

THE THIRD WORLD WAR

1989: THE WORLD STANDS ON THE BRINK OF ARMAGEDDON

Arctic Front • Battle for Germany • Southern Front • Persian Gulf

Designer
Signature
Edition

A black and white photograph showing a line of tanks, likely Soviet T-72s, moving along a dirt road. The lead tank is in the foreground, with others following behind it. The road is flanked by trees and grass. The sky is overcast.

PLAYBOOK



Compass Games
New Directions in Gaming

目 次

101 ドイツの戦い [BfG] 3

- 101.1 ブリーフィング・ブック 3
- 101.2 シナリオ 12
- 101.4 中立国のセットアップ 15
- 101.5 ワルシャワ条約機構のセットアップ 16

102 南方戦線(サザン・フロント) [SF] 19

- 102.1 ブリーフィング・ブック 19
- 102.2 シナリオ 23
- 102.3 NATO のセットアップ 24
- 102.4 中立国のセットアップ 25
- 102.5 ワルシャワ条約機構のセットアップ 26
- 102.6 バルカン協定のセットアップ 27

103 極北戦線(アークティック・フロント)[AF] 29

- 103.1 ブリーフィング・ブック 29
- 103.2 シナリオ 30
- 103.3 NATO のセットアップ 31
- 103.4 中立国のセットアップ 32
- 103.5 ワルシャワ条約機構のセットアップ 33

104 ペルシャ湾(ペルシャン・ガルフ) [PG] 35

- 104.1 ブリーフィング・ブック 35
- 104.2 シナリオ 37
- 104.3 中立国のセットアップ 38
- 104.4 NATO セットアップ 40
- 104.5 ワルシャワ条約機構のセットアップ 41

201 ドイツの戦い + 南方戦線 43

- 201.1 シナリオ 43
- 201.2 セットアップ 43

202 ドイツの戦い + 極北戦線 44

- 202.1 シナリオ 44
- 202.2 セットアップ 45

203 欧州大戦 46

- 203.1 シナリオ 46
- 203.2 セットアップ 47

204 連結ゲーム 48

- 204.1 シナリオ 48
- 204.2 中立国のセットアップ 49
- 204.3 NATO セットアップ 52
- 204.4 ワルシャワ条約機構のセットアップ 57

国家/派閥 略語 63

プロジェクト・チームの開発ノート 64

101 ドイツの戦い [BfG]

101.1 ブリーフィング・ブック

注記: このブリーフィング・ブックは、原文はフランク・チャドウィックによって書かれたもので「サード・ワールド・ウォー、ドイツの戦い」のオリジナルをそのまま採録したものである。文法、誤字脱字、分かりやすさのため若干の編集を加えている。

次なる一戦[THE NEXT WAR]

1989年。欧州は最終戦争(ハルマゲドン)の瀬戸際に立たされていた。10年以上にわたる熱狂的な軍備増強は、相手の優位性を認識した上での対抗措置として両陣営で正当化され、その結果、欧州は武装キャンプと化した。包括的な安全保障同盟は大規模な対立がすべての当事者を大火に引きずり込むことを確信させた。国際的な緊張度が高い水準にあるのは、両陣営が相手の顧客を不安定にしようとした結果であり、両陣営が維持する高いレベルの即応性、つまりどんな火花も大火災になる一触即発の即応性により、さらに危険を増しているのだ。1914年の夏を彷彿とさせるような冷たい状況である。1989年の春、バルカン半島がその火種となった。

『サード・ワールド・ウォー、ドイツの戦い』は1980年代初頭の架空の戦争の主要な作戦地域をカバーする師団級ゲーム・シリーズの第1作目です。第1作の準備の過程で、他のシリーズ作品のデザインや研究の多く行い、もっともらしい戦争シナリオを具体化する必要がありました。この種のゲームで最も人気のあるシナリオであり、そしてほとんどの NATO の計画の基本である、ワルシャワ条約機構が主導した開戦によるワルシャワ条約機構の攻勢です。このような攻勢の動機はソビエトの拡張主義にあるように思われます。このシナリオには多くの疑問がありますが、その中で最も重要なのはタイミングです。10年前、20年前、あるいは30年前なら成功の見込みはもっと大きかっただろうに、なぜ NATO が有利なカードのほとんどを握っている今、ワルシャワ条約機構は攻撃に打って出るのでしょうか？

本ゲームのシナリオは、その可能性が高いからこそより恐ろしいのだと私には思われます。アヤトラ・ホメイニ師の死後、イランでは多くの対立する派閥が権力闘争を始めます。両超大国は強硬な対応をします。西側は、バルカン半島の石油資源と人口の多いソビエトの顧客を恐れています。ソビエトは NATO が自国の南方国境に再び大きなプレゼンスを示すことを恐れています。両陣営とも、自国の利益のため、友好的な政府の樹立をきびしく要求したいと考えています。内戦の初期段階の混乱の中、両陣営は望ましい派閥をイランの「真の」政府として承認し、その要請に応じて秩序回復のために派兵する機会を十全に活用します。動員。介入。敵対。そして戦争。

ひとたび紛争が拡大しそうになればワルシャワ条約機構は攻撃するでしょう。ワルシャワ条約機構の地上軍の項目で述べるように、ワルシャワ条約機構は極端に攻勢的なドクトリンを実践していますが、その理由は世界戦略というよりも歴史的な戦場体験に起因します。ワルシャワ条約機構は NATO の発砲を待ちはしません。先制攻撃をかけ、主導権を握ろうとするでしょう。

ワルシャワ条約機構の攻撃は広範囲にわたり、暴力的で、持続的に行われます。ワルシャワ条約機構は戦争の最初の2か月間(8ターン)の間に、NATO の戦争遂行能力を可能な限り奪取または破壊する

ことを目論みます。ソビエト経済には機械化された広範囲の戦線の攻勢を8週間以上維持する能力はおそらく有しないため、これは絶対必要なことです。一部のアナリストたちはその時点でソビエト経済が完全に崩壊すると予測していますが、(西側にとって)都合のいい予測であり、ワルシャワ条約機構の主要攻勢作戦に8週間の制限を課す必要はないと考えます。

私がシリーズ方式を選んだ理由にはいくつかありますが、その際たるものは世界規模の兵力配分です。中欧戦線地域をテーマとしたゲームでは、両陣営の兵力配分に多く前提条件が必要です。中欧戦線が両陣営から最優先課題となるのは明らかですが、それは具体的に何を意味するのでしょうか。例えば合衆国第24歩兵師団(機械化)は RDF と共に(訳補:中東に)進出するのか、それとも欧州なのか？ です。西ドイツ上空のエア・カバーで張り合うためにワルシャワ条約機構は他の戦線からどの程度引き抜くのだろうか？ 戦力組成を編集するにはこれらやその他の疑問に答えなければなりません、理性的で博識な人々は依然として彼らについて激しく議論しており、何が起こるか正確に知っていると言主張する者は自分自身をごまかしています。

シリーズ中の何作かをひとたびプレイすれば、それらの判断をいじれるようになります。フランスの第27山岳師団をノルウェーに、第4空中機動師団をトルコに？ ご随意に。あなたはソビエトが北方で持久戦を行い、コラ半島から戦闘機の掩護を奪い中欧戦線に増援として送ることをお考えでしょうか？ これは私の責任逃れかもしれませんが、このような分析はデザインの研究・開発の、より興味深い点の一つであり、そこにプレイヤーを参加させないのは残念なことです。

NATO 地上軍

標準化[Standardization]: NATO 地上軍は標準化が進んでいないとよく批判されます。各 NATO 軍が自国製装備を使用しているのに対し、ワルシャワ条約機構軍は少なくともすべてソビエト装備を使用しているという点です。この議論には一理ありますが、両者の標準化の相対的な相違と、それが戦争経過に及ぼす影響という点で、余りにも誇張されています。

例えば主力戦闘戦車を見てみましょう。NATO は確かに M-60、M-1、レオパルト、チーフテン、AMX-30 に頼っていますが、ワルシャワ条約機構は T-55、T-62、T-64、T-72、T-80(又は T-74)を装備しています。T-55 と T-72 の共通点は M-1 と AMC-30[訳注:ママ]の共通点ほどではありません。NATO は3種の戦車を装備しています。ソビエトの戦車たちは NATO 戦車よりもはるかに多様なサブ・ヴァリエントが製造されており、一部の部品の互換性も限られていて、多くのワルシャワ条約機構加盟国がソビエトの工廠から出荷後に行う大規模改修を考慮していません。

実際のところ、NATO はワルシャワ条約機構より国軍レベルで標準化は進んでいます。例えば、合衆国は M113 装甲兵員輸送車を使用しますが、M2 ブラッドレーに置き換えようとしています。ポーランド軍は BTR-50、BTR-60、BMP-A、そして国産の OA-60 を使用しています。砲兵の分野では NATO は主に四つの口径の野砲と三つの口径の迫撃砲を頼みとしており、ワルシャワ条約機構は六つの野砲と四つの口径の迫撃砲を広く使用しています。

電子戦の分野では NATO の標準化の欠如が戦場での優位性に繋

がるかもしれません。ワルシャワ条約機構が対抗装置を開発しなければならぬ電子戦システムの数は、比較的少数のワルシャワ条約機構のシステムに比して膨大な数になります。

結論として、本ゲームでは標準化の欠如を理由として NATO を過度に罰することはしません。スタック制限は兵站上の理由から部分的に混合国籍スタックにペナルティを課しています。しかしこれは主に個別の国家間の指揮命令に関連する困難さに起因しており、多国籍軍に対するワルシャワ条約機構の制限より厳しいものではありません。

動員[Mobilization]： 合衆国軍は現在、10 日間で合衆国の兵力レベルを 10 個師団に引き上げるのに十分な兵員を欧州に空輸する能力を計画しています。おそらくこれは、すでに展開している 4 個師団に 6 個師団を空輸して、空輸された 6 個師団は在欧 POMCUS サイトで装備を調達することを意味します。合衆国がこの能力をゲームの期間中に達成することはない、というのが本ゲームの一つの前提です。

まず始めに POMCUS[訳注:ポンカス/ポムカス、部隊装備事前海外備蓄](Pre-positioned Overseas Materiel Configured in Unit Sets)を見て見ましょう。現在欧州には 4 個 POMCUS 師団があり、さらに 1 個師団分が建設中で、6 個目の師団用が調査中です。6 個目の師団用資機材はおそらく二つの理由から調達されることはないでしょう。一つ目は、予算を喰うこと。二つ目は、誰が使用するのか、という点です。POMCUS の師団用資機材はディヴィジョン' 86 の重師団用に構成されています(軽師団には事前配備の要はありません)。POMCUS サイトはかなり前方にあるため、サイトが制圧される前に部隊は迅速に展開し、装備を引き出すことが望ましいです。それらから州兵は除外されています。現在のドイツ以外の重師団(第 2 機甲、第 1 騎兵、第 1、第 4、第 5、第 24 歩兵(機械化))に過ぎず、そのうち第 24 歩兵師団は緊急展開部隊[Rapid Deployment Force](RDF)に割り当てられており、通常兵器戦が欧州で勃発したとしても他の戦域に戦闘が拡大した場合に備え、RDF に留まるものと思われます。軽師団を新たに重視していることを考えると、1989 年までに重師団が増員される可能性はゼロと考えるべきでしょう。

第二に、例え POMCUS サイトが実現可能であったとしても、今後 6 年間に合衆国が空輸手段を倍増させる可能性は極めて低い。これは欧州に 6 個師団を 10 日間で派兵するのに必要な量です。

その代わり、本ゲームでは最初のユニットの急増はリフォージャー[訳注:Reforger、対独増援の頭字語]と「2+10」(2 個師団と 10 個非師団級部隊)を構成する第 1 歩兵(機械化)、第 2 機甲、第 2 機甲騎兵連隊の大部分からなると仮定している。残りの POMCUS 師団は 1 週間に 1 個の割合で来援する。理論上はもっと早く到達することも可能ですが、初動のワルシャワ条約機構の航空優勢による混乱を考慮しています。

他の NATO 諸国については自明のことです。私はカウンター・ミックスを管理可能な状態で維持するため予備役の配置パターンについてはいくつかの判断を下しました。16 個のドイツ連邦軍の郷土防衛連隊[Bundeswehr Heimatschutzregimenten]はおそらく後方地域の警備が地域防衛に分散させられるため削除しました。同様にベルギーとオランダの予備役歩兵連隊も削除しました。フ

ンス予備役兵はワルシャワ条約機構のフランスへの大規模侵攻という可能性の低い見込み以外では出番がないと思ったため完全に除外しました。オーストリアとデンマークの予備役兵は両国が主要な戦場になる可能性が高く、予備役が戦力プールの大半を占めているため含めました。

ワルシャワ条約機構の地上軍たち

ドクトリン[Doctrine]： 在欧ワルシャワ条約機構軍は戦争の原因が何であれ、誰がどこで始めようと西ドイツへの攻勢を開始します。第二次世界大戦以来、ソヴィエトの戦略の中心的要素の一つはソヴィエト国内で通常兵器戦が行われる可能性を回避することでした。従って、ワルシャワ条約機構は直ちに紛争地域を可能な限り西方に求めようと試みます。

ワルシャワ条約機構の攻勢の第二の理由は、ソヴィエトの攻勢の優位性への信念です。ソヴィエトの発想では攻勢は決定的なもので、防御は決定的ではありません。防御のドクトリンは友軍が再攻撃をしかける準備期間中、敵を遅滞させるために考慮する一時的な保持行動を中核としています。従ってワルシャワ条約機構軍は前線に沿って可能な限り長く、同時に激しい攻勢をかけることにより、直ちに主導権を握ろうとします。もし攻勢衝力を失っても、次期攻勢作戦のための良いジャンピング・ポイントを保持し、彼らの強力な予備軍を再編成し、再攻撃を発起するでしょう。

ワルシャワ条約機構軍はこの戦略を念頭において組織化されています。

組織[Organization]： ワルシャワ条約機構軍は前線レベルまでモジュール化されています。NATO の軍団が任務ごとに編制され標準的な組織構造を持たないのとは異なり、1 個ワルシャワ条約機構の軍[army]は他のワルシャワ条約機構軍とほぼ同様に編制されています。一般に、ワルシャワ条約機構の軍は 4 個自動車化狙撃師団と 1 個戦車師団で編制されています。ワルシャワ条約機構の戦車軍は 4 個戦車師団で編制されています。西部作戦域(TVD)の戦線[front]は 2 個諸兵科連合軍と 1 個戦車軍により編制されています。作戦域には第 1 梯隊として 3 個戦線、第 2 梯隊として 1 個戦線、第 3 梯隊として 1 個戦車軍、そして予備軍で編成されます。

第 1 西部戦線は第 2 親衛軍[Guards Army]と第 20 親衛軍(いずれも諸兵科連合軍)、第 3 打撃軍[Shock Army](戦車軍)からなる(第 2 親衛軍は公式には戦車軍ですが、これは単なる名称であり実質を伴っていません。実態は諸兵科連合軍です)。第 2 西部戦線は第 28 軍と第 8 親衛軍(諸兵科連合軍)と第 1 親衛戦車軍で編制されている。これら 6 個軍の構成部隊は第 28 軍の参謀連とベラルーシ軍管区から来援する第 120 親衛自動車化狙撃師団([名誉称号]親衛ロガチョフ)を除き、現在すべてドイツに駐屯しています。

西部 TVD の南側面は中央軍集団[Central Group of Forces]とチェコ軍により編組され、これらが協同して中欧戦線を形成します。この戦線は第 41 軍と第 10 軍(諸兵科連合軍)、および第 8 親衛戦車軍からなります(注記:第 10 軍の呼称は推測です)。繰り返になりますが、この戦線の全部隊はカルパチア軍管区から来援する第 8 親衛戦車軍を除き、すべてチェコスロヴァキアに駐屯しています。

TVD の第 2 梯隊はポーランド軍と在ポーランドの北方軍集団[Northern Group of Forces]から編成されます。ポーランド第

1 軍とポーランド第 2 軍(諸兵科連合軍)、第 4 親衛戦車軍からなります(ポーランド軍の呼称は推測です)。

TVD の第 3 梯隊/予備隊は、ベラルーシ軍管区に残留している部隊の大部分により編成されます。第 5、第 7 親衛戦車軍からなる戦車軍集団とみられます。

西部 TVD の部隊に加え、もう一つの戦線が中欧戦線の NATO 軍に対し展開することが見積もられます。バルト軍管区の部隊からなるバルト戦線は、おそらく第 1 西部戦線のフォローアップとデンマークの北翼の確保に努めるでしょう。その 2 個諸兵科連合軍(第 9 と第 11 軍)はそれぞれ(4個ではなく)3 個自動車化狙撃師団と 1 個戦車師団からなり、戦線は戦車軍ではなく 1 個戦車師団を予備として保持するものと推測されます。

西部 TVD の南方には、ほぼ同様の方向性で編制された南西 TVD があります。これも第 1 梯隊の3個戦線(南部戦線、ルーマニア戦線、ダニューブ[Danube]戦線)と第 2 梯隊の 1 個戦線(カルパチア戦線)、およびキエフ軍管区の 1 個戦車軍で編制されています。しかしこれらの戦線は 2 個諸兵科連合軍 1 個戦車師団(1 個戦車軍ではない)で編制された西部 TVD よりやや弱いです。

それら戦線の最北に位置する南部戦線もゲームに登場します。駐ハンガリーの南方軍集団とハンガリー軍により編制されています。ソヴィエト第 5 親衛自動車化狙撃師団を除く全ての兵力が配置されています。ハンガリーには 2 個の非現役戦車師団があり、1 個は南部戦線の戦車予備に、もう 1 個は南西 TVD の予備に指定されています。

南西 TVD(カルパチア戦線)の第 2 梯隊は「ドイツの戦い」のマップの地域と「南方戦線(サザン・フロント)」「(シリーズの次回作)のゲーム・マップがカバーする地域の間でおそらく分割されます。そのため、戦線 2 個軍のうち、1 個軍(第 13 軍)がゲームに増援として来援します。

動員[Mobilization]: ワルシャワ条約機構の増強スケジュールは書類上では良好ですが、予備役の動員に時間を要するため複雑さがあります。ソヴィエトの師団は三種類の即応態勢で維持されています: A、B、G(しばしばカテゴリーI、II、III と呼ばれる)。A 師団は所定の兵力の内90%から100%を有している。ソヴィエト連邦国外のソヴィエト師団は全て A 師団であり、駐独ソヴィエト軍集団の師団は事実上の組織装備表(TO&E)外の補強を受けているため、実際には約110%の戦力を保持しています。B 師団は通常指示された装備を全て有しますが、兵員は約50%しかおらず、残りは予備役で補われます。G師団はTO&Eの要求する水準も低く、兵員も10~20%程度しかいないことが多いようです。

予備役の動員能力に関する主張はじつに様々です。いくつかの資料では、動員に要する時間は 24 時間から48時間だと主張しています。他の資料では 90-120 日かかると主張しています。残念ながら(しかしおそらく必然的に)動員に要する時間を正しく見積もろうとする試みは、政治的な配慮により複雑化します。見積りをするほとんどの人は何か腹に一物をかかえています。

ソヴィエトが近年行った予備役動員の試みについて情報を持っている範囲では、このシステムには多くのバグがあるようです。ポーラン

ド危機の際、カルパチア軍管区の動員は混乱をきたしたようだし、ベラルーシ軍管区は動員された侵略者の軍隊というより武装した暴徒のようにふるまったようです。アフガニスタン侵攻に動員されたG師団は約 30 日で戦場に投入されたようですが、他の G 師団たちを何個か共喰いに供しただけでした。

本ゲームでは、過去の動員システムの失敗を貴重な経験として修正をし、1989 年までにソヴィエトの予備役制度は A 師団を直ちに、B 師団は 30 日後に、G 師団を 60 日後に戦場に投入できると想定しています。さらに G 師団の共喰いはないものとして想定しているため、B 師団は 3 週間目に、G 師団は 6 週間目に、輸送時間を含めて利用可能になります。

NATO の航空戦力

NATO は現在大規模な戦力近代化サイクルの最中であり、それはゲームの時間枠内には実質的に完結するはずで。戦力の増強は実際にはほとんど望めませんが、多数の近代機が旧式機の代替として就役します。

スペイン[Spain]: スペインは、ミラージュⅢ 約 30 機、F-4 ファントム 約30機、F-5 約 40 機、ミラージュ F-1 約 60 機、HA.220 約 20 機をスペイン空軍(Ajercito del Aire)で運用しています。F-5 と HA.220 は戦術偵察と打撃任務に、その他は主として要撃を遂行しています。ミラージュ F-1 の取得が進めば要撃任務の大半を担うことになり、さらにスペインは現在 F-18L を戦術攻撃機として調達を検討しています。従って、1 個ミラージュ F-1 と 1 個 F-18L のゲーム中の強さは、これらプログラムが計画通り進捗し、スペインが欧州での全般的な戦争が勃発した場合にその航空兵力の大部分を関与させることを前提としています。

フランス[France]: フランスはミラージュⅢとジャギュアを装備した大規模な戦術機部隊と、ミラージュⅢからミラージュ F-1 への転換が完了した防空部隊を運用しています。現在行われている主な近代化は、戦術機部隊のミラージュⅢをミラージュ 2000 に機種転換することです。ミラージュ 2000 は制空能力に偏っているため、フランス空軍(Armee de l' Air)における戦術機と制空機の区別は次第にあいまい化し、非常に高性能なマルチ・ミッション機の増加は西側ではますます一般的な状況になってきています。

ベルギー[Belgium]: 数年前からベルギー空軍(Force Aeriennne belge)F-104 スターファイターからジェネラル・ダイナミクス・F-16 に機種転換し、能力を大幅に向上させました。ベルギー空軍のミラージュ5(ミラージュⅢの安価なローテク版)は、地上襲撃機や攻撃機としてまだしばらく運用されるようです。

イギリス[Great Britain]: ここしばらくイギリス空軍(RAF)は衰弱し、老朽化が続いていましたが、1977 年からその能力を大幅に向上させる包括的な戦力近代化計画が開始されました。本プログラムの主要素は、戦術打撃の任務を担うファントムや戦域核打撃任務を担うヴァルカンに替わる 385 機のパナヴィア・トーネード GR-1 の取得と、要撃機部隊のファントムとライトニングをトーネード F-2 に完全に機種転換する計画です。ジャギュアとハリアーは、しばらくは戦術支援と打撃/阻止任務で現役を継続することになります。

オランダ[Netherlands]: オランダ空軍(Koninklijke

Luchtmaht)の戦術航空コマンドは要撃と戦術攻撃任務に約 100 機の航空機を運用しています。70 年代後半まではほとんどが F-104G ですが、現在は F-16 に機種転換されており、この転換はゲームの時間枠内よりかなり前に完了する予定です。

西ドイツ[West Germany]: 一方ドイツ空軍(Luftwaffe)は F-4 ファントムを主力要撃機として 10 年先まで使用することを暫定的に決定していますが、現在 F-104 戦闘爆撃機をパナヴィア・トーネードに、老朽化したフィアット・G-91 を練習機と戦闘爆撃機の二役を果たすアルファジェットに転換する予定です。

イタリア[Italy]: イタリア空軍(Aeronautica Militare Italiano)はパナヴィア・トーネードの 3 番目の主要な顧客であり、F-104G 戦闘爆撃機を新機種に転換する予定です。現在の F-104S 全天候型要撃戦闘機部隊は、おそらくしばらくの間、現役であり続けるでしょう。

デンマーク[Denmark]: デンマーク空軍(Flyvevaabnet)の戦術機部隊はタクデン(Tacden)として知られる、約 130 機の戦術機を運用しています。サーブ35XDドラケン、F-104G スターファイター、F-100D/F スーパーセイバーからなる混成航空隊は、ジェネラル・ダイナミクス・F-16 に機種転換されています。ここでも、この転換はゲームの時間枠内で完了する予定です。

合衆国[United States]: 合衆国空軍(US Air Force)は現在多くの新型航空機を戦力構成に組み込んでおり、以下はそのゲーム戦力規模の影響の概要に過ぎません。70 年代半ばまで欧州における主要な戦術機は F-4 ファントムでした。ファントムは現在 F-15、F-16、A-10 に機種転換されています。F-15 と F-16 はマルチ・ロール機ですが、F-15 は近接支援や打撃任務で広範囲に使用されることはないでしょう。その任務に投じるにはあまりにも惜しい優秀な制空戦闘機だからです。同様に F-16 は優れた軽量戦闘機ですが、航空優勢や核攻撃任務を遂行するためのアビオニクスを備えてはいません。近接地上支援の主な負担は A-10 が担います。全天候型アビオニクスを備えないにもかかわらず、手ごわい攻撃機です。

より優れた縦深打撃能力を提供するため、空軍は現在、F-15E と命名された F-15 の打撃最適化バージョンを開発中です。この F-15 E とイギリスに駐留する老朽化した F-111 部隊がほとんどの打撃/阻止任務を遂行することになります。

最後に 1989 年までに空軍は少数の F-19 ステルス戦闘爆撃機を配備する可能性があります。これは 90 年代半ばに向けて提案されたステルス戦略爆撃機ではなく、より小型の戦術航空機であることに注意してほしい。F-19 の名称とミッション以外はほとんど知られていませんが、本ゲームでの評価は妥当なものです。

ワルシャワ条約機構の航空戦力

東ドイツ[East Germany]: ドイツ空軍(Luftstreitkräfte) (LSK)は計 300 機の要撃機と戦闘爆撃機を運用しています。現在の保有機はほとんどが MiG-21 であり、少数の Su-7 と MiG-23 からなっています。ゲームは LSK が 1989 年までにソヴィエト軍の近代化により放出された MiG-23 と MiG-27 を再装備することを想定しています。

ポーランド[Poland]: ポーランドの現在の政治情勢から、ポーラ

ンド空軍(Polskie Wojska Lotnicze)の大幅な戦力近代化は少なくともしばらくは延期され、おそらくゲームの時間枠内には大きな成果は得られないと想定しなければなりません[訳注:政治情勢とは、80 年のストライキを契機に始まった戒厳令のことと推定]。現在ポーランドは約200機の Su-7、約 50 機の Su-20、約300 機の MiG-21(その一部は偵察機であり、ゲームの対象外)を運用中です。本ゲームでは、Su-7 に代えてソヴィエトの余剰となった Su-17 を導入し、さらに Su-20 を受領して戦力の適度な更新を行っています。Su-20 は Su-17 の輸出版で、類似の(しかし性能は劣る)機体です。ポーランドの戦力値が異なる理由は、ポーランド軍が航空機を縦深打撃任務に最適化して搭乗員を訓練しているためです。ポーランド軍の MiG-21 は防空軍の要撃機であるため、直協や打撃の戦力値を持っていません。

チェコスロヴァキア[Czechoslovakia]: チェコスロヴァキア空軍(Ceskoslovenska Letectvo)は、MiG-21 を 170 機、MiG-19 要撃機を 80 機、Su-7 を 70 機、MiG-17 地上攻撃機を 100 機運用しています。本ゲームでは、Su-7 と MiG-17 の兵力はソヴィエトの余剰の Su-17 に転換され、要撃機部隊は MiG-21 のみを装備していると想定しています。

ハンガリー[Hungary]: ハンガリー軍は現在 116 機の MiG-21 と少数の Su-7 を飛行させる控え目な空軍を擁しています。ハンガリー軍はワルシャワ条約機構の南方諸国の一部であり、戦争になってもそれほど手ごわい NATO を相手に戦わないため、本ゲームでは大幅な戦力の近代化は想定していません。

ソヴィエト社会主義共和国連邦[Union of Soviet Socialist Republics]: ワルシャワ条約機構の航空機(これはほぼ例外なくソヴィエト製航空機を意味します)は、ほぼすべての分野で NATO 機に大きく後れを取ってきました。全天候型でないこと、搭載量の小ささ、航続力の不足、飛行性能の低さ、そしてその非常に注目を集めるシンプルさにも関わらず飛行時間当たりに整備には NATO 機よりも多くの時間を要する点など理由です。同時にソヴィエトの新世代航空機整備は現在の集中修理プログラムより多額の費用を要しますが、整備性の問題を確実に解決していています。ただこれはワルシャワ条約機構が追いついたというより差が縮まったという意味に過ぎません。上記の問題はすべて未だ存在しますが、それほど劇的ではないかもしれません。

今後 5 年間にソヴィエトで大量導入される主な航空機は Su-24 攻撃機、Su-25 襲撃機、Su-27 制空戦闘機、そして MiG-29 マルチ・ロール戦闘機です。これらが就役すると MiG-21 や Su-17 の後継機となり、ワルシャワ条約機構の加盟国空軍に引き継がれると想定します(上記の通り)。

ソヴィエトは近年、前線航空軍(Frontovaya Aviastiya)[訳注:戦術空軍]を再編成し、多くの航空軍を解隊しました。かつては各軍管区や軍集団に紐づいた航空軍があり、戦時には戦線に隷属して支援を行うことになっていました。しかし現在は 6 個に満たない航空軍に統合され、それぞれが TVD を支援する形をとっています。

本ゲームにおけるソヴィエト前線航空軍の戦力は、ソヴィエト西部の航空兵力の過半を西部戦略方面(すなわちドイツへの侵攻)の増強に用いられ、この戦略正面に割り当てられた航空ユニットが一般的に戦力の近代化において優先されるという前提の下にデザインさ

れています。以下はゲームに登場する初期ソヴィエト航空ユニットとその来歴です：

- 駐独ソヴィエト軍集団(元第16航空軍)：MiG-23 100 機、MiG-27 300 機、MiG-29 300機、Su-25 200機
- 北方軍集団(元第37航空軍)：MiG-29 100 機、Su-24 200 機
- 中央軍集団(元の呼称不明)：MiG-23 100機
- 南方軍集団(元第9(？)航空軍)：MiG-23 100機、Su-24 100機
- バルト軍管区から(元第30航空軍)：MiG-27 100機、Su-24 100機、Su-25 100機、MiG-27 100機、MiG-29 100 機
- カルパチア軍管区から(元第57航空軍)：MiG-27 100 機
- 遠距離航空軍(Aviatsiya Dal'nevo Deistviya)[訳注：戦略空軍]：Tu-160 ブラックジャック 100機

カルパチア軍管区からの軍集団と航空兵力は南西戦域にあり、その他はすべて西部戦域に所在していることに留意してください。

上記の航空機に加え、以下の航空機が南西戦略正面に支援する航空機と評価されており、シリーズの次回作「南方戦線(サザン・フロント)」に収録される予定です：

- カルパチア軍管区から(元の呼称不明)：MiG-27 200 機、MiG-23 100 機
- オデッサ軍管区から(元第 5 航空軍)：MiG-23 100 機、MiG-27 100 機
- キエフ軍管区から(元第 17 航空軍)：Su-24 100機

戦力値の決定

以下のセクションには二つの目的があります。まず地上ユニットの戦力が本ゲームでどのように決定されたかを示すことです。このゲームを見た人の多くはなぜこのユニットが弱く、このユニットは強いのか、等々疑問に思うものと思います。これを見てもうえば、なぜそのユニットがそうなっているのか誰でも理解でき、評価の土台が固まると思います。少なくとも、このセクションはプレイヤーに異論を唱える根拠を与えると考えます。

第二の理由はこのセクションにより、ゲームに含まれなくても大多数の軍隊の編制と装備に関する十分な情報が得られれば、興味を持ったプレイヤーがその戦力を評価できるようになるためです。またプレイヤーが本ゲームの提供するシステムを楽しめるなら、他の世界を舞台にしたシナリオの可能性も無限に広がります。

解析は個々の兵器システムから始まり、それを各大隊に組み込み、最終的に師団、旅団、そして連隊へと組み込んでいきました。

兵器[Weapons]：始めに、各種システムに攻撃値と防御値を割り当てました。全ての近代軍隊は非常に装甲を重視しているため、戦力値を決定する重要な要素は対装甲能力にあります。攻撃値と防

御値の違いは、与えられたシステムが攻撃と防御に使用できるか、で決まります。例えば ATGM[訳注：対戦車誘導ミサイル]は主として防御用兵器であり、攻撃用兵器としては(戦闘ヘリコプターに搭載されない限り)限定的です。他方、主力戦闘戦車[Main Battle Tank]は攻撃に偏ってはいるものの、両方の任務に有用です。

装甲車両[Armored Vehicles]：装甲車両 10 両あたりの戦力を端数で評価しました。100～115mm砲装備の近代的MBT[訳注：主力戦闘戦車]の攻撃値は0.1としました。120～125mm砲装備のMBTは機動性と防御性に優れることから 0.2 を与えました。大半のMBT(M-1 とチーフテン)の防御力は 0.1 としました。

装甲兵員輸送車はその装甲防御性能と敵兵力の近傍で積極的な防御を歩兵に与える能力に基づき 0.025 の攻撃値を与えました。大口徑砲装備の歩兵戦闘車(M-2/3、マルダー、AMX-10、BMP)には攻撃値 0.05 を与えました。ミサイル装備なしの APC にはミサイルの品質や搭載数などにより 0.025 ないし 0.05 の防御力を与えました。小口径砲装備の偵察車(スコープオン、シミター、PT-76など)、旧式の軽・中戦車(M47など)は攻撃値 0.05、防御値 0.025 としました。

戦闘ヘリ[Attack Helicopters]：全ての戦闘ヘリには 10 機につき 0.6 の攻撃・防御値を与えた。このため対戦車比で6:1の大差となる。地上車両に対するヘリの試験の多くは約14:1のキル・レシオをこれらに与えていますが、ゲームの文脈では、ヘリは地上のシステムと異なり、接触地点に留まる能力を持ちません。ヘリは多くの場合、進出・帰投を繰り返すため、ユニットの前線火力に対する貢献は少数機によるものであることを表すため、従って全体的に小さな値になりました。

歩兵[Infantry]：各歩兵大隊の歩兵は基本的に攻撃値と防御値が 0.1 です。特に勇猛なユニットには 2 倍の攻撃値を与え、ATGM を多数装備した大隊には 2 倍の防御力を与えました。










砲兵[Artillery]：砲兵は(10 進数はなく)6進数で評価しましたが、これは6が砲兵部隊の砲門数の約数として便利だからです。砲兵は次の表に示すように評価しました。

NATO 砲兵		WP 砲兵	
種別	攻撃-防御値	種別	攻撃-防御値
203mm	0.3 – 0.6	152mm 自走	0.15 – 0.30
155mm 自走	0.2 – 0.4	152mm 牽引	0.1 – 0.2
155mm 牽引	0.1 – 0.4	122mm 自走	0.10 – 0.15
105mm 自走	0.10 – 0.15	122mm 牽引	0.03 -0.13
105mm 牽引	0.10 – 0.13	MRL	0.3 – 0.1
MRLS	0.4 – 0.4		

WP 砲兵はさまざまな理由により西側諸国より効果的でないと評価されています。射撃統制は一般に状況変化への対応力に劣り、精度も一般的に低く、精密誘導弾(カッパーヘッド)、クラスター弾(ICM)、砲兵発射型地雷(FASCAM)など先進的な砲弾の使用にかなりの後れを取っています。

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

主要ソヴィエト軍部隊の編制






大隊	戦力値	 12-9	 10-9	 11-9	 9-8	 9-9	 7-7	 5-6	 4-4	 2-3
T-64/72/80(30)	0.5-0.2			9	6		3			
T-64/72/80(40)	0.6-0.2	10	7	1	1	6	3			
T-55/62(30)	0.3-0.1				3			3		
T-55/62(40)	0.4-0.2							3		
BMP/BMD	0.3-0.3	6	6	6	6	3	3		9	
BTR	0.1-0.2		3			6	6	9		
122mm(自走)	0.3-0.5	6	6	6	4	6	2			
152mm(自走)	0.3-0.9	1	1	1	1	1				
MRL	0.9-0.3	1	1	1	1	1	1	1	1/3	
師団対戦車	0.0-0.3		1			1	1		1	1
戦闘ヘリ	0.8-0.8	1	1	1		1				2
122mm(牽引)	0.1-0.4				2		4	5	2	
152mm(牽引)	0.3-0.6						1	1		
空中機動歩兵	0.1-0.2									3
空挺突撃砲	0.3-0.1								1	
師団偵察	0.2-0.1	1	1	1	1	1	1	1		

大隊[Battalions]: 上記の計算式により、各大隊のゲーム内戦闘力を導きました。一つの例としてソヴィエトの BMP 大隊は 30 両の 1 個 BMP(総戦力値 0.15-0.075)と、対戦車兵器を装備した 1 個歩兵大隊(総戦力値 0.1-0.2)で編制されています。大隊の総戦力値は 0.25-0.275 になります。計算を容易にするため全ての戦力値は小数点第 2 位以下を四捨五入し、場合によりドクトリン上の理由からわずかに修整しました。従って最終的な 1 個 BMP 大隊の戦力値は 0.3-0.3 となります。同様に、合衆国装甲騎兵隊(スコードロン)(大隊)は約 30 両の M-3 騎兵戦闘車(戦力値 0.15-0.15)と、約 30 両の M-1 戦車(戦力値 0.6-0.3)からなるため総戦力値は 0.75-0.45 となり、切り上げて 0.8-0.5 となります。

部隊編制表には戦力決定の基本とした大隊のゲーム内戦力値も示しています。全てのユニットは大隊(または騎兵隊における同等の用語、スコードロン)ですが、ソヴィエト空挺[desant]師団には MRL ユニットの除き 1 個砲兵中隊(1 個大隊の 1/3 規模)しかありません。














師団、旅団、連隊[Divisions, Brigades, and Regiments]: ひとたび大隊の戦力値が決定すれば、それ以上のユニットの戦力値は積み上げるだけのシンプルな問題です。この積み上げに使用される編制は編制表に記載されています。

主要合衆国軍部隊の編制









大隊	戦力値	 12-9	 10-9	 11-9	 9-8	 9-9
戦車	1.0-0.5	6	5			
機械化	0.4-0.6	4	5			
155mm(自走)	0.8-1.6	3	3		1	
203mm/MLRS(自走)	1.3-2.0	1	1			
師団騎兵	0.8-0.8	1	1			
戦闘ヘリ	1.2-1.2	2	2	2		3
機甲騎兵	0.8-0.5				3	
空中騎兵	1.5-1.5			1	1	
105mm(牽引)	0.2-0.4			3		
105/203mm(牽引)	0.4-0.6			1		
空挺歩兵	0.1-0.2			9		

THE THIRD WORLD WAR - Playbook




NATO 諸国軍部隊の編制

		イタリア						オランダ			ベルギー	デンマーク		
大隊	戦力値													
戦車	0.6-0.2	5	2	1				4	5			3	3	1
機械化	0.2-0.2	5	7	3				6	5			4	9	3
155mm (自走)	0.3-0.5							3				2		
155mm (自走)	0.6-1.2	5	5	1				3				1	5	2
偵察	0.4-0.2	1	2		1			1	1					1
対戦車	0.0-0.3											2		
歩兵	0.1-0.1										4			
歩兵 (対戦車)	0.1-0.2				3	4	3			3				
戦闘ヘリ	1.0-1.0					2								
155mm (牽引)	0.3-1.2				1					1				
105mm (牽引)	0.1-0.5					1	2				1			

