


地形	移動ポイント		戦車シフト (9.3)可能?	戦闘への影響	戦闘後 前進	DD コラム	TEC記号
	非機械化	機械化					
 平地	1	1	Yes	—	—	平地	—＝効果なし又は適用不可 OTiH＝ヘクス内の他の地形 P＝禁止 OM＝作戦移動(5.2.2) TM＝戦術移動を使用しなければならない
 一級道路 二級道路	1 1	$\frac{1}{3}$ 1OM $\frac{1}{2}$ 1OM	OTiH	—	—	—	
 町 陸標	OTiH	OTiH	OTiH	—	—	その他 —	
 高地	1	2	No	防御戦力×2 シルエット戦車ユニットとASUsを除く	—	その他	
 完全山岳ヘクス	山岳ヘクスサイドによって囲まれた高地ヘクスは完全山岳ヘクスとして扱う。						*車両ユニットは、降雨ターンに非架橋河川／運河ヘクスサイドを越えることができない(23.4)。 **防御側は、全ての攻撃ユニットが河川又は山岳のヘクスサイドを越えて、又は湿地ヘクスの外部へ、又はこれらのいずれかの組み合わせで攻撃している場合にのみ、二倍になる。 1. 越えるために隣接して開始しなければならない。 2. 道路の道筋に従わない限り停止。 3. 運河は、全ての目的において小河川と見なされる。 4. 車両ユニットは、道路又は小道によって越える山岳ヘクスサイドを越えて攻撃できる(半減戦力)。 5. 山岳歩兵は例外(19.3)。 6. 潰走の場合を除く。
 山岳小道	+1	+2	No	攻撃戦力半減4、5 (切り上げ) 防御戦力×2**	(14.5) <sup>5</sup>	その他	
 山岳ヘクスサイド	歩兵タイプ: TM <sup>1,5</sup> 他の全て: P		No	攻撃戦力半減5(切り上げ) 防御戦力×2** 車両ユニットは越えて攻撃不可 <sup>4</sup>	防御側がカラにしたヘクスのみ	その他	
 湿地	2 STOP <sup>2</sup>	4 STOP <sup>2</sup>	No 内外に攻撃しているとき	防御戦力×2** 外部を攻撃する車両ユニットは、半減戦力で攻撃する(たとえ道路に沿っていても)	STOP <sup>2</sup>	その他	
 小河川と運河3ヘクスサイド	+1	+2*	No 越えて攻撃しているとき	防御戦力×2** 越えて攻撃する車両ユニットは半減(切上げ)。橋梁は影響しない。	—	—	
 大河川ヘクスサイド	TM <sup>1</sup>	TM* <sup>1</sup>		防御戦力×2** 越えて攻撃する全ユニットは半減(切上げ)。橋梁は影響しない。	(14.5)	—	
 湿地ヘクスサイドを持つ河川	大河川ヘクスサイドとして扱う						
 湖ヘクスサイド	完全海上ヘクスサイドとして扱う						
 小都市	1	1	No	防御戦力×2 シルエット戦車ユニットとASUsを除く	STOP!	都市又は陣地	
 大都市 全て大文字の名称:				DD表からの部分的成功結果で 戦闘マーカーを使用する。			
 陣地	OTiH	OTiH	No	1又は2 CRTコラム・シフト左ヘクス内の他の地形と蓄積する。部分的成功で戦闘マーカーを使用する。	STOP (14.5)	都市又は陣地	
 大港湾 小港湾 大飛行場 小飛行場	歴史的興味のみプレイに影響なし。 地形効果を判定するため、ヘクス内の他の地形(OTiH)を使用する。						

## EZOCsのMPコスト

	EZOCに進入	+0
	EZOCを退出	+2 6



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2025 GMT Games, LLC