements

13 = Exception : mouvement d'infiltration de l'Axe

14 = le mouvement est possible après un débordement réussi

15 = un, ou plusieurs, hex sans E-ZOC doivent être parcouru avant de re rentrer dans une E-ZOC

16 = Les unités ne peuvent pas utiliser le mouvement d'un hex pour tout type de mouvement interdit quand elles portent un marqueur Out of Supply

17 = Exception : le mouvement d'infiltration Soviétique

18 = Exception : les GTs Artique seulement – 1PM de l'AM inscrit pour toutes les unités motorisées de l'Axe et les unités avec une AM verte/orange