主要イギリス及びフランス軍部隊の編制

		イギリス				フランス			
大隊	戦力値								
戦車(イギリス)	1.0-0.7	3							
戦車(フランス)	0.6-0.3				2				
機械化(イギリス)	0.5-0.3				2				
機械化(フランス)	0.3-0.2	6					3	1	
105mm(自走)	0.2-0.2				9				
155mm(自走)	0.3-1.6	3			3				
偵察	0.3-0.1	1			1	1			
戦闘ヘリ	0.8-0.8	1					1	2	1
155mm(牽引)	0.4-1.6	1	2	1		2		1	
122mm 迫撃砲	0.3-0.8						1		1
山岳歩兵	0.1-0.2								8

主要西ドイツ軍部隊の編制

大隊	戦力値				
戦車	0.8-0.3	5	4	2	
戦車 - 重混成	0.6-0.3	2	1		
機械化	0.2-0.3	4	5	2	
機械化- 重混成	0.3-0.4	1	2		
105mm(自走)	0.6-1.2	3	3		
203mm(自走)	0.9-1.6	1	1		
偵察	0.5-0.2	1	1		
MRL	0.7-0.3	1	1		
155mm(牽引)	0.2-0.4			1	
戦闘ヘリ	2.0-2.0				2

ノート

本冊子の大部分はデザイナーズ・ノートそのもののため、私はデザイナーズ・ノートと呼ぶことに抵抗があります。おそらくいくつかの課

題を範疇に含めるため「ランダム・ノート」とでも称するのが妥当でしょう。これは他のどの項目にも当てはまりませんから。具体的にはプレテスターから提起された多くの質問に答える形で形作られており、これはプレイヤーの疑問でもあるかもしれませんからです。

なぜマップからイギリスが省略されているにノルウェーとスウェーデンはあるのか？

ノルウェーとスウェーデンは、シリーズ後半で地上戦が行われる可能性がある地域なので、入れざるを得ませんでした。イギリスは無駄なカウンターやルールを省くために除外されました。イギリスがマップ上にあると、ソヴィエトの空挺部隊や空中機動部隊が侵攻することができてしまうからです。イギリス本土防衛軍を入れたとしても、(私はこれを避けたかったので)いくつかのばかげた効果をもたらしました。WP のイギリス侵攻の可能性があるにしても、わざわざルールを用意するほどの価値はありません。

なぜ合衆国の師団は空中機動 ZOC を持っているのか？

編制内の 2 個戦闘ヘリ大隊に加え、師団騎兵隊に 2 個の空中騎兵中隊を有しています。これら師団はゲーム中の多数の戦闘ヘリユニットより多くの戦闘ヘリを保有しています。

なぜ西ドイツ第 1 山岳師団[1st Gebirgs Division]は機械化ユニットなのか？

同師団は 1 個装甲旅団、1 個装甲擲弾兵旅団、1 個の名目上の山岳旅団で編制されています。師団規模の山岳戦能力はありませんが、装甲擲弾兵師団と同等の能力を有しています。

なぜソヴィエトに戦闘ヘリ連隊が全くないのか？

その大半は各カテゴリ A 師団にヘリコプター大隊を編成するため分割されており、これはソヴィエトのドクトリンと見られます。残りの連隊はヘリを保有しない空中機動襲撃旅団に編成されています。

なぜ最大 18 個機動大隊を擁する WP 師団と、13 個以下の大隊しか擁さない NATO 師団が同じスタック価なのはなぜか？

WP 師団は、部隊を縦深攻撃のために編成しており、彼らの部隊は多重に梯隊化されています。ゲーム中のスタック価は部隊の実際の兵員の数というより、攻撃正面に基づいています(45km はソヴィエト 3 個師団の攻撃正面です)。ソヴィエト空挺師団はこのような集中した襲撃を行えるように編成や訓練されておらず、その代わり NATO 師団同様に散開することができます。もしプレイヤーがさらなる複雑化を求めるなら、WP 師団(空挺師団を除く)は空輸のためにはそれぞれ 4 スタック価としてカウントすべきです(つまり WP は 1 個師団を空輸するに足る能力がないことを意味します)。

なぜ NATO は 1 ターンに 3 回再編成できるのに、WP は 2 回しか再編成できないのか？

NATO は WP に比べ前線部隊に補充を与えることに大きな信頼を寄せています。NATO の予備役構造の大部分は、戦闘により生じた欠員を埋めるために訓練された予備役兵を提供することに向けられているのに対し、WP では平時欠員状態で保持している師団を充足することに重きを置いています。WP 戦車部隊は唯一の補充の供給源として戦場での損傷車両の回収に頼るよう訓練されていますが、NATO は少なくとも損耗した部隊に追加の装備品を提供する努力をする意図は持っています。これは WP 部隊が一度撃破されると、少なくとも 1 混乱を常に保持する理由でもあります。一度損害を被るとゲームの期間中に再び完全戦力を戻すことはありません。

なぜ補給と孤立は別扱いなのか？

補給ルールは戦域レベルで全体的に補給が不足している場合の効果を表します。その不足はユニットの攻撃や前進のテンポを遅くさ

せますが、すでに与えられたラウンド中の補給には深刻な影響は与えません。補給の不足により前進が遅くなる場合、通常、最前線に所在する部隊がその影響を受けます。なぜなら彼らの補給線が最も伸びきっており、彼らが最も速いペースで補給を使い果たすからです。「最前線」を定義する詳細なルールを作成するよりも、敵プレイヤーに選ばせ、自身の利益に基づき最大脅威となるユニットを選択させることにしました。

一方孤立は局所的現象であり、それ自体は補給とはあまり関係がありません。WP は前線部隊へのヘリによる補給について広範な訓練を行っており、定期的に陸上通信は途絶することを見込んでいます。NATO のヘリ補給能力はどちらかといえば WP より優れています。孤立による練度低下は補給不足の結果ではなく、安全な後背地がないことにより起こる混乱と士気の低下の反映です。

なぜ WP の海輸実施はキール[Kiel]とリュベック[Lübeck]の占領が影響するのか？

いずれ需要があればシリーズで海軍モジュールを出すこともあるかもしれませんが。それまでの間、海戦はできるだけ抽象化する必要があります。バルト海では西ドイツが新鋭ディーゼル潜水艦と軽攻撃機による相応の戦力を有しており、優れたフリゲート部隊と洋上攻撃任務を担うパナヴィア・トーネード約 100 機でバックアップしています(これらはゲームのカウンター・ミックス中の西ドイツのトーネードが担保しています)。バルト海艦隊はこの抵抗をいずれは克服できるかもしれませんが、より確実なのは基地を奪取することであり、そのためこのようなルールになっています。ソヴィエトがバルト海で海上優勢を得ると、NATO はデンマークの橋梁の使用が禁止されます(内、一つは実際にはフェリーです)。

なぜ WP は水陸両用戦能力が制限されているのか？

ポーランドや東ドイツの水陸両用戦艦艇を動員してもバルト海で 1 個増強旅団程度を 1 回輸送し強襲する程度の能力しかありません。数日かけて複数回上陸すれば 1 個師団を敵地へ上陸させることも可能ですが、師団の火力を完全に使用できるとするのは、その能力を誇張しすぎているでしょう。そこで師団の無抵抗の地点への上陸は認めますが、敵前上陸は認めないことにしました。

なぜ WP は航空ミッションを常に先に割り当てなのか？

AWACS 機による NATO の優位性をシンプルかつ正確に取り入れるためです。

なぜ航空基地は抽象的なのか？

オリジナル版では航空ユニットはヘクス単位の航続力を持ち、個々の航空基地がマップ上に印刷されていました。このためプレイ盤面が乱雑になるだけでなく機構的にも悪夢でした。加えて 100 機単位の航空ユニットでは何が起きているのかのシミュレーションとしては、あまり良いものではありませんでした。次に国別の基地と国別の飛行場許容量制限を試みましたが、結果はやはり機械的で不格好で、シミュレーションとしてもあまり満足のいくものではありませんでした。最終的に現在のシステムが採用されたのはシンプルでありながら、戦域基地の問題の重要な側面を反映できていたからです。

なぜ核兵器の使用に制限があるはなぜなのか？

本ゲームにおける使用制限は、相対的な弾薬の備蓄量のある程度反映はしているものの、下位レベルでは主に政治的な理由です。紛

争レベルが高まると、弾薬のサプライ・チェーンが混乱するため、使用率が低下する場合があります。一部の備蓄が過剰在庫になり、多くの運搬システムが失われ、必要な時に必要な弾薬を必要な運搬システムにより届けることが困難になります。

あなたはオーストリアが WP を攻撃する可能性が 3 分の 1 もあると考えるのか？

いいえ。しかしながら、反応チットの目的は中立国の意図に関するソヴィエトの不確実性(パラノイアと読む)を反映することにあります。オーストリア侵攻の際のユーゴスラヴィアの参戦は、オーストリアの運命に対する懸念ではなく、次は自分たちの番だ、というユーゴスラヴィアの見積りから生じています。

プレイヤー・ノート

プレイテストで得られた教訓の一つは、プレイヤーがシステムの感触をつかむまで、かなりのプレイ経験が必要だ、ということでした。問題はルールを理解したり覚えたりすることではなく、システムを最も有利に使う方法を学ぶことでした。これは両プレイヤーにとり重要ですが、特に WP プレイヤーにとって致命的に重要です。NATO プレイヤーはターンの終盤がほとんど自身のものであるため、しばしば失敗から回復できますが、WP が序盤のチャンスを逃してしまうと、後で取り戻すチャンスはほとんどありません。従って、以下の助言のほとんどは WP プレイヤーに向けられたものですが、他方 NATO プレイヤーにも役立つ物です。

ワルシャワ条約機構[Warsaw Pact]: 最も重要なことは、1 ターンに 1 回の戦闘フェイズがあることです。明白な事実として、それを最大限活用できることはそうそうありません。1 回の戦闘フェイズで全ての仕事をこなそうとするべきではありません。そもできないでしょう。攻撃は段階的な計画に基づくべきでしょう。ターンの最初の二つのフェイズでの攻撃は、最後の二つのフェイズでの攻撃の事前準備を目的とすべきです。少なくとも毎ターン、突破口の啓開つながらるような 4 フェイズ分の攻撃を計画するようにしましょう。

そのためには、四つのフェイズの違いを正しく利用することが重要です。敵 ZOC 内のユニットは第 2 梯隊/突破サブインパルスを得られないため、それで攻撃するつもりがない限り、敵に隣接しないようにユニットを配置する必要があります。戦闘後前進時に、ユニットが再び移動して攻撃できるよう、NATO ZOC 内にユニットを置かないよう可能な限り努力すべきでしょう。

第 2 梯隊の場合は、アドヴァイスが逆になります。第 1 インパルスで WP ZOC 内に可能な限り NATO ユニットの拘束して、予備インパルスで移動する能力を奪うことが目的となります。第 2 インパルスでは、2 回連続した NATO の反撃に耐えられるよう強固な防御線が必要です。

一般的に、低比率の攻撃を多数行うより、高比率の攻撃を数回行う方がはるかに優れています。戦闘フェイズごとの数回の高比率攻撃は、ターン終了までに NATO にかんりの打撃が見込めます。一方低比率の攻撃もいくつかの場所で高比率攻撃を出すことで突破が見込めます(話は代わってしましますが、A-10 は高比率攻撃を平凡なものに変えますが、低比率の攻撃を大虐殺に変える可能性があります)。

空中機動旅団の重要性をお忘れなく。スタックに加算する 2 ポイン

ト(WP は旅団が不足しています)は別にしても、標準 ZOC を通過して移動する能力によりユニットを孤立させ、練度 -1 はしばしば攻撃の差となり得ます。また空中機動ユニットは全海ヘクスを移動できるため、NATO の北翼と南翼の側面(特に無防備な場合や航空優勢がある場合)に回り込むことができることを覚えておいてください。

本ゲームで航空戦力は極めて重要であり、NATO が長期的に有利であることは明白です。このため最初のターンに航空優勢を確保するはより重要になります。このためには航空優勢値が 1 以上の航空機を全て進空させなければなりません。再び航空優勢を得ることはないでしょうが、だからといって制空ミッションのユニットを配置しない訳にもいきません。NATO にできる限り多くのマルチ・ロール機を航空優勢ミッションに従事させるため、そうする必要があります。トーンード G、F-4、ミラージュ F-1、ジャギュアが航空優勢ミッションを遂行することで、NATO は地上で 2 シフトの戦闘比修整を受けられなくなるのです。加えて航空優勢ボックスにおける「現存部隊主義[force in being]」が必要であり、さもなければ NATO は航空ミッションを掩護しないという自由をえて、航空優勢の効果を最大限満喫できます。数個の高戦力値の制空戦闘機が航空優勢ボックスに居座り続けることで、NATO 航空機は掩護や直掩に回らざるを得なくなります。要撃ミッションのみは NATO の配置を見てから進空の可否を判断できるため、要撃されなくても掩護はしなければなりません。それを知るすべはないでしょう？ ターンの後半に、航空優勢機を使い果たし(特に 1 ミッションに 2 個を消費し続けるような浪費家の場合)、あなたは自由にいくつかの航空ミッションを試せるようになるかもしれません。航空機の割り当てはポーカー・ゲームのような側面があります。

中立国については、十分な理由がある場合にのみ侵略し、第 1 インパルスで確実に壊滅できる戦力と計画で臨むべきです。NATO が予備インパルスで介入できることをお忘れなく。初手でユーゴに侵略することはイタリア軍の耳目を集めるためには理にかなっていません。ひとたびイタリア軍がリュブリャナ[Ljubljana]周辺を固めた後にオーストリアに侵略すると、どちらか、あるいは両方の戦線に転戦できる可能性が生じるため、より破滅的になる可能性があります。ただ山地で足止めを喰らわないように注意してください。イタリア軍にはヘリと山岳部隊[Alpine]が多数あるため、彼らにひとたび完全に展開されると、峠を越えられません。唯一の対抗手段は自軍の空中機動旅団で、(悪手ですが)他の全ての戦線か空中機動部隊をかき集めても山岳部隊を撃退するのに十分な戦力ではありません。第 3 ターンはオーストリア侵略の絶好の機会です。第 1 にこれより早くオーストリアが侵攻してくることはないため、国境守備のためにチェコスロヴァキアに兵力を残しておく必要はありません。第 2 に、この侵攻部隊は第 3 ターンの増援により第 2 梯隊サブインパルスに支援がえられます。

NATO: WP プレイヤーに比較して、気を付けるべきことはあまりなく、巧妙な戦略は相手の責任であり、あなたのなすべきことは壕を掘って、粘ることです。しかしながら、いくつかの一般的なアドヴァイスはあります。

空中機動 ZOC の重要性を忘れてはなりません。連続した空中機動 ZOC は、連続したユニットの列よりはるかに重要です。標準 ZOC を持つユニットで構成される前線は、第 1 梯隊でいずれかの箇所が貫通されると、第 2 梯隊でその穴に空中機動ユニットが流れ込まれる可能性があります。前線にそって空中機動 ZOC を広げておけば、この

リスクをかなり軽減できます。

弱いユニットによるヘクスの守備は、全くユニットがないことよりも悪い場合があることを忘れないでください。WP はしばしば弱いユニットを攻撃でき、戦闘後前進で間隙を縫ってさらに前進してしまいます。一方、数回戦闘を計算すると分かる通り、戦力値は戦闘比の良いガイド役ではありません。練度、地形、および航空戦力は戦闘比に決定的な影響を与えます。一見弱そうなユニットが高い練度を持ち、防御的な地形に(そしておそらく A-10 に支援されて)いると攻撃が非常に困難であることがあります。

常に予備部隊を保持しましょう。予備部隊がないと、WP は主導権を保持しつづけます。ひとたびを持てれば、相手の攻勢を鈍化させられます。予備の創生に補助する手段の一つに、合衆国師団をスタックする誘惑に負けないことです。これらユニットは値千金です。優れた練度と驚異的な火力を持つだけでなく、しばしば重要な空中機動 ZOC を持っています。これら合衆国師団を 3 個スタックし、反撃することは素晴らしいことですが、通常、他の場所で戦線が薄くなり、予備が失われていることを意味します。

101.2 シナリオ

三つの「ドイツの戦い」のシナリオがある。標準ゲーム、8 ターンで終了する。短期シナリオ、3 ターンで終了する。そして拡張シナリオ、12 ターンで終了する。

101.2.1 総合案内

101.2.1.1 マップ マップ A のみ使用する。マップ上のノルウェーとスウェーデンの領土はこのシナリオではプレイしない。

101.2.1.2 特別ルール

- **航空戦域[Air Theaters]** 本ゲームではマップ A の北部航空戦域[Northern air theater]を全て西欧航空戦域[Western Europe air theater]として扱う。
- **航空戦域(オプション)[Air Theaters(Optional)]** 本シナリオで、マップに印刷されている北部、西欧、南西航空戦域の全ての航空戦域を使用する。
- **バルト海海域[Baltic Naval Zone]** ルール 13.4.1 項を見よ。
- **地域予備部隊[Territorial Reservists]** ルール 15.1 項を見よ。
- **パルチザン[Partisans]** ルール 15.2 項を見よ。
- **NATO 前進配備[NATO Forward Movement]** ルール 15.9 項を見よ。
- **中立国の反応[Neutral Reaction]**
 - オーストリア、ルール 16.3.2 項を見よ。
 - ユーゴスラヴィア、ルール 16.3.8.2 項を見よ。「Yugoslavia」表記の 3 枚のチットを取ることに。
- **第 1 ターンの奇襲効果[First Turn Surprise Effects]** WP の戦術奇襲をシミュレートするために、第 1 ターンに適用する特別なルールが二つある。
 1. WP 第1インパルス第 1 梯隊移動フェイズで、NATO の ZOC は WP の国境を越えて広がらない。
 2. NATO 航空機は縦深打撃フェイズに打撃ミッションや、WP セグメントの打撃/阻止フェイズに進空できない。彼らは WP の打撃ミッションを要撃はできる。

101.2.1.3 勝利得点 勝利得点はルール 21.2.2 項の通り獲得される。

101.2.2 標準ゲーム

1989 年、欧州はハルマゲドンの瀬戸際に立つ武装キャンプであった。積年の国防費の増大と火種となる戦争により、東西の軍隊はいつでも開戦できる状態にあった。そして、バルシャ湾の火花が戦争の導火線に火をつけ、ワルシャワ条約機構の軍隊が西欧国境を越えて押し寄せてきたのだ。

101.2.2.1 ゲームの長さ 8 ターン。

101.2.2.2 勝利条件 標準ゲームの勝敗は、以下の表に基づき決定される。合計 140 勝利得点(中立国の克服による勝利得点を除く)があり、WP プレイヤーは35から始まる。

勝利得点	結果
31以下	NATO 圧勝
32-46	NATO 実質的勝利
47-62	NATO 限定的勝利
63-78	WP 限定的勝利
79-99	WP 実質的勝利
100 以上	WP 圧勝

101.2.3 短期ゲーム

この短期ゲームでは、WP プレイヤーが自身の部隊を最大限活用すれば、大突破をするには十分な時間があり、しかも一晩でプレイできる。本シナリオは 3 ターンで終了する。

101.2.3.1 ゲームの長さ 3 ターン。

101.2.3.2 追加の特別ルール

- **航空戦域[Air Theaters]** 短期ゲームでは西欧航空戦域[Western Europe air theater]のみ使用する。南西航空戦域は無視する。南西航空戦域にユニットは進入できない。

本ゲームではマップ A の全ての北部航空戦域を西欧航空戦域と扱う。

- **ユニットの除去[Unit Removed]**
 - 全てのイタリア軍、ユーゴスラヴィア軍、ハンガリー軍のユニットをゲームから除去。
 - ソヴィエト第16軍、第21軍の全ユニット、ハンガリー国内で開始する全てのソヴィエト軍、南西航空戦域で開始する全てのソヴィエト航空ユニットは除去する。

101.2.3.3 勝利条件 上記 101.2.2.2 項の表を使用するが、WP の総計に 20 ポイント加算すること。

101.3 NATO のセットアップ

NATO がセットアップを先に行う。初期に使用可能な全ての NATO ユニットの「ドイツの戦い」シナリオの NATO セットアップ・ディスプレイ[Battle for Germany Scenario, NATO setup Display]や下記の 101.3.1 項記載の印刷の通りにセットアップする。例えば、A2512にセットアップすると表記されたユニットは、マップAの2512に配置する。

NATO プレイヤーはマップ上のA1807、A1808、A2807にそれ

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

それぞれずつ、計 3 個の POMCUS マーカーを配置する。一つのマーカーは合衆国第 4 歩兵師団(機械化)で第 1 ターンに登場し、もう一つは第 5 歩兵師団(機械化)で第 2 ターンに登場し、最後が第 1 騎兵機甲師団で第 3 ターンに登場する。WP プレイヤーにはどのマーカーがどのユニット用かを知らせない。

セットアップ・ディスプレイで指定された戦域の可動機ボックス、または下記 101.3.2 項の可動機ボックスに初期状態で使用可能な航空ユニットを配置する。

増援は「ドイツの戦い、NATO 増援ディスプレイ[Battle for Germany, NATO Reinforcement Display]」、または下記 101.3.3 項、101.3.4 項の通り来援するターンと方法が示されている。航空ユニットと地上ユニットは以下に説明の通り、ターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。航空戦域ディスプレイの各戦域の可動機ボックスに配置され、そのターンのミッションに進空できる。

地上ユニットは NATO 第 1 インパルス of 移動フェイズの開始時に受け取れる。異なる国家のユニットは異なる方法により受領する。

地域予備部隊についての情報はルール 15.1 項参照のこと。

増援に関する更なる情報はルール 19 項を参照のこと。

オプション・ルール オプションの作戦地域ルール(ルール 22 項)を使用する場合、シート9にあった合衆国第 101 空挺師団[101 st Airborne Division]カウンターは(黄色とサーモン色のバーが上部にある)を使用してはならない。同部隊は CENTCOM(アメリカ中央軍)の任務を遂行中であり、欧州ではなくペルシャ湾に派兵されている。本シナリオで、このオプション・ルールを使用する場合、同ユニットは増援として受け取れない。

101.3.1 NATO 地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値 防御値 練度	セットアップ
AFNORTH			
デンマーク[Denmark](DN)			
LANDJUT	Jut MD	7-8-5	DN:A3317
LANDZEA	1Z MB	2-3-5	DN:A3322
LANDZEA	2Z MB	2-3-5	DN:A3322
LANDZEA	LG MB	1-2-6	DN:A3322
	Born IB	0-1-5	DN:A3025
西ドイツ[West Germany](WG)			
LANDJUT	6 PGD	9-10-7	GE:A2918
AFCENT			
ベルギー[Belgium](BE)			
AMF	AbnR	1-1-6	BE:A2505
BE I Corps	16 MD	4-4-5	BE:A2406
BE I Corps	1 MD	4-4-5	WG:A2512
カナダ[Canada](CN)			
US VII Corps	4 MB	3-3-8	WG:A1408
フランス[France](FR)			
FAR	27 MntD	1-3-6	FR:A0801

FAR	4 AmobD	3-3-6	FR:A1705
FR I Corps	1 AD	4-4-6	WG:A1808
FR I Corps	7 AD	3-3-6	FR:A1403
FR I Corps	I ACB	2-1-6	FR:A1906
FR I Corps	1 AHR	2-2-6	FR:A1906
FR II Corps	3 AD	4-4-6	WG:A1608
FR II Corps	5 AD	4-4-6	FR:A1706
FR II Corps	II ACB	2-1-6	WG:A1709
FR II Corps	2 AHB	2-2-6	WG:A1709
FR III Corps	10 AD	3-3-6	FR:A2302
FR III Corps	III ACB	2-1-6	FR:A1801
	Berlin IB	0-2-7	WG:A2320
オランダ[Netherlands](NE)			
NE I Corps	1 MD	6-6-5	NE:A2911
NE I Corps	4 MD	6-6-5	NE:A2710
NE I Corps	5 MD	5-4-4	NE:A2807
イギリス[United Kingdom](UK)			
UK I Corps	1 AD	8-8-8	WG:A2615
UK I Corps	3 AD	8-8-8	WG:A2511
UK I Corps	4 AD	8-8-8	WG:A2513
UK I Corps	9 AHR	2-2-8	WG:A2513
	Berlin IB	0-2-8	WG:A2320
合衆国[United States](US)			
US III Corps	2 AD	15-15-7	WG:A2512
US III Corps	3 ACR	5-5-7	WG:A1807
US V Corps	3 AD	15-15-7	WG:A2012
US V Corps	8 MD	14-16-7	WG:A1809
US V Corps	11 ACR	5-5-7	WG:A2114
US V Corps	V AHB	4-4-7	WG:A2010
US VII Corps	1 AD	15-15-7	WG:A1715
US VII Corps	1 MD	14-16-7	WG:A1907
US VII Corps	3 MD	14-16-7	WG:A1914
US VII Corps	2 ACR	5-5-7	WG:A1614
US VII Corps	VII AHB	4-4-7	WG:A1614
	Berlin IB	0-2-7	WG:A2320
POMCUS (1 Cav AD, 4 MD, 5 MD)			WG:A1807
POMCUS (1 Cav AD, 4 MD, 5 MD)			WG:A1808
POMCUS (1 Cav AD, 4 MD, 5 MD)			WG:A2807
西ドイツ[West Germany](WG)			
I WG Corps	1 PD	10-9-7	WG:A2515
I WG Corps	3 PD	10-9-7	WG:A2817
I WG Corps	7 PD	10-9-7	WG:A2611
I WG Corps	11 PGD	9-10-7	WG:A2814
I WG Corps	1 AHR	4-4-7	WG:A3016
I WG Corps	27 AbnB	1-2-8	WG:A1213
II WG Corps	10 PD	10-9-7	WG:A1411
II WG Corps	1Gerb PGD	9-10-7	WG:A1115
II WG Corps	4 PGD	9-10-7	WG:A1415
II WG Corps	2 AHR	4-4-7	WG:A1313
II WG Corps	25 AbnB	1-2-8	WG:A1510
III WG Corps	5 PD	10-9-7	WG:A2210
III WG Corps	12 PD	10-9-7	WG:A1812
III WG Corps	2 PGD	9-10-7	WG:A2314
III WG Corps	3 AHR	4-4-7	WG:A2612
III WG Corps	26 AbnB	1-2-8	WG:A2816
AFSOUTH			

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

イタリア[Italy](IT)			
IT III Corps	Cent MD	6-8-6	IT:A0607
IT III Corps	Crem MotB	1-2-5	IT:A0603
IT III Corps	3 AHR	1-2-5	IT:A0607
IT IV Corps	Oro MntB	1-2-6	IT:A0712
IT IV Corps	Tri MntB	1-2-6	IT:A0712
IT IV Corps	Tau MntB	1-2-6	IT:A0402
IT IV Corps	Jul MntB	1-3-6	IT:A0714
IT IV Corps	Cad MntB	1-2-6	IT:A0810
IT IV Corps	4 AHR	2-2-6	IT:A0712
IT V Corps	Ariete AD	7-8-6	IT:A0514
IT V Corps	Folg MD	6-8-5	IT:A0513
IT V Corps	Mant MD	6-8-5	IT:A0515
IT V Corps	5 AHR	2-2-6	IT:A0513

101.3.2 航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント: 10

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
西欧戦域[Western Europe Theater]			
DN	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/M-5
US	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
UK	AFN/AFC	Torn G x2	3-2-2*/M-5-N
UK	AFN/AFC	Torn F x1	4*-0-0/L-5
UK	AFN/AFC	Jaguar x1	2-2-2/S-5
UK	AFN/AFC	Harrier x1	0-3-1/S-5
BE	AFC	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
BE	AFC	Mir 5 x1	1-2-2/M-5
NE	AFC	F-16 x1	3*-1-2*/M-5-N
US	AFC	A-10 x2	0-4-2/S-5
US	AFC	F-15 x2	5*-0-2*/L-5
US	AFC	F-15E x1	4*-1-4*/M-5-N
US	AFC	F-111 x1	1-2-5*/L-4-N
WG	AFC	Torn G x2	3-2-2*/M-5-N
WG	AFC	F-4 x2	2*-2-3*/S-5
WG	AFC	AlphaJet x1	1-1-1/S-5
FR	AFC/AFS	Mir 2000 x2	4*-1-2*/S-5
FR	AFC/AFS	Mir F-1 x2	3-2-2/S-5
FR	AFC/AFS	Jaguar x2	2-2-2/S-5
南西戦域[Southwestern Theater]			
IT	AFS	Torn G x1	3-2-2*/M-5-N
IT	AFS	F-104 x1	2*-1-1/M-4

101.3.3 地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。都市[city]に登場するユニットは 1 ターンに 1 都市につき 1 ユニットまでとする。

カナダ[Canada]: ユニットの北海海域[North Sea naval zone]の友軍支配下の港湾に到着するか、空輸や空挺強襲により進入できる。

フランスおよびスペイン[France and Spain]: ユニットのフランスの西端の任意のヘクスに進入する、または空輸や空挺強襲により進入できる。

イギリス及び合衆国[U.K. and U.S.]: ユニットの北海[North Sea]か、中央地中海海域[Central Mediterranean naval zones]に登場する、または空輸や水陸両用強襲により進入できる。

合衆国 POMCUS: 各合衆国の POMCUS ユニットの自身の POMCUS マーカーのある POMCUS サイトに登場する。敵ユニットが同ヘクスに侵入した場合、POMCUS サイトは破壊される。POMCUS サイトが破壊された場合、そのユニットは 3 ターンの間遅延し、上記の合衆国軍と同じように登場する。

その他の NATO 国家: 西ドイツ、デンマーク、オランダ、ベルギーのユニットは各々自国のいずれかの都市に登場する。

第 1 ターン開始時、地域予備[Territorials]			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	
AFNORTH			
デンマーク[Denmark](DN)			
Territorial	Fal IR	1-2-4	T
Territorial	Fun IR	1-2-4	T
Territorial	QL IR	1-2-4	T
Territorial	RLG IR	1-2-4	T
Territorial	Sle IR	1-2-4	T
西ドイツ[West Germany](WG)			
LANDJUT-Terr	51HS PGB	1-2-4	T
AFCENT			
ベルギー[Belgium](BE)			
BE I Corps	12 MotB	1-2-4	T
オランダ[Netherlands](NE)			
Territorial	302 IB	1-1-3	T
Territorial	304 IB	1-1-3	T
西ドイツ[West Germany](WG)			
Territorial	52HS PGB	1-2-4	T
Territorial	53HS PGB	1-2-4	T
Territorial	54HS PGB	1-2-4	T
Territorial	55HS PGB	1-2-4	T
Territorial	56HS PGB	1-2-4	T

第 1 ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFNORTH/AFCENT/AFSOUTH		
合衆国[United States](US)		
US II MEF	6 MarR	1-3-8
AFNORTH		
西ドイツ[West Germany](WG)		
LANDJUT	13HSK PGB	2-2-5
AFNORTH/AFCENT		
カナダ[Canada](CN)		
AMF	AbnR	1-1-7
AFCENT		
ベルギー[Belgium](BE)		
BE I Corps	10 MB	2-2-4
フランス[France](FR)		
FR I Corps	12 MD	1-2-6
FR I Corps	14 MD	1-2-6
FR III Corps	2 AD	3-3-6

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

FR III Corps	8 MD	1-2-6
FR III Corps	6 AHR	2-2-6
オランダ[Netherlands](NE)		
NE I Corps	101 MotB	1-2-4
合衆国[United States](US)		
US V Corps	4 MD	14-16-7 POMCUS:1
西ドイツ[West Germany](WG)		
Command	14HSK PGB	2-2-5
Command	15HSK PGB	2-2-5
Command	16HSK PGB	2-2-5
Command	17HSK PGB	2-2-5
Command	18HSK PGB	2-2-5
AFSOUTH		
イタリア[Italy](IT)		
	Fol AmobB	3-3-6
	Fri MotB	1-2-5

第2ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFCENT		
フランス[France](FR)		
FR II Corps	15 MD	1-2-6
イギリス[United Kingdom](UK)		
UK I Corps	6 MotB	1-2-8
合衆国[United States](US)		
US III Corps	5 MD	14-16-7 POMCUS:2
AFCENT/AFSOUTH		
フランス[France](FR)		
FAR	5 AHR	2-2-6
AFSOUTH		
イタリア[Italy](IT)		
	Pin MB	2-2-5
	Gds MB	2-2-6
	Ac MotB	1-2-5
スペイン[Spain](SP)		
SP Exp Corps	Aero AmotB	1-2-5
SP Exp Corps	Para AbnB	1-2-6

第3ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFCENT		
イギリス[United Kingdom](UK)		
UK I Corps	2 MD	4-6-7
合衆国[United States](US)		
US III Corps	1 Cav AD	15-15-7 POMCUS:3
AFSOUTH		
イタリア[Italy](IT)		
	Aosta MotB	1-2-5
スペイン[Spain](SP)		
SP Exp Corps	Brun AD	6-6-5
SP Exp Corps	GelB MID	4-6-5
SP Exp Corps	Maestr MID	4-6-5
SP Exp Corps	Jarama ACB	2-2-5

第4ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度

AFCENT		
合衆国[United States](US)		
US III Corps	III AHB	4-4-7
US XV Corps	101 AmobD	6-9-7

第5ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFCENT		
合衆国[United States](US)		
US XI Corps	49NG AD	12-12-6
US XI Corps	XING AHB	4-4-6

第6ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFCENT		
合衆国[United States](US)		
US XI Corps	35NG MD	8-12-6
US XI Corps	107NG ACR	4-4-6

第7ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFCENT		
合衆国[United States](US)		
US XI Corps	50NG AD	12-12-6
US XI Corps	40NG MD	8-12-6
US XI Corps	30NG MB	2-3-6

101.3.4 航空ユニット、増援

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
第2ターン			
西欧戦域[Western Europe Theater]			
US	AFC	A-10 x1	0-4-2/S-5
US	AFC	F-15 x1	5*-0-2*/L-5
US	AFC	F-15E x1	4*-1-4*/M-5-N
US	AFC	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
US	AFC	F-117 x1 又は	0-0-2*S/M-4-N
[US	AFC	F-19 x1	5*S-2-2*/M-5-N]
FR	AFC/AFS	AlphaJet x1	1-1-1/S-5
南西戦域[Southwestern Theater]			
SP	AFS	F-18 x1	4*-1-3*/M-4-N
SP	AFS	Mir F-1 x1	3-1-2/S-4
第3ターン			
西欧戦域[Western Europe Theater]			
US	AFC	A-10 x1	0-4-2/S-5
US	AFC	F-15E x1	4*-1-4*/M-5-N
US	AFC	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
第4ターン			
西欧戦域[Western Europe Theater]			
US	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/ M-5-N
US	AFC	A-10 x1	0-4-2/S-5

101.4 中立国のセットアップ

次に中立国のセットアップを行う。初期配置で使用可能なすべての

中立国ユニットは「ドイツの戦い」シナリオ、中立国セットアップ・ディスプレイ[Battle for Germany Scenario, Neutral setup Display]や、以下の 101.4.1 に記載の通り印刷されたヘクス配置する。

最後に、NATO プレイヤーはオーストリアとユーゴスラヴィア(「ユーゴスラヴィア[Yugoslavia]」というラベル付き)の中立国反応チップをランダムに 1 枚ずつ引き、それを見たらうでWPプレイヤーには見せず各国に裏向きで配置する。

増援は「ドイツの戦い、中立国増援ディスプレイ[Battle for Germany Scenario, Neutral Reinforcement Display]」や 101.4.3 項以下に記載の通り、登場するターンと方法が表記されている。

地域予備部隊の増援についてはルール 15.1 項参照のこと。

101.4.1 中立国地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFCENT		
オーストリア[Austria](AU)		
Army	3/1 MB	2-2-5 AU:A1018
Army	4/1 MB	2-2-5 AU:A0922
Army	9/1 MB	2-2-5 AU:A0619
Army	Comp MntB	1-2-6 AU:A0913
AFSOUTH		
ユーゴスラヴィア[Yugoslavia](YU)		
Army	3 AB	2-1-5 YU:A0317
Army	6 AB	2-1-5 YU:A0219
Army	7 ID	2-4-5 YU:A0216
Army	8 ID	2-4-5 YU:A0219
Army	28 IB	0-1-5 YU:A0220
Army	31 IB	0-1-5 YU:A0419
Army	32 IB	0-1-5 YU:A0320
Army	34 IB	0-1-5 YU:A0221
Army	35 IB	0-1-5 YU:A0122

101.4.2 中立国航空ユニット、初期配置

なし

101.4.3 中立国地上ユニット、増援

増援は以下の通り受け取る。都市に登場するユニットはターンにつき都市ごとに 1 ユニットの制限される。

オーストリア[Austria]: ユニットのオーストリア国内の任意の都市に登場する。

第 1 ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	
AFCENT			
オーストリア[Austria](AU)			
Territorial	1LW IB	1-2-4	T
Territorial	2LW IB	1-2-4	T
Territorial	3LW IB	1-2-4	T
Territorial	4LW IB	1-2-4	T
Territorial	5LW IB	1-2-4	T
Territorial	6LW IB	1-2-4	T

Territorial	7LW IB	1-2-4 T
Territorial	8LW IB	1-2-4 T

101.4.4 中立国航空ユニット、増援

なし

101.5 ワルシャワ条約機構のセットアップ

NATO と中立国の後に WP はセットアップする。最初に使用可能な WP ユニットの「ドイツの戦い、ワルシャワ条約機構セットアップ・ディスプレイ[Battle for Germany, Warsaw Pact Setup Display]」に記載の国家、または下記 101.5.1 項の国の任意のヘクスに配置される。(WP 第 1 ターンの増援は第1インパルスの WP 第 1 梯隊移動フェイズに進入し、ゲーム開始時から実質的に使用可能である。この事実はセットアップする際に考慮すべきである)。

セットアップ・ディスプレイで指定の戦域の可動機ボックス、または下記 101.5.2 項記載の可動機ボックスに、開始時に使用可能な航空ユニットを配置する。

増援は「ドイツの戦い」シナリオ、ワルシャワ条約機構セットアップ・ディスプレイ[Battle for Germany Scenario, Warsaw Pat Reinforcement Display]、または以下の 101.5.3 項と 101.5.4 項で示すように登場するターンと方法が記載されている。航空ユニットと地上ユニットは以下で説明するようにターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置され、そのターンのミッションに進空できる。

地上ユニットはWP第1インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。国家の異なるユニットは受け取り方も異なる。

増援の追加情報はルール 19 項を参照のこと。

101.5.1 ワルシャワ条約機構地上ユニット、初期配置

国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction]				
ポーランド[Poland](任意のヘクス(複数))				
PO	BF		7 MarD	4-6-6
PO	NF		6 AbnD	2-4-6
PO	NF		20 TD	9-8-5
PO	NF	1 Pol A	1 MRD	7-7-5
PO	NF	1 Pol A	2 MRD	7-7-5
PO	NF	1 Pol A	5 MRD	7-7-5
PO	NF	1 Pol A	5 TD	9-8-5
PO	NF	2 Pol A	10 TD	9-8-5
PO	NF	4G TA	11 TD	9-8-5
PO	NF	4G TA	16TD	9-8-5
SU	NF	4G TA	20 TD	11-9-6
SU	NF	4G TA	38 TD	11-9-6
SU	NF	4G TA	4G TA AmobB	2-3-7
西部戦略正面[Western Strategic Direction]				
チェコスロヴァキア[Czechoslovakia](任意のヘクス(複数))				

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

CZ	CF		1 AbnB	1-2-6
SU	CF		CF AmobB	2-3-7
SU	CF	8G TA	31 TD	11-9-6
SU	CF	8G TA	51 TD	11-9-6
CZ	CF	10 A	15 MRD	7-7-5
SU	CF	10 A	30G MRD	9-9-6
SU	CF	10 A	55G MRD	9-9-6
CZ	CF	41 A	1 TD	9-8-5
CZ	CF	41 A	2 MRD	7-7-5
CZ	CF	41 A	3 MRD	7-7-5
CZ	CF	41 A	20 MRD	7-7-5
SU	CF	41 A	18G MRD	9-9-6

東ドイツ[East Germany](任意のヘクス(複数))

SU	1WF		1WF AmobB	2-3-7
SU	1WF	2G A	9G TD	12-9-6
EG	1WF	2G A	1 MRD	10-9-7
EG	1WF	2G A	4 MRD	10-9-7
SU	1WF	2G A	21G MRD	10-9-7
SU	1WF	2G A	94G MRD	10-9-7
EG	1WF	20G A	9 TD	12-9-7
SU	1WF	20G A	6G MRD	10-9-6
SU	1WF	20G A	14G MRD	10-9-6
SU	1WF	20G A	19G MRD	10-9-6
SU	1WF	3S A	3SA AmobB	2-3-7
EG	1WF	3S A	7 TD	12-9-7
SU	1WF	3S A	10G TD	12-9-6
SU	1WF	3S A	12G TD	12-9-6
SU	1WF	3S A	47G TD	12-9-6
SU	2WF		2WF AmobB	2-3-7
SU	2WF	1G TA	1GTA AmobB	2-3-7
SU	2WF	1G TA	6G TD	12-9-6
SU	2WF	1G TA	7G TD	12-9-6
SU	2WF	1G TA	9 TD	12-9-6
SU	2WF	1G TA	11G TD	12-9-6
SU	2WF	8G TA	79 TD	12-9-6
EG	2WF	8G TA	8 MRD	10-9-7
SU	2WF	8G TA	20G MRD	10-9-6
SU	2WF	8G TA	39G MRD	10-9-6
SU	2WF	8G TA	57G MRD	10-9-6
SU	2WF	28 A	25 TD	12-9-6
EG	2WF	28 A	11 MRD	10-9-7
SU	2WF	28 A	27 MRD	10-9-6
SU	2WF	28 A	207 MRD	10-9-6

南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]

ハンガリー[Hungary](任意のヘクス(複数))

SU			2 TD	11-9-6
HU	SF		SF AmobB	2-2-6
SU	SF	16 A	5 TD	11-9-6
SU	SF	16 A	35G MRD	9-9-6
SU	SF	21 A	97G MRD	9-9-6
SU	SF	21 A	102G MRD	9-9-6

101.5.2 ワルシャワ条約機構航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント: 15

国籍	戦区	戦線	ユニット	AS-GA-SI 航続力
----	----	----	------	-----------------

[TVD]		[Front]	整備値 核能力	
西欧戦域[Western Europe Theater]				
PO	NW	NF	MiG-21 x1	2-0-0/S-4
PO	NW	NF	MiG-21 x1	2-1-1/S-4
PO	NW	NF	Su-17 x1	0-2-2/S-4
PO	NW	NF	Su-20 x1	0-1-2/M-4
SU	NW	NF	MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU	WE		MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU	WE		MiG-23 x2	3*-0-0*/M-4
EG	WE	1/2 WF	MiG-23 x2	3*-0-0*/M-4
EG	WE	1/2 WF	MiG-27 x1	1-2-2*/S-4
SU	WE	1/2 WF	MiG-27 x3	1-2-2*/S-4
SU	WE	1/2 WF	MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU	WE	1/2 WF	Su-24 x2	1-2-3*/M-4-N
SU	WE	1/2 WF	Su-25 x1	0-3-2/S-4
CZ	WE	CF	MiG-21 x2	2-1-1/S-4
CZ	WE	CF	Su-17 x2	0-2-2/S-4
SU	WE	CF	MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU	WE	CF	Su-25 x1	0-3-2/S-4
SU	WE		Tu-160 x1	0-0-6*/I-4-N
SU			MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU			MiG-27 x2	1-2-2*/S-4
SU			Su-24 x2	1-2-3*/M-4-N
SU			Su-25 x1	0-3-2/S-4
SU			Su-27 x2	5*-0-0/M-4
南西戦域[Southwestern Theater]				
HU	SW	SF	MiG-21 x1	2-1-1/S-4
SU	SW	SF	MiG-23 x1	3*-0-0/M-4
SU	SW	SF	MiG-28 x1	1-2-2*/S-4
SU			Su-24 x1	1-2-3*/M-4-N

101.5.3 ワルシャワ条約機構地上ユニット、増援

増援は以下の通り受け取る。都市に登場するユニットはターンにつき都市ごとに1ユニットに制限される。

ソヴィエト[Soviet]: ユニットはポーランド、チェコスロヴァキア、ハンガリーのマップ東端の任意のヘクスに進入するか、空輸、空挺強襲、海輸、水陸両用強襲によっても侵入できる。

その他のWP 国家: ポーランド、チェコスロヴァキア、ハンガリーのユニットは自国の任意の都市か、自国のマップ東端から任意のヘクスに進入でき、または空輸でも進入できる。

第1ターン

国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction]				
(マップ A の東端)				
SU	BF		Baltic MarD	4-6-7
SU	BF		103G MAbnD	4-4-7
SU	BF		NF AmobB	2-3-7
西部戦略正面[Western Strategic Direction]				
(マップ A の東端)				
SU			23 TD	11-9-6
SU			7G MAbnD	4-4-7
SU	2WF	28 A	102RG MRD	10-9-7

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

SU	CF	8G TA	8GTA AmobB	2-3-7
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
ハンガリー[Hungary](任意のヘクス(複数))				
SU	SF	16 A	5G MRD	9-9-6

第 2 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(ハンガリー国内の任意の都市の 1 ヘクスか、ハンガリー国内のマップA東端)				
HU	SF		5 TD	9-8-5
HU	SF	16 A	4 MRD	7-7-5
HU	SF	21 A	12 TD	9-8-5
西部戦略正面[Western Strategic Direction]				
(マップ A の東端)				
SU	CpF	13 A	15G MRD	9-9-7

第 3 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction]				
(ポーランド国内の任意の都市の 1 ヘクスか、ポーランド国内のマップA東端)				
PO	NF	1 Pol A	9 MRD	5-6-4
PO	NF	2 Pol A	12 MRD	5-6-4
(マップ A の東端)				
SU	BF		1 TD	9-8-5
SU	BF	9G A	1G MRD	7-7-5
SU	BF	9G A	40G TD	9-8-5
SU	BF	11G A	24G TD	9-8-5
西部戦略正面[Western Strategic Direction]				
(チェコスロヴァキア国内の任意の都市の 1 ヘクスか、チェコスロヴァキア国内のマップA東端)				
CZ	CF	10 A	4 TD	9-8-5
CZ	CF	10 A	19 MRD	5-6-3
CZ	CF	8G TA	9 TD	9-8-4
(マップ A の東端)				
SU	1WF	20G A	30 MRD	7-7-5
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(マップ A の東端)				
SU	CpF	13 A	13 TD	9-8-5
SU	CpF	13 A	70G MRD	7-7-5
SU	CpF	13 A	128 MRD	7-7-5
SU	CpF	13 A	318G MRD	7-7-5
西欧または南西戦略正面 [western or Southwestern Strategic Direction]				
(マップ A の東端)				
SU	Grp TA	5G TA	5GTA AmobB	2-3-7
SU	Grp TA	5G TA	3G TD	9-8-5
SU	Grp TA	5G TA	8 TD	9-8-5
SU	Grp TA	5G TA	27G TD	9-8-5
SU	Grp TA	5G TA	29 TD	9-8-5
SU	Grp TA	7G TA	7GTA AmobB	2-3-7
SU	Grp TA	7G TA	8G TD	9-8-5
SU	Grp TA	7G TA	22 TD	9-8-5
SU	Grp TA	7G TA	34 TD	9-8-5

SU	Grp TA	7G TA	47 TD	9-8-5
----	--------	-------	-------	-------

第 5 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
西部戦略正面[Western Strategic Direction]				
(チェコスロヴァキア国内の任意の都市の 1 ヘクスか、チェコスロヴァキア国内のマップA東端)				
CZ	CF		14 TD	6-4-3
CZ	CF	8G TA	13 TD	6-4-3
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(ハンガリー国内の任意の都市の 1 ヘクスか、ハンガリー国内のマップA東端)				
HU	SF	16 A	27 MRD	5-6-4
HU	SF	21 A	9 MRD	5-6-4
HU	SF	21 A	17 MRD	5-6-4

第 6 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
西部戦略正面[Western Strategic Direction]				
(チェコスロヴァキア国内の任意の都市の 1 ヘクスか、チェコスロヴァキア国内のマップA東端)				
PO	NF	2 Pol A	3 MRD	4-5-4
PO	NF	2 Pol A	4 MRD	4-5-4
PO	NF	2 Pol A	15 MRD	4-5-4
(マップ A の東端)				
SU	BF	9G A	3G MRD	5-6-4
SU	BF	9G A	88 MRD	5-6-4
SU	BF	11G A	26G MRD	5-6-4
SU	BF	11G A	40G MRD	5-6-4
SU	BF	11G A	107 MRD	5-6-4

101.5.4 ワルシャワ条約機構航空ユニット、増援

国籍	戦区 [TVD]	戦線 [Front]	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
第 2 ターン				
西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	WE	1/2WF	MiG-23 x1	3*-0-0/M-4
第 3 ターン				
西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	WE		MiG-21 x1	2-1-1/S-3
SU	WE	1/2WF	MiG-23 x1	3*-0-0/M-4
第 4 ターン				
西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	NW	BF	MiG-23 x1	3*-0-0/M-4
SU	WE		Su-17 x1	0-2-2/S-3
第 5 ターン				
西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	NW	NF	Su-17 x1	0-2-2/S-3
SU	WE		MiG-21 x1	2-1-1/S-3

102 南方戦線(サザン・フロント) [SF]

102.1 ブリーフィング・ブック

注記: このブリーフィング・ブックは「サザン・フロント」のオリジナルから採録したものである。文法、誤字脱字、分かりやすさのため若干の編集を加えている。

南方の一戦[THE WAR IN THE SOUTH]

1989年。ホメイニ政権後のイランでは、多くの党派が政権獲得にしのぎを削っていた。1989年には、イランに相手に有利な政権が誕生することを恐れて両超大国は関与を深める。各国が特定の派閥をイランの真の政府として承認している。情勢が悪化するにつれて両社は派閥への支援をエスカレートさせ、イランに派遣されたソヴィエト軍と合衆国軍が直接対峙するまでに発展する。この事態に対応する超大国たちの同盟(NATOとワルシャワ条約機構)が動員を開始する。ひとたび紛争が拡大するとWPはNATOを攻撃するだろう(WPのドクトリンは攻勢による迅速な敵の撃退を重視しているため、従ってWPは防勢の立場に立つことはなく、ひとたび対立が避けがたいとなったらNATOに主導権は握らせないでしょう、とサード・ワールド・ウォー、ドイツの戦いのブリーフィング・ブックで解説されています)。

以上が再び世界大戦を勃発させる可能性のあるシナリオです。不安定な中東から始まった紛争が、超大国とその同盟国を引きずり込み、欧州での全面戦争に発展します。ザ・サード・ワールド・ウォー・シリーズは1980年代初頭の架空の戦争の主要な作戦地域をカバーするゲーム・シリーズです。シリーズ第1作『サード・ワールド・ウォー、ドイツの戦い』では、主要作戦地域である中欧をカバーしました。本作『南方戦線(サザン・フロント)』ではその中欧戦線の南翼での作戦を扱います。

バルカン半島戦域が興味深いいくつかの理由があります。中欧戦線と最も異なる点は優先順位がかなり低いことにあります。しかしどちらの陣営も完全に無視するわけにはいかないのです。WPはこの地域に戦力を有していますが、他の地域に展開するのは容易ではありません。NATOは明白な政治的理由から、この地域をWPに譲歩できません。トルコ海峡が開放されると、グリーンランド・アイスランド・イギリスの海峡に必要とされる海軍兵力を地中海に投入しなければならなくなるかもしれません。

これらの懸念にもかかわらず、中欧戦線の、より大きな戦略的重要性から、両陣営ともに本地域をめぐる全面的な争奪戦を展開するのに必要な兵力を確保できていません。紛争の主要な負担は地域の軍隊により担われますが、北方に展開される軍隊ほど装備は整っていません。さらに両陣営の計画は両加盟国に及ぼす地域政治的影響も考慮しなければなりません。

NATO 地上軍

トルコ[Turkey]: トルコ軍はタフで優秀な軍隊という評判があります。兵員数は多いですが、ギリシャとの緊張関係が続いていること、ソヴィエト連邦との東部国境を守る必要があること、装備の旧式化(ほとんどが40年代後半から50年代前半に生産された合衆国の余剰装備)であるため、その有効性は低下しています。

トルコ軍の評価にはいくつかの仮定があります。第一にその兵力構成に大幅な変更は想定していません。小規模な戦力近代化プロジェクト(既に進行中)は継続されるとみられ、M-47とM-48戦車を改良型パワー・プラントと105mm砲に引き続き換装する予定です。

トルコ空軍(Truk Hava Kuvvertleri)は現在F-104GとS、F-4、F-5、F-102など、訓練・偵察機を除き約350機の軍用機を運用しています。F-102は退役しF-4とF-5が追加調達される予定です。F-5の追加調達はF-20(F-5改良型)になる予定でした。しかしカウンター・ミックスが確定したあと、F-20計画は暗礁に乗り上げた感があります。F-5とF-20の能力値は同じため(F-20の改良はF-5と異なる能力値を与えるほどではありません)、トルコのF-20カウンターは現役となっています。(プロジェクト・チームの注記: このデザイナー署名版では、同カウンターをF-5としています。)

トルコもF-16を調達しており合計で100機以上となる計画です。これらはゲーム期間内に運用される見込みですが、カウンターは「南方戦線」には含まれません。イランや中東での紛争が、欧州での開戦前に起きるため、F-16は東に派遣されていると想定しています。バルカン湾でカウンターを探してみてください。

ギリシャ[Greece]: ギリシャはNATO加盟国として不安な存在です。標準ゲームではギリシャはNATOに加盟していますが、少なくとも密接な同盟関係にあると想定していますが、バルカン協商[Balkan Entente]シナリオでは、ギリシャが1980年代にもっと中立的な立場を歩んだと想定しています。ギリシャは欧州共同体[European Communities(EUの前身)](共同市場等)などからの断続的に離隔しており、また過去ギリシャ軍が内戦に関与したため、将来の紛争におけるギリシャ軍の有効性は低下しています。

トルコと同様にギリシャも1940年代以来の旧式装備を大量に装備しています。これもトルコと同様に、ギリシャも緩やかな近代化を進めており、1990年代にはおそらく1970年代の水準に軍は到達するでしょう。

ギリシャ空軍(Elliniki Aeroporia)は200機以上の軍用機(練習機と偵察機を除く)を運用し、さらに100機の旧式機を予備機として保有しています。運用機は合衆国のF-4、F-5、A-7H、フランスのミラージュF-1などです。継続的な調達により近代的航空機の総数は約300機と想定されます。ゲーム中ではF-4、F-5、A-7Hに分かれていますが、これらの機種が現役機で最多数だからです。ミラージュの調達は完了したようですが、カウンターにするほどのミラージュは保有していません。

その他のNATO軍: ゲーム中に登場する空挺部隊と海兵隊は南翼支援に特化した常設部隊を表します。フランス軍(これらの部隊の過半)はフランスの海外介入部隊(「ドイツの戦い」から中欧に派遣される山岳[Alpine]師団と空中機動師団の2ユニットを除く)です。

航空兵力は合衆国空母の1個航空団(1個航空ユニット)と1個海兵航空群(2個航空ユニット)で構成されています。空母航空団ユニットは実際にはF-14とF-18の混成ユニットです。現在の海兵航空群の兵力ではカウンター1個分でしかありません。しかし、F-18(現在のF-4の後継機)とAV-8B(A-4の後継機)を合計すると、それぞれ約300機(F-18が270機、AV-8Bが336機、A-6A/E

が60機)、現役の航空群1個につきカウンター1個程度になります(現在の総兵力はF-4が約150機、A-4が70機、AV-8Aハリアーが75機、このほとんどは予備役の第4海兵航空団に引き渡されると推定されます)。

ワルシャワ条約機構軍

ソヴィエト連邦[Soviet Union]: 大規模な戦争が勃発した場合、カテゴリーAの戦闘に即応できるソヴィエトの師団の大半は中欧戦線地域に投入されることになります。そうであってもワルシャワ条約機構の南方諸国を支援するために直ちに使用できる特殊なエリート部隊は一握りだけです。黒海艦隊の海軍歩兵、1個デサント[空挺/着上陸]師団、南西戦略正面用空中機動強襲旅団群などです。この他にカルパチア軍管区とキエフ軍管区の予備役が動員され、追加の増援が得られます。

カルパチア軍管区は動員されるとカルパチア戦線となり、南西戦略正面の予備軍として機能します。またキエフ軍管区は戦略正面の司令部であり、南方に投入される戦車軍(複数)を供給することになります。

カルパチア戦線の2個軍のうち1個はドイツのバルト海方面に含まれており、ハンガリーを基地とする南方戦線(南西戦略正面の一部)への増援と見込まれています。本ゲームにはカルパチア戦線のもう1個の軍と、キエフ軍管区の2個戦車軍が登場します。

オデッサ軍管区の第19軍の兵力は、特にこの正面には投入されず、ペルシャ湾地域への予備軍であるとシリーズでは想定しています。バルカン協商[Balkan Entente]シナリオでは、政治的状況の違いとWP軍の弱体化により、ソヴィエト軍最高司令部が第19軍を南西戦略正面に転用することを想定しています。

ソヴィエト航空兵力の配置と原隊は「ドイツの戦い」のブリーフィング・ブックを説明しています。

ルーマニア[Romania]: ルーマニアは最近ギリシャ、トルコ、ユーゴスラヴィア、ルーマニアからなるバルカン中立同盟(バルカン協商シナリオの原案)を提案したりと、ワルシャワ条約機構に対しやや消極的です。ルーマニアはワルシャワ条約機構の装備更新の優先順位が低く、ソヴィエト装備に多くの不満を持っていたため、T-55中戦車の保管車両の再整備を引き受け、独自に設計したIAR-93の共同生産をユーゴスラヴィアと締結しました(興味深いことにT-55の再整備は西ドイツで行われています)。ルーマニア軍は義務服役期間が他のWP国より短いにもかかわらず愛国心が強く、WP内で独

自性のある独立した地位にあることを誇っています。

ルーマニア空軍(Fortele Aeriene)は現在、MiG-17を約70機、MiG-21を約240機保有しています。ソヴィエトから新型機の供給が見込めないため、ルーマニアは上記のIAR-93地上攻撃機を調達しています。1989年までにルーマニアはMiG-17をIAR-93に置き換え、その数を増やすと推測されています。

他のWP軍と同様にヘリ部隊は空軍隷下であり、有力な部隊です。またWP国家では唯一フランス製対戦車ヘリ「アルエットⅢ」を大量に保有するほか、ソヴィエトから固定翼機の供給が不足していることから、ルーマニアのパラシュート連隊は1989年までに空中機動部隊に転換すると見込まれています。















ブルガリア[Bulgaria]: 国費による大規模近代化計画を行う余裕のないブルガリアは、ソヴィエトの外交政策にきわめて忠実であるにも関わらず、装備に関してルーマニア軍よりやや劣っています。現在ブルガリア軍の保有するT-72は各戦車旅団に1個大隊を編成できるほどの数ではないでしょう。歩兵のための装甲兵員輸送車も不十分で、その結果、多くの部隊がトラックで機動しています。予備役部隊には未だT-34/85を装備しているものもあると思われます。1989年までには、装備の規模が拡大し、より近代的な兵器を手に入れるようになるかと推測されます。しかしそうであっても当面の間は、ワルシャワ条約機構の「貧しい従兄弟」であり続けるでしょう。

それを象徴するのがブルガリア空軍の状況です。現在ブルガリア空軍は要撃機として約60機のMiG-21と36機のMiG-19を運用しており、戦闘爆撃機部隊は約70機のMiG-17で編成されています。本ゲームでは退役したソヴィエトのMiG-21とSu-17による装備強化を図り、若干部隊を補強して合計約200機の軍用機を可動機にしました。

戦力値の決定

ユニットのレーティング・システムの原理は「ドイツの戦い」のブリーフィング・ブックに記載しているので、プレイヤー諸氏は同ブックレットを参照してほしい。簡単に言えば、分析は個々の兵器システムのレベルから始まり、10両の車両、また6門の野砲をグループ化したものです。ひとたび決定したそれらを、個々の大隊ごとに戦力値として集計し、大隊群をグループ化してそれらを師団、旅団、連隊編制へと拡大することでゲーム中のユニットのレーティングとしました。部隊編制表に使用されている戦力値を基礎となる大隊を使用して、ゲーム内のWP、ギリシャ、トルコ・ユニットの大隊数を示しています。

主要 WP 軍部隊の編制

大隊	戦力値														
		9-8	8-8	7-8	7-7	6-7	5-6	4-6	4-5	2-4	4-4	2-2	2-3	2-2	1-2
T-64/72/80 (30)	0.5-0.2	6	3	3	3										
T-64/72/80 (40)	0.6-0.2	1			3										
T-55/62(30)	0.3-0.1	3	3			3	3	3	6	3					
T-55/62(40)	0.4-0.2		4	3		3	3	3			3				
BMP/BMD	0.3-0.3	6	3	3	3	3					9	1			
BTR	0.1-0.2		3	6	6	6	9	9	9						
122mm(自走)	0.3-0.5	4	4	3	2	2						1			

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

152mm(自走)	0.3-0.9	1	1	1												
MRL	0.9-0.3	1	1	1	1	1	1	1/3					1/3			
師団対戦車	0.0-0.3		1	1	1	1				1	1		1			
戦闘ヘリ	0.8-0.8												2	2		
122mm(牽引)	0.1-0.4	2	2	3	4	4	5	5	5	3	2				2	1
152mm(牽引)	0.3-0.6				1	1	1	1	1							
歩兵	0.1-0.2									9			3	3	4	4
空挺突撃砲	0.3-0.1											1				
師団偵察	0.2-0.1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1				

トルコ及びギリシャ軍部隊の編制

		トルコ						ギリシャ				
		XX	XX	XX	XX	X	X	XX	XX	XX	X	
大隊	戦力値	5-5	5-4	3-4	2-4	2-2	1-2	4-4	3-4	2-3	1-1	
戦車	0.5-0.2		3	2	1	2		4				
戦車(旧式)	0.4-0.2	6							2		2	
機械化	0.2-0.1	4	6	1	2	2	2	2	4		1	
歩兵	0.1-0.1			6	6					9		
偵察	0.2-0.1		1	1	1		2			1		
105mm(牽引)	0.1-0.4			3	3					3		
155mm(牽引)	0.3-1.2			1	1					1		
105mm(自走)	0.2-0.5							3	3			
155mm(自走)	0.6-1.2							1	1			
105/155mm(自走)	0.4-0.8	4	4			2	2					

ノート

本ゲームにかかる基礎的なデザインの上の判断のほとんどは「ドイツの戦い」のノートで取り扱っています。特定のゲームと状況の処理に関してのいくつかの質問がプレイテスターにより提起されており、私はここでそれに回答を試みます。

なぜ「ドイツの戦い」同様の地域予備部隊がないのか？

ほぼ存在しないからです。バルカン諸国に予備役兵がいないわけではなく、その一部が地域予備部隊として編成されていないわけでもありません。しかし NATO 中欧戦線の諸国のように広範な訓練、装備、防衛警備計画への統合がなされているわけではありません。それらにより含まれていないのです。

「ドイツの戦い」のノートでは初戦から化学戦が想定されているようだが、バルカン諸国は化学戦能力を有しているのか？

現時点では、さほど高くはありません。しかし化学戦を重視はしていることから、1989 年までにこれら諸国の能力が大幅に向上することを見込んでいます。例え、新規装備品が豊かな WP や NATO 国家の退役品であったとしても、です。

なぜ兵力が少ないのに WP 兵站破綻の規模が「ドイツの戦い」と同等規模なのか？

基本的理由として南西戦略正面は西部戦略正面より優先度が低く、兵站破綻が生じた場合は西部戦略正面が優先されるからです。従って、南西戦略正面は兵站破綻の影響を強く受けることになり、実際ゲーム中でもそのようになっています。

核ルールに「ドイツの戦い」のよう自制や意図的エスカレーションのルールがないのはなぜなのか？

自制/エスカレーションのルールで、戦域司令官は、実施の決心こそしないものの、その決心に影響は与えることができると仮定しました。これは中欧戦線司令官に適用され、南方戦線司令官には適用されないからです。

なぜ黒海艦隊は敵対関係が火を噴く前にエーゲ海に進出しなかったのか？

本ゲームでは戦争の全般的な勃発前に緊張が徐々に高まっていくという想定がなされており、トルコは危機のかなり早い時期に海峡を(条約上の権利に基づき)閉塞して軍事通航を遮断すると考えています。

なぜユーゴスラヴィアのチットが「ドイツの戦い」と異なるのか？

「ドイツの戦い」ではイタリアに侵攻するため、あるいは少なくともイタリア軍と交戦するため、ワルシャワ条約機構軍がユーゴスラヴィアに侵攻するものと見積もっています。この決定は「南方戦線」のワルシャワ条約機構プレイヤーの職分を超えているため、「第 1 ターンに NATO[NATO Turn 1]」チットでこれを可能にしています。

バルカン協商シナリオの論理的根拠はなにか？

ユーゴスラヴィア、ギリシャは中立国圏を形成することに成功します(ルーマニアがソヴィエトの報復(侵略)を受けずにこれに成功する可能性は議論しません)。真のバルカン半島の伝統ののっとり、この同盟は拘束力を持たず、互いへの高い敬意よりも他の隣国への嫌悪が主な基盤となっています。

ユーゴスラヴィアのチットはシナリオでは使用しません。ルーマニアの中立化により WP が弱体化したため、ソヴィエトはユーゴスラヴィアの独立が尊重されるよう、何としても保障するだろうと考えられ

ます。しかしギリシャのチットは使用します。ギリシャは長らく西側と同一視されてきたため、ひとたび敵対行動が開始されると参戦する可能性があるからです。

協商は拘束力を持たなため、協商国の侵攻後に他の協商国らが強硬な反応をする可能性は(確実ではないが)あります。その確率は国より異なり、ギリシャは「僻地ゆえに侵略を逃れる」と期待しているし、ルーマニアはユーゴが侵略された場合、「次は我々だ」という態度だったり様々です。

ブルガリアは単独で長期の戦闘を支援する能力はなく、ブルガリアの港湾能力では、他の WP 加盟国から輸送される大量の兵員、装備、資材に対応することは困難です。さらにその港湾と黒海航路は NATO の空襲に対し脆弱です。陸上連絡路[overland communication]ルールはこの問題に組み込まれており、その解決は WP プレイヤーに委ねられている。WP プレイヤーはブルガリアへの陸上連絡路の確立の必要に迫られ、ルーマニアかユーゴスラヴィアに侵攻するしかありません。ですが、WP プレイヤーはブルガリアへの陸上連絡路を無視して第 3 ターンの増援を海輸して、トルコに対しノックアウトの一発をお見舞いすることもできます。この場合、協商国への侵略に伴う接続の問題はなくなりますが、陸上連絡路を持たない分の大勝利をトルコで挙げる必要があります。

プレイヤー・ノート

ワルシャワ条約機構[Warsaw Pact]: WP は一度にすべてを行いたいという誘惑に抗わなければなりません(これを「NATO過負荷(オーバーロード)」戦略と呼ぶ)。ギリシャ中央部を押し込みながら、ユーゴスラヴィアを侵略し、海峡に向かって攻撃することは、当初成功しているように見えたとしても、WPが過剰に引き延ばされただけの結果に終わります。その後NATOは側面に回り込み、落伍者を狙い撃ちし、WPのいくつかの師団を孤立させる行動をします。極端な場合、NATOは WP の戦線をすり抜け、ブルガリアを降伏させると本格的な脅威を与えることができるかもしれません。そうなる理由理由は WP には当初、拡大した戦線維持するのに十分なユニットを有していないためです。WP の初期兵力は(ゲーム中の NATO ユニットに対し)攻勢的で非常に強力ですが、第 3 ターンまで強力であり続けられるほど十分なユニットを擁していません。「NATO 過負荷」戦略は「ドイツの戦い」では有効かもしれませんが、「南方戦線(サザン・フロント)」では代わって WP への過負荷の結果を招来してしまいます。

WP プレイヤーは目標を限定した戦略を立てるべきです。良い計画は、WP ある戦線では WP の攻撃力を使い NATO を無力化しつつも、他方の戦線では NATO を受け流すようなものです。他方の戦線は攻勢部隊を転進させるか、来援した増援を投入して他方でも攻勢に出ることで対処するなどです。

この戦略を実施するためには WP には三つの全般的な行動計画があり、いずれも甲乙つけがたいです。

最も劣る計画はブルガリア軍でトルコを攻撃し、ルーマニア軍でユーゴスラヴィアに侵攻するものです(二線級のブルガリア軍はギリシャからの防備に充当)。本計画の利点はゲーム開始直後から WP の初期配置戦力の全てが出動でき、ユーゴスラヴィアとトルコに対し大規模な侵攻が可能になることです。しかしこの計画では第 1 ターンにユーゴスラヴィアが自動参戦し、通常 WP 軍は各戦線で足止め

を喰らうことになります。

第 2 の計画は、WP の主戦力を全て投じてユーゴスラヴィアを電撃的に侵攻、第 1 ターンに降伏させようとするものです。二線級部隊はギリシャ軍に対して峠と谷で防御し、トルコ戦線は無視します。ユーゴスラヴィアが降伏すれば、WP はトルコに転進し、ブルガリアとルーマニアのトルコの地歩を奪い、海峡沿岸での決戦に向け邁進します。弱点は 1 ターンでユーゴスラヴィアをノックアウトすることが難しいことです。ユーゴの軍事能力を減殺できても、1 ターンでユーゴスラヴィアを降伏させることはまず不可能です。WP その後、そのトルコに捕捉され、ユーゴスラヴィアを戦争から脱落させるほどの兵力もなく、長引く都市攻囲戦と山岳戦役に拘束されることになります。

第 3 の計画は、トルコへの直接的かつ継続的な攻撃の追求です。ユーゴには侵攻しませんが、第 1 ターンにユーゴスラヴィアが自発的に参戦する可能性があるため、二線級兵力で重要地点を警備します。ギリシャ東部に対する副次的作戦は、この地域のギリシャ軍を排除することで、ギリシャを動揺させ、トルコの側面へ転進できるという価値があります。WP 軍の主力はトルコを攻撃し、海峡以北のトルコ軍をほぼ壊滅を目標に行動できます。第 2 ターン中に、トルコの欧州の唯一の拠点はイスタンブールになるはずで、余力のある WP 軍はギリシャを攻撃できます。第 3 ターンのソヴィエトの増援は、ユーゴを平らげ、ギリシャで支作戦をし、イスタンブール攻略と海峡制圧のための新鮮で強力な兵力を提供します。本計画のさらなる強点として、ゲーム開始時から重要な勝利目標である海峡に対して主要な活動が行われるという点があります。ただ弱点が二つあります。まずほぼすべての WP ユニットの対トルコに配備せねばならず、ギリシャがブルガリア西部で活動し、おそらくブルガリア中部とルーマニアへの突破を許してしまうでしょう。また、ユーゴスラヴィアが参戦した場合、WPは深刻な問題に直面する可能性があります。第 2 に、海峡の北側のトルコ軍を撃滅することは可能ですが、その過程で攻撃軍が大規模な混乱を受け取る恐れがあります。これは NATO による側面からの脅威に対し自軍の効果を大きく減じてしまいます。

どの計画を選ぼうとも、トルコ海峡は WP の重要な目標であり、また厄介な存在でもあります。考慮すべき点は二つあります：

- 1) WP 軍の海峡横断には WP 特殊部隊—デサント(空挺/着上陸)や海軍歩兵師団、空中機動部隊—の支援を要する点です。これら部隊をボスポラス[Bosporus]の南岸に上陸させ、第 1 ターンにユスキュダル[Uskudar]を奪取し、イスタンブール[Istanbul]を分断するのも良い手です。しかしながら、これら部隊は無防備な状態であり、アジアの NATO 部隊に最終的に反撃を受けるリスクがあります。
- 2) WP にとりイスタンブールが大問題であり続けます。イスタンブール市内に有力な部隊が残り続けるため、長期間にわたり保持が可能です。WP は高練度 NATO ユニットの来援を防ぐため、可能な限り、イスタンブールへの海峡を閉塞する努力をすべきです。デサント/海軍歩兵の着上陸がイスタンブールへの陸路を寸断すれば、陸路の増援は阻止できます。都市への航空打撃は都市防御側の練度を蚕食し、第 3 ターンの戦車軍(複数)の増援により都市への強襲発起を決心できます。

NATO: NATO は WP に真っ向からは対決できず、WP には勝てません — WP は圧倒的攻勢衝力により優越しています。NATO プレイヤーは WP プレイヤーの計画の弱点を見抜き、そこに集中しな

ければなりません。NATO のオプションと能力の多くは既述の通りです。王に NATO は WP の側面で行動し、WP の主集結地から離れるべきです。主脅威と直面する部隊は優れた防御地形の優位を最大限活用すべきです：山岳道、海峡南岸、大都市。

NATO の側面行動は慎重に行うべきでしょう。もし WP が主戦場から兵力を転進させた場合、NATO の側面活動部隊は捕捉、撃滅される恐れがあります。空中機動部隊における WP の優位は、NATO も、相手同様に、自身の側面を無視できないことを意味します。

NATO は航空戦を慎重に管理すべきです。WP は通常バルカン半島での航空優勢を維持できますが、NATO は彼から奪い去ることができます。航空優勢を維持するためには、WP は大多数の航空ユニットを航空優勢に進空させなければなりません、残る他のミッションに使用できる航空ユニットはわずかです。NATO は最も強い航空ユニットを航空優勢の争奪戦に投入できます。それら航空ユニットはあらゆる機会をとらえ、自らを犠牲にすることなく WP の航空ユニットを撃破できます。例として、WP プレイヤーが 2 個の弱い航空ユニットを掩護としてミッションに参加させた場合、4 戦力値の NATO 航空ユニットが要撃した場合、1 個航空ユニットを撃墜し、無傷で離脱できるのです。このような方針で、NATO はゲーム後半には航空優勢を獲得できるようになります。

102.2 シナリオ

三つの「南方戦線(サザン・フロント)」のシナリオがある。標準ゲーム、8 ターンで終了する。短期シナリオ、3 ターンで終了する。そして拡張シナリオ、12 ターンで終了する。

102.2.1 総合案内

102.2.1.1 マップ マップ C のみ使用する。

102.2.1.2 特別ルール

- トルコ海峡海域[Turkish Straits Naval Zone] ルール 13.4.2 項参照。
- パルチザン[Partisans] ルール 15.2 項を見よ。
- 対立関係[Rivalry] ルール 15.4 項を見よ。
- 中立国の反応[Neutral Reaction]
 - アルバニア、ヴァリアント・シナリオの場合はルール 16.3.1 項を見よ。
 - ユーゴスラヴィア、「Yugoslavia(SF)」表記の 3 枚のチットを取る、ルール 16.3.8.1 項を見よ。
- ルーマニアの不確実性[Romanian Unreliability] ルール 17.5 項を見よ。
- 第 1 ターンの奇襲効果[First Turn Surprise Effects] WP の戦術奇襲をシミュレートするために、第 1 ターンに適用する特別なルールが二つある。
 1. WP 第1インパルス第 1 梯隊移動フェイズで、NATO の ZOC は WP の国境を越えて広がらない。
 2. NATO 航空機は縦深打撃フェイズに打撃ミッションや、WP セグメントの打撃/阻止フェイズに進空できない。彼らは WP の打撃ミッションを要撃はできる。

102.2.1.3 勝利得点 勝利得点はルール 21.2.2 項の通り獲得される。

102.2.2 標準ゲーム

ドイツが主戦場となる一方、ワルシャワ条約機構は NATO の南翼を攻撃する。目的はイスタンブールとトルコ海峡を占領し、ソヴィエト黒海艦隊を地中海に出動させることにある。

102.2.2.1 ゲームの長さ 8 ターン。

102.2.2.2 勝利条件 標準ゲームの勝敗は、以下の表に基づき決定される。合計 32 勝利得点(中立国の降伏や、黒海艦隊の出撃による勝利得点を除く)があり、WP プレイヤーは 15 から始まる。

勝利得点	結果
10 以下	NATO 圧勝
11–15	NATO 実質的勝利
16–19	NATO 限定的勝利
20–23	WP 限定的勝利
24–27	WP 実質的勝利
28 以上	WP 圧勝

102.2.3 拡張ゲーム

標準ゲームの期間が 8 ターンとされたのは、ワルシャワ条約機構の兵站システムが攻勢を維持できる可能性のある最長の時間だからだ。従って、ワルシャワ条約機構の勝利は兵站の規模が NATO 有利に傾き始める 8 週間目かそれより早く確保しなければならない。拡張ゲームではプレイヤー諸氏にこの時点より先も攻勢を維持する機会が与えられる。本シナリオは 12 ターンまで続く。

102.2.3.1 ゲームの長さ 12 ターン。

102.2.3.2 追加特別ルール 102.2.2.1.2 項記載の全てのルールを使用のうえ、追加する。

- WP 兵站破綻[WP Logistical Breakdown] ルール 15.1 項参照。

102.2.3.3 勝利条件 上記 102.2.2.2 表を使用するが、WP の総計から -5 すること。

102.2.4 バルカン協商シナリオ

バルカン協商[Balkan Entente]シナリオはルーマニア、ギリシャおよびユーゴスラヴィアがバルカン半島で中立的第三勢力圏を形作ろうとこを見た場合を想定している。この三か国はすべて中立国としてゲームを開始する。ルール 16 項を見よ。

102.2.4.1 ゲームの長さ 8 ターン。

102.2.4.2 追加特別ルール 102.2.2.1.2 項記載の全てのルールを使用のうえ、追加する。

- 中立国の反応[Neutral Reaction]
 - アルバニア、バルカン協商やヴァリアント・シナリオをプレイの場合はルール 16.3.1 項を見よ。
 - ギリシャ、バルカン協商シナリオをプレイの場合は、ルール 16.3.4 項を見よ。
- WP 陸上連絡路[Pact Overland Communications] 第 3 ターンから WP はブルガリアへ陸上連絡路を確保せねばならず、出来ないなら勝利得点を失う。これは第 3 ターンから開始する各ターンの陸上連絡路[overland communications]フェイズにチェックする。

ブルガリアの都市からマップ北端(どの国であっても)、または東端(ソヴィエト国内)まで陸上連絡路を(機械化ユニットと同じようにたどる)を引けない場合、WP プレイヤーは1勝利得点を失う。この経路は完全に陸路でなければならず、港湾に至る経路であってはならない。

ブルガリアが降伏した場合、その経路をもはやたどる必要はなく、陸上連絡路フェイズは残りのゲーム中飛ばすこと。

102.2.4.3 勝利条件 上記 102.2.2.2 表を使用するが、WP の総計に+10すること。

102.2.5 ヴァリエーション

このゲームではいくつかのヴァリエーションがあり、プレイヤーは地図上の各国を中立状態にして実験することをお勧めしています。例えば標準や拡張ゲームを次のようにプレイできます：

- ギリシャが当初から中立(そしてギリシャ・チットを使用)。
- アルバニア中立チットは、標準ゲームでアルバニアの参戦の可否の提示のために使用する(「ギリシャが NATO なら WP[Pact if GR joins NATO]」と書かれたチットも含み当初からアルバニアも参戦する)。
- ルーマニアは中立だが、ギリシャは NATO の積極的加盟国(この場合、ソヴィエト第 19 軍を参戦させるべきである)。

バルカンの政治情勢は十分に不確実であり、どの組み合わせも可能性の範疇は越ええない。

102.3 NATO のセットアップ

開始時に使用可能な全ての NATO ユニットの南方戦線シナリオ、NATO セットアップ・ディスプレイ[Southern Front Scenario, NATO setup Display]、または 102.3.1 項記載の通りに印刷されたヘクスにセットアップする。例として、C1142 と印刷されたユニットはマップ C のヘクス 1142 に配置する。セットアップを容易にするため、そのユニットが配置されている国名も記載されている。

初期配置で使用可能な航空ユニットはセットアップ・ディスプレイで指定された戦域の可動機ボックス、または以下の 102.3.2 項記載のように配置する。

増援は南方戦線、NATO 増援ディスプレイ[Southern Front NATO reinforcement Display]や、102.2.3 項と 102.3.4 項記載の通り、その来援ターンと方法を示している。航空ユニットと地上ユニットは以下に説明するようにターンの異なる時点に受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置され、そのターンにミッションに使用できる。

地上ユニットは NATO 第 1 インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。異なる国籍のユニットは異なる方法で受け取る。

増援の追加の情報はルール 19 項を参照のこと。

102.3.1 NATO 地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値 防御値 練度	セットアップ
AFSOUTH			
ギリシャ[Greece](GR)			
GR 1MMC	8 ID	2-3-5	GR:C1325
GR 1MMC	20 AD	4-4-5	GR:C1329
GR A Corps	15R ID	2-3-4	GR:C1427
GR B Corps	2 MD	3-4-5	GR:C1630
GR B Corps	6 ID	2-3-5	GR:C1633
GR C Corps	22 AB	1-1-5	GR:C1431
GR C Corps	11 ID	2-3-5	GR:C1534
GR C Corps	10 ID	2-3-5	GR:C1631
GR D Corps	12 ID	2-3-5	GR:C1437
GR D Corps	23 AB	1-1-5	GR:C1437
GR D Corps	16 IB	0-2-5	GR:C1536
GR D Corps	21 AB	1-1-5	GR:C1536
GR AMC	2 AbnB	1-1-6	GR:C0630
GR AMC	32 MarR	1-1-6	GR:C0630
	79 IB	0-1-5	GR:C0437
	96 IB	0-1-5	GR:C0636
	98 IB	0-1-5	GR:C0936
トルコ[Turkey](TU)			
TU 1A, II Corps	2AB	2-2-6	TU:C1442
TU 1A, II Corps	23 ID	2-4-6	TU:C1442
TU 1A, II Corps	3 MD	5-4-6	TU:C1541
TU 1A, III Corps	66 MD	5-4-6	TU:C1540
TU 1A, III Corps	1 AB	2-2-6	TU:C1640
TU 1A, III Corps	33 ID	3-4-6	TU:C1641
TU 1A, V Corps	41 IB	0-1-6	TU:C1040
TU 1A, V Corps	6 ID	2-4-6	TU:C1142
TU 1A, V Corps	2 ID	2-4-6	TU:C1342
TU 1A, XV Corps	8 ID	3-4-6	TU:C1438
TU 1A, XV Corps	3 AB	2-2-6	TU:C1440
TU 1A, XV Corps	65 ID	3-4-6	TU:C1538
TU 1A, XV Corps	61 ID	3-4-6	TU:C1638
TU 1A, XV Corps	4 ID	3-4-6	TU:C1639
TU 4A, XI Corps	19 IB	0-1-6	TU:C0638
TU 4A, XI Corps	11 IB	0-1-6	TU:C0945

102.3.2 NATO 航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント：4

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
バルカン戦域[Balkan Theater]			
GR	AFS	A-7 x1	0-2-3*/M-4
GR	AFS	F-16 x1	4*-1-2*/M-4
GR	AFS	F-5 x1	3-1-1/S-5
TU	AFS	F-4 x1	2*-2-2*/S-4
TU	AFS	F-5 x1	3-1-1/S-5
TU	AFS	F-104 x1	2-1-1/M-3
US	AFS	F-14 x1	4*-2-3*/L-6-N

102.3.3 NATO 地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。都市に登場するユニットは 1 ターンにつき 1 都市に 1 ユニットまでとする。

フランス、イタリア、合衆国[French, Italian, U.S.]: ユニットは中部地中海[Central Mediterranean]またはエーゲ海海域[Aegean naval zones]や、WPにより閉塞されていないトルコ海峡海域のいずれかの港湾に登場する: または、空輸、空挺突撃、水陸両用強襲によっても進入できる。

ギリシャ[Greek]: ユニットはギリシャ国内のいずれかの都市に置く。

トルコ[Turkey]: ユニットはトルコ国内のマップ東端から進入する。

第1ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFSOUTH		
フランス[France](FR)		
FAR	11 AbnD	2-4-8
トルコ[Turkey](TU)		
TU 2A, VI Corps	5 AB	2-2-6
TU 2A, VI Corps	20 MD	1-2-6
TU 2A, VII Corps	16 MB	1-2-6
TU 4A	AbnB	1-1-7
合衆国[United States](US)		
US II MEF	8 MarR	1-3-8

第2ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFSOUTH		
フランス[France](FR)		
FAR	9 MarD	2-3-7
ギリシャ[Greece](GR)		
GR A Corps	9R ID	2-3-4
GR A Corps	1R ID	2-3-4
イタリア[Italy](IT)		
AMF	SM MarR	1-1-7
トルコ[Turkey](TU)		
TU 2A, VI Corps	70 IB	0-1-6
TU 2A, VII Corps	39 IB	0-1-6
TU 4A, XI Corps	1R AD	5-5-6

第3ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFSOUTH		
フランス[France](FR)		
FAR	6 LtAD	3-2-7
トルコ[Turkey](TU)		
TU 4A, XV Corps	1R IB	0-1-5
TU 4A, XI Corps	58R ID	1-4-5

102.3.4 NATO 航空ユニット、増援

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
第2ターン			
バルカン戦域[Balkan Theater]			
US	AFS	AV-8B x1	0-3-2/S-5

US	AFS	F-18 x1	4*-1-3*/M-5-N
----	-----	---------	---------------

102.4 中立国のセットアップ

次に中立国のセットアップを行う。初期配置で使用可能な全ての中立国ユニットは、南方戦線、中立国セットアップ・ディスプレイ[Southern Front Neutral Setup Display]に従うか、以下の102.4.1項記載の通り、印刷されたヘクスに配置する。

初期配置で使用可能な航空ユニットは、セットアップ・ディスプレイで指定の戦域の可動機ボックスに、または以下の102.4.2項記載の通り配置する。

NATO プレイヤーは「ユーゴスラヴィア[Yugoslavia](SF)」と(バルカン協商シナリオをプレイしている場合)ギリシャのチットを1枚ずつ無作為に選び、確認の上、WP プレイヤーには見せず各国に裏向きで配置する。

NATO プレイヤーはさらにルーマニア不確実性チット(バルカン協商シナリオをプレイせず標準または拡張シナリオをプレイする場合のみ。ルール17.5項参照)を無作為に1枚選び、確認の上、WP プレイヤーには見せずルーマニアの上に伏せておく。

続けて WP プレイヤーはアルバニアの中立国反応チットを無作為に1枚選び(バルカン協商シナリオやそのヴァリエーションをプレイしている場合、16.3.1項参照)、確認の上、NATO プレイヤーには見せずにマップ上のアルバニアに裏向きにおく。

増援は南方戦線中立国セットアップ・ディスプレイ[Southern Front Neutral Setup Display]や、以下の102.4.3項と102.4.4項に記載のように、その来援ターンと方法が示される。

102.4.1 中立国地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]/AFSOUTH		
アルバニア[Albania](AL)		
Army	A IB	1-1-5 AL:C2024
Army	B IB	1-1-5 AL:C1824
Army	C IB	1-1-5 AL:C1523
Army	D IB	1-1-5 AL:C1724
Army	E IB	1-1-5 AL:C2026
Army	F IB	1-1-5 AL:C1624
Army	G IB	1-1-5 AL:C1626
Army	H IB	1-1-5 AL:C1924
Army	T TB	2-1-5 AL:C1824
ユーゴスラヴィア[Yugoslavia](YU)		
Army	AbnB	1-1-5 YU:C2828
Army	MntB	0-1-6 YU:C2822
Army	1 AB	2-1-5 YU:C3023
Army	2 AB	2-1-5 YU:C3024
Army	4 AB	2-1-5 YU:C2925
Army	5 AB	2-1-5 YU:C2827
Army	7 AB	2-1-5 YU:C2429
Army	8 AB	2-1-5 YU:C2927
Army	1 ID	2-4-5 YU:C2722
Army	2 ID	2-4-5 YU:C2728
Army	3 ID	2-4-5 YU:C3027

Army	4 ID	2-4-5	YU:C2828
Army	5 ID	2-4-5	YU:C3124
Army	6 ID	2-4-5	YU:C1927
Army	25 IB	0-1-5	YU:C1929
Army	26 IB	0-1-5	YU:C3025
Army	27 IB	0-1-5	YU:C2224
Army	29 IB	0-1-5	YU:C2329
Army	30 IB	0-1-5	YU:C2230
Army	33 IB	0-1-5	YU:C3223
Army	36 IB	0-1-5	YU:C2719
Army	37 IB	0-1-5	YU:C2729
Army	38 IB	0-1-5	YU:C3026
Army	39 IB	0-1-5	YU:C2126
Army	40 IB	0-1-5	YU:C3224

102.4.3 中立国航空ユニット、初期配置

なし

102.4.4 中立国地上ユニット、増援

なし

102.4.4 中立国航空ユニット、増援

国籍	戦線 [Front]	ユニット	航続力/整備値/核能力
中立国が参戦するなら			
南西戦域[Southwestern Theater]			
YU	AFS	IAR-93 x1	1-2-1/S-4
YU	AFS	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
バルカン戦域[Balkan Theater]			
AL	SW	Mixed x1	1-1-1/S-2

102.5 ワルシャワ条約機構のセットアップ

WP は NATO と中立国の後にセットアップする。初期配置可能な WP ユニットの「南方戦線、WP セットアップ・ディスプレイ [Southern Front, Warsaw Pact Setup Display]」記載の国家か、以下の 102.5.1 項記載の各国のいずれかのヘクスに配置する。

セットアップ・ディスプレイで指定の戦域の可動機ボックス、または下記 101.5.2 項記載の可動機ボックスに、開始時に使用可能な航空ユニットを配置する。

増援は南方戦線シナリオを参照し、「WP 増援ディスプレイ [Warsaw Pact Reinforcement Display]」や、102.5.3 項と 102.5.4 項記載されており、それら航空ユニットの来援ターンと方法が示されてある。航空ユニットと地上ユニットは以下のようにターン中の異なるタイミングで受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置され、そのターン中にミッションを遂行可能である。

地上ユニットは WP 第 1 インパルスの移動フェイズ開始時に受け取る。異なる国家のユニットは異なる形で受け取る。

増援に関する追加情報はルール 19 項を参照。

102.5.1 ワルシャワ条約機構地上ユニット、初期配置

国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南西戦路正面[Southwestern Strategic Direction]				
ブルガリア[Bulgaria](任意のヘクス(複数))				
BU	DF		1 AbnR	1-1-6
BU	DF		25 TB	2-2-5
BU	DF	1 Bul A	9 TB	2-2-5
BU	DF	1 Bul A	28 MRD	6-7-5
BU	DF	2 Bul A	5 TB	2-2-5
BU	DF	2 Bul A	2 MRD	6-7-5
BU	DF	2 Bul A	17 MRD	6-7-5
BU	DF	3 Bul A	13 TB	2-2-5
BU	DF	3 Bul A	24 TB	2-2-5
BU	DF	3 Bul A	3MRD	6-7-5
BU	DF	3 Bul A	7 MRD	6-7-5
ルーマニア[Romania](任意のヘクス(複数))				
RO	RF		AmobR	2-2-6
RO	RF	2 Rom A	4 TD	8-8-6
RO	RF	2 Rom A	2 MRD	7-8-6
RO	RF	2 Rom A	9 MRD	7-8-6
RO	RF	2 Rom A	17 MRD	7-8-6
RO	RF	3 Rom A	4 MntB	1-2-6
RO	RF	3 Rom A	6 TD	8-8-6
RO	RF	3 Rom A	11 MRD	5-6-5
RO	RF	3 Rom A	18 MRD	7-8-6
RO	RF	3 Rom A	81 MRD	4-5-4
RO	RF	3 Rom A	2 MntB	1-2-6
RO	RF	3 Rom A	3 MntB	1-2-6
ソヴィエト連邦、オデッサ軍管区[Odessa MD](任意のヘクス(複数))				
SU			BSF MarD	4-6-7
SU			102G MAbnD	4-4-7
SU	CpF		CpF AmobB	2-3-7
SU	DF		DF AmobB	2-3-7

102.5.2 ワルシャワ条約機構航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント: 12

国籍	戦区 [TVD]	戦線 [Front]	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
南西戦域[Southwestern Theater]				
RO	SW	RF	MiG-21 x2	2-0-0/S-4
RO	SW	RF	IAR-93 x2	1-2-1/S-4
バルカン戦域[Balkan Theater]				
SU	SW	CpF	MiG-23 x1	3*-0-0*/M-4
SU	SW	CpF	MiG-27 x2	1-2-2*/S-4
SU	SW	CpF	Su-24 x1	1-2-3*/M-4-N
BU	SW	DF	MiG-21 x1	2-1-1/S-4
BU	SW	DF	Su-17 x1	0-2-1/S-4
SU	SW	DF	MiG-23 x1	3*-0-0*/M-4
SU	SW	DF	MiG-27 x1	1-2-2*/S-4

102.5.3 ワルシャワ条約機構地上ユニット、増援

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

増援は以下のように受け取る。ターンに 1 都市につき 1 ユニットまでである。

ブルガリア[Bulgarian]: ユニットのブルガリア国内の任意の都市に、1 都市につき1ユニット登場できる。

ルーマニア[Romanian]: ユニットのルーマニア国内の任意の都市に、1 都市につき1ユニット搭乗できる。またはルーマニア国内のマップC北端から進入できる。

ソヴィエト[Soviet]: ユニットのマップCのルーマニアやソヴィエト連邦の北端から、またはルーマニアやソヴィエト連邦のマップC東端から進入できる。また空輸、海輸でも進入できる。

その他WP国[Other Pact nations]: ブルガリアとルーマニアのユニットは自国内の任意の都市に登場する。

第 2 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(ルーマニア国内の任意の都市のヘクスに一つ)				
RO	RF	2 Rom A	1 MRD	5-6-5
RO	RF	2 Rom A	10 MRD	5-6-5

第 3 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(ルーマニア、ソヴィエト連邦のマップC北端)				
SU	CpF	38 A	117G TD	9-8-5
(マップC北端や東端のソヴィエト連邦国内)				
SU	GrpTA	3G TA	14 TD	9-8-5
SU	GrpTA	3G TA	27 TD	9-8-5
SU	GrpTA	3G TA	42G TD	9-8-5
SU	GrpTA	3G TA	341 TD	9-8-5
SU	GrpTA	6G TA	16G TD	9-8-5
SU	GrpTA	6G TA	18G TD	9-8-5
SU	GrpTA	6G TA	20G TD	9-8-5
SU	GrpTA	6G TA	75G TD	9-8-5
(マップC北端や東端のソヴィエト連邦国内)				
バルカン協商シナリオでのみ受け取る。				
SU		19 A	34G TD	9-8-5
SU		19 A	33G MRD	7-7-5
SU		19 A	59G MRD	7-7-5
SU		19 A	92 MRD	7-7-5
SU		19 A	286 MRD	7-7-5

第 4 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(ブルガリア国内の任意の都市のヘクスに一つ)				
BU	DF	1 Bul A	1G MRD	4-6-4

第 6 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(ブルガリア国内の任意の都市のヘクスに一つ)				
BU	DF	2 Bul A	19 MotD	2-4-3
BU	DF	3 Bul A	18 MotD	2-4-3
(ルーマニア、ソヴィエト連邦のマップC北端)				
SU	CpF	38 A	17 MRD	5-6-4
SU	CpF	38 A	24 MRD	5-6-4
SU	CpF	38 A	66G MRD	5-6-4
SU	CpF	38 A	97 MRD	5-6-4

102.5.4 ワルシャワ条約機構航空ユニット、増援

国籍	戦区 [TVD]	戦線 [Front]	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
第 4 ターン				
バルカン戦域[Balkan Theater]				
SU	SW/SO	OdMD	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
SU	SW/SO	OdMD	Su-17 x1	0-2-2/S-3

102.6 バルカン協商のセットアップ

102.6.1 NATO

102.6.1.1 トルコ・ユニットは 102.3.1 項の通り初期配置され、102.3.2 項の通り増援として受け取る。

102.6.1.2 フランス、イタリア、合衆国の増援は 102.3.3 項と 102.3.4 項の通りに受け取る。

101.6.2 中立国

102.6.2.1 ユーゴスラヴィアは 102.4.11 項の通りに初期配置され、102.3.2 項の通りに増援として受け取る。

102.6.2.2 ギリシャ・ユニットは 102.3.1 項の通り初期配置され、102.3.2 項の通り増援として受け取る。

102.6.2.3 ルーマニア・ユニットは以下のようにセットアップする:

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
ルーマニア[Romania](RO)			
	AmobR	2-2-6	RO:C3230
2 Rom A	4 TD	8-8-6	RO:C2538
2 Rom A	2 MRD	7-8-6	RO:C2534
2 Rom A	9 MRD	7-8-6	RO:C2342
2 Rom A	17 MRD	7-8-6	RO:C2741
3 Rom A	4 MntB	1-2-6	RO:C2736
3 Rom A	6 TD	8-8-6	RO:C3236
3 Rom A	11 MRD	5-6-5	RO:C3232
3 Rom A	18 MRD	7-8-6	RO:C3129
3 Rom A	81 MRD	4-5-4	RO:C3235
3 Rom A	2 MntB	1-2-6	RO:C2937
3 Rom A	3 MntB	1-2-6	RO:C3041

102.6.2.4 中立国の航空ユニットは、同国が参戦した場合に受け

取る。

102.6.3 ワルシャワ条約機構

ブルガリアとソヴィエトのユニットは 102.5.1 項と 102.5.2 項のように初期配置をし、102.5.3 項と 102.5.4 項の通り増援として受け取る(注記: 第 4 ターンのソヴィエト第 19 軍増援はバルカン協商シナリオでのみ受け取る。)

103 極北戦線(アークティック・フロント) [AF]

103.1 ブリーフィング・ブック

注記: このブリーフィング・ブックは「サザン・フロント」のオリジナルから採録したものである。文法、誤字脱字、分かりやすさのため若干の編集を加えている。

北方の一戦[THE WAR IN THE NORTH]

1989年。ホメイニ政権後のイランでは、多くの党派が政権獲得にしのぎを削っていた。1989年には、イランに相手に有利な政権が誕生することを恐れて両超大国は関与を深める。各国が特定の派閥をイランの真の政府として承認している。情勢が悪化するにつれて両社は派閥への支援をエスカレートさせ、イランに派遣されたソヴィエト軍と合衆国軍が直接対峙するまでに発展する。この事態に対応する超大国たちの同盟(NATO とワルシャワ条約機構)が動員を開始する。ひとたび紛争が拡大すると WP は NATO を攻撃するだろう(WP のドクトリンは攻勢による迅速な敵の撃退を重視しているため、従って WP は防勢の立場に立つことはなく、ひとたび対立が避けがたいとなったら NATO に主導権は握らせないでしょう、とサード・ワールド・ウォー、ドイツの戦いのブリーフィング・ブックで解説されています。)

以上が再び世界大戦を勃発させる可能性のあるシナリオです。不安定な中東から始まった紛争が、超大国とその同盟国を引きずり込み、欧州での全面戦争に発展します。ザ・サード・ワールド・ウォー・シリーズは 1980 年代初頭の架空の戦争の主要な作戦地域をカバーするゲーム・シリーズです。シリーズ第 1 作『サード・ワールド・ウォー、ドイツの戦い』では、主要作戦地域である中欧を、第 2 作目『南方戦線(サザン・フロント)』では NATO の南翼でカバーしました。本作『極北戦線(アークティック・フロント)』ではそのスカンジナビアでの紛争を扱います。

北極戦域は他の欧州戦域とは全く異なっています。この地域は海軍作戦への考慮から戦略的に重要なのです。NATO の海上連絡路と北大西洋の制海を混乱させるためには、ソヴィエト赤旗勲章授章北洋艦隊は北極圏のコラ半島の軍港からグリーンランドーアイスランドーイギリスの海峡を通峡し大西洋に出動しなければなりません。NATO 海軍部隊はそれを阻止しようとして、ノルウェー沖は戦場と化すでしょう。この戦いでは北部ノルウェーの飛行場が肝となります: ソヴィエト海軍航空隊がこれらを利用し、洋上で作戦すれば、ソヴィエトの海上における勝利の見込みは大きく高まるでしょう。

飛行場を確保するため、WP は強力な航空兵力に支援された小規模だが専門性の高い部隊を有しています。NATO の対抗部隊も小規模ですが高い能力を有しています。両陣営に加え、中立国のフィンランドとスウェーデンは原野地域で作戦行動のできるような特別な装備や訓練を実施した部隊も有しています。その他の特別な部隊には海兵隊、空挺部隊、山岳兵、コマンドゥなどがあります。

この戦域の地形は過酷なものが多くあります: 近くに道路のない原野や山岳、など欧州で最悪の地形です。このゲームの全ての要素 - 地形、特殊部隊、分遣隊[contingents]、中立国 - が、兵力密度の高い中欧や開放翼である南欧の戦域とは全く異なる戦役を生み出すことになります。

ノート

基本的なデザインの決定などは『サード・ワールド・ウォー、ドイツの戦い』および「南方戦線(サザン・フロント)」のブリーフィング・ブックに記載があるので、細部はそちらを参照してほしい。「極北戦線(アークティック・フロント)」固有の質問は以下で解説します。

なぜ本ゲームでは WP の水陸両用戦能力が他のゲームと異なるのか?

(プロジェクト・チームからの注記: WP の敵前上陸を極北戦線で限定する制限はペルシャ湾の連結ゲームでゲーム・ルールから削除されました。)

他の戦域で WP は 1 個海軍歩兵師団全部を一挙に上陸させるための揚陸艦が不十分でした。極北戦線では 1 個海軍歩兵旅団が単発の強襲を行うのに十分な水陸両用戦艦艇があります。そのため、敵前上陸を認めています。「水陸両用戦訓練済み」自動車化狙撃師団(複数)は RO-RO 船(ロールオン・ロールオフ[訳注:車両が自走搭載・自走卸下できる貨物船])を輸送船として使用します。これらには水陸両用戦艦艇ほどの能力はないため、これら無抵抗の港湾にのみ揚陸できます。

なぜソヴィエトの師団はどのように分割できるのか?

これら師団は、本来の編制によらず作戦要求上の戦闘に適合した「連隊群[regimental groups]」に編組されます。従って 1 個師団は 3 個の増強自動車化狙撃連隊群に編組され、(弱体な)3 個自動車化狙撃連隊と 1 個戦車連隊にはならないのです。またこれら編組連隊の部隊識別番号も簡略化されています(各師団は「1」~「3」の番号の連隊に編組される)。実際にはソヴィエトの各連隊は固有番号を有しています。

あの原野地形は何を表しているのか?

近代軍事作戦では現地の道路網を利用することが極めて重要です。北欧は他の欧州地域と異なり、道路網が非常に貧弱であったり、存在しない地域が広く存在します。これら地域をマップ上では原野として表示しています。

なぜノルウェーに早期対応ルールを適用するのか?

ノルウェー軍はとても士気が高く、迅速で効率的な動員手法を有しています。ワルシャワ条約機構の攻撃は戦略的奇襲ではないため、このルールはノルウェーが来寇前に高い戦備態勢を整える可能性を説明しています。

なぜ他のゲームではマップに都市名しか記載がないのに、港湾や飛行場も記名されているのか?

他のゲームと異なり、本ゲームでは都市がほとんどありません。港湾や飛行場に名前を付記することで「個性」が生まれ、プレイヤーが意識できる箇所が増えるからです。「ヘクス B2239」ではなく「バルドゥフォス[Bardufoss]」を守備しているのだと認識できれば状況をよりよく掌握できるでしょう。

プレイヤー・ノート

ワルシャワ条約機構[Warsaw Pact]: WP プレイヤーはゲーム開始当初に強力な押し込みを掛けるべきです。WP は地上と航空兵力の数で優位に立っているため、NATO の防御が固まる前にこの優位を生かして迅速に目標を確保しなければなりません。第 1 ターン

の目標はナルヴィクーバルドゥフォス[Narvik-Bardufoss]地域への侵入です。この地域は山岳とフィヨルドに囲まれた天然の要害であり、この地域には B2441/B2442 のフィヨルド越えと、B2143 の山岳道でしか進入できません。NATO にこの地域に十分な兵力を集中させる時間を与えると、WP は突破自体が困難になるでしょう。従って第 1 ターンに WP はその兵力を最大限活用すべきです： 全般的な地上部隊の前身、北極圏フィンランド[Finnish Arcitc]の通過、空中機動部隊、空挺降下、水陸両用戦などです。NATO の北部ノルウェーへの増援のほとんどはこの隘路を通過する必要がありますため、バックファイア(Tu-22M)航空ユニットによるナルヴィクへの阻止は有効です。

初期の大攻勢後は険しい地形やノルウェーの狭い戦線、高練度の NATO 軍に直面し、WP の前進は鈍化します。一旦そうなると WP は陸上をゆっくりとしか進めません： つまり十分に支援された攻撃で NATO 戦線を削っていくことになります。

スカンジナビアの中立諸国は多くの問題を提起します。WP は B2143 の山岳道の開始地点に到達するために、北極圏通過を要求することでほぼ確実にフィンランドの中立を侵犯しなければならないでしょう。もしフィンランドが NATO に加盟した場合、3 ターン目の増援をフィンランド降伏のために使用するのが最善手です。フィンランド軍はそれほど脅威ではありませんが、WP プレイヤーが注意しなければ、北極圏で連絡線を分断できます。スウェーデン軍の規模から、スウェーデンは放置しておくのが一番です。しかしノルウェーの北極圏で戦線が膠着した場合、スウェーデンの北極圏を通過することは魅力的な側面迂回になり得ます。もしスウェーデンが NATO に加盟すると WP は防御困難な開放翼を抱えることになります。

もし WP の戦略予備がスカンジナビアに投入された場合、ゲームの性質は大きく変わります。対ノルウェーの初期作戦は同様の理由で変化はありません。フィンランドは WP 第 1 ターンの増援で征服すべきです。第 3 ターンのスウェーデン侵攻のため、主要部隊を集結すべきです。スウェーデン北部と中央部を速やかに突破することで、スカンジナビア半島全体を WP の本格的な戦力で脅威を与えることができます。

NATO: ノルウェーの早期対応はナルヴィクーバルドゥフォス[Narvik-Bardufoss]陣地帯の強固な外郭を構築するために使用すべきでしょう。ここで開始するユニットはこの任務には不十分ですが、増援の来援までは持ちこたえるよう努めなければなりません。全般的に、NATO の地上部隊とは練度です： NATO ユニットは WP ユニットより高い練度を持っています(場合によってはかなり高い)。防御可能な地形と組み合わせれば、NATO ユニットはおそらく WP 軍に大きな練度損害を与えながら、WP の進撃を拒止できるでしょう。

非ノルウェーの NATO 部隊はとてものありがたい存在です。彼らの練度は本ゲームのエリート部隊そのものであり、特に合衆国海兵隊とイギリスのコマンドゥの水陸両用戦能力は WP のノルウェー海の側面を不安定にし、後方地域の港湾や飛行場を警備する守備隊を必要とします。これら部隊の欠点は国籍の多様さです。このため、特に北極圏ではスタッキングの問題が発生する可能性があり、NATO プレイヤーは慎重に管理しなければなりません。

航空戦においては、NATO は量的に不利です。しかしながら NATO 航空ユニットの質は WP 航空ユニットに匹敵また凌駕しています。このため WP の弱体なユニットを狙い撃ちにしていこうとすることで、NATO は WP 航空戦力を削っていくことになるでしょう。また WP は全ての戦闘が要求する航空ユニットを満たせないため、WP がひとたび早期に打ち尽くしてしまえば、NATO 航空ユニットも戦闘に介入できるでしょう。うまくいけば、航空優勢はゲーム後半には NATO の手に移るでしょう。

103.2 シナリオ

三つの「極北戦線(アトランティック・フロント)」のシナリオがある： 標準ゲーム、8 ターンで終了する。短期シナリオ、3 ターンで終了する。そして拡張シナリオ、12 ターンで終了する。

103.2.1 総合案内

102.2.1.1 マップ マップ B のみ使用する。

103.2.1.2 特別ルール

- ノルウェー海[The Norwegian Sea] ルール 13.4.3 項参照。
- 地域予備[Territorial Reservists] ルール 15.1 項を見よ。
- パルチザン[Partisans] ルール 15.2 項を見よ。
- ソヴィエト師団の分割[Soviet Divisional Breakdowns] ルール 15.6 項を見よ。
- ソヴィエト戦略予備の投入[Soviet Strategic Reserve Commitment] ルール 15.7.1 項を見よ。
- ノルウェーの早期対応[Norwegian Early Reaction] ルール 15.10 項を見よ
- 中立国の反応[Neutral Reaction]
 - フィンランド、ルール 16.3.3 項を見よ。
 - スウェーデン、ルール 16.3.7 項を見よ。
- 第 1 ターンの奇襲効果[First Turn Surprise Effects] WP の戦術奇襲をシミュレートするために、第 1 ターンに適用する特別なルールが二つある。
 1. WP 第1インパルス第 1 梯隊移動フェイズで、NATO の ZOC は WP の国境を越えて広がらない。
 2. NATO 航空機は縦深打撃フェイズに打撃ミッションや、WP セグメントの打撃/阻止フェイズに進空できない。彼らは WP の打撃ミッションを要撃はできる。

103.2.1.3 勝利得点 勝利得点はルール 21.2.2 項の通り獲得される。

103.2.2 標準ゲーム

ドイツが主戦場となる一方、ワルシャワ条約機構は NATO の北翼を攻撃する。目的はノルウェーの戦略的港湾と飛行場を占領し、ソヴィエト北洋艦隊の北大西洋での戦いを支援することにある。

103.2.2.1 ゲームの長さ 8 ターン。

103.2.2.2 勝利条件 標準ゲームの勝敗は、以下の表に基づき決定される。合計 32 勝利得点(中立国の降伏による勝利得点を除く)があり、WP プレイヤーは 15 から始まる。

勝利得点

結果

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

7 以下	NATO 圧勝
8-11	NATO 実質的勝利
12-15	NATO 限定的勝利
16-18	WP 限定的勝利
19-22	WP 実質的勝利
23 以上	WP 圧勝

WP の戦略予備がゲーム中に使用された場合(ルール 15.7.1 項参照)、勝利条件を修整する。上記同様に勝利を計算するが、

- NATO に有利なように 2 段階分勝利を調整する(例として、WP の実質的勝利は NATO 限定的勝利となり、)
- ノルウェーが降伏した場合、WP に 1 段階分有利に調整し、かつ
- スウェーデンが降伏した場合も、WP に 1 段階有利に調整する。

注記: WP は 23 以上の勝利得点を獲得し、ノルウェーとスウェーデンを降伏させることによってのみ圧勝できる。

103.2.3 拡張ゲーム

標準ゲームの期間が 8 ターンとされたのは、ワルシャワ条約機構の兵站システムが攻勢を維持できる可能性のある最長の時間だからだ。従って、ワルシャワ条約機構の勝利は兵站の規模が NATO 有利に傾き始める 8 週間目かそれより早く確保しなければならない。拡張ゲームではプレイヤー諸氏にこの時点より先も攻勢を維持する機会が与えられる。本シナリオは 12 ターンまで続く。

103.2.3.1 ゲームの長さ 12 ターン。

103.2.3.2 追加特別ルール 102.2.2.1.2 項記載の全てのルールを使用のうえ、追加する。

- **WP 兵站破綻[WP Logistical Breakdown]** ルール 15.1 項参照。

103.2.3.3 勝利条件 上記 103.2.2.2 表を使用するが、WP の総計から -5 すること。

103.3 NATO のセットアップ

開始時に使用可能な全ての NATO ユニットの「極北戦線シナリオ、セットアップ・ディスプレイ[Arctic Front Scenario, NATO setup Display]」か、以下の 103.3.1 項記載の通り印刷されたヘクスにセットアップする。例として、B4423 と印刷されたユニットは、マップ B のヘクス 4423 に配置する。セットアップの容易化のため、リストにはそのユニットが配置される国名も記載されている。

開始時に使用可能な航空ユニットはセットアップ・ディスプレイで指定の戦域の可動機ボックスか、以下の 103.3.2 項記載の通り配置する。

増援は「極北戦線、NATO 増援ディスプレイ[Arctic Front NATO reinforcement Display]」か、以下の 103.3.3 と 103.3.4 項記載の通り、来援するターンと方法を示している。航空ユニットと地上ユニットは以下の説明の通り、ターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは

航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置する。そのターンのミッションに使用できる。

地上ユニットは NATO 第 1 インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。異なる国籍のユニットは異なる方法で受け取る。

増援に関する追加情報はルール 19 項を参照のこと。

103.3.1 NATO 地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値 防御値 練度	セットアップ
AFNORTH			
ノルウェー[Norway](NO)			
Ost	5 oMntB	2-3-7	NO:B1935
Tron	13 oMntB	1-3-7	NO:B1028
Nord	14 AB	1-2-7	NO:B1532
Nord	15 oMB	2-2-7	NO:B2138
Nord	Nord AB	2-3-7	NO:B2239
Nord	Finn oMntB	1-1-7	NO:B2349
合衆国[United States](US)			
POMCUS (2MarB)			NO:B1028

103.3.2 NATO 航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント: 1

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
バルカン戦域[Balkan Theater]			
NO	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/M-6

103.3.3 NATO 地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。ユニットはターンにつき 1 都市に 1 ユニットまでと登場できる。

ノルウェー[Norway]: ユニットは以下の一覧のヘクスに登場または進入する。登場ヘクスに WP のユニットが存在する場合、登場する予定のノルウェー・ユニットは除去される。

合衆国、イギリス、カナダ、NATO[U.S., U.K., Canada, and NATO]: ユニットは北海[North Sea]またはノルウェー海[Norwegian Sea]海域の友軍支配下港湾に登場する; または空輸や水陸両用強襲でも進入できる。

合衆国の POMCUS[U.S. POMCUS]: 第 2 海兵旅団[2nd Marine Brigade]は POMCUS マーカーの置かれた POMCUS サイトに登場する。POMCUS サイトは同ヘクスへの敵ユニットの侵入で破壊される。POMCUS サイトが破壊されると、当該ユニットは 3 ターン遅滞し、以下の合衆国ユニットと同様の手順で登場する。

第 1 ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
NATO			
AMF	oMntB	1-2-8	
ノルウェー[Norway](NO) - (下記ヘクスに配置)			
Ost	2AB	2-3-7	NO:B4623
Tron	12 oMntB	1-3-7	NO:B0927

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

Nord	1 IB	1-3-6 NO:B4423
Nord	3 IB	1-2-6 NO:B4621
Nord	4 IB	0-1-7 NO:B4623
Nord	6 IB	1-3-7 NO:B4723
イギリス[United Kingdom](UK)		
AMF	3 oCdoB	1-2-9

第2ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
NATO			
AMF	oMntB	1-2-8	
ノルウェー[Norway](NO) - (B4319、B4418、B4617のヘクスに進入する。または空輸、海輸による)			
Sor	7 IB	1-1-7	
Sor	8 IB	1-1-7	
合衆国[United States](US)			
US II MEF	2 MarB	2-4-8	POMCUS

第3ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
カナダ[CA]			
AMF	5 oIB	1-2-8	

第4ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
合衆国[United States](US)			
Army	6 LID	3-4-7	

第5ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
合衆国[United States](US)			
US XVIII Corps	10 MntD	3-4-7	

103.3.4 NATO 航空ユニット、増援

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
第2ターン			
北部戦域[Northern Theater]			
US	AFN/C/S	AV-8B x1	0-3-2/S-5
US	AFN/C/S	F-18 x1	4*-1-3*/M-5-N
第3ターン			
北部戦域[Northern Theater]			
CA	AFN/AFC	F-5 x1	3-1-1/S-5

103.4 中立国のセットアップ

次に中立国のセットアップを行う。開始時に使用可能な全ての中立国ユニットは「極北戦線、中立国セットアップ・ディスプレイ [Southern Front Neutral Setup Display]」に従い、または103.4.1項記載の通り、印刷されたヘクスへセットアップする。

最後に、NATO プレイヤーはフィンランドとスウェーデンの中立国反応チットを無作為に一枚ずつ選び、確認した上で、WP プレイヤーには見せずに各々の国に伏せておく。

増援は「極北戦線、中立国増援ディスプレイ」か、下記103.4.3項記載の通り、その来援ターンと方法が示されている。

地域予備の増援に関する情報はルール 15.1 項参照のこと。

増援に関する追加情報はルール 19 項を参照のこと。

103.4.1 中立国地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
フィンランド[Finland](FN)			
Army	Arm AB	2-1-6	FN:B4542
Army	Jgr oSB	1-1-8	FN:B1547
Army	Kain SB	1-1-6	FN:B0547
Army	Kar SB	1-1-6	FN:B4345
Army	Ny SB	1-1-6	FN:B4143
Army	Poh SB	1-1-6	FN:B0845
Army	Porin SB	1-1-6	FN:B4339
Army	Sav SB	1-1-6	FN:B4546
スウェーデン[Sweden](SW)			
Army	1 AB	2-2-6	SW:B4133
Army	2 AB	2-2-6	SW:B0837
Army	3 AB	2-2-6	SW:B3325
Army	4 AB	2-2-6	SW:B4231
Army	1 IB	1-2-5	SW:B3925
Army	3 IB	1-2-5	SW:B3929
Army	4 IB	1-2-5	SW:B3426
Army	5 IB	1-2-5	SW:B0434
Army	7 IB	1-2-5	SW:B4229
Army	9 IB	1-2-5	SW:B4426
Army	10 IB	1-2-5	SW:B4230
Army	11 IB	1-2-5	SW:B4533
Army	18 IB	1-2-5	SW:B4133
Army	14 IB	1-2-5	SW:B4223
Army	15 IB	1-2-5	SW:B3623
Army	16 MB	1-3-6	SW:B3532
Army	17 MB	1-3-6	SW:B4026
Army	20 IB	1-2-5	SW:B0631
Army	1N oMB	2-3-7	SW:B1142
Army	2N oMB	2-3-7	SW:B1142
Army	3N oMB	2-3-7	SW:B0739
Army	4N oMB	2-3-7	SW:B0739
Army	5N oMB	2-3-7	SW:B4630

103.4.3 中立国航空ユニット、初期配置

なし

103.4.4 中立国地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。1 ターンにつき 1 都市には 1 ユニットまで登場する。

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

スウェーデン：ユニットはスウェーデン国内の任意の都市に登場する。

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
スウェーデン[Sweden](SW)			
Territorial	2 IB	0-2-4	T
Territorial	6 IB	0-2-4	T
Territorial	8 IB	0-2-4	T
Territorial	12 IB	0-2-4	T
Territorial	13 IB	0-2-4	T
Territorial	19 IB	0-2-4	T

103.4.4 中立国航空ユニット、増援

中立からの活性化時に

国籍	戦線	ユニット	航続力/整備値/核能力
北部戦域[Northern Theater]			
スウェーデン[Sweden](SW)			
SW	AFN	JA-37 x2	3-0-0/M-5
SW	AFN	AJ-27 x1	1-2-2*/S-5

103.5 ワルシャワ条約機構のセットアップ

WP は NATO と中立国の後にセットアップする。開始時に使用可能な WP ユニットの「極北戦線、セットアップ・ディスプレイ[Arctic Front, Warsaw Pact Setup Display]」か、下記 103.5.1 項記載されている；又は当該国の任意のヘクスに配置できる。

開始時に使用可能な航空ユニットはセットアップ・ディスプレイで指定の戦域の可動機ボックスか、以下の 103.5.2 項記載の通り配置する。

増援は「極北戦線、WP 増援ディスプレイ[Arctic Front Scenario, Warsaw Pact Reinforcement Display]」か、下記 103.5.3 項と 103.5.4 項記載の通り、来援ターンと方法が示されている。航空ユニットと地上ユニットは以下の説明の通り、ターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置する。そのターンのミッションに使用できる。

地上ユニットは WP 第 1 インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。

増援に関する追加情報はルール 19 項を参照のこと。

103.5.1 ワルシャワ条約機構地上ユニット、初期配置

国籍	戦線	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction]				
ソヴィエト連邦、レニングラード軍管区[Leningrad MD](任意のヘクス(複数))				
SU	LF		LF AmobB	2-3-7
SU	LF		LF MAbnB	1-1-7

SU	LF		63 MarB	2-3-7
SU	LF		45 MRD *	6-6-5
SU	LF		76G MAbnD *	4-4-7
SU	LF	6 A	45G MRD *	6-6-5
SU	LF	6 A	54 MRD *	6-6-5
SU	LF	18 A	37G MRD *	9-9-6
*記号のユニットは分割可能、ルール 15.6 項参照				

103.5.2 ワルシャワ条約機構航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント：4

国籍	戦区	戦線	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
北部戦域[Northern Theater]				
SU	NW	BF	Su-27 x1	5*-0-0/M-4
SU	NW	LF	MiG-23 x1	4*-0-0/M-4
SU	NW	LF	MiG-27 x1	1-2-2/S-4
SU	NW	LF	Tu-22M x1	0-0-4*/L-4-N
戦略予備/北部戦域[Strategic Reserve/Northern Theater]				
SU		ResF	MiG-29 x1	4*-1-1/M-4
SU		ResF	Su-24 x1	1-2-3*/M-4-N

戦略予備の投入はルール 15.7.1 項を参照。

103.5.3 ワルシャワ条約機構地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。1 ターンにつき 1 都市には 1 ユニットのまで登場する。

ソヴィエト[Soviet]：ユニットは登場と進入の両方ができる。ユニットはソヴィエト連邦国内の都市に登場するか、マップ B の東端、ヘクス 0660以南から進入できる。また、空輸、空挺突撃、海輸、水陸両用強襲を使用して進入できる。

ソヴィエトの戦略予備[Soviet Strategic Reserve]：ユニットはマップ B 端に沿って、ヘクス 0660 の南側のどこからでも親友でできる；また空輸、海輸でも進入できる。

戦略予備の投入はルール 15.7.1 項を参照。

第 1 ターン				
国籍	戦線	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
戦略予備/北西戦略正面[Strategic Reserve/NW Strategic Direction]				
(マップ B 東端、ヘクス 0660 の南)				
SU	ResF		ResF AmobB	2-3-7
SU	ResF	9 A	2TaG MRD	9-9-7
SU	ResF	9 A	8G MRD	9-9-6

第 3 ターン				
国籍	戦線	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction]				
(ソヴィエト連邦国内のレニングラード軍管区の任意の都市にヘクスに 1 個、マップ B の東端、ヘクス 0660 の南)				
SU	LF		2G TD	9-8-5
SU	LF	6 A	111G MRD *	6-6-5

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

SU	ResF	9 A	8G MRD	9-9-6
戦略予備/北西戦略正面[Strategic Reserve/NW Strategic Direction]				
(マップBの東端、ヘクス0660の南)				
SU	ResF		4G TD	9-8-5
SU	ResF	9 A	15G TD	9-8-5
SU	ResF	12 A	41 TD	9-8-5

第 6 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction]				
(ソヴィエト連邦国内のレニングラード軍管区の任意の都市にヘクスに 1 個、マップBの東端、ヘクス0660の南)				
SU	LF	6 A	77G MRD *	5-6-4
SU	LF	18 A	111G MRD *	5-6-4
SU	LF	18 A	69 MRD	6-6-5
*記号のユニットは分割可能、ルール 15.6 項参照				
戦略予備/北西戦略正面[Strategic Reserve/NW Strategic Direction]				
(マップBの東端、ヘクス0660の南)				
SU	ResF	9 A	13G MRD	5-6-4

SU	ResF	9 A	32G MRD	5-6-4
SU	ResF	12 A	43 MRD	5-6-4
SU	ResF	12 A	50G MRD	5-6-4
SU	ResF	12 A	67 MRD	5-6-4
SU	ResF	12 A	77 MRD	5-6-4

103.5.4 ワルシャワ条約機構航空ユニット、増援

国籍	戦区 [TVD]	戦線 [Front]	ユニット	AS-GA-SI 航続力/整備値/核能力
第 3 ターン				
北部戦域[Northern Theater]				
SU	NW	LF	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
第 4 ターン				
北部戦域[Northern Theater]				
SU	NW	NF	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
SU	NW	LF	Su-17 x1	0-2-2/S-3

104 ペルシャ湾(ペルシャン・ガルフ) [PG]

104.1 ブリーフィング・ブック

注記: このブリーフィング・ブックは「ペルシャン・ガルフ」のオリジナルから採録したものである。文法、誤字脱字、分かりやすさのため若干の編集を加えている。

中東の一戦[THE WAR IN THE MIDDLE EAST]

1989年。ホメイニ政権後のイランでは、多くの党派が政権獲得にしのぎを削っていた。1989年には、イランに相手に有利な政権が誕生することを恐れて両超大国は関与を深める。各国が特定の派閥をイランの真の政府として承認している。情勢が悪化するにつれて両社は派閥への支援をエスカレートさせ、イランに派遣されたソヴィエト軍と合衆国軍が直接対峙するまでに発展する。この事態に対応する超大国たちの同盟(NATO とワルシャワ条約機構)が動員を開始する。ひとたび紛争が拡大すると WP は NATO を攻撃するだろう(WP のドクトリンは攻勢による迅速な敵の撃退を重視しているため、従って WP は防勢の立場に立つことはなく、ひとたび対立が避けがたいとなったら NATO に主導権は握らせないでしょう、と『サード・ワールド・ウォー、ドイツの戦い』のブリーフィング・ブックで解説されています。)

以上が再び世界大戦を勃発させる可能性のあるシナリオです。不安定な中東から始まった紛争が、超大国とその同盟国を引きずり込み、欧州での全面戦争に発展します。ザ・サード・ワールド・ウォー・シリーズは1980年代初頭の架空の戦争の主要な作戦地域をカバーするゲーム・シリーズです。シリーズ第1作『サード・ワールド・ウォー、ドイツの戦い』では、主要作戦地域である中欧を、『南方戦線(サザン・フロント)』と『極北戦線(アークティック・フロント)』では NATO の北翼・南翼でカバーしました。本作『ペルシャ湾(ペルシャン・ガルフ)』ではその中東での紛争を扱います。

『ペルシャ湾』は戦争勃発後の中東での作戦だけでなく、開戦前の重要な時期もカバーしています。戦前の時期に超大国たちは外交を通じてイランのグループや派閥、中東諸国に影響を及ぼそうとします。これら派閥やグループが超大国間で対立しているため、イランの直接的な軍事的支配をめぐる戦闘が生起する可能性が高いのです。いったん始まった紛争は、特にこの地域における超大国のいずれかの地位が脅かされると、特に紛争は拡大し続けます。最終的に双方が自国軍を中東に展開し、全面的な戦争勃発の号砲となります。

中東は外交面も厳しい環境だが、軍事的環境も厳しい。油田の多いペルシャ湾地域は戦略的に非常に重要です。この地域最大かつ人口も多い国家であるイランは、この地域をコントロールするカギです: イランを制する陣営は地域全体を制します。

だがしかし支配の確立は困難です。中東の地形は広大な砂漠、多数の山岳地帯、道路のない原野が多数存在し人を寄せ付けません。地域の軍隊は練度こそ高くありませんが、数は多いです。WP 軍も多数駐留していますが、そのほとんどは並の戦力の、登場の遅いカテゴリー III 師団ばかりです。NATO 軍の合衆国・緊急展開部隊[Rapid Deployment Force]が編組されています。規模小さいですが強力かつ精鋭であり、有力な航空兵力に支援されています。(プロジェクト・チーム・ノート: 緊急展開部隊(RDF)は1980年代

中盤に合衆国中央軍[US Central Command](CENTCOM)に発展しました。)

ノート

基本的なデザインの設定などは『サード・ワールド・ウォー、ドイツの戦い』、『南方戦線(サザン・フロント)』、『極北戦線(アークティック・フロント)』のブリーフィング・ブックに記載があるので、細部はそちらを参照してほしい。『ペルシャ湾(ペルシャン・ガルフ)』固有の質問は以下で解説します。

なぜ「軽自動車化(light motorized)」は機械化として扱われ、自動車化でないのか?

この「軽自動車化」は制式の呼称ですが、ゲーム上では機械化ユニットです。本ユニット、合衆国第9師団はハイテク軽師団と呼ばれています。(プロジェクト・チーム・ノート: 本版のゲーム中の第9師団カウンタースは「軽機械化(light mechanized)」ユニット記号の NATO シンボルが使用されています。)

合衆国第197歩兵旅団(機械化)は参戦していないのか?

実際には合衆国第24歩兵師団の一部として参戦しています。第24師団を中東に迅速に展開するため、第197旅団がのちに動員される州兵と入れ替わりで第197旅団が師団に編成されたと仮定しています。

バクタラン[Bakhtaran]というのは初耳だ。どこの都市か?

イラン国王(シャー)の失脚とイラン・イスラム共和国政府の樹立に伴い、イランの多くの都市が改名されました。『ペルシャ湾』のマップでは以下の都市が改名されています: バンダレ・パーレヴィ [Bandar-e Pahlavi]は旧名バンダレ・アンザリー [Bandar-e Anzali]に、レザイエ [Rezaiyeh]は旧名オルミヤ [Orumiyyeh]に、バンダレ・シャープール [Bandar-e Shahpur]はバンダル・ホメイニ [Bandar Khomeyni]になり、ケルマーンシャー [Kermanshah]はイマーンシャフル [Imanshahr]になり、それから再度バクタラン[Baktaran]に改名されました。

なぜ対立関係による航空ユニットへの規制がないのか?

パイロットたちも他の自国人たち同様に対立関係の影響は感じるでしょうが、航空ユニットの百人のパイロットを統制するのは、地上の数千の兵士を統率するより簡単だと我々は見積もりました。

外交ゲームで中東では紛争がいつも起き、第三次世界大戦が勃発する。あなたの史観ではそのような事態は回避不能なのか?

そうではありません! サード・ワールド・ウォー・シリーズは戦争の勃発を前提としています。外交ゲームは戦争勃発に至る一連の流れを示しているだけです(ゲームごとに異なる状況を一覧させています)。外交ゲームでは、戦争勃発を前提としているため、戦争に至らない、危機を回避できたかもしれない多くの出来事や選択肢を示していません。

実際のところ、ゲーム内の戦争を防ぐため両陣営が外交カードを賢明に捨てることで可能です。戦争勃発が前提のため、本ゲームではこれを行うインセンティブをまずありません。

ルールでは NATO プレイヤーは NATO というより合衆国の行動を代表していると言及されている。合衆国の行動は一方的では?

そうではありません。NATO 主要国と中東に重大な関心を持つ国家に湾岸での合衆国の行動は積極的・消極的に支援されているものと想定しています。西側諸国のうち、最も積極的なのは合衆国でしょうから、このゲームでは合衆国の行動という観点からイベントを表現しています。これは合衆国、イギリス、フランス、トルコ等の多数の国家がついて言及するより明確化しすぎているかもしれませんが、合衆国が一方向的に行動しているというわけではありません。

WP の戦力組成のリストに「南部戦略正面 [Southern Strategic Direction]」なる語があるが、私はそのようなもの聞いたことがない。存在するのか？

我々の知る限り現時点では存在しません。しかしながら、本ゲームでは、ソヴィエト南部国境の軍事情勢が深刻化した時点で、ソヴィエト連邦が南部戦略正面を立ち上げることを想定しています。

なぜ空輸を要撃できるようなゲーム・システムに変更したのか？
空輸への要撃を認めなかったことで、特に空挺強襲により占領された都市に後続を空輸するなど、プレイヤーがルールを濫用できたためです。

イラン・イラク戦争が 1989 年まで続いていたら？

現時点では可能性ですが、1989 年以前に何らかの合意が成立する可能性が高いと考えます[訳注:1988 年 8 月 20 日に停戦]。またこのような戦争を WP・NATO の紛争の 2 プレイ用ゲームに組み込むことは困難です。もしこのオプションを検討したいのであれば自由に研究してみてください(イラクとイラン・イスラム共和国政府に各々独立したプレイヤーを与えるのは可能性の高い処理方法に思えますが、そのために多くのルールの調整を要します。)

化学戦ルールは両陣営が化学兵器能力を自制なく使用することを想定している。これはあり得るのか？

私たちの意見としては「イエス」です。その理由を知りたい方は、次のような制限ルール試してほしい： 各プレイヤーに「制限 [restraint]」マーカーと「使用 [use]」マーカーを作成する。各戦闘フェイズの開始時に、各プレイヤーはどちらかのマーカーを秘密裏に選択し、両プレイヤーに公開する。制限を選んだ場合、戦闘結果はそのプレイヤーが化学戦能力を有していないかのように敵ユニットに影響を与える。(つまり敵ユニットは化学攻撃を受けないが、化学戦能力を有している友軍ユニットは敵の化学攻撃を受けた場合、化学防護能力を保持する)。

なぜツデー党とイラン共産党は別派閥なのか？

ツデー党 [Tudeh party] はイランにおける伝統的なソヴィエト系共産主義政党です。イラン共産主義派閥 [Iranian Communists faction] は共産主義者ではありませんが、ツデー党より民族主義的で独立心が強く、別の派閥です。

空挺や水陸両用強襲の自由度が高すぎるように感じる。何か提案はないか？

我々は標準ルールとするには少々制限が多すぎると考えていますが、ご希望とあればオプションとしてお使いください： 水陸両用や空挺強襲は各移動フェイズ終了時に実施する。他の全ての移動が行われた後である。この時点でフェイズ・プレイヤーは空挺・水陸両用強襲の全てを発表し、その進出先を明らかにする。その後これら突撃は任意の順で解決するが、突撃を取り消したり、目的地を変更したりはできない。

プレイヤー・ノート

ワルシャワ条約機構 [Warsaw Pact]： 外交ゲームで、イランと IRG が影響を与えることができる二つの最も重要なグループです。しかしどちらも簡単に自陣営につくことはありません。イラクは NATO にとっても重要であり、両陣営の外交の正味の効果はおそらくイラクの中立を維持することに留まるでしょう。IRG については、WP の可能行動で IRG が関心を持つことはほとんどなく、嫌悪されることの方が多いでしょう。しかしこの状況は NATO プレイヤーにも当てはまり、WP は NATO の行動を利用して IRG を獲得できるかもしれません。

全体として、WP プレイヤーはかなり慎重な外交を展開しなければなりません。多くの場合外交ゲームのペースを無理やり上げようとするより、NATO プレイヤーの動向に反応したり、予測したりする方が効果的です。

ある時点で WP はイランを侵略するか介入することになります。最も良い状況は、合衆国軍の到着前に介入し(すなわち IRG があなたに要請し)、あなたのソヴィエト軍がイランで合衆国に与する派閥やグループを掃討し、合衆国の侵攻に際し、イランの港湾を守備できるようになっていることです。最悪の状況は、合衆国軍がすでに到着している状況でイランを侵略することであり、考えうる状況はこの両極端の間になるでしょう。

どのような状況にあっても、WP プレイヤーは開戦前の期間中にイランで積極的にソヴィエト軍を運用すべきです。どの地域や派閥の部隊もソヴィエト軍には抗しえないし、RDF も特にその側面に問題を抱えています。ただ全面戦争となった場合に備え、トルコを警戒する部隊だけは確保しましょう。理想的には、「M6」のカテゴリー III 師団がトルコの監視に間に合うよう到来するでしょう。だがそうではない場合、イランに過剰に投入しすぎないように用に注意してください。トルコ軍がソヴィエト・コーカサスとイラン北部を制圧している場合、湾岸を支配することは特に有益ではありません。

通常、WP プレイヤーは航空戦で劣勢に立たされることになります。特に B-52 の打撃からの防護のため、可能な限り航空兵力を節約してください。B-52 の打撃は破滅的なため、可能であれば撃墜してください。いずれにせよ、B-52 来援後のソヴィエト地上軍のスタックは十分気をつけてください。

ひとたび第三次世界大戦が勃発すると、WP は相応の増援を受領できます。上手くいけば NATO の陣地を圧倒できます。上手いかなかった場合は状況を立て直す最後のチャンスになります。

NATO： 外交ゲームでは、イラクとイラン正規陸軍が集中すべき最も重要なグループとなります。WP と同様ですが、WP プレイヤーは常にあなたのイラクへの影響力に抗することが見積られるため、イランは獲得しにくいでしょう。IRG は重要ですが、それに対して有利な影響力はありません。一方イラン正規陸軍はかなり容易に獲得でき、特に中央集権派が与力すればイラン支配のための重要な戦力となります。他方、イラン正規陸軍と中央集権派を狙うことで生じる、他のグループへの不利な影響を弱めるような配慮が必要です。

ひとたび RDF を湾岸に送れば、強力な戦力を自由に切り盛りでき

ます。RDF の主な制約はその規模の小ささです。湾岸沿いでは容易に分散しやすく、内陸に前進すればその側面と連絡線がしばしば容易に脅かされます。常に障害となる地形で側面と後方を守りましょう。可能なら合衆国に与力する軍隊も側面と連絡線を守るため展開させましょう。これら部隊は WP の前進を拒止できませんが、主力が決定的対抗策を講じる程度の時間稼ぎはできます。

あなたの主兵は空中にあります。あなたの空軍は量・質とも WP より優れています。それらの主任務は直協、打撃/阻止、WP の空輸能力の使用拒否にあります。B-52 航空ユニットは驚異的打撃値を持ち、WP のスタックを打ちのめすのに使用すべきです。

トルコは全面戦争が始まると参戦します。彼らは脆いため、リスクを伴う作戦に従事させるべきではありません。さもないと、すぐに WP がトルコの目標を確保することになるでしょう。彼らの最良の用兵は、イラン北部で WP が守備隊を残せなかった場合に WP の連絡線を妨害することと、シリアが介入してきたときに(ヨルダンの助力を得て)これを掃討することです。

104.2 シナリオ

104.2.1 総合案内

104.2.1.1 マップ マップ E と F のみ使用する。

104.2.1.2 特別ルール

- 地域予備[Territorial Reservists] ルール 15.1 項を見よ。
- パルチザン[Partisans] ルール 15.2 項を見よ。
- 限定的軍事能力[Limited Military Abilities] ルール 15.3 項を見よ。
- 対立関係[Rivalry] ルール 15.4 項を見よ。
- ソヴィエト山岳師団[Soviet Mountain Divisions] ルール 15.5 項を見よ
- 革命防衛隊の補充[Revolutionary Guard Replacements] ルール 15.8 項を見よ
- 中立国の反応[Neutral Reaction]
 - イラン、ルール 16.3.5 項を見よ。
 - オマーン、ルール 16.3.6 項を見よ。

104.2.1.3 勝利得点 勝利得点はルール 21.2.2 項の通り獲得される。

104.2.2 標準ゲーム

中東におけるソヴィエトと合衆国の対立関係は、両陣営がイランに軍隊を派遣したことで武力衝突に発展する。WP と NATO が欧州で激突する一方、二つの超大国は中東の同盟国とともに石油資源豊富なペルシャ湾の支配をめぐり衝突する。

104.2.2.1 ゲームの長さ 8 ターン(加えて、可変の戦前ターン[pre-war turn]数分)。

104.2.2.2 勝利条件

標準ゲームの勝敗は、以下の表に基づき決定される。合計 111 勝利得点(中立国の降伏による勝利得点を除く)があり、WP プレイヤーは 23 から始まる。イランで得られる勝利得点は40、中立国の油田で得られる勝利得点は42である。

勝利得点	結果
19 以下	NATO 圧勝
20-29	NATO 実質的勝利
30-39	NATO 限定的勝利
40-49	WP 限定的勝利
50-59	WP 実質的勝利
60 以上	WP 圧勝

104.2.3 拡張ゲーム

標準ゲームの期間が 8 ターンとされたのは、ワルシャワ条約機構の兵站システムが攻勢を維持できる可能性のある最長の時間だからだ。従って、ワルシャワ条約機構の勝利は兵站の規模が NATO 有利に傾き始める 8 週間目かそれより早く確保しなければならない。拡張ゲームではプレイヤー諸氏にこの時点より先も攻勢を維持する機会が与えられる。本シナリオは12ターンまで続く。

104.2.3.1 ゲームの長さ 12 ターン(加えて、可変の戦前ターン[pre-war turn]数分)。

104.2.3.2 追加特別ルール 104.2.1.2項記載の全てのルールを使用のうえ、追加する。

- WP 兵站破綻[WP Logistical Breakdown] ルール 15.11 項参照。

104.2.3.3 勝利条件 上記 104.2.2.2 表を使用するが、WP の総計から+10 すること。

104.2.4 イラン・イラク戦争決着のヴァリエント

本ゲームでは現在進行中のイラン・イラク戦争が膠着状態になり、最終的にこの戦争の決着がついたと仮定している。しかし、それ以外の結果も十分あり得るため、以下の二つの結果を示す。

- イラク中立反応チットは使用しない。
- 外交ゲームにおけるイラクへの影響は無視する。その代わり、イラク・マーカーはイスラム政府[Islamic Government] マーカーの下に置き、イラン・イスラム共和国がいずれかの陣営に加盟することも含め、常にイスラム政府マーカーと共に外交トラック上で移動する。
- イラクとイラン・イスラム共和国は対立関係とは見なさない。
- イラク軍のセットアップ時、そのプレイヤーは各都市に 1 個師団及び 1 個旅団しか配備できない。その他のイラクの初期ユニットは全て除去されたものと見なす。これら損失は全て限界損失に計上される。そのためイラクは動揺状態でゲームを開始することになる。
- イラクの航空ユニットは、イラクが陣営に関与する際、可動機ボックスではなく撃墜ボックスに配置される。

104.2.4 イラクの限定的勝利

イラクは限定的な消耗戦を勝ち抜き、イランのアラビア語圏であるクゼスタン州の一部の征服に成功する。両シナリオに以下のような修整を加える。

- ペルシャ湾のマップEのイラクに隣接するイランの全てのヘクスを、イラクの一部として扱う。
- イラク・ユニットを配備する際、アバダン[Abadan](E1920)はイラクの都市と同様に扱う。
- イラン・ユニットの配置時、通常アバダン[Abadan]にセット

アップするイラン・ユニットは代えてアワズ
[Ahvaz](E2121)に配置する。

104.2.5 その他のヴァリエント

中東の政治力学は非常に複雑で不確実だ。プレイヤーは好きなように実験することを推奨する。(例として、外交チャートの影響トラックのマーカーの開始位置を変更するのは、中東の異なる国際情勢を示す一つの手段である)。全ての対立関係(ルール15.4項参照)は、中東の基本的枠組みとして維持されるべき点は提案します。

104.3 中立国のセットアップ

両プレイヤーは、ペルシャ湾セットアップ・ディスプレイ[Persian Gulf setup Display]か、下記 104.4.1 項記載の通り、どちらの陣営にも参与しない軍隊をセットアップする。

1. オマーン、UAE、カタール、クウェート・ユニットの配置一覧に基づき、ヘクスに配置する。
- 次に、下記の国家/派閥を以下に示す通りセットアップする。
2. イラク軍
3. イラン革命防衛隊
4. イラン正規陸軍
5. イラン・クルド人
6. イランの諸派(共産党、ムジャヒディン、ツデー)
7. ヨルダン
8. サウジアラビア
9. シリア

増援はペルシャ湾増援ディスプレイ[Persian Gulf Reinforcements Display]か、下記 104.4.3 項や 104.4.4 項記載の一覧の通り、その来援ターンと方法が示されている。航空ユニットと地上ユニットはターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置する。そのターンのミッションに使用できる。

地上ユニットは NATO 第1インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。異なる国籍のユニットは異なる方法で受け取る。

地域予備の増援に関する追加情報はルール15.1項を参照のこと。

104.3.1 中立国地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
クウェート[Kuwait](KU)			
Kuwaiti Army	1 TB	2-2-5	KU:E1619
Kuwaiti Army	2 TB	2-2-5	KU:E1619
Kuwaiti Army	3 MB	1-2-5	KU:E1619
オマーン[Oman](OM)			
Omani Army	Gd MB	1-2-4	OM:F0417
カタール[Qatar](QT)			
Qatar Army	Qatar IB	1-1-3	QT:F0501
アラブ首長国連邦[United Arab Emirates](UA)			
UAE Army	1 MB	1-2-3	UA:F0709
UAE Army	2 MB	1-2-3	UA:F0710

UAE Army	RG MB	1-2-4	UA:F0407
イラク[Iraq](IQ)			
NATO と WP プレイヤーは以下のように交互にセットアップを行う:			
1) イラクの各都市に少なくとも 2 個師団と 1 個旅団を配置する。			
2) イラクの非都市港湾に少なくとも 1 個師団を配置する。			
3) 残余のユニットはイラクの都市、港湾、飛行場の 2 ヘクス以内のいずれかに配置する。			
1) と 2) の条件を満足した上で、3) の条件に従いユニットを配置しなければならない。			
Iraqi Army	1 AmobB	2-2-5	IQ
Iraqi Army	3 CdoB	1-1-5	IQ
Iraqi Army	65 CdoB	1-1-5	IQ
Iraqi Army	66 CdoB	1-1-5	IQ
Iraqi Army	68 CdoB	1-1-5	IQ
Iraqi Army	RG TB	2-2-5	IQ
Iraqi Army	1 TD	5-5-4	IQ
Iraqi Army	2 TD	5-5-4	IQ
Iraqi Army	3 TD	5-5-4	IQ
Iraqi Army	4 TD	5-5-4	IQ
Iraqi Army	5 MD	4-5-4	IQ
Iraqi Army	6 MotD	3-4-4	IQ
Iraqi Army	7 MotD	3-4-4	IQ
Iraqi Army	8 MotD	3-4-4	IQ
Iraqi Army	9 MntD	2-3-4	IQ
Iraqi Army	10 MntD	2-3-4	IQ
Iraqi Army	11 MntD	2-3-4	IQ
Iraqi Army	12 MntD	2-3-4	IQ

イラン革命防衛隊[Iranian Revolutionary Gurd](IRG)
NATO と WP プレイヤーはイランの大都市に 1 個、異なるセットアップを行う。残余のユニットはイランの小都市ごとに1こずつ、全てのユニットがセットアップされるまで行う。

Iran Rev Gd	8P CdoD	2-2-3	IR
Iran Rev Gd	12P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	19P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	24P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	25P CdoD	2-2-3	IR
Iran Rev Gd	29P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	56P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	SMP CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	8P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	8P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	8P CdoD	1-1-3	IR

イラン正規陸軍[Iranian Army](IR)

NATO と WP プレイヤーは忠誠面を表にして、以下のように交互にセットアップを行う:

- 1) イランの各都市に1個師団。
- 2) ペルシャ湾岸のイラン本土の港湾に 1 個師団。
- 3) イランの大都市に 1 個旅団。
- 4) すでにイラン正規陸軍ユニットが占めていない、イランの飛行場や本土の港湾に1個旅団。

このセットアップの条件は以下の通り。

Iran Army	1 AmobB	1-1-4	IR
Iran Army	1 MarB	1-1-4	IR
Iran Army	1 TD	4-4-3	IR
Iran Army	2 TD	4-4-3	IR
Iran Army	3 TB	2-2-4	IR

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

Iran Army	4 TB	2-2-4	IR
Iran Army	5 MB	1-2-4	IR
Iran Army	6 MB	1-2-4	IR
Iran Army	7 ID	2-3-3	IR
Iran Army	10 ID	2-2-2	IR
Iran Army	14 ID	2-2-2	IR
Iran Army	18 ID	2-2-2	IR
Iran Army	21 IB	0-1-3	IR
Iran Army	30 ID	2-3-3	IR
Iran Army	31 ID	2-2-2	IR
Iran Army	35 ID	2-2-2	IR
Iran Army	42 ID	2-2-2	IR
Iran Army	55 ID	2-2-2	IR
Iran Army	58 ID	2-2-2	IR
Iran Army	69 ID	2-2-2	IR
Iran Army	77 ID	2-2-2	IR
Iran Army	81 IB	0-1-3	IR
イラン・クルド人[Iranian Kurds](IRK)			
NATOとWPプレイヤーはイラン領クルディスタンの山岳または山岳道ヘクスに交互にセットアップし、1ヘクスに1ユニットまでとすること。			
Iran Krud	1K MntB	1-1-5	IR
Iran Krud	2K MntB	1-1-5	IR
Iran Krud	3K MntB	1-1-5	IR
イラン共産党[Iranian Communists](IRC)			
イランの大都市に1個セットアップする。			
Iran Com	1C 1B	1-1-3	IR
Iran Com	2C 1B	1-1-3	IR
Iran Com	3C 1B	1-1-3	IR
イラン・ムジャヒディン[Iranian Mujahideen](IRM)			
イランの大都市に1個セットアップする。			
Iran Mujahedeen	1M 1B	1-1-2	IR
Iran Mujahedeen	2M 1B	1-1-2	IR
Iran Mujahedeen	3M 1B	1-1-2	IR
イラン・ツデー党[Iranian Tudeh](TD)			
イランの大都市に1個セットアップする。			
Iran Tudeh	1T 1B	1-1-2	IR
Iran Tudeh	2T 1B	1-1-2	IR
Iran Tudeh	3T 1B	1-1-2	IR
ヨルダン[Jordan](JO)			
NATOプレイヤーはヨルダンの任意のヘクスにセットアップする。			
Jordanian Int Force	4 MD	4-4-7	JO
Jordanian Int Force	5 TD	5-5-8	JO
サウジアラビア[Saudi Arabia](SA)			
NATOプレイヤーは以下の通りセットアップする:			
1) サウジアラビアの各都市や港湾に少なくとも2ユニットを配置する。			
2) 残余のユニットはサウジアラビア国内に任意に配置する。			
Saudi Army	1 AbnB	1-1-4	SA
Saudi Army	10 MotB	1-1-3	SA
Saudi Army	20 TB	3-1-3	SA
Saudi Army	30 MB	2-1-3	SA
Saudi Army	50 TB	3-1-3	SA
Saudi Army	60 MB	2-1-3	SA
Saudi Army	1NG MB	1-1-3	SA
Saudi Army	2NG MB	1-1-3	SA
Saudi Army	4NG MB	1-1-3	SA
Saudi Army	RG MB	2-1-4	SA

シリア[Syria](SY)			
WPプレイヤーはシリアの任意のヘクスにセットアップする。			
Syrian Int Army	9 TD	5-6-5	SY
Syrian Int Army	30 MB	1-1-5	SY
Syrian Int Army	51 TB	2-1-6	SY
Syrian Int Army	82 AmobB	1-1-6	SY
Syrian Int Army	90 MB	1-1-5	SY

104.3.2 中立国航空ユニット、初期配置

なし

104.3.3 中立国地上ユニット、増援

増援の受け取り方は下記の通り。ユニットは各ターンにつき 1 都市に 1 ユニットまでとする。

イラク[Iraq]: ユニティはイラク国内の任意の都市。

イスラエル[Israel]: ペルシャ湾海域の友軍支配港湾にユニットは登場する; または、可能なら空輸、空挺強襲、海輸も可能。

サウジアラビア[Saudi Arabia]: ユニティはマップ E の E0101 から E0114 のサウジアラビア国内のどこから進入するか、空輸でも進入できる。

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
第 1 ターン開始時(ルール 15.1 項参照)			
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
イラク[Iraq](IQ)			
Territorial	101R IB	0-1-3	T
Territorial	102R IB	0-1-3	T
Territorial	103R IB	0-1-3	T
Territorial	104R IB	0-1-3	T
Territorial	105R IB	0-1-3	T
Territorial	106R IB	0-1-3	T
Territorial	107R IB	0-1-3	T
Territorial	108R IB	0-1-3	T
Territorial	109R IB	0-1-3	T
Territorial	110R IB	0-1-3	T
第 1 ターン			
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
サウジアラビア[Saudi Arabia](SA)			
Saudi Army	40Mot MB	1-1-3	SA
第 2 ターン			
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
サウジアラビア[Saudi Arabia](SA)			
Saudi Army	3NG MB	1-1-3	SA
イスラエルの介入			
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
イスラエル[Israel](IS)			
Israel Int Force	23 AbnB	1-1-8	INT
Israel Int Force	31 AbnB	1-1-8	INT
Israel Int Force	35 AbnB	1-1-9	INT
Israel Int Force	243 AbnB	1-1-8	INT

104.3.4 中立国航空ユニット、増援

国籍	戦線	ユニット	AS-GA-SI
	[Front]		航続力/整備値/核能力

イラクの参与後			
西アジアまたはペルシャ湾戦域[Western Asia or Persian Gulf Theater]			
IQ	CENT	MiG-23 x1	3*-0-0/M-5
IQ	CENT	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
IQ	CENT	MiG-19 x1	1-0-0/S-2
IQ	CENT	Su-20 x1	0-1-2/S-3
イラン政府の参与後			
西アジアまたはペルシャ湾戦域[Western Asia or Persian Gulf Theater]			
IR	CENT	F-4 x1	3*-2-3*/S-3
IR	CENT	MiG-19 x1	1-0-0/S-3
イスラエルの介入			
西アジアまたはペルシャ湾戦域[Western Asia or Persian Gulf Theater]			
IS	CENT	F-16 x1	4*-1-2*/M-6
ヨルダンの介入			
西アジアまたはペルシャ湾戦域[Western Asia or Persian Gulf Theater]			
JO	CENT	F-5 x1	3-1-1/S-5
サウジアラビアの参与			
ペルシャ湾戦域[Persian Gulf Theater]			
SA	CENT	F-5 x1	3-1-1/S-4
シリアの介入			
西アジア戦域[Western Asia Theater]			
SY	CENT	MiG-21 x1	2-1-1/S-3

104.4 NATO セットアップ

NATO が次にセットアップする。トルコは初期配置で唯一可動機な軍隊である。NATO プレイヤーはペルシャ湾シナリオ、NATO セットアップ・ディスプレイ[Persian Gulf Scenario, NATO Setup Display]か、104.4.1 項記載の全トルコ・ユニットを、マップ E のトルコ国内のどこへでも(スタック制限に反しないなら)配置できる。トルコ航空ユニットは片側に寄せて置く。トルコ参戦時に新航空機ユニットが登場するためである。

NATO プレイヤーはイラクとオマーンのチットを一枚ランダムに引き、相手に見せることなく、裏面で各国境に配置する。

増援はペルシャ湾増援ディスプレイ[Persian Gulf Reinforcements Display]か、下記 104.4.3 項や 104.4.4 項記載の一覧の通り、その来援ターンと方法が示されている。航空ユニットと地上ユニットはターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置する。そのターンのミッションに使用できる。

地上ユニットは NATO 第 1 インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。異なる国籍のユニットは異なる方法で受け取る。

オプション・ルール: オプションの作戦域ルール(ルール 22 項)を使用した場合、(上部にサーモン色のみを付けた)合衆国第101空挺師団カウンターはシート 2 のものを使用する。同ユニットは CENTCOM に任じられており、従って欧州からペルシャ湾は展開した。本シナリオの目的において、戦時ターン 4 に増援として登場する。

104.4.1 NATO 地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
CENTCOM			
トルコ[Turkey](TU)			
TU 3A,IV Corps	1 MB	1-2-6	TU
TU 3A,IV Corps	4 AB	2-2-6	TU
TU 3A,IV Corps	9 ID	2-4-6	TU
TU 3A,IV Corps	10 IB	1-1-6	TU
TU 3A,IV Corps	12 ID	2-4-6	TU
TU 3A,IV Corps	48 IB	1-1-6	TU
TU 3A,IV Corps	51 ID	2-4-6	TU
TU 3A,IX Corps	6 AB	2-2-6	TU
TU 3A,IX Corps	14 MB	1-2-6	TU
TU 3A,IX Corps	21 MntB	0-1-7	TU
TU 3A,IX Corps	22 MntB	0-1-7	TU
TU 3A,IX Corps	23 MntB	0-1-7	TU
TU 3A,IX Corps	29 ID	2-4-6	TU
TU 3A,IX Corps	49 ID	1-1-6	TU
TU 3A,IX Corps	51 IB	1-1-6	TU
TU 3A,IX Corps	211 BdrR	0-1-5	TU

104.4.2 NATO 航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント: 2

104.4.2 NATO 地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。ユニットはターンにつき 1 都市に 1 ユニットまでと登場できる。

トルコ[Turkey]: トルコ国内のマップ E 西端からユニットは進入できる。または、空輸できる。

合衆国[U.S.]: ユニットはペルシャ湾海域の任意の友軍支配港湾に登場する。または空輸、空挺強襲、海輸、水陸両用強襲でも進入できる。

アラート			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	
CENTCOM			
合衆国[United States](US)			
US I MEF	1/1 MarR	1-3-8	
US I MEF	7/1 MarB	2-4-8	

アラート+1			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	
CENTCOM			
合衆国[United States](US)			
US XVIII Corps	82 AbnD	4-6-7	
US XVIII Corps	XVIII AHB	4-4-7	

アラート+2			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	
CENTCOM			
合衆国[United States](US)			
US XVIII Corps	9 LMD	8-9-7	
US XVIII Corps	24 MD	14-16-7	
US XVIII Corps	194 AB	3-3-7	

アラート+3		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
CENTCOM		
合衆国[United States](US)		
US XVIII Corps	7 LID	3-4-7
US I MEF	5/1 MarR	1-3-8

第3ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFSOUTH		
トルコ[Turkey](TU)		
TU 3A,IX Corps	3R IB	0-1-5
TU 3A,IX Corps	5R IB	0-1-5

104.4.4 NATO 航空ユニット、増援

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力/整備値/核能力
トルコ参戦時			
西アジア戦域[Western Asia Theater]			
TU	CENT	F-16 x1	4*-1-2*/M-5
アラート			
ペルシャ湾戦域[Persian Gulf Theater]			
US	CENT	F-14 x1	4*-2-3*/L-6-N
アラート+1			
ペルシャ湾戦域[Persian Gulf Theater]			
US	CENT	AV-8B x1	0-3-2/S-5
US	CENT	F-18 x1	4*-1-3*/M-5-N
US	CENT	A-10 x1	0-4-2/S-5-N
US	CENT	F-15 x1	5*-0-2*/L-5
アラート+2			
ペルシャ湾戦域[Persian Gulf Theater]			
US	CENT	B-52 x1	0-0-10*/I-4-N

104.5 ワルシャワ条約機構のセットアップ

WP は NATO と中立国の後にセットアップする。開始時に使用可能な WP ユニットの「ペルシャ湾、セットアップ・ディスプレイ[Persian Gulf, Warsaw Pact Setup Display]」か、下記 104.5.1 項に記載されている。セットアップには国家、または国家・軍管区が示されており、特定のエリア内の任意のヘクスに配置できる。

開始時に使用可能な航空ユニットはセットアップ・ディスプレイで指定の戦域の可動機ボックスか、以下の 104.5.2 項記載の通り配置する。

増援は「ペルシャ湾、WP 増援ディスプレイ[Persian Gulf Scenario, Warsaw Pact Reinforcement Display]」か、下記 104.5.3 項と 104.5.4 項記載の通り、来援ターンと方法が示されている。航空ユニットと地上ユニットは以下の説明の通り、ターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置する。そのターンのミッションに使用できる。

地上ユニットは WP 第 1 インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。

増援に関する追加情報はルール 19 項を参照のこと。

102.5.1 ワルシャワ条約機構地上ユニット、初期配置

国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
ソヴィエト連邦、トランスコーカサス軍管区[Transcaucasian MD](任意のヘクス(複数))				
SU			104G MAbnD	4-4-7
SU	1TCF	76G A	164 MRD 又は	7-7-5
[SU	1TCF	76G A	164 MntD	4-5-5]
SU	1TCF	76G A	261 MRD	7-7-5
SU	2TCF		2TCF AmobB	2-3-7
SU	2TCF		1G TD	9-8-5
SU	2TCF		145 MRD 又は	7-7-5
[SU	2TCF		145 MntD	4-5-5]
ソヴィエト連邦、トルキスタン軍管区またはアフガニスタン [Turkestan MD or Afghanistan](任意のヘクス(複数))				
SU	AfgF		201 AmobB	2-3-7
SU	AfgF		357G AbnR	1-1-7
SU	AfgF		15 TD	11-9-6
SU	AfgF	40 A	5 MRD	7-7-5
SU	AfgF	40 A	346 MRD	9-9-6
SU	AfgF	40 A	357 MRD	7-7-4
SU	AfgF	40 A	360 MRD	7-7-4
アフガニスタン国内の各飛行場に 1 ユニットまで。				
SU	AfgF	1AfgF A	21 MB	1-2-4
SU	AfgF	1AfgF A	17 IB	1-1-3
SU	AfgF	1AfgF A	18 IB	1-1-3
SU	AfgF	1AfgF A	5 BdrB	0-1-3

101.5.2 ワルシャワ条約機構航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント: 5

国籍	戦区 [TVD]	戦線 [Front]	ユニット	AS-GA-SI 航続力 整備値 核能力
西アジア戦域[Western Asia Theater]				
SU	SO		MiG-23 x1	4*-0-0/M-4
SU	SO		Su-24 x1	1-2-3/M-4-N
SU	SO		Su-25 x1	0-3-2/S-4

101.5.3 ワルシャワ条約機構地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。1 ターンにつき 1 都市には 1 ユニットまで登場する。

ソヴィエト[Soviet]: 以下に記載の通り、ユニットは登場と進入の両者ができる。ユニットはソヴィエト国内の都市に登場し、指定されたマップ端に沿って任意の場所に進入する。また、空輸、空挺強襲、海輸でも搭乗できる。

第1ターン				
国籍	戦線	軍[Army]	ユニット	攻撃値

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

[Front]		防御値 練度	
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
(マップEの北端、ソヴィエト連邦、トランスコーカサス軍管区)			
SU	1TCF	1TCF AmobB	2-3-7

第2ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(マップEの北端、ソヴィエト連邦、トランスコーカサスまたはトルキスタン軍管区)				
SU		106G MAbnD		4-4-7

第3ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(マップEの北端、ソヴィエト連邦、トランスコーカサス軍管区)				
SU	1TCF		17 TD	9-8-5
SU	OdMD	19 A	34G TD	9-8-5
SU	OdMD	19 A	33G MRD	7-7-5
SU	OdMD	19 A	59G MRD	7-7-5
SU	OdMD	19 A	92 MRD	7-7-5
SU	OdMD	19 A	286 MRD	7-7-5

第6ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(マップEの北端、ソヴィエト連邦、トランスコーカサス軍管区)				
SU	1TCF	76G A	24G MRD	5-6-4
SU	2TCF	20 A	9 MRD	5-6-4
SU	2TCF	20 A	73G MRD	5-6-4
SU	2TCF	20 A	266 MRD	5-6-4
SU	2TCF	45 A	19 MRD	5-6-4
(マップEの北端、ソヴィエト連邦、トルキスタン軍管区)				
SU	AgfF		84 MRD	5-6-4
(マップEの北端、ソヴィエト連邦、トランスコーカサスまたはトルキスタン軍管区)				
SU		11 A	4 MRD	5-6-4
SU		11 A	7MRD	5-6-4
SU		11 A	29G MRD	5-6-4
SU		11 A	72G MRD	5-6-4
SU		22 A	21 MRD	5-6-4
SU		22 A	96 MRD	5-6-4

NATO ユニットがアフガニスタンに侵入、または合衆国ユニ

ットがアフガニスタンの5ヘクス以内に移動した後のターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(マップFの東端、ソヴィエト連邦、トルキスタン軍管区またはアフガニスタン)				
SU	AfgF	1 A	66 MRD	7-7-5
SU	AfgF	1 A	70 MRD	7-7-5
SU	AfgF	1 A	108 MRD 又は	7-7-5
[SU	AfgF	1 A	108 MntD	4-5-5]
SU	AfgF	1 A	201 MRD	7-7-4

南部軍管区の動員 +6ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(ソヴィエト連邦の任意の都市、またはソヴィエト連邦トランスコーカサス軍管区のマップEの北端に登場させる)				
SU	1TCF	4 A	6 MRD	5-6-4
SU	1TCF	4 A	26 MRD 又は	7-7-5
[SU	1TCF	4 A	26 MntD	3-4-4]
SU	1TCF	4 A	31G MRD	5-6-4
SU	1TCF	4 A	216 MRD 又は	5-6-4
[SU	1TCF	4 A	216 MntD	3-4-4]
SU	1TCF		75 MRD 又は	5-6-4
[SU	1TCF		75 MntD	3-4-4]
SU	2TCF		10 MRD 又は	5-6-4
[SU	2TCF		10 MntD	3-4-4]
SU	2TCF		147G MRD 又は	5-6-4
[SU	2TCF		147G MntD	3-4-4]

101.5.4 ワルシャワ条約機構航空ユニット、増援

国籍	戦区 [TVD]	戦線 [Front]	ユニット	AS-GA-SI 航続力/整備値/核能力
第3ターン				
西アジア戦域[Western Asia Theater]				
SU	SO		MiG-21 x1	2-1-1/S-3
第4ターン				
西アジア戦域[Western Asia Theater]				
SU	SO		MiG-21 x1	2-1-1/S-3
SU	SO		Su-17 x2	0-2-2/S-3
第5ターン				
西アジア戦域[Western Asia Theater]				
SU	SO		MiG-19 x1	1-0-0/S-3
SU	SO		Su-17 x2	0-2-2/S-3

201 ドイツの戦い + 南方戦線

201.1 シナリオ

「ドイツの戦い」+「南方戦線」の 2 シナリオからなる：標準ゲームは 8 ターンで終了し、拡張ゲームは 12 ターンで終了する。

201.1.1 総合情報

201.1.1.1 マップ マップ A と C をこのシナリオでは使用し、マップ A のノルウェーとスウェーデンの領土は本シナリオではプレイしない。

201.1.1.2 特別ルール

- 航空戦域[Air Theaters] 本ゲームではマップ A の北部航空戦域[Northern air theater]を全て西欧航空戦域[Western Europe air theater]として扱う。
- バルト海海域[Baltic Naval Zone] ルール 13.4.1 項を見よ。
- トルコ海峡海域[Turkish Straits Naval Zone] ルール 13.4.2 項参照。
- 地域予備部隊[Territorial Reservists] ルール 15.1 項を見よ。
- パルチザン[Partisans] ルール 15.2 項を見よ。
- 対立関係[Raivalry] ルール 15.4 項を見よ。
- NATO 前進配備[NATO Forward Movement] ルール 15.9 項を見よ。
- 中立国の反応[Neutral Reaction]
 - アルバニア、バルカン協商やヴァリアント・シナリオの場合はルール 16.3.1 項を見よ。
 - オーストリア、ルール 16.3.2 項を見よ。
 - ギリシャ、もしバルカン協商シナリオなら、ルール 16.3.4 項を見よ。
 - ユーゴスラヴィア、ルール 16.3.8.2 項を見よ。「Yugoslavia」表記の 3 枚のチットを取る。
- ルーマニアの不確実性[Romanian Unreliability] ルール 17.5 項を見よ。
- 第 1 ターンの奇襲効果[First Turn Surprise Effects] WP の戦術奇襲をシミュレートするために、第 1 ターンに適用する特別なルールが二つある。
 1. WP 第 1 インパルス第 1 梯隊移動フェイズで、NATO の ZOC は WP の国境を越えて広がらない。
 2. NATO 航空機は縦深打撃フェイズに打撃ミッションや、WP セグメントの打撃/阻止フェイズに進空できない。彼らは WP の打撃ミッションを要撃はできる。

201.1.1.3 勝利得点 勝利得点はルール 21.2.2 項の通り獲得される。

201.1.2 標準ゲーム

201.1.2.1 ゲームの長さ 8 戦時ターン。

201.1.2.2 勝利条件 標準ゲームの勝敗は、以下の表に基づき決定される。合計 195 勝利得点(中立国の降伏、黒海艦隊の出撃による勝利得点を除く)があり、WP プレイヤーは 50 から始まる。

勝利得点	結果
42 以下	NATO 圧勝
42-63	NATO 実質的勝利
64-82	NATO 限定的勝利
83-102	WP 限定的勝利
103-127	WP 実質的勝利
128 以上	WP 圧勝

201.1.3 拡張ゲーム

標準ゲームの期間が 8 ターンとされたのは、ワルシャワ条約機構の兵站システムが攻勢を維持できる可能性のある最長の時間だからだ。従って、ワルシャワ条約機構の勝利は兵站の規模が NATO 有利に傾き始める 8 週間目かそれより早く確保しなければならない。拡張ゲームではプレイヤー諸氏にこの時点より先も攻勢を維持する機会が与えられる。本シナリオは 12 ターンまで続く。

201.1.3.1 ゲームの長さ 12 ターン。

201.1.3.2 追加特別ルール 201.1.1.2 項記載の全てのルールを使用のうえ、追加する。

- WP 兵站破綻[WP Logistical Breakdown] ルール 15.1 項参照。

201.1.3.3 勝利条件 上記 201.1.2.2 表を使用するが、WP の総計から +15 すること。

201.2 セットアップ

全てのユニットは個別のシナリオルール同様にセットアップされる。加えて、全てのイタリアの増援がドイツの戦いの初期配置に以下のように加えられる。

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
CENTCOM			
イタリア[Italy](IT)			
IT Army	Pin MB	2-2-5	IT:C1918
IT Army	Gds MB	2-2-6	IT:C2510
IT Army	Ac MotB	1-2-5	IT:C2511
IT Army	Aosta MotB	1-2-5	IT:C0911
IT Army	Fri MotB	1-2-5	IT:C3109
IT Army	Fol AmobB	3-3-6	IT:C3107

使用可能な空輸ポイント:

- NATO: 14
- ワルシャワ条約機構: 27

202 ドイツの戦い + 極北戦線

202.1 シナリオ

「ドイツの戦い」+「極北戦線」の2シナリオからなる：標準ゲームは8ターンで終了し、拡張ゲームは12ターンで終了する。

202.1.1 総合情報

202.1.1.1 マップ マップ A と B をこのシナリオでは使用する。

202.1.2 特別ルール

- 北部航空戦域[Northern Air Theaters](オプション、しかし推奨)

作戦上および地理上のリアリティの追求のため、北部航空戦域を二つの準戦域に分割して、以下のルールを適用する：

1. スカンジナヴィア準戦域[Scandinavia sub-theater]はノルウェー、スウェーデン、フィンランドおよびソヴィエト連邦のレニングラード軍管区[Leningrad Military District]の全ヘクスからなる。
2. バルト準戦域[Baltic sub-theater]はデンマーク、東西ドイツ、ポーランドの全ヘクスからなる。
3. 両準戦域は西欧戦域に輸送の目的では「隣接」している。
4. ノルウェー、スウェーデンからの航空ユニットはスカンジナヴィア準戦域の可動機ボックスに配置する。
5. ポーランド、デンマークの航空ユニットはバルト準戦域の可動機ボックスに配置する。
6. 北部戦域に割り振られた他の国家の航空ユニットは、いずれかの準戦域に配置する。
7. 航空優勢は各準戦域で分けて決定する。
8. スカンジナヴィア準戦域の可動機および航空優勢ボックス内の航空ユニットは、スカンジナヴィア準戦域内のノルウェー、スウェーデン、フィンランド、ソヴィエト連邦のレニングラード軍管区においてのみ、直協、打撃/阻止ミッションで飛行できる。
9. バルト準戦域の可動機および航空優勢ボックス内の航空ユニットは、バルト準戦域内のデンマーク、東西ドイツ、ポーランド、ソヴィエト連邦のバルト軍管区においてのみ、直協、打撃/阻止ミッションで飛行できる。
10. 両準戦域の航空ユニットは、北部戦域への縦深打撃ミッション(滑走路無力化、兵站打撃)にも飛行でき、またそれらミッションを掩護・要撃できる。ただし縦深打撃を遂行する航空ユニットは、全て同じ準戦域から進空するか、他の戦域からの長・大陸間航続力ユニットの航空ユニットである必要がある。
11. 短航続力航空ユニットはミッションの完了や中断により一方の準戦域にから他方の準戦域に進出できる。
12. 滑走路の無力化、滑走路破壊、弾痕復旧、地上待機、損耗機体の確定は攻撃の実施元の準戦域に関わらず、戦域全体に影響する。

- バルト海海域[Baltic Naval Zone] ルール 13.4.1 項を見よ。
- ノルウェー海[The Norwegian Sea] ルール 13.4.3 項参照。
- 地域予備部隊[Territorial Reservists] ルール 15.1 項を見よ。

- パルチザン[Partisans] ルール 15.2 項を見よ。
- ソヴィエト師団の分割[Soviet Divisional Breakdowns] ルール 15.6 項を見よ。
- ソヴィエト戦略予備の投入[Soviet Strategic Reserve Commitment] ルール 15.7.1 項を見よ。
- NATO 前進配備[NATO Forward Movement] ルール 15.9 項を見よ。
- ノルウェーの早期対応[Norwegian Early Reaction] ルール 15.10 項を見よ。
- 中立国の反応[Neutral Reaction]
 - オーストリア、ルール 16.3.2 項を見よ。
 - フィンランド、ルール 16.3.3 項を見よ。
 - スウェーデン、ルール 16.3.7 項を見よ。
 - ユーゴスラヴィア、ルール 16.3.8.2 項を見よ。
「Yugoslavia」表記の3枚のチットを取ることに。
- 第1ターンの奇襲効果[First Turn Surprise Effects]
WPの戦術奇襲をシミュレートするために、第1ターンに適用する特別なルールが二つある。
 1. WP 第1インパルスの第1梯隊移動フェイズで、NATOのZOCはWPの国境を越えて広がらない。
 2. NATO 航空機は縦深打撃フェイズに打撃ミッションや、WP セグメントの打撃/阻止フェイズに進空できない。彼らはWPの打撃ミッションを要撃はできる。

202.1.1.3 勝利得点 勝利得点はルール 21.2.2 項の通り獲得される。

202.1.2 標準ゲーム

202.1.2.1 ゲームの長さ 8 戦時ターン。

202.1.2.2 勝利条件 標準ゲームの勝敗は、以下の表に基づき決定される。合計 168 勝利得点(中立国の降伏による勝利得点を除く)があり、WP プレイヤーは 45 から始まる。

勝利得点	結果
39 以下	NATO 圧勝
40 - 58	NATO 実質的勝利
59 - 78	NATO 限定的勝利
79 - 97	WP 限定的勝利
98 - 122	WP 実質的勝利
123 以上	WP 圧勝

202.1.3 拡張ゲーム

標準ゲームの期間が8ターンとされたのは、ワルシャワ条約機構の兵站システムが攻勢を維持できる可能性のある最長の時間だからだ。従って、ワルシャワ条約機構の勝利は兵站の規模がNATO有利に傾き始める8週間目かそれより早く確保しなければならない。拡張ゲームではプレイヤー諸氏はこの時点より先も攻勢を維持する機会が与えられる。本シナリオは12ターンまで続く。

202.1.3.1 ゲームの長さ 12 戦時ターン。

202.1.3.2 追加特別ルール 202.1.1.2項記載の全てのルールを使用のうえ、追加する。

- WP 兵站破綻[WP Logistical Breakdown] ルール 15.1 項参照。

202.1.3.3 勝利条件 上記 102.2.2.2 表を使用するが、WP

の総計から+17 すること。

202.2 セットアップ

全てのユニットは個別のシナリオルール同様にセットアップされる。
加えて、極北戦線に第 2 ターンの増援として登場するノルウェー第 7、第 8 歩兵旅団は、以下のように第 1 ターン増援として配置する。

第 1 ターン				
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ	

AFNORTH			
ノルウェー[Norway](NO)			
Sor	7 IB	1-1-7	NO:A4318
Sor	7 IB	1-1-7	NO:A4716

使用可能な空輸ポイント:

- NATO: 11
- ワルシャワ条約機構: 19

203 欧州大戦

(「ドイツの戦い」+「南方戦線」+「極北戦線」)

203.1 シナリオ

「欧州大戦」は2シナリオからなる：標準ゲームは8ターンで終了し、拡張ゲームは12ターンで終了する。

203.1.1 総合情報

203.1.1.1 マップ マップAとBとCを本シナリオで使用する。

203.1.2 特別ルール

- 北部航空戦域[Northern Air Theaters](オプション、しかし推奨)

作戦上および地理上のリアリティの追求のため、北部航空戦域を二つの準戦域に分割して、以下のルールを適用する：

1. スカンジナビア準戦域[Scandinavia sub-theater]はノルウェー、スウェーデン、フィンランドおよびソヴィエト連邦のレニングラード軍管区[Leningrad Military District]の全ヘクスからなる。
2. バルト準戦域[Baltic sub-theater]はデンマーク、東西ドイツ、ポーランドの全ヘクスからなる。
3. 両準戦域は西欧戦域に輸送の目的では「隣接」している。
4. ノルウェー、スウェーデンからの航空ユニットはスカンジナビア準戦域の可動機ボックスに配置する。
5. ポーランド、デンマークの航空ユニットはバルト準戦域の可動機ボックスに配置する。
6. 北部戦域に割り振られた他の国家の航空ユニットは、いずれかの準戦域に配置する。
7. 航空優勢は各準戦域で分けて決定する。
8. スカンジナビア準戦域の可動機および航空優勢ボックス内の航空ユニットは、スカンジナビア準戦域内のノルウェー、スウェーデン、フィンランド、ソヴィエト連邦のレニングラード軍管区においてのみ、直協、打撃/阻止ミッションで飛行できる。
9. バルト準戦域の可動機および航空優勢ボックス内の航空ユニットは、バルト準戦域内のデンマーク、東西ドイツ、ポーランド、ソヴィエト連邦のバルト軍管区においてのみ、直協、打撃/阻止ミッションで飛行できる。
10. 両準戦域の航空ユニットは、北部戦域への縦深打撃ミッション(滑走路無力化、兵站打撃)にも飛行でき、またそれらミッションを掩護・要撃できる。ただし縦深打撃を遂行する航空ユニットは、全て同じ準戦域から進空するか、他の戦域からの長・大陸間航続力ユニットの航空ユニットである必要がある。
11. 短航続力航空ユニットはミッションの完了や中断により一方の準戦域にから他方の準戦域に進出できる。
12. 滑走路の無力化、滑走路破壊、弾痕復旧、地上待機、損耗機体の確定は攻撃の実施元の準戦域に関わらず、戦域全体に影響する。

- バルト海海域[Baltic Naval Zone] ルール 13.4.1 項を見よ。
- トルコ海峡海域[Turkish Straits Naval Zone] ルール 13.4.2 項参照。
- ノルウェー海[The Norwegian Sea] ルール 13.4.3 項参照。

- 地域予備部隊[Territorial Reservists] ルール 15.1 項を見よ。
- パルチザン[Partisans] ルール 15.2 項を見よ。
- 対立関係[Rivalry] ルール 15.4 項を見よ。
- ソヴィエト師団の分割[Soviet Divisional Breakdowns] ルール 15.6 項を見よ。
- ソヴィエト戦略予備の投入[Soviet Strategic Reserve Commitment] ルール 15.7.1 項を見よ。
- NATO 前進配備[NATO Forward Movement] ルール 15.9 項を見よ。
- ノルウェーの早期対応[Norwegian Early Reaction] ルール 15.10 項を見よ。
- 中立国の反応[Neutral Reaction]
 - アルバニア、バルカン協商やヴァリアント・シナリオの場合はルール 16.3.1 項を見よ。
 - オーストリア、ルール 16.3.2 項を見よ。
 - フィンランド、ルール 16.3.3 項を見よ。
 - ギリシャ、もしバルカン協商シナリオなら、ルール 16.3.4 項を見よ。
 - スウェーデン、ルール 16.3.7 項を見よ。
 - ユーゴスラヴィア、ルール 16.3.8.2 項を見よ。「Yugoslavia」表記の3枚のチットを取る。
- ルーマニアの不確実性[Romanian Unreliability] ルール 17.5 項を見よ。
- 第1ターンの奇襲効果[First Turn Surprise Effects] WPの戦術奇襲をシミュレートするために、第1ターンに適用する特別なルールが二つある。
 1. WP 第1インパルス第1梯隊移動フェイズで、NATOのZOCはWPの国境を越えて広がらない。
 2. NATO 航空機は縦深打撃フェイズに打撃ミッションや、WPセグメントの打撃/阻止フェイズに進空できない。彼らはWPの打撃ミッションを要撃はできる。

203.1.1.3 勝利得点 勝利得点はルール 21.2.2 項の通り獲得される。

203.1.2 標準ゲーム

203.1.2.1 ゲームの長さ 8戦時ターン。

203.1.2.2 勝利条件 標準ゲームの勝敗は、以下の表に基づき決定される。合計233勝利得点(中立国の降伏による、または黒海艦隊の出撃による勝利得点を除く)があり、WPプレイヤーは60から始まる。

勝利得点	結果
50以下	NATO 圧勝
51-74	NATO 実質的勝利
75-98	NATO 限定的勝利
99-121	WP 限定的勝利
122-150	WP 実質的勝利
151以上	WP 圧勝

203.1.3 拡張ゲーム

標準ゲームの期間が8ターンとされたのは、ワルシャワ条約機構の兵站システムが攻勢を維持できる可能性のある最長の時間だからだ。従って、ワルシャワ条約機構の勝利は兵站の規模がNATO有利に傾き始める8週間目かそれより早く確保しなければならない。拡張ゲームではプレイヤー諸氏にこの時点より先も攻勢を維持する機

会が与えられる。本シナリオは12ターンまで続く。

203.1.3.1 ゲームの長さ 12 戦時ターン。

203.1.3.2 追加特別ルール 203.1.1.2項記載の全てのルールを使用のうえ、追加する。

- **WP 兵站破綻[WP Logistical Breakdown]** ルール 15.1 項参照。

203.1.3.3 勝利条件 上記203.2.2.2 表を使用するが、WPの総計から+17 すること。

203.2 セットアップ

全てのユニットは個別のシナリオルール同様にセットアップされる。加えて、全てのイタリアの増援がドイツの戦いの初期配置に以下のように加えられる。

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
CENTCOM			
イタリア[Italy](IT)			
IT Army	Pin MB	2-2-5	IT:C1918
IT Army	Gds MB	2-2-6	IT:C2510
IT Army	Ac MotB	1-2-5	IT:C2511
IT Army	Aosta MotB	1-2-5	IT:C0911
IT Army	Fri MotB	1-2-5	IT:C3109
IT Army	Fol AmobB	3-3-6	IT:C3107

また、極北戦線に第 2 ターンの増援として登場するノルウェー第7、第 8 歩兵旅団は、以下のように第 1 ターン増援として配置する。

第 1 ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
ノルウェー[Norway](NO)			
Sor	7 IB	1-1-7	NO:A4318
Sor	7 IB	1-1-7	NO:A4716

使用可能な空輸ポイント：

- NATO: 15
- ワルシャワ条約機構: 3

204 連結ゲーム

204.1 シナリオ

「連結ゲーム」は2シナリオからなる：標準ゲームは8ターンで終了し、拡張ゲームは12ターンで終了する。

204.1.1 総合情報

204.1.1.1 マップ マップ A、B、C、EとF本シナリオで使用する。

204.1.2 特別ルール

- 北部航空戦域[Northern Air Theaters](オプション、しかし推奨)

作戦上および地理上のリアリティの追求のため、北部航空戦域を二つの準戦域に分割して、以下のルールを適用する：

1. スカンジナビア準戦域[Scandinavia sub-theater]はノルウェー、スウェーデン、フィンランドおよびソヴィエト連邦のレニングラード軍管区[Leningrad Military District]の全ヘクスからなる。
2. バルト準戦域[Baltic sub-theater]はデンマーク、東西ドイツ、ポーランドの全ヘクスからなる。
3. 両準戦域は西欧戦域に輸送の目的では「隣接」している。
4. ノルウェー、スウェーデンからの航空ユニットはスカンジナビア準戦域の可動機ボックスに配置する。
5. ポーランド、デンマークの航空ユニットはバルト準戦域の可動機ボックスに配置する。
6. 北部戦域に割り振られた他の国家の航空ユニットは、いずれかの準戦域に配置する。
7. 航空優勢は各準戦域で分けて決定する。
8. スカンジナビア準戦域の可動機および航空優勢ボックス内の航空ユニットは、スカンジナビア準戦域内のノルウェー、スウェーデン、フィンランド、ソヴィエト連邦のレニングラード軍管区においてのみ、直協、打撃/阻止ミッションで飛行できる。
9. バルト準戦域の可動機および航空優勢ボックス内の航空ユニットは、バルト準戦域内のデンマーク、東西ドイツ、ポーランド、ソヴィエト連邦のバルト軍管区においてのみ、直協、打撃/阻止ミッションで飛行できる。
10. 両準戦域の航空ユニットは、北部戦域への縦深打撃ミッション(滑走路無力化、兵站打撃)にも飛行でき、またそれらミッションを掩護・要撃できる。ただし縦深打撃を遂行する航空ユニットは、全て同じ準戦域から進空するか、他の戦域からの長・大陸間航続力ユニットの航空ユニットである必要がある。
11. 短航続力航空ユニットはミッションの完了や中断により一方の準戦域にから他方の準戦域に進出できる。
12. 滑走路の無力化、滑走路上破壊、弾痕復旧、地上待機、損耗機体の確定は攻撃の実施元の準戦域に関わらず、戦域全体に影響する。

- バルト海海域[Baltic Naval Zone] ルール 13.4.1 項を見よ。
- トルコ海峡海域[Turkish Straits Naval Zone] ルール 13.4.2 項参照。
- ノルウェー海[The Norwegian Sea] ルール 13.4.3 項参照。
- 地域予備部隊[Territorial Reservists] ルール 15.1

項を見よ。

- パルチザン[Partisans] ルール 15.2 項を見よ。
- 限定的軍事能力[Limited Military Abilities] ルール 15.3 項を見よ。
- 対立関係[Rivalry] ルール 15.4 項を見よ。
- ソヴィエト山岳師団[Soviet Mountain Divisions] ルール 15.5 項を見よ
- ソヴィエト師団の分割[Soviet Divisional Breakdowns] ルール 15.6 項を見よ。
- ソヴィエト戦略予備の投入[Soviet Strategic Reserve Commitment] ルール 15.7.1 項を見よ。
- 革命防衛隊の補充[Revolutionary Guard Replacements] ルール 15.8 項を見よ
- NATO 前進配備[NATO Forward Movement] ルール 15.9 項を見よ。
- ノルウェーの早期対応[Norwegian Early Reaction] ルール 15.10 項を見よ
- 中立国の反応[Neutral Reaction]
 - アルバニア、バルカン協商やヴァリアント・シナリオの場合はルール 16.3.1 項を見よ。
 - オーストリア、ルール 16.3.2 項を見よ。
 - フィンランド、ルール 16.3.3 項を見よ。
 - ギリシャ、もしバルカン協商シナリオなら、ルール 16.3.4 項を見よ。
 - イラン、ルール 16.3.5 項を見よ。
 - オマーン、ルール 16.3.6 項を見よ。
 - スウェーデン、ルール 16.3.7 項を見よ。
 - ユーゴスラヴィア、ルール 16.3.8.2 項を見よ。「Yugoslavia」表記の3枚のチットを取ることに。
- ルーマニアの不確実性[Romanian Unreliability] ルール 17.5 項を見よ。
- 第1ターンの奇襲効果[First Turn Surprise Effects] WPの戦術奇襲をシミュレートするために、第1ターンに適用する特別なルールが二つある。
 1. WP 第1インパルスの第1梯隊移動フェイズで、NATOのZOCはWPの国境を越えて広がらない。
 2. NATO 航空機は縦深打撃フェイズに打撃ミッションや、WP セグメントの打撃/阻止フェイズに進空できない。彼らはWPの打撃ミッションを要撃はできる。

204.1.1.3 勝利得点 勝利得点はルール 21.2.2 項の通り獲得される。

204.1.2 標準ゲーム

204.1.2.1 ゲームの長さ 8 戦時ターン。

204.1.2.2 勝利条件 標準ゲームの勝敗は、以下の表に基づき決定される。合計 334 勝利得点(中立国の降伏による、または黒海艦隊の出撃による勝利得点を除く)があり、WP プレイヤーは 83 から始まる。40 勝利得点はイランで、42勝利得点は中立国の油田で獲得可能である。

勝利得点	結果
70 以下	NATO 圧勝
71-105	NATO 実質的勝利
106-138	NATO 限定的勝利
139-171	WP 限定的勝利
172-210	WP 実質的勝利

204.1.3 拡張ゲーム

標準ゲームの期間が 8 ターンとされたのは、ワルシャワ条約機構の兵站システムが攻勢を維持できる可能性のある最長の時間だからだ。従って、ワルシャワ条約機構の勝利は兵站の規模が NATO 有利に傾き始める 8 週間目かそれより早く確保しなければならない。拡張ゲームではプレイヤー諸氏にこの時点より先も攻勢を維持する機会が与えられる。本シナリオは12ターンまで続く。

204.1.3.1 ゲームの長さ 12 戦時ターン(加えて、可変の戦前ターン[pre-war turn]数分)。

204.1.3.2 追加特別ルール 204.1.1.2項記載の全てのルールを使用のうえ、追加する。

- **WP 兵站破綻[WP Logistical Breakdown]** ルール 15.1 項参照。

204.1.3.3 勝利条件 上記204.1.2.2表を使用するが、WPの総計から+22 すること。

204.2 中立国のセットアップ

欧州マップ(A、B、C)の全ての初期配置可能な中立国ユニットは連結ゲーム中立国セットアップ・ディスプレイ[Combined Game Neutral Setup Display]か、下記 204.2.1 項に示すように、印刷されたヘクスへセットアップする。連結ゲーム中立国セットアップ・ディスプレイ、または以下の 204.2.1 項に一覧され、以下の手順でセットアップする：

1

次に両プレイヤーは開始時にいずれの陣営にも参与しない、ペルシャ湾地域マップ(EとF)の軍隊をセットアップする。連結ゲーム中立国セットアップ・ディスプレイか、下記 204.2.1 項記載の通りセットアップする。

- 1.オマーン、UAE、カタール、クウェート・ユニットの配置一覧に基づき、ヘクスに配置する。

次に、下記の国家/派閥を以下に示す通りセットアップする。

2. イラク軍
3. イラン革命防衛隊
4. イラン正規陸軍
5. イラン・クルド人
6. イランの諸派(共産党、ムジャヒディン、ツデー)
7. ヨルダン
8. サウジアラビア
9. シリア

増援は連結ゲーム増援ディスプレイ[Combined Game Neutral Reinforcements Display]か、下記 204.2.2 項や 204.2.4 項記載の一覧の通り、その来援ターンと方法が示されている。航空ユニットと地上ユニットはターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置する。そのターンのミッションに使用できる。

地上ユニットはプレイヤーの第 1 インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。異なる国籍のユニットは異なる方法で受け取る。

地域予備の増援に関する追加情報はルール15.1項を参照のこと。

204.2.1 中立国地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
フィンランド[Finland](FN)			
Army	Arm AB	2-1-6	FN:B4542
Army	Jgr oSB	1-1-8	FN:B1547
Army	Kain SB	1-1-6	FN:B0547
Army	Kar SB	1-1-6	FN:B4345
Army	Ny SB	1-1-6	FN:B4143
Army	Poh SB	1-1-6	FN:B0845
Army	Porin SB	1-1-6	FN:B4339
Army	Sav SB	1-1-6	FN:B4546
スウェーデン[Sweden](SW)			
Army	1 AB	2-2-6	SW:B4133
Army	2 AB	2-2-6	SW:B0837
Army	3 AB	2-2-6	SW:B3325
Army	4 AB	2-2-6	SW:B4231
Army	1 IB	1-2-5	SW:B3925
Army	3 IB	1-2-5	SW:B3929
Army	4 IB	1-2-5	SW:B3426
Army	5 IB	1-2-5	SW:B0434
Army	7 IB	1-2-5	SW:B4229
Army	9 IB	1-2-5	SW:B4426
Army	10 IB	1-2-5	SW:B4230
Army	11 IB	1-2-5	SW:B4533
Army	18 IB	1-2-5	SW:B4133
Army	14 IB	1-2-5	SW:B4223
Army	15 IB	1-2-5	SW:B3623
Army	16 MB	1-3-6	SW:B3532
Army	17 MB	1-3-6	SW:B4026
Army	20 IB	1-2-5	SW:B0631
Army	1N oMB	2-3-7	SW:B1142
Army	2N oMB	2-3-7	SW:B1142
Army	3N oMB	2-3-7	SW:B0739
Army	4N oMB	2-3-7	SW:B0739
Army	5N oMB	2-3-7	SW:B4630
AFCENT			
オーストリア[Austria](AU)			
Army	3/1 MB	2-2-5	AU:A1018
Army	4/1 MB	2-2-5	AU:A0922
Army	9/1 MB	2-2-5	AU:A0619
Army	Comp MntB	1-2-6	AU:A0913
AFSOUTH			
ユーゴスラヴィア[Yugoslavia](YU)			
Army	3 AB	2-1-5	YU:A0317
Army	6 AB	2-1-5	YU:A0219
Army	7 ID	2-4-5	YU:A0216
Army	8 ID	2-4-5	YU:A0219
Army	28 IB	0-1-5	YU:A0220
Army	31 IB	0-1-5	YU:A0419
Army	32 IB	0-1-5	YU:A0320

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

Army	34 IB	0-1-5	YU:A0221
Army	35 IB	0-1-5	YU:A0122
Army	AbnB	1-1-5	YU:C2828
Army	MntB	0-1-6	YU:C2822
Army	1 AB	2-1-5	YU:C3023
Army	2 AB	2-1-5	YU:C3024
Army	4 AB	2-1-5	YU:C2925
Army	5 AB	2-1-5	YU:C2827
Army	7 AB	2-1-5	YU:C2429
Army	8 AB	2-1-5	YU:C2927
Army	1 ID	2-4-5	YU:C2722
Army	2 ID	2-4-5	YU:C2728
Army	3 ID	2-4-5	YU:C3027
Army	4 ID	2-4-5	YU:C2828
Army	5 ID	2-4-5	YU:C3124
Army	6 ID	2-4-5	YU:C1927
Army	25 IB	0-1-5	YU:C1929
Army	26 IB	0-1-5	YU:C3025
Army	27 IB	0-1-5	YU:C2224
Army	29 IB	0-1-5	YU:C2329
Army	30 IB	0-1-5	YU:C2230
Army	33 IB	0-1-5	YU:C3223
Army	36 IB	0-1-5	YU:C2719
Army	37 IB	0-1-5	YU:C2729
Army	38 IB	0-1-5	YU:C3026
Army	39 IB	0-1-5	YU:C2126
Army	40 IB	0-1-5	YU:C3224

南西戦略正面[Southwestern Statigic Direction]/AFSOUTH			
アルバニア[Albania](AL)			
Army	A IB	1-1-5	AL:C2024
Army	B IB	1-1-5	AL:C1824
Army	C IB	1-1-5	AL:C1523
Army	D IB	1-1-5	AL:C1724
Army	E IB	1-1-5	AL:C2026
Army	F IB	1-1-5	AL:C1624
Army	G IB	1-1-5	AL:C1626
Army	H IB	1-1-5	AL:C1924
Army	T TB	2-1-5	AL:C1824

CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
クウェート[Kuwait](KU)			
Kuwaiti Army	1 TB	2-2-5	KU:E1619
Kuwaiti Army	2 TB	2-2-5	KU:E1619
Kuwaiti Army	3 MB	1-2-5	KU:E1619
オマーン[Oman](OM)			
Omani Army	Gd MB	1-2-4	OM:F0417
カタール[Qatar](QT)			
Qatar Army	Qatar IB	1-1-3	QT:F0501
アラブ首長国連邦[United Arab Emirates](UA)			
UAE Army	1 MB	1-2-3	UA:F0709
UAE Army	2 MB	1-2-3	UA:F0710
UAE Army	RG MB	1-2-4	UA:F0407

イラク[Iraq](IQ)			
NATO とWPプレイヤーは以下のように交互にセットアップを行う：			
1) イラクの各都市に少なくとも 2 個師団と 1 個旅団を配置する。			
2) イラクの非都市港湾に少なくとも 1 個師団を配置する。			
3) 残余のユニットはイラクの都市、港湾、飛行場の 2 ヘクス以内のいずれかに配置する。			

1)と 2)の条件を満足した上で、3)の条件に従いユニットを配置しなければならない。

Iraqi Army	1 AmobB	2-2-5	IQ
Iraqi Army	3 CdoB	1-1-5	IQ
Iraqi Army	65 CdoB	1-1-5	IQ
Iraqi Army	66 CdoB	1-1-5	IQ
Iraqi Army	68 CdoB	1-1-5	IQ
Iraqi Army	RG TB	2-2-5	IQ
Iraqi Army	1 TD	5-5-4	IQ
Iraqi Army	2 TD	5-5-4	IQ
Iraqi Army	3 TD	5-5-4	IQ
Iraqi Army	4 TD	5-5-4	IQ
Iraqi Army	5 MD	4-5-4	IQ
Iraqi Army	6 MotD	3-4-4	IQ
Iraqi Army	7 MotD	3-4-4	IQ
Iraqi Army	8 MotD	3-4-4	IQ
Iraqi Army	9 MntD	2-3-4	IQ
Iraqi Army	10 MntD	2-3-4	IQ
Iraqi Army	11 MntD	2-3-4	IQ
Iraqi Army	12 MntD	2-3-4	IQ

イラン革命防衛隊[Iranian Revolutionary Gurds](IRG)
NATO とWPプレイヤーはイランの大都市に 1 個、異なるセットアップを行う。残余のユニットはイランの小都市ごとに1こずつ、全てのユニットがセットアップされるまで行う。

Iran Rev Gd	8P CdoD	2-2-3	IR
Iran Rev Gd	12P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	19P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	24P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	25P CdoD	2-2-3	IR
Iran Rev Gd	29P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	56P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	SMP CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	8P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	8P CdoD	1-1-3	IR
Iran Rev Gd	8P CdoD	1-1-3	IR

イラン正規陸軍[Iranian Army](IR)
NATO とWPプレイヤーは忠誠面を表にして、以下のように交互にセットアップを行う：

- 1) イランの各都市に1個師団。
- 2) ペルシャ湾岸のイラン本土の港湾に 1 個師団。
- 3) イランの大都市に 1 個旅団。
- 4) すでにイラン正規陸軍ユニットが占めていない、イランの飛行場や本土の港湾に1個旅団。

このセットアップの条件は以下の通り。

Iran Army	1 AmobB	1-1-4	IR
Iran Army	1 MarB	1-1-4	IR
Iran Army	1 TD	4-4-3	IR
Iran Army	2 TD	4-4-3	IR
Iran Army	3 TB	2-2-4	IR
Iran Army	4 TB	2-2-4	IR
Iran Army	5 MB	1-2-4	IR
Iran Army	6 MB	1-2-4	IR
Iran Army	7 ID	2-3-3	IR
Iran Army	10 ID	2-2-2	IR
Iran Army	14 ID	2-2-2	IR
Iran Army	18 ID	2-2-2	IR

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

Iran Army	21 IB	0-1-3	IR
Iran Army	30 ID	2-3-3	IR
Iran Army	31 ID	2-2-2	IR
Iran Army	35 ID	2-2-2	IR
Iran Army	42 ID	2-2-2	IR
Iran Army	55 ID	2-2-2	IR
Iran Army	58 ID	2-2-2	IR
Iran Army	69 ID	2-2-2	IR
Iran Army	77 ID	2-2-2	IR
Iran Army	81 IB	0-1-3	IR
イラン・クルド人[Iranian Kurds](IRK)			
NATO とWPプレイヤーはイラン領クルディスタンの山岳または山岳道ヘクスに交互にセットアップし、1 ヘクスに 1 ユニットまでとすること。			
Iran Krud	1K MntB	1-1-5	IR
Iran Krud	2K MntB	1-1-5	IR
Iran Krud	3K MntB	1-1-5	IR
イラン共産党[Iranian Communists](IRC)			
イランの大都市に 1 個セットアップする。			
Iran Com	1C 1B	1-1-3	IR
Iran Com	2C 1B	1-1-3	IR
Iran Com	3C 1B	1-1-3	IR
イラン・ムジャヒディン[Iranian Mujahideen](IRM)			
イランの大都市に 1 個セットアップする。			
Iran Mujahedeen	1M 1B	1-1-2	IR
Iran Mujahedeen	2M 1B	1-1-2	IR
Iran Mujahedeen	3M 1B	1-1-2	IR
イラン・ツデー党[Iranian Tudeh](TD)			
イランの大都市に 1 個セットアップする。			
Iran Tudeh	1T 1B	1-1-2	IR
Iran Tudeh	2T 1B	1-1-2	IR
Iran Tudeh	3T 1B	1-1-2	IR
ヨルダン[Jordan](JO)			
NATO プレイヤーはヨルダンの任意のヘクスにセットアップする。			
Jordanian Int Force	4 MD	4-4-7	JO
Jordanian Int Force	5 TD	5-5-8	JO
サウジアラビア[Saudi Arabia](SA)			
NATO プレイヤーは以下の通りセットアップする：			
1) サウジアラビアの各都市や港湾に少なくとも 2 ユニットを配置する。			
2) 残余のユニットはサウジアラビア国内に任意に配置する。			
Saudi Army	1 AbnB	1-1-4	SA
Saudi Army	10 MotB	1-1-3	SA
Saudi Army	20 TB	3-1-3	SA
Saudi Army	30 MB	2-1-3	SA
Saudi Army	50 TB	3-1-3	SA
Saudi Army	60 MB	2-1-3	SA
Saudi Army	1NG MB	1-1-3	SA
Saudi Army	2NG MB	1-1-3	SA
Saudi Army	4NG MB	1-1-3	SA
Saudi Army	RG MB	2-1-4	SA
シリア[Syria](SY)			
WP プレイヤーはシリアの任意のヘクスにセットアップする。			
Syrian Int Army	9 TD	5-6-5	SY
Syrian Int Army	30 MB	1-1-5	SY
Syrian Int Army	51 TB	2-1-6	SY
Syrian Int Army	82 AmobB	1-1-6	SY
Syrian Int Army	90 MB	1-1-5	SY

204. 2. 2 中立国航空ユニット、初期配置

なし

204. 2. 3 中立国地上ユニット、増援

増援の受け取り方は下記の通り。ユニットは各ターンにつき 1 都市に 1 ユニットまでとする。

オーストリア[Austria]： ユニットはオーストリア国内の 1 ヘクスにつき 1 個まで任意の都市に。

イラク[Iraq]： ユニットは 1 ヘクスにつき 1 個までイラク国内の任意の都市に。

イスラエル[Israel]： ペルシヤ湾海域の友軍支配港湾にユニットは登場する；または、可能なら空輸、空挺強襲、海輸も可能。

サウジアラビア[Saudi Arabia]： ユニットはマップ E の E0101 から E0114 のサウジアラビア国内のどこから進入するか、空輸でも進入できる。

スウェーデン[Sweden]： ユニットはスウェーデン国内の 1 ヘクスにつき 1 個まで任意の都市に。

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
第 1 ターン開始時、地域予備			
AFNORTH			
スウェーデン[Sweden](SW)			
Territorial	2 IB	0-2-4	T
Territorial	6 IB	0-2-4	T
Territorial	8 IB	0-2-4	T
Territorial	12 IB	0-2-4	T
Territorial	13 IB	0-2-4	T
Territorial	19 IB	0-2-4	T
AFCENT			
オーストリア[Austria](AU)			
Territorial	1LW IB	1-2-4	T
Territorial	2LW IB	1-2-4	T
Territorial	3LW IB	1-2-4	T
Territorial	4LW IB	1-2-4	T
Territorial	5LW IB	1-2-4	T
Territorial	6LW IB	1-2-4	T
Territorial	7LW IB	1-2-4	T
Territorial	8LW IB	1-2-4	T
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
イラク[Iraq](IQ)			
Territorial	101R IB	0-1-3	T
Territorial	102R IB	0-1-3	T
Territorial	103R IB	0-1-3	T
Territorial	104R IB	0-1-3	T
Territorial	105R IB	0-1-3	T
Territorial	106R IB	0-1-3	T
Territorial	107R IB	0-1-3	T
Territorial	108R IB	0-1-3	T
Territorial	109R IB	0-1-3	T
Territorial	110R IB	0-1-3	T
第 1 ターン			
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]			
サウジアラビア[Saudi Arabia](SA)			

Saudi Army	40Mot MB	1-1-3 SA
第 2 ターン		
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]		
サウジアラビア[Saudi Arabia](SA)		
Saudi Army	3NG MB	1-1-3 SA
イスラエルの介入		
CENTCOM/南部戦略正面[Southern Strategic Direction]		
イスラエル[Israel](IS)		
Israel Int Force	23 AbnB	1-1-8 INT
Israel Int Force	31 AbnB	1-1-8 INT
Israel Int Force	35 AbnB	1-1-9 INT
Israel Int Force	243 AbnB	1-1-8 INT

204. 2. 4 中立国航空ユニット、増援

国籍	戦線 [Front]	ユニット	AS-GI-SI 航続力/整備値/核能力
中立国が参戦するなら			
北部戦域[Northern Theater]			
SW	AFN	JA-37 x2	3-0-0/M-5
SW	AFN	AJ-27 x1	1-2-2*/S-5
南西戦域[Southwestern Theater]			
YU	AFS	IAR-93 x1	1-2-1
YU	AFS	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
バルカン戦域[Balkan Theater]			
AL	SW	Mixed x1	1-1-1/S-2
イラクの参与後			
西アジアまたはペルシャ湾戦域[Western Asia or Persian Gulf Theater]			
IQ	CENT	MiG-23 x1	3*-0-0/M-5
IQ	CENT	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
IQ	CENT	MiG-19 x1	1-0-0/S-2
IQ	CENT	Su-20 x1	0-1-2/S-3
イラン政府の関与後			
西アジアまたはペルシャ湾戦域[Western Asia or Persian Gulf Theater]			
IR	CENT	F-4 x1	3*-2-3*/S-3
IR	CENT	MiG-19 x1	1-0-0/S-3
イスラエルの介入			
西アジアまたはペルシャ湾戦域[Western Asia or Persian Gulf Theater]			
IS	CENT	F-16 x1	4*-1-2*/M-6
ヨルダンの介入			
西アジアまたはペルシャ湾戦域[Western Asia or Persian Gulf Theater]			
JO	CENT	F-5 x1	3-1-1/S-5
サウジアラビアの参与			
ペルシャ湾戦域[Persian Gulf Theater]			
SA	CENT	F-5 x1	3-1-1/S-4
シリアの介入			
西アジア戦域[Western Asia Theater]			
SY	CENT	MiG-21 x1	2-1-1/S-3

204. 3 NATO セットアップ

NATO が次にセットアップする。NATO プレイヤーは連結ゲーム、NATO セットアップ・ディスプレイ[Combined Game, NATO Setup Display]か、以下の一覧により印刷されたヘクスにセットアップする。例として、1 個のユニットは A2512 と表示されているためマップ A のヘクス 2512 に配置する。またセットアップの簡易化のため、一覧にはユニットを配置する国名も記載されている。

NATO プレイヤーは 7 個の合衆国 POMCUS マーカーをマップに置く：

B1028 – 第 2 海兵旅団[2nd Marine Brigade]

いずれか 1 個：

A1808

A1907

A2512

A2807

さらに 2 個を：

A1807

以下のユニットが対象となる。

動員ターン0

第 1 歩兵師団(機械化)[1st Infantry Division(Mechanized)]

第 2 機甲師団[2nd Armored Division]

第 3 機甲騎兵連隊[3rd Armored Cavalry Regiment]

1 ターン

第 4 歩兵師団(機械化)[4th Infantry Division(Mechanized)]

2 ターン

第 5 歩兵師団(機械化)[5th Infantry Division(Mechanized)]

3 ターン

第 1 騎兵機甲師団[1st Cavalry Armored Division]

WP プレイヤーにはどのマーカーがどのユニットのものであるかは知らせない。

初期配置可能な航空ユニットはセットアップ・ディスプレイか以下に一覧の特定の戦域の可動機ボックスに配置する。

増援は連結ゲーム NATO セットアップ・ディスプレイ[Combined Game NATO Reinforcements Display]に示され、その来援ターンと方法が示されている。以下記載の通り、航空ユニットと地上ユニットはターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置する。そのターンのミッションに使用できる。

地上ユニットは NATO 第 1 インパルス移動フェイズの開始時に受け取る。異なる国籍のユニットは異なる方法で受け取る。

地域予備の増援に関する情報はルール 15.1 項を参照する。

増援に関する追加情報はルール 19 項を参照する。

オプション・ルール： オプションの作戦域ルール(ルール 22 項)を使用した場合、(上部にサーモン色のみを付けた)合衆国第101空挺師団カウンターはシート 2 のものを使用する。同ユニットは CENTCOM に任じられており、従って欧州からペルシャ湾は展開した。本シナリオの目的において、戦時ターン 4 に増援として登場する。

204.3.1 NATO 地上ユニット、初期配置

軍団[Corps]	ユニット	攻撃値 防御値 練度	セットアップ
AFNORTH			
デンマーク[Denmark](DN)			
LANDJUT	Jut MD	7-8-5	DN:A3317
LANDZEA	1Z MB	2-3-5	DN:A3322
LANDZEA	2Z MB	2-3-5	DN:A3322
LANDZEA	LG MB	1-2-6	DN:A3322
	Born IB	0-1-5	DN:A3025
ノルウェー[Norway](NO)			
Ost	5 oMntB	2-3-7	NO:B1935
Tron	13 oMntB	1-3-7	NO:B1028
Nord	14 AB	1-2-7	NO:B1532
Nord	15 oMB	2-2-7	NO:B2138
Nord	Nord AB	2-3-7	NO:B2239
Nord	Finn oMntB	1-1-7	NO:B2349
合衆国[United States](US)			
POMCUS (2MarB)			NO:B1028
西ドイツ[West Germany](WG)			
LANDJUT	6 PGD	9-10-7	GE:A2918
AFCENT			
ベルギー[Belgium](BE)			
AMF	AbnR	1-1-6	BE:A2505
BE I Corps	16 MD	4-4-5	BE:A2406
BE I Corps	1 MD	4-4-5	WG:A2512
カナダ[Canada](CN)			
US VII Corps	4 MB	3-3-8	WG:A1408
フランス[France](FR)			
FAR	27 MntD	1-3-6	FR:A0801
FAR	4 AmobD	3-3-6	FR:A1705
FR I Corps	1 AD	4-4-6	WG:A1808
FR I Corps	7 AD	3-3-6	FR:A1403
FR I Corps	I ACB	2-1-6	FR:A1906
FR I Corps	1 AHR	2-2-6	FR:A1906
FR II Corps	3 AD	4-4-6	WG:A1608
FR II Corps	5 AD	4-4-6	FR:A1706
FR II Corps	II ACB	2-1-6	WG:A1709
FR II Corps	2 AHB	2-2-6	WG:A1709
FR III Corps	10 AD	3-3-6	FR:A2302
FR III Corps	III ACB	2-1-6	FR:A1801
	Berlin IB	0-2-7	WG:A2320
オランダ[Netherlands](NE)			
NE I Corps	1 MD	6-6-5	NE:A2911
NE I Corps	4 MD	6-6-5	NE:A2710
NE I Corps	5 MD	5-4-4	NE:A2807
イギリス[United Kingdom](UK)			
UK I Corps	1 AD	8-8-8	WG:A2615
UK I Corps	3 AD	8-8-8	WG:A2511
UK I Corps	4 AD	8-8-8	WG:A2513
UK I Corps	9 AHR	2-2-8	WG:A2513
	Berlin IB	0-2-8	WG:A2320
合衆国[United States](US)			
US III Corps	2 AD	15-15-7	WG:A2512
US III Corps	3 ACR	5-5-7	WG:A1807
US V Corps	3 AD	15-15-7	WG:A2012

US V Corps	8 MD	14-16-7	WG:A1809
US V Corps	11 ACR	5-5-7	WG:A2114
US V Corps	V AHB	4-4-7	WG:A2010
US VII Corps	1 AD	15-15-7	WG:A1715
US VII Corps	1 MD	14-16-7	WG:A1907
US VII Corps	3 MD	14-16-7	WG:A1914
US VII Corps	2 ACR	5-5-7	WG:A1614
US VII Corps	VII AHB	4-4-7	WG:A1614
	Berlin IB	0-2-7	WG:A2320

POMCUS マーカーは以下に一覧された内に各 1 個置かれる：
A1808、A1907、A2512、A2807。A1807 には 2 個置く。

POMCUS: 1 MD(動員ターン0の増援)
POMCUS: 8 MD(動員ターン0の増援)
POMCUS: 3 ACR(動員ターン0の増援)
POMCUS: 4 MD(第 1 ターンの増援)
POMCUS: 5 MD(第 2 ターンの増援)
POMCUS: 1 Cav AD(第 3 ターンの増援)

西ドイツ[West Germany](WG)			
I WG Corps	1 PD	10-9-7	WG:A2515
I WG Corps	3 PD	10-9-7	WG:A2817
I WG Corps	7 PD	10-9-7	WG:A2611
I WG Corps	11 PGD	9-10-7	WG:A2814
I WG Corps	1 AHR	4-4-7	WG:A3016
I WG Corps	27 AbnB	1-2-8	WG:A1213
II WG Corps	10 PD	10-9-7	WG:A1411
II WG Corps	1GerB PGD	9-10-7	WG:A1115
II WG Corps	4 PGD	9-10-7	WG:A1415
II WG Corps	2 AHR	4-4-7	WG:A1313
II WG Corps	25 AbnB	1-2-8	WG:A1510
III WG Corps	5 PD	10-9-7	WG:A2210
III WG Corps	12 PD	10-9-7	WG:A1812
III WG Corps	2 PGD	9-10-7	WG:A2314
III WG Corps	3 AHR	4-4-7	WG:A2612
III WG Corps	26 AbnB	1-2-8	WG:A2816

AFSOUTH			
ギリシャ[Greece](GR)			
GR 1MMC	8 ID	2-3-5	GR:C1325
GR 1MMC	20 AD	4-4-5	GR:C1329
GR A Corps	15R ID	2-3-4	GR:C1427
GR B Corps	2 MD	3-4-5	GR:C1630
GR B Corps	6 ID	2-3-5	GR:C1633
GR C Corps	22 AB	1-1-5	GR:C1431
GR C Corps	11 ID	2-3-5	GR:C1534
GR C Corps	10 ID	2-3-5	GR:C1631
GR D Corps	12 ID	2-3-5	GR:C1437
GR D Corps	23 AB	1-1-5	GR:C1437
GR D Corps	16 IB	0-2-5	GR:C1536
GR D Corps	21 AB	1-1-5	GR:C1536
GR AMC	2 AbnB	1-1-6	GR:C0630
GR AMC	32 MarR	1-1-6	GR:C0630
	79 IB	0-1-5	GR:C0437
	96 IB	0-1-5	GR:C0636
	98 IB	0-1-5	GR:C0936

イタリア[Italy](IT)			
IT III Corps	Cent MD	6-8-6	IT:A0607
IT III Corps	Crem MotB	1-2-5	IT:A0603
IT III Corps	3 AHR	1-2-5	IT:A0607

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

IT IV Corps	Oro MntB	1-2-6	IT:A0712
IT IV Corps	Tri MntB	1-2-6	IT:A0712
IT IV Corps	Tau MntB	1-2-6	IT:A0402
IT IV Corps	Jul MntB	1-3-6	IT:A0714
IT IV Corps	Cad MntB	1-2-6	IT:A0810
IT IV Corps	4 AHR	2-2-6	IT:A0712
IT V Corps	Ariete AD	7-8-6	IT:A0514
IT V Corps	Folg MD	6-8-5	IT:A0513
IT V Corps	Mant MD	6-8-5	IT:A0515
IT V Corps	5 AHR	2-2-6	IT:A0513
IT Army	Pin MB	2-2-5	IT:C1918
IT Army	Gds MB	2-2-6	IT:C2510
IT Army	Ac MotB	1-2-5	IT:C2511
IT Army	Aosta MotB	1-2-5	IT:C0911
IT Army	Fri MotB	1-2-5	IT:C3109
IT Army	Fol AmobB	3-3-6	IT:C3107

トルコ[Turkey](TU)			
TU 1A, II Corps	2AB	2-2-6	TU:C1442
TU 1A, II Corps	23 ID	2-4-6	TU:C1442
TU 1A, II Corps	3 MD	5-4-6	TU:C1541
TU 1A, III Corps	66 MD	5-4-6	TU:C1540
TU 1A, III Corps	1 AB	2-2-6	TU:C1640
TU 1A, III Corps	33 ID	3-4-6	TU:C1641
TU 1A, V Corps	41 IB	0-1-6	TU:C1040
TU 1A, V Corps	6 ID	2-4-6	TU:C1142
TU 1A, V Corps	2 ID	2-4-6	TU:C1342
TU 1A, XV Corps	8 ID	3-4-6	TU:C1438
TU 1A, XV Corps	3 AB	2-2-6	TU:C1440
TU 1A, XV Corps	65 ID	3-4-6	TU:C1538
TU 1A, XV Corps	61 ID	3-4-6	TU:C1638
TU 1A, XV Corps	4 ID	3-4-6	TU:C1639
TU 4A, XI Corps	19 IB	0-1-6	TU:C0638
TU 4A, XI Corps	11 IB	0-1-6	TU:C0945

CENTCOM			
トルコ[Turkey](TU)			
TU 3A,IV Corps	1 MB	1-2-6	TU
TU 3A,IV Corps	4 AB	2-2-6	TU
TU 3A,IV Corps	9 ID	2-4-6	TU
TU 3A,IV Corps	10 IB	1-1-6	TU
TU 3A,IV Corps	12 ID	2-4-6	TU
TU 3A,IV Corps	48 IB	1-1-6	TU
TU 3A,IV Corps	51 ID	2-4-6	TU
TU 3A,IX Corps	6 AB	2-2-6	TU
TU 3A,IX Corps	14 MB	1-2-6	TU
TU 3A,IX Corps	21 MntB	0-1-7	TU
TU 3A,IX Corps	22 MntB	0-1-7	TU
TU 3A,IX Corps	23 MntB	0-1-7	TU
TU 3A,IX Corps	29 ID	2-4-6	TU
TU 3A,IX Corps	49 ID	1-1-6	TU
TU 3A,IX Corps	51 IB	1-1-6	TU
TU 3A,IX Corps	211 BdrR	0-1-5	TU

204. 3. 2 NATO 航空ユニット、初期配置

使用可能な空輸ポイント：17

国籍	戦線	ユニット	AS-GI-SI [Front]	航続力/整備値/核能力
北部戦域[Northern Theater]				

(スカンジナビア準戦域、オプション)			
NO	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/M-6
(バルト準戦域、オプション)			
DN	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/M-5
US	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
西欧戦域[Western Europe Theater]			
DN	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/M-5
US	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
UK	AFN/AFC	Torn G x2	3-2-2*/M-5-N
UK	AFN/AFC	Torn F x1	4*-0-0/L-5
UK	AFN/AFC	Jaguar x1	2-2-2/S-5
UK	AFN/AFC	Harrier x1	0-3-1/S-5
BE	AFC	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
BE	AFC	Mir 5 x1	1-2-2/M-5
NE	AFC	F-16 x1	3*-1-2*/M-5-N
US	AFC	A-10 x2	0-4-2/S-5
US	AFC	F-15 x2	5*-0-2*/L-5
US	AFC	F-15E x1	4*-1-4*/M-5-N
US	AFC	F-111 x1	1-2-5*/L-4-N
WG	AFC	Torn G x2	3-2-2*/M-5-N
WG	AFC	F-4 x2	2*-2-3*/S-5
WG	AFC	AlphaJet x1	1-1-1/S-5
FR	AFC/AFS	Mir 2000 x2	4*-1-2*/S-5
FR	AFC/AFS	Mir F-1 x2	3-2-2/S-5
FR	AFC/AFS	Jaguar x2	2-2-2/S-5
南西戦域[Southwestern Theater]			
IT	AFS	Torn G x1	3-2-2*/M-5-N
IT	AFS	F-104 x1	2*-1-1/M-4
バルカン戦域[Balkan Theater]			
GR	AFS	A-7 x1	0-2-3*/M-4
GR	AFS	F-16 x1	4*-1-2*/M-4
GR	AFS	F-5 x1	3-1-1/S-5
TU	AFS	F-4 x1	2*-2-2*/S-4
TU	AFS	F-5 x1	3-1-1/S-5
TU	AFS	F-104 x1	2-1-1/M-3
US	AFS	F-14 x1	4*-2-3*/L-6-N

204. 3. 3 NATO 地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。ユニットはターンにつき 1 都市に 1 ユニットまでと登場できる。

カナダ及びイギリス[Canada and U.K.]：ユニットは北海、中部地中海、(NATO 支配下なら)ノルウェー海海域の任意の友軍支配港湾に登場する。また、空輸や、空挺強襲、水陸両用強襲でも進入できる。

フランス[France]：ユニットはフランス国内のマップ西端の任意のヘクスから進入できる。また中部地中海、(黒海艦隊が出撃していないなら)エーゲ海海域、(WP により閉塞されていないなら)トルコ海峡の任意の友軍支配港湾に登場する。さらに空輸や、空挺強襲、水陸両用強襲でも進入できる。

NATO：ユニットは北海、中部地中海、(NATO 支配下なら)ノルウェー海海域の任意の友軍支配港湾に登場する。また、空輸でも進入できる。

ノルウェー[Norway]：ユニットは以下の一覧されたヘクスに登場

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

する。登場ヘクスがWPに占領された場合、代えてユニットは除去される。

スペイン[Spain]: ユニットはフランス国内のマップ西端のいずれかのヘクスに進入する。または、空輸や空挺強襲でも進入できる。

イタリア[Italy]: ユニットは中部地中海、エーゲ海海域の任意の港湾か、WPに閉塞されていないトルコ海峡の任意の港湾に登場する。

トルコ[Turkey]: ユニットはトルコ国内のマップ端から進入できる。

合衆国[U.S.]: ユニットは北海、中部地中海の任意の友軍支配港湾に登場できる。(黒海艦隊が出撃していなければ)エーゲ海、ペルシャ湾、(WPにより閉塞されていない)トルコ海峡海域の任意の友軍支配港湾に登場する。または空輸、空挺強襲、海輸、水陸両用強襲でも進入できる。

合衆国POMCUS[U.S. POMCUS]: 各合衆国POMCUSユニットはPOMCUSマーカーの置かれたPOMCUSサイトに登場する。あるPOMCUSサイトが同ヘクスに敵ユニットが侵入することで破壊される。POMCUSサイトが破壊されるとそのユニットは3ターン遅滞し、以下に記載の合衆国ユニットと同様の方法で登場する。

他の NATO 国家: 西ドイツ、デンマーク、オランダ、ベルギー、ギリシャ・ユニットはそれらの本国の都市に登場する。

アラート		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
CENTCOM		
合衆国[United States](US)		
US I MEF	1/1 MarR	1-3-8
US I MEF	7/1 MarB	2-4-8

アラート+1		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
CENTCOM		
合衆国[United States](US)		
US XVIII Corps	82 AbnD	4-6-7
US XVIII Corps	XVIII AHB	4-4-7

アラート+2		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
CENTCOM		
合衆国[United States](US)		
US XVIII Corps	9 LMD	8-9-7
US XVIII Corps	24 MD	14-16-7
US XVIII Corps	194 AB	3-3-7

アラート+3		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
CENTCOM		
合衆国[United States](US)		
US XVIII Corps	7 LID	3-4-7
US I MEF	5/1 MarR	1-3-8

動員ターン0			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	
AFCENT			
合衆国[United States](US)			
US III Corps	2 AD	15-15-7	POMCUS:0
US III Corps	3 ACR	5-5-7	POMCUS:0
US VII Corps	1 MD	14-16-7	POMCUS:0

第1ターン開始時、地域予備[Territorials]			
軍団[Corps]		ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFNORTH			
デンマーク[Denmark](DN)			
Territorial	Fal IR	1-2-4	T
Territorial	Fun IR	1-2-4	T
Territorial	QL IR	1-2-4	T
Territorial	RLG IR	1-2-4	T
Territorial	Sle IR	1-2-4	T
西ドイツ[West Germany](WG)			
LANDJUT-Terr	51HS PGB	1-2-4	T
AFCENT			
ベルギー[Belgium](BE)			
BE I Corps	12 MotB	1-2-4	T
オランダ[Netherlands](NE)			
Territorial	302 IB	1-1-3	T
Territorial	304 IB	1-1-3	T
西ドイツ[West Germany](WG)			
Territorial	52HS PGB	1-2-4	T
Territorial	53HS PGB	1-2-4	T
Territorial	54HS PGB	1-2-4	T
Territorial	55HS PGB	1-2-4	T
Territorial	56HS PGB	1-2-4	T

第1ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
NATO			
AMF	oMntB	1-2-8	
ノルウェー[Norway](NO) - (下記ヘクスに配置)			
Ost	2AB	2-3-7 NO:B4623	
Tron	12 oMntB	1-3-7 NO:B0927	
Nord	1 IB	1-3-6 NO:B4423	
Nord	3 IB	1-2-6 NO:B4621	
Nord	4 IB	0-1-7 NO:B4623	
Nord	6 IB	1-3-7 NO:B4723	
イギリス[United Kingdom](UK)			
AMF	3 oCdoB	1-2-9	
西ドイツ[West Germany](WG)			
LANDJUT	13HSK PGB	2-2-5	
AFNORTH/AFCENT			
カナダ[Canada](CN)			
AMF	AbnR	1-1-7	
合衆国[United States](US)			
US II MEF	6 MarR	1-3-8	
AFCENT			
ベルギー[Belgium](BE)			
BE I Corps	10 MB	2-2-4	

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

フランス[France](FR)			
FR I Corps	12 MD	1-2-6	
FR I Corps	14 MD	1-2-6	
FR III Corps	2 AD	3-3-6	
FR III Corps	8 MD	1-2-6	
FR III Corps	6 AHR	2-2-6	
オランダ[Netherlands](NE)			
NE I Corps	101 MotB	1-2-4	
合衆国[United States](US)			
US V Corps	4 MD	14-16-7	POMCUS:1
西ドイツ[West Germany](WG)			
Command	14HSK PGB	2-2-5	
Command	15HSK PGB	2-2-5	
Command	16HSK PGB	2-2-5	
Command	17HSK PGB	2-2-5	
Command	18HSK PGB	2-2-5	
AFSOUTH			
フランス[France](FR)			
FAR	11 AbnD	2-4-8	
トルコ[Turkey](TU)			
TU 2A, VI Corps	5 AB	2-2-6	
TU 2A, VI Corps	20 MD	1-2-6	
TU 2A, VII Corps	16 MB	1-2-6	
TU 4A	AbnB	1-1-7	
合衆国[United States](US)			
US II MEF	8 MarR	1-3-8	

第 2 ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
合衆国[United States](US)			
US II MEF	2 MarB	2-4-8	POMCUS
フランス[France](FR)			
FR II Corps	15 MD	1-2-6	
イギリス[United Kingdom](UK)			
UK I Corps	6 MotB	1-2-8	
合衆国[United States](US)			
US III Corps	5 MD	14-16-7	POMCUS:2
AFCENT/AFSOUTH			
フランス[France](FR)			
FAR	5 AHR	2-2-6	
AFSOUTH			
フランス[France](FR)			
FAR	9 MarD	2-3-7	
ギリシャ[Greece](GR)			
GR A Corps	9R ID	2-3-4	
GR A Corps	1R ID	2-3-4	
イタリア[Italy](IT)			
AMF	SM MarR	1-1-7	
スペイン[Spain](SP)			
SP Exp Corps	Aero AmotB	1-2-5	
SP Exp Corps	Para AbnB	1-2-6	
トルコ[Turkey](TU)			
TU 2A, VI Corps	70 IB	0-1-6	
TU 2A, VII Corps	39 IB	0-1-6	
TU 4A, XI Corps	1R AD	5-5-6	

第 3 ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
カナダ[CA]			
AMF	5 oIB	1-2-8	
AFCENT			
イギリス[United Kingdom](UK)			
UK I Corps	2 MD	4-6-7	
合衆国[United States](US)			
US III Corps	1 Cav AD	15-15-7	POMCUS:3
AFSOUTH			
フランス[France](FR)			
FAR	6 LtAD	3-2-7	
スペイン[Spain](SP)			
SP Exp Corps	Brun AD	6-6-5	
SP Exp Corps	GelB MID	4-6-5	
SP Exp Corps	Maestr MID	4-6-5	
SP Exp Corps	Jarama ACB	2-2-5	
トルコ[Turkey](TU)			
TU 4A, XV Corps	1R IB	0-1-5	
TU 4A, XI Corps	58R ID	1-4-5	
CENTCOM			
トルコ[Turkey](TU)			
TU 3A,IX Corps	3R IB	0-1-5	
TU 3A,IX Corps	5R IB	0-1-5	

第 4 ターン			
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度	セットアップ
AFNORTH			
合衆国[United States](US)			
Army	6 LID	3-4-7	
AFCENT			
合衆国[United States](US)			
US III Corps	III AHB	4-4-7	
US XVIII Corps	101 AmobD	6-9-7	

第 5 ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFNORTH		
合衆国[United States](US)		
US XVIII Corps	10 MntD	3-4-7
AFCENT		
合衆国[United States](US)		
US XI Corps	49NG AD	12-12-6
US XI Corps	XING AHB	4-4-6

第 6 ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度
AFCENT		
合衆国[United States](US)		
US XI Corps	35NG MD	8-12-6
US XI Corps	107NG ACR	4-4-6

第 7 ターン		
軍団[Corps]	ユニット	攻撃値/防御値/練度

AFCENT			
合衆国[United States](US)			
US XI Corps	50NG AD	12-12-6	
US XI Corps	40NG MD	8-12-6	
US XI Corps	30NG MB	2-3-6	

204.3.4 NATO 航空ユニット、増援

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力/整備値/核能力
トルコ参戦時			
西アジア戦域[Western Asia Theater]			
TU	CENT	F-16 x1	4*-1-2*/M-5
アラート			
ペルシャ湾戦域[Persian Gulf Theater]			
US	CENT	F-14 x1	4*-2-3*/L-6-N
アラート+1			
ペルシャ湾戦域[Persian Gulf Theater]			
US	CENT	AV-8B x1	0-3-2/S-5
US	CENT	F-18 x1	4*-1-3*/M-5-N
US	CENT	A-10 x1	0-4-2/S-5-N
US	CENT	F-15 x1	5*-0-2*/L-5
アラート+2			
ペルシャ湾戦域[Persian Gulf Theater]			
US	CENT	B-52 x1	0-0-10*/I-4-N

国籍	戦域	ユニット	AS-GA-SI 航続力/整備値/核能力
第2ターン			
北部戦域 または バルカン戦域[Northern Theater or Balkan Theater]			
US	AFS	AV-8B x1	0-3-2/S-5
US	AFS	F-18 x1	4*-1-3*/M-5-N
西欧戦域[Western Europe Theater]			
US	AFC	A-10 x1	0-4-2/S-5
US	AFC	F-15 x1	5*-0-2*/L-5
US	AFC	F-15E x1	4*-1-4*/M-5-N
US	AFC	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
US	AFC	F-117 x1 又は	0-0-2*S/M-4-N
[US	AFC	F-19 x1	5*S-2-2*/M-5-N]
FR	AFC/AFS	AlphaJet x1	1-1-1/S-5
南西戦域[Southwestern Theater]			
SP	AFS	F-18 x1	4*-1-3*/M-4-N
SP	AFS	Mir F-1 x1	3-1-2/S-4
第3ターン			
北部戦域[Northern Theater]			
CA	AFN/AFC	F-5 x1	3-1-1/S-5
西欧戦域[Western Europe Theater]			
US	AFC	A-10 x1	0-4-2/S-5
US	AFC	F-15E x1	4*-1-4*/M-5-N
US	AFC	F-16 x1	4*-1-2*/M-5-N
第4ターン			
北部戦域[Northern Theater]			
US	AFN	F-16 x1	4*-1-2*/ M-5-N
西欧戦域[Western Europe Theater]			
US	AFC	A-10 x1	0-4-2/S-5

204.4 ワルシャワ条約機構のセットアップ

WP は NATO と中立国の後にセットアップする。開始時に使用可能な WP ユニットの「連結ゲーム、WP セットアップ・ディスプレイ」[Combined Game, Warsaw Pact Setup Display]」か、下記204.4.1 項記載されている。セットアップには国家、または国家・軍管区が示されており、特定のエリア内の任意のヘクスに配置できる。(WP の第1ターンの増援は、第1インパルス第1梯隊移動フェイズに進入するので、従ってゲーム開始時に効果的に運用できる。セットアップする際はこの点を考慮する必要があります。)

開始時に使用可能な航空ユニットはセットアップ・ディスプレイで指定の戦域の可動機ボックスか、以下の 204.4.2 項記載の通り配置する。

増援は「連結ゲーム、WP 増援ディスプレイ」[Combined Game, Warsaw Pact Reinforcement Display]」か、下記 204.4.3 項と 204.4.4 項記載の通り、来援ターンと方法が示されている。航空ユニットと地上ユニットは以下の説明の通り、ターンの異なる時点で受け取る。

航空ユニットは航空機整備フェイズの開始時に受け取る。これらは航空戦域ディスプレイの可動機ボックスに配置する。そのターンのミッションに使用できる。

地上ユニットは WP 第1インパルスの移動フェイズの開始時に受け取る。異なる国籍のユニットは異なる方法で受け取る。

増援に関する追加情報はルール 19 項を参照のこと。

204.4.1 ワルシャワ条約機構地上ユニット、初期配置

国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction]				
ポーランド[Poland](任意のヘクス(複数))				
PO	BF		7 MarD	4-6-6
PO	NF		6 AbnD	2-4-6
PO	NF		20 TD	9-8-5
PO	NF	1 Pol A	1 MRD	7-7-5
PO	NF	1 Pol A	2 MRD	7-7-5
PO	NF	1 Pol A	5 MRD	7-7-5
PO	NF	1 Pol A	5 TD	9-8-5
PO	NF	2 Pol A	10 TD	9-8-5
PO	NF	4G TA	11 TD	9-8-5
PO	NF	4G TA	16TD	9-8-5
SU	NF	4G TA	20 TD	11-9-6
SU	NF	4G TA	38 TD	11-9-6
SU	NF	4G TA	4G TA AmobB	2-3-7
ソヴィエト連邦、レニングラード軍管区[Leningrad MD](任意のヘクス(複数))				
SU	LF		LF AmobB	2-3-7
SU	LF		LF MAbnB	1-1-7
SU	LF		63 MarB	2-3-7
SU	LF		45 MRD *	6-6-5
SU	LF		76G MAbnD *	4-4-7
SU	LF	6 A	45G MRD *	6-6-5

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

SU	LF	6 A	54 MRD *	6-6-5
SU	LF	18 A	37G MRD *	9-9-6
*記号のユニットは分割可能、ルール 15.6 項参照				
西部戦略正面[Western Strategic Direction]				
チェコスロヴァキア[Czechoslovakia](任意のヘクス(複数))				
CZ	CF		1 AbnB	1-2-6
SU	CF		CF AmobB	2-3-7
SU	CF	8G TA	31 TD	11-9-6
SU	CF	8G TA	51 TD	11-9-6
CZ	CF	10 A	15 MRD	7-7-5
SU	CF	10 A	30G MRD	9-9-6
SU	CF	10 A	55G MRD	9-9-6
CZ	CF	41 A	1 TD	9-8-5
CZ	CF	41 A	2 MRD	7-7-5
CZ	CF	41 A	3 MRD	7-7-5
CZ	CF	41 A	20 MRD	7-7-5
SU	CF	41 A	18G MRD	9-9-6
東ドイツ[East Germany](任意のヘクス(複数))				
SU	1WF		1WF AmobB	2-3-7
SU	1WF	2G A	9G TD	12-9-6
EG	1WF	2G A	1 MRD	10-9-7
EG	1WF	2G A	4 MRD	10-9-7
SU	1WF	2G A	21G MRD	10-9-7
SU	1WF	2G A	94G MRD	10-9-7
EG	1WF	20G A	9 TD	12-9-7
SU	1WF	20G A	6G MRD	10-9-6
SU	1WF	20G A	14G MRD	10-9-6
SU	1WF	20G A	19G MRD	10-9-6
SU	1WF	3S A	3SA AmobB	2-3-7
EG	1WF	3S A	7 TD	12-9-7
SU	1WF	3S A	10G TD	12-9-6
SU	1WF	3S A	12G TD	12-9-6
SU	1WF	3S A	47G TD	12-9-6
SU	2WF		2WF AmobB	2-3-7
SU	2WF	1G TA	1GTA AmobB	2-3-7
SU	2WF	1G TA	6G TD	12-9-6
SU	2WF	1G TA	7G TD	12-9-6
SU	2WF	1G TA	9 TD	12-9-6
SU	2WF	1G TA	11G TD	12-9-6
SU	2WF	8G TA	79 TD	12-9-6
EG	2WF	8G TA	8 MRD	10-9-7
SU	2WF	8G TA	20G MRD	10-9-6
SU	2WF	8G TA	39G MRD	10-9-6
SU	2WF	8G TA	57G MRD	10-9-6
SU	2WF	28 A	25 TD	12-9-6
EG	2WF	28 A	11 MRD	10-9-7
SU	2WF	28 A	27 MRD	10-9-6
SU	2WF	28 A	207 MRD	10-9-6
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
ブルガリア[Bulgaria](任意のヘクス(複数))				
BU	DF		1 AbnR	1-1-6
BU	DF		25 TB	2-2-5
BU	DF	1 Bul A	9 TB	2-2-5
BU	DF	1 Bul A	28 MRD	6-7-5
BU	DF	2 Bul A	5 TB	2-2-5
BU	DF	2 Bul A	2 MRD	6-7-5
BU	DF	2 Bul A	17 MRD	6-7-5

BU	DF	3 Bul A	13 TB	2-2-5
BU	DF	3 Bul A	24 TB	2-2-5
BU	DF	3 Bul A	3MRD	6-7-5
BU	DF	3 Bul A	7 MRD	6-7-5
ハンガリー[Hungary](任意のヘクス(複数))				
SU			2 TD	11-9-6
HU	SF		SF AmobB	2-2-6
SU	SF	16 A	5 TD	11-9-6
SU	SF	16 A	35G MRD	9-9-6
SU	SF	21 A	97G MRD	9-9-6
SU	SF	21 A	102G MRD	9-9-6
ルーマニア[Romania](任意のヘクス(複数))				
RO	RF		AmobR	2-2-6
RO	RF	2 Rom A	4 TD	8-8-6
RO	RF	2 Rom A	2 MRD	7-8-6
RO	RF	2 Rom A	9 MRD	7-8-6
RO	RF	2 Rom A	17 MRD	7-8-6
RO	RF	3 Rom A	4 MntB	1-2-6
RO	RF	3 Rom A	6 TD	8-8-6
RO	RF	3 Rom A	11 MRD	5-6-5
RO	RF	3 Rom A	18 MRD	7-8-6
RO	RF	3 Rom A	81 MRD	4-5-4
RO	RF	3 Rom A	2 MntB	1-2-6
RO	RF	3 Rom A	3 MntB	1-2-6
ソヴィエト連邦、オデッサ軍管区[Odessa MD](任意のヘクス(複数))				
SU			BSF MarD	4-6-7
SU			102G MAbnD	4-4-7
SU	CpF		CpF AmobB	2-3-7
SU	DF		DF AmobB	2-3-7
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
ソヴィエト連邦、トランスコーカサス軍管区[Transcaucasian MD](任意のヘクス(複数))				
SU			104G MAbnD	4-4-7
SU	1TCF	76G A	164 MRD 又は	7-7-5
[SU	1TCF	76G A	164 MntD	4-5-5]
SU	1TCF	76G A	261 MRD	7-7-5
SU	2TCF		2TCF AmobB	2-3-7
SU	2TCF		1G TD	9-8-5
SU	2TCF		145 MRD 又は	7-7-5
[SU	2TCF		145 MntD	4-5-5]
ソヴィエト連邦、トルキスタン軍管区またはアフガニスタン [Turkestan MD or Afghanistan](任意のヘクス(複数))				
SU	AfgF		201 AmobB	2-3-7
SU	AfgF		357G AbnR	1-1-7
SU	AfgF		15 TD	11-9-6
SU	AfgF	40 A	5 MRD	7-7-5
SU	AfgF	40 A	346 MRD	9-9-6
SU	AfgF	40 A	357 MRD	7-7-4
SU	AfgF	40 A	360 MRD	7-7-4
アフガニスタン国内の各飛行場に 1 ユニットまで。				
SU	AfgF	1AfgF A	21 MB	1-2-4
SU	AfgF	1AfgF A	17 IB	1-1-3
SU	AfgF	1AfgF A	18 IB	1-1-3
SU	AfgF	1AfgF A	5 BdrB	0-1-3

204.4.2 ワルシャワ条約機構航空ユニット、初

期配置

使用可能な空輸ポイント: 36

国籍	戦区 [TVD]	戦線 [Front]	ユニット	AS-GA-SI 航続力/整備値/核能力
北部戦域[Northern Theater]				
SU	NW	BF	Su-27 x1	5*-0-0/M-4
SU	NW	LF	MiG-23 x1	4*-0-0/M-4
SU	NW	LF	MiG-27 x1	1-2-2/S-4
SU	NW	LF	Tu-22M x1	0-0-4*/L-4-N
SU	NW	NF	MiG-29 x1	4*-1-1/M-4
PO	NW	NF	MiG-21 x1	2-0-0/S-4
PO	NW	NF	MiG-21 x1	2-1-1/S-4
PO	NW	NF	Su-17 x1	0-2-2/S-4
PO	NW	NF	Su-20 x1	0-1-2/M-4
西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	WE		MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU	WE		MiG-23 x2	3*-0-0*/M-4
EG	WE	1/2 WF	MiG-23 x2	3*-0-0*/M-4
EG	WE	1/2 WF	MiG-27 x1	1-2-2*/S-4
SU	WE	1/2 WF	MiG-27 x3	1-2-2*/S-4
SU	WE	1/2 WF	MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU	WE	1/2 WF	Su-24 x2	1-2-3*/M-4-N
SU	WE	1/2 WF	Su-25 x1	0-3-2/S-4
CZ	WE	CF	MiG-21 x2	2-1-1/S-4
CZ	WE	CF	Su-17 x2	0-2-2/S-4
SU	WE	CF	MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU	WE	CF	Su-25 x1	0-3-2/S-4
南西戦域[Southwestern Theater]				
HU	SW	SF	MiG-21 x1	2-1-1/S-4
SU	SW	SF	MiG-23 x1	3*-0-0/M-4
SU	SW	SF	MiG-28 x1	1-2-2*/S-4
RO	SW	RF	MiG-21 x2	2-0-0/S-4
RO	SW	RF	IAR-93 x2	1-2-1/S-4
バルカン戦域[Balkan Theater]				
BU	SW	DF	MiG-21 x1	2-1-1/S-4
BU	SW	DF	Su-17 x1	0-2-1/S-4
SU	SW	DF	MiG-23 x1	3*-0-0*/M-4
SU	SW	DF	MiG-27 x1	1-2-2*/S-4
SU	SW	CpF	MiG-23 x1	3*-0-0*/M-4
SU	SW	CpF	MiG-27 x2	1-2-2*/S-4
SU	SW	CpF	Su-24 x1	1-2-3*/M-4-N
西アジア戦域[Western Asia Theater]				
SU	SO		MiG-23 x1	4*-0-0/M-4
SU	SO		Su-24 x1	1-2-3/M-4-N
SU	SO		Su-25 x1	0-3-2/S-4

204. 4. 3 ワルシャワ条約機構地上ユニット、増援

増援は以下のように受け取る。1 ターンにつき 1 都市には 1 ユニットまで登場する。

ソヴィエト[Soviet]: 以下に記載の通り、ユニットは登場と進入の両者ができる。ユニットはソヴィエト国内の都市に登場し、指定されたマップ端に沿って任意の場所に進入する。また、空輸、空挺強襲、海輸でも登場できる。

ソヴィエトの戦略予備[Soviet Strategic Reserve]: ユニット

は作戦域[theater of operations](TVD)に基づき、戦略予備は参戦する:

- 北西 TVD — ソヴィエト連邦国内のマップ B 東端、レニングラード MD、ヘクス B0660 の南。
- 西方 TVD — ポーランド又はチェコスロヴァキア国内のマップ A 東端。
- 南西 TVD — ルーマニアやソヴィエト連邦、オデッサ MD のマップ C の北および東端。
- 南方 TVD — ソヴィエト連邦国内のマップ E や F の北端、トランスコーカサスからトルキスタン MD。

ブルガリア[Bulgaria]: ユニットはヘクスにつき1個、ブルガリア国内の任意の都市に登場する。または空輸でも進入できる。

チェコスロヴァキア、ハンガリー、ポーランド[Czechoslovakia, Hungary, and Poland]: ユニットはヘクスにつき1個、自国の都市に登場する。あるいは自国内のマップ A の東端。あるいは空輸で進入できる。

ルーマニア[Romania]: ユニットはヘクスに 1 個、ルーマニアの任意の都市、ルーマニア国内のマップ C 北端に登場する。または空輸により進入できる。

第 1 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction] (マップ A の東端)				
SU	BF		Baltic MarD	4-6-7
SU	BF		103G MAAbD	4-4-7
SU	BF		NF AmobB	2-3-7
西部戦略正面[Western Strategic Direction] (マップ A の東端)				
SU			23 TD	11-9-6
SU			7G MAAbD	4-4-7
SU	2WF	28 A	102RG MRD	10-9-7
SU	CF	8G TA	8GTA AmobB	2-3-7
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction] ハンガリー[Hungary](任意のヘクス(複数))				
SU	SF	16 A	5G MRD	9-9-6
南部戦略正面[Southern Strategic Direction] (マップEの北端、ソヴィエト連邦、トランスコーカサス軍管区)				
SU	1TCF		1TCF AmobB	2-3-7
戦略予備[Strategic Reserve] (マップEの北端、ソヴィエト連邦、トランスコーカサス軍管区)				
SU	ResF		ResF AmobB	2-3-7
SU	ResF	9 A	2TaG MRD	9-9-7
SU	ResF	9 A	8G MRD	9-9-6

第 2 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction] (ハンガリー国内の任意の都市の 1 ヘクスか、ハンガリー国内のマップA東端)				

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

HU	SF		5 TD	9-8-5
HU	SF	16 A	4 MRD	7-7-5
HU	SF	21 A	12 TD	9-8-5
西部戦略正面[Western Strategic Direction]				
(マップ A の東端)				
SU	CpF	13 A	15G MRD	9-9-7
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(ルーマニア国内の任意の都市のヘクスに一つ)				
RO	RF	2 Rom A	1 MRD	5-6-5
RO	RF	2 Rom A	10 MRD	5-6-5
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(マップEの北端、ソヴィエト連邦、トランスコーカサスまたはトルキスタン軍管区)				
SU			106G MAbnD	4-4-7

第 3 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction] (ソヴィエト連邦国内のレニングラード軍管区の任意の都市にヘクスに 1 個、マップBの東端、ヘクス0660の南)				
SU	LF		2G TD	9-8-5
SU	LF	6 A	111G MRD *	6-6-5
(ポーランド国内の任意の都市の 1 ヘクスか、ポーランド国内のマップA東端)				
PO	NF	1 Pol A	9 MRD	5-6-4
PO	NF	2 Pol A	12 MRD	5-6-4
(マップ A の東端)				
SU	BF		1 TD	9-8-5
SU	BF	9G A	1G MRD	7-7-5
SU	BF	9G A	40G TD	9-8-5
SU	BF	11G A	24G TD	9-8-5
西部戦略正面[Western Strategic Direction] (チェコスロヴァキア国内の任意の都市の 1 ヘクスか、チェコスロヴァキア国内のマップA東端)				
CZ	CF	10 A	4 TD	9-8-5
CZ	CF	10 A	19 MRD	5-6-3
CZ	CF	8G TA	9 TD	9-8-4
(チェコスロヴァキア又はポーランド国内のマップ A の東端)				
SU	1WF	20G A	30 MRD	7-7-5
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction] (ハンガリー国内のマップ A の東端。またはルーマニア国内のマップC北端)				
SU	CpF	38 A	117G TD	9-8-5
SU	CpF	13 A	13 TD	9-8-5
SU	CpF	13 A	70G MRD	7-7-5
SU	CpF	13 A	128 MRD	7-7-5
SU	CpF	13 A	318G MRD	7-7-5
西部または南西戦略正面 [western or Southwestern Strategic Direction] (ポーランド、チェコスロヴァキア、ハンガリー国内のマップ A 東端。またはルーマニア国内、ソヴィエト連邦オデッサ軍管区のマップCの北・東端)				
戦車軍の集団[Group of Tank Armies]				
SU	GrpTA	3G TA	14 TD	9-8-5
SU	GrpTA	3G TA	27 TD	9-8-5
SU	GrpTA	3G TA	42G TD	9-8-5
SU	GrpTA	3G TA	341 TD	9-8-5
SU	Grp TA	5G TA	5GTA AmobB	2-3-7
SU	Grp TA	5G TA	3G TD	9-8-5
SU	Grp TA	5G TA	8 TD	9-8-5
SU	Grp TA	5G TA	27G TD	9-8-5

SU	Grp TA	5G TA	29 TD	9-8-5
SU	GrpTA	6G TA	16G TD	9-8-5
SU	GrpTA	6G TA	18G TD	9-8-5
SU	GrpTA	6G TA	20G TD	9-8-5
SU	GrpTA	6G TA	75G TD	9-8-5
SU	Grp TA	7G TA	7GTA AmobB	2-3-7
SU	Grp TA	7G TA	8G TD	9-8-5
SU	Grp TA	7G TA	22 TD	9-8-5
SU	Grp TA	7G TA	34 TD	9-8-5
SU	Grp TA	7G TA	47 TD	9-8-5
南西/南部戦略正面 [Southwestern/Southern Strategic Direction] (ソヴィエト連邦オデッサ軍管区内のマップ C 北・東端。またはソヴィエト連邦トランスコーカサス軍管区のマップ E の北・東端)				
SU	OdMD	19 A	34G TD	9-8-5
SU	OdMD	19 A	33G MRD	7-7-5
SU	OdMD	19 A	59G MRD	7-7-5
SU	OdMD	19 A	92 MRD	7-7-5
SU	OdMD	19 A	286 MRD	7-7-5
南部戦略正面[Southern Strategic Direction] (ソヴィエト連邦トランスコーカサス軍管区のマップEの北端)				
SU	1TCF		17 TD	9-8-5
戦略予備[Strategic Reserve] (戦略予備は参与したマップ北端から進入する、上記参照)				
SU	ResF		4G TD	9-8-5
SU	ResF	9 A	15G TD	9-8-5
SU	ResF	12 A	41 TD	9-8-5

第 4 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction] (ブルガリア国内の任意の都市のヘクスに一つ)				
BU	DF	1 Bul A	1G MRD	4-6-4

第 5 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
西部戦略正面[Western Strategic Direction] (チェコスロヴァキア国内の任意の都市の 1 ヘクスか、チェコスロヴァキア国内のマップA東端)				
CZ	CF		14 TD	6-4-3
CZ	CF	8G TA	13 TD	6-4-3
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction] (ハンガリー国内の任意の都市の 1 ヘクスか、ハンガリー国内のマップA東端)				
HU	SF	16 A	27 MRD	5-6-4
HU	SF	21 A	9 MRD	5-6-4
HU	SF	21 A	17 MRD	5-6-4

第 6 ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
北西戦略正面[Northwestern Strategic Direction] (ソヴィエト連邦国内のレニングラード軍管区の任意の都市にヘクスに 1 個、マップBの東端、ヘクス0660の南)				
SU	LF	6 A	77G MRD *	5-6-4
SU	LF	18 A	111G MRD *	5-6-4

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

SU	LF	18 A	69 MRD	6-6-5
(チェコスロヴァキア国内の任意の都市の1ヘクスか、チェコスロヴァキア国内のマップA東端)				
PO	NF	2 Pol A	3 MRD	4-5-4
PO	NF	2 Pol A	4 MRD	4-5-4
PO	NF	2 Pol A	15 MRD	4-5-4
(マップAの東端)				
SU	BF	9G A	3G MRD	5-6-4
SU	BF	9G A	88 MRD	5-6-4
SU	BF	11G A	26G MRD	5-6-4
SU	BF	11G A	40G MRD	5-6-4
SU	BF	11G A	107 MRD	5-6-4
南西戦略正面[Southwestern Strategic Direction]				
(ブルガリア国内の任意の都市のヘクスに一つ)				
BU	DF	2 Bul A	19 MotD	2-4-3
BU	DF	3 Bul A	18 MotD	2-4-3
(ハンガリー国内のマップA東端か、ルーマニア国内のマップC北端)				
SU	CpF	38 A	17 MRD	5-6-4
SU	CpF	38 A	24 MRD	5-6-4
SU	CpF	38 A	66G MRD	5-6-4
SU	CpF	38 A	97 MRD	5-6-4
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(ソヴィエト連邦トランスコーカサス軍管区マップE北端)				
SU	1TCF	76G A	24G MRD	5-6-4
SU	2TCF	20 A	9 MRD	5-6-4
SU	2TCF	20 A	73G MRD	5-6-4
SU	2TCF	20 A	266 MRD	5-6-4
SU	2TCF	45 A	19 MRD	5-6-4
(マップEの北端、ソヴィエト連邦、トルキスタン軍管区)				
SU	AgfF		84 MRD	5-6-4
(ソヴィエト連邦トランスコーカサスまたはトルキスタン軍管区のマップEの北端)				
SU		11 A	4 MRD	5-6-4
SU		11 A	7MRD	5-6-4
SU		11 A	29G MRD	5-6-4
SU		11 A	72G MRD	5-6-4
SU		22 A	21 MRD	5-6-4
SU		22 A	96 MRD	5-6-4
*記号のユニットは分割可能、ルール 15.6 項参照				
戦略予備[Strategic Reserve]				
(戦略予備は参与したマップ北端から進入する、上記参照)				
SU	ResF	9 A	13G MRD	5-6-4
SU	ResF	9 A	32G MRD	5-6-4
SU	ResF	12 A	43 MRD	5-6-4
SU	ResF	12 A	50G MRD	5-6-4
SU	ResF	12 A	67 MRD	5-6-4
SU	ResF	12 A	77 MRD	5-6-4

NATO ユニットがアフガニスタンに侵入、または合衆国ユニットがアフガニスタンの5ヘクス以内に移動した後のターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(マップFの東端、ソヴィエト連邦、トルキスタン軍管区またはアフガニスタン)				
SU	AfgF	1 A	66 MRD	7-7-5
SU	AfgF	1 A	70 MRD	7-7-5
SU	AfgF	1 A	108 MRD 又は	7-7-5

[SU	AfgF	1 A	108 MntD	4-5-5]
SU	AfgF	1 A	201 MRD	7-7-4

南部軍管区の動員 +6ターン				
国籍	戦線 [Front]	軍[Army]	ユニット	攻撃値 防御値 練度
南部戦略正面[Southern Strategic Direction]				
(ソヴィエト連邦の任意の都市、またはソヴィエト連邦トランスコーカサス軍管区のマップEの北端に登場させる)				
SU	1TCF	4 A	6 MRD	5-6-4
SU	1TCF	4 A	26 MRD 又は	7-7-5
[SU	1TCF	4 A	26 MntD	3-4-4]
SU	1TCF	4 A	31G MRD	5-6-4
SU	1TCF	4 A	216 MRD 又は	5-6-4
[SU	1TCF	4 A	216 MntD	3-4-4]
SU	1TCF		75 MRD 又は	5-6-4
[SU	1TCF		75 MntD	3-4-4]
SU	2TCF		10 MRD 又は	5-6-4
[SU	2TCF		10 MntD	3-4-4]
SU	2TCF		147G MRD 又は	5-6-4
[SU	2TCF		147G MntD	3-4-4]

204.4.4 ワルシャワ条約機構航空ユニット、増援

国籍	戦区 [TVD]	戦線 [Front]	ユニット	AS-GA-SI 航続力/整備値/核能力
戦略予備[Strategic Reserve]				
SU		ResF	MiG-29 x1	4*-1-1/M-4
SU		ResF	Su-24 x1	1-2-3*/M-4-N
15.7.2 戦略予備の投入のルールを参照				
任意の戦域(複数可)[Any Theater(s)]				
SU	WE		Tu-160 x1	0-0-6*/I-4-N
SU			MiG-29 x1	4*-1-1*/M-4
SU			MiG-27 x2	1-2-2*/S-4
SU			Su-24 x3	1-2-3*M-4-N
SU			Su-25 x1	0-3-2/S-4
SU			Su-27 x2	5*-0-0/M-4
第2ターン				
西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	WE	1/2WF	MiG-23 x1	3*-0-0/M-4
第3ターン				
北部戦域[Northern Theater]				
SU	NW	LF	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	WE		MiG-21 x1	2-1-1/S-3
SU	WE	1/2WF	MiG-23 x1	3*-0-0/M-4
西アジア戦域[Western Asia Theater]				
SU	SO		MiG-21 x1	2-1-1/S-3
第4ターン				
北部戦域[Northern Theater]				
SU	NW	NF	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
SU	NW	LF	Su-17 x1	0-2-2/S-3
SU	NW	BF	MiG-23 x1	3*-0-0/M-4

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	NW		Su-17 x1	0-2-2/S-3
バルカン、南西、西アジア戦域 [Balkan, Southwestern, or Western Asia Theater]				
SU	SW	SF/CpF	MiG-21 x1	2-1-1/S-3
SU	SW	SF/CpF	Su-17 x1	0-2-2/S-3
西アジア戦域[Western Asia Theater]				
SU	SO		MiG-21 x1	2-1-1/S-3
SU	SO		Su-17 x2	0-2-2/S-3
第 5 ターン				
北部戦域[Nortern Theater]				
SU	NW	NF	Su-17 x1	0-2-2/S-3
西欧戦域[Western Europe Theater]				
SU	WE		MiG-21 x1	2-1-1/S-3
西アジア戦域[Western Asia Theater]				
SU			MiG-19 x1	1-0-0/S-2
SU	SO		Su-17 x1	0-2-2/S-3

国家/派閥 略語

AF	アフガニスタン[Afganistan]
AL	アルバニア[Albani]
AU	オーストリア[Austria]
BE	ベルギー[Belgium]
BU	ブルガリア[Bulgaria]
CA	カナダ[Canada]
CZ	チェコスロヴァキア[Czechoslovakia]
DN	デンマーク[Denmark]
FN	フィンランド[Finland]
FR	フランス[France]
GR	ギリシャ[Greece]
HU	ハンガリー[Hungary]
IQ	イラク[Iraq]
IR	イラン正規陸軍、忠誠[Iran Army, loyal]
IR:R	イラン正規陸軍、叛乱[Iran Army, rebel]
IRC	イラン共産党(共産主義派閥) [Iranian Communist faction]
IRG	革命防衛隊 [Islamic Revolutionary Guards]
IRK	イラン・クルド人派閥 [Iranian Kurdish faction]
IRM	イラン・ムジャヒディン派閥 [Iranian Mujahideen faction]
IS	イスラエル[Israel]
IT	イタリア[Italy]
JO	ヨルダン[Jordan]
KU	クウェート[Kuwait]
NE	オランダ[Netherlands]
NO	ノルウェー[Norway]
OM	オマーン[Oman]
PO	ポーランド[Poland]
QA	カタール[Qatar]
RO	ルーマニア[Romania]
SA	サウジアラビア[Saudi Arabia]
SP	スペイン[Spain]
SU	ソヴィエト連邦[Soviet Union]
SW	スウェーデン[Sweden]
SY	シリア[Syria]
TD	イラン・ツデー党[Iranian Tudeh faction]
TU	トルコ[Turkey]
UAE	アラブ首長国連邦[United Arab Emirates]
UK	イギリス[United Kingdom]
US	合衆国[United States]
WG	西ドイツ[West Germany]
YU	ユーゴスラヴィア[Yugoslavia]

ユニット規模 略語

R	連隊[Regiment]
B	旅団[Brigade]
D	師団[Division]

ユニット種別 略語

A	機甲[Armored]
Abn	空挺[Airborne]
AC	機甲騎兵[Armored Cavalry]
AH	戦闘ヘリ[Attack Helicopter]
Amob	空中機動[Airmobile]
AtrMR	両用戦訓練済み自動車化狙撃 [Amphibious-trained Motorized Rifle]
Bdr	国境警備[Border]
Cdo	コマンドゥ[Commando]
I	歩兵[Infantry]
LI	軽歩兵[Light Infantry]
LM	軽機械化[Light Mechanized]
LMot	軽自動車化[Light Motorized]

LtA	軽機甲[Light Armored]
M	機械化[Mechanized]
MAbn	機械化空挺[Mechanized Airborne]
Mar	海兵・海軍歩兵[Marine]
Mnt	山岳[Mountain]
Mot	自動車化[Motorized]
MR	自動車化狙撃[Motorized Rifle]
o	オーバーランド[Overland]
P	装甲[Panzer]
PG	装甲擲弾兵[Panzergrenadier]
S	スキー[Ski]
T	戦車[Tank]

ユニット ID 略語

ワルシャワ条約機構 戦線

AF	アフガニスタン戦線[Afghan Front]
NF	バルト戦線[Baltic Front]
CF	中欧戦線[Central Front]
CpF	カルパチア戦線[Carpathian Front]
DF	ダニューブ戦線[Danube Front]
LF	レニングラード戦線[Leningrad Front]
NF	北方戦線[Northern Front]
ResF	予備戦線[Reserve Front]
TCF	トランスコーカサス戦線 [Transcaucasus Front]
WF	西欧戦線[Western Front]

ワルシャワ条約機構

A	軍[Army]
GA	親衛軍[Guard Army]
GTA	親衛戦車軍[Guard Tank Army]
RG	ロガチョフ親衛軍[Rogachev Guards]
ShA	打撃軍[Shock Army]

デンマーク

Jut	ユトランド[Jutland]
1Z	第1ジールランド[1 st Zealand]
2Z	第2ジールランド[2 nd Zealand]
LG	ライフ・ガード[Lift Guards]
Born	ボーンホルム[Bornholm]
RLG	予備ライフ・ガード [Reserve Life Guards]
Fal	ファルスター[Falster]
Fun	フン[Funen]
QL	クイーンズ・ライフ[Queen's Life]
Sle	シュレスヴィヒ[Slesvig]

フィンランド

Arm	機甲化[Armoured]
Ny	ニーランド[Nyland]
Porin	ポリ[Pori]
Kar	カレリア[Karelia]
Sav	サヴォ[Savo]
Poh	ポーヤン[Pohjan]
Kain	カイナー[Kainuun]
Jgr	猟兵[Jaeger]

イラン

C	共産主義者[Communist]
K	クルド人[Kurd]
M	ムジャヒディン[Mujahideen]
P	パスダラン[Pasdaran]
SM	特別殉教[Special Martyrs]
T	ツデー[Tudeh]

イラク

RG	共和国防衛隊[Republican Guards]
----	---------------------------

イタリア

Cent	チェンタウロ[Centauro]
------	------------------

Crem	クレモナ[Cremona]
Oro	オロビカ[Orobica]
Tri	トリデンティーナ[tridentina]
Tau	タウリネンゼ[Taurinense]
Cad	カドーレ[Cadore]
Jul	ユリア[Julia]
Mant	マントヴァ[Mantova]
Folg	フォルゴレー[Folgore]
Ariete	アリエテ[Ariete]
Fri	フリウーリ[Friuli]
Ac	アックイ[Acqui]
Aosta	アオスタ[Aosta]
Gds	サルディーニャ擲弾兵[Granatieri di Sardegna]
Pin	ピネローネ[Pinerolo]
Fol	フォルゴレー[Folgore]
SM	サン・マルコ[San Marco]

NATO

AMF	連合機動部隊[Allied Mobile Force]
-----	-----------------------------

オマーン

Gd	近衛[Guards]
----	------------

サウジアラビア

NG	国防軍[National Guards]
RG	近衛軍[Royal Guards]

スペイン

Brun	ブルネテ[Brunete]
GelB	グスマン・エル・ブルーノ[Guzman el Bueno]
Maestr	マエスロラスゴ[Maestrazgo]
Jarama	ハラマ[Jarama]
Para	パラシュート[Paracudiste]
Aero	空中機動[AeroMóviles]

スウェーデン

N	ノーランド[Norrland]
---	-----------------

アラブ首長国連邦

RG	近衛軍[Royal Guard]
----	------------------

合衆国

Cav	騎兵[Cavalry]
NG	州兵[National Guard]

西ドイツ

Geb	山岳猟兵[Gebirgs]
HS	郷土防衛隊[Heimatschutzen]
HSK	郷土防衛コマンド [Heimatschutzen-kommando]
LW	陸軍予備連隊 [landwehrstammregimenter]

プロジェクト・チームの開発ノート

「サード・ワールド・ウォー、デザイナー署名版」の発売が近づくとはいえますが、私たちがこの再発売のプロジェクト・チームに参加に合意した時、私たちの多数は「OK、進歩したグラフィックとプレイヤー補助、カウンターを改善するだけの再発売で、忙しきなんてどんな程度だよ」と思っていました。しかし、私たちの回答は「とんでもない作業だった！」なのです。「サード・ワールド・ウォー」プロジェクトの管理サイト「Basecamp」を見直すと、プロジェクト開始からの三年間にチーム内で3,600近くものメッセージが交わされていました。この記事が書かれてから実際にゲームが発売されるまでにはあと数百本が要されるでしょう。

コンパス・ゲームズのジョン・クランツからの最初のメッセージは2018年1月10日に「Basecamp」経由でプロジェクト・チームに発信されました。当時のプロジェクト・チームは10名で構成されていました。3年と少しを経て今日も在籍しているプロジェクト・メンバーは4人です — ロイド・ボナグラ、エリック・ファラゴ、クリス・フォーセット、グレッグ・ウォーレン — 加えて非凡なアーティスト、ブルース・イエレン、グラフィック・レイアウトの専門家ケン・ディングリー、シリーズのデザイナーであるフランク・チャドウィック、そしてもちろん、我々の高貴な指導者ジョン・クランツです。

プロジェクト・チームの『最後の四人』のメンバーは全員、1980年代半ばにゲーム・デザイナーズ・ワークショップから発売された「サード・ワールド・ウォー」シリーズを、おそらく当時はみんな両親の地下階でプレイを経験しています（ハイ、俺たちにお歳だなとか言うなよ！）。ですので、我々は皆このゲームについて多く経験を持ち、それぞれが本プロジェクトに膨大な知識とアイデアを持ちよせたのです。

ですが、このシリーズがウォーゲーマーにどれほど評価され、どれだけ愛されているかも知っています（実際コンパス・ゲームズが校閲係を募集したところ40人以上のボランティアが集まりました。空前の規模です）。そこで他のウォーゲーマーの経験を参考にすべく、私たちはゲームをより簡単にプレイするためのルールの明確化とアイデアに関する質問をコンシム・ワールドやボード・ゲーム・ギークのフォーラムで募集しました。さらに2018年のコンシム・ワールド・エキスポで「サード・ワールド・ウォー」をプレイしたグループから、ゲーム・プレイを向上させるための改善点やツール群についてアイデアを提供してもらいました。

今回のプロジェクトは原版に忠実であることを目標にしました。そのため今回のリリースでは戦力組成のアップデートは行われていません。特に原版が5～10年先を見込んで開発・製作されたのに対し、30年以上のちの現在では、戦力組成についてより多くの情報があることは理解しています。コンパス・ゲームズの将来プロジェクトとして、現在私たちが判明している戦力組成のアップデート版が検討されています。しかし、すでに行われた各種作業から、1980年代後半から1990年代前半の時期の戦力組成について、振り返りであっても必ずしも資料が全て一致している訳ではありません（どの資料が『正しい』かについては「非常に」有力な意見が複数あります）。

であっても我々は、連結ゲームの原版レイアウトから取り残された欧州のギャップ部分となる未開の領域をカバーする新たなマップを

作成しました。正確には載っていなかったわけではありませんがポーランド東部とソヴィエト連邦西部です。この新マップを現在のゲームでどのように活用するか検討すると、どの解決案にも新たな問題が多数含まれているように見えました。そこで、この新マップ（親愛の情からマップDと呼称される）は現在のゲームでは使用しないこととしました。

最初の三つの原版ゲーム（「ドイツの戦い」、「南方戦線」、「極北戦線」）はそれぞれ1マップ・シナリオ、4作目（「ベルシャ湾」）は2マップ・シナリオとなっています。私はあなたがこう言うと思います「ちょっと待って、南方戦線にはウクライナと北部ルーマニアをカバーするマップ（原版マップE）があったじゃないか」と。その通りです。しかし、あのシナリオを見る限り、その11列のヘクスが無くてゲーム・プレイに支障はないと感じました（もちろん、我々は勝利条件を調整し、旧マップEがその地域がない分のセットアップを整合しました）。しかしどうしても旧マップEの地域が必要な場合は、新マップDを引っ張り出して、その下の11列のヘクスを使用することになります。

その他の変更点として、北部と西部（現在の西欧）航空戦域の境界線を動かし、デンマーク、西ドイツのシュレスヴィヒ＝ホルシュタイン、東ドイツの北部、ポーランドの北部を含めるようにしたことです。この場所はNATOのAFNORTHとAFCENTの分担地域と、WPの北西、西部TVDの分割ををよりよく表現しています。新しい北部戦域の規模に伴い、例えば、ポーランドの航空ユニットがフィンランドでミッションを遂行する際に問題が生じました。これは明らかにポーランドの勢力圏外です。そこで作戦上や地理的なリアリティを追求するため、オプション・ルールとして北部航空戦域をバルト海とスカンジナビアの準戦域に分割しました。

我々は原版にあった連結ゲームの作戦域オプション・ルールを、本版ではオプション・ルールの制限された作戦域ルールにしました。オリジナルの作戦域ルールでは作戦を特定の国家に限定して制限していましたが、新しい作戦域ルールでは合衆国/NATOのコマンド単位、WPの戦略正面（TVD）ごとに作戦を限定しています。

もちろん本ルールの使用可否はプレイヤーの判断です。我々は本ルールを使用することで、ゲーム内でモデル化した時間枠内の状況をより正確に反映していると考えています。ですが、もしあなたが本ゲームをサンドボックスと見なし、オプション・ルールの使用を拒否しても、それはそれで自由で！ フランク・チャドウィック氏が「ザ・サード・ワールド・ウォー」のプリーフィング・ブックで述べるごとく、「合衆国第24機械化師団はRDFと共に征くのか、それとも欧州か？… フランス第27山岳師団をノルウェーに、第4空中機動師団をトルコに送りたい？ どうぞご自由に」

と言いつつも、今回実施したシリーズへの改善点をいくつか紹介します：

- 各打撃ポイント(NAPs)を管理するディスプレイとマーカー。
- 空輸ポイントを管理するディスプレイとマーカー。
- 扱いにくいカウンターのスタックや、マップ上のカウンターを示すマーカーを表示するために提供する保持ボックス。
- 限界損失を把握するためのディスプレイ。

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

- WP 盤外移動、NATO 盤外移動、NATO 海輸を管理するディスプレイ。
- いずれの陣営に航空優勢が当該戦域にあるかを示すマーカー。
- 航空戦域の天候を示すマーカー。
- ノルウェー海の制海と黒海艦隊の出撃を示すマーカー。
- ゲーム・ターン・トラック上のゲーム・イベント(戦時ターン0、RDF アラート態勢など)を示すマーカー。
- 目標の支配(NATO や WP)を表すマーカー。
- 値を持った打撃マーカー(以前は打撃マーカーと各打撃値を表すのに必要な混乱マーカーを要したが、これによりカウンターの乱雑さが減少する)。
- プレイヤーが自由に使える汎用マーカー。
- マップ上に航空戦域を記載。
- NATO と WP の編制表、各陣営の戦力組成を表しており、オプション・ルールの作戦域で使用する。
- セットアップと増援のグラフィカルな表示。

ですが我々が最も誇りとするのは、新しい地上ユニットのカウンターのレイアウトです。改善点は以下:

- イラン正規陸軍ユニット(片面が忠誠、片面が叛乱)を除き、裏面にそのユニットの練度に応じた 1 混乱が描かれている。このアイデアの背景は、WP ユニットが 1 混乱を超えて再編成できないため、カウンターの乱雑さを減じられるという点から。これによりそれらユニットは追加のカウンターを使用せずに 1 混乱を持たせられる。
- 各ユニットの機動クラスを表すシンボル。もうプレイヤー支援表を参照する必要はありません。丸は機械化、四角は自動車化、三角は空挺、ひし形は徒歩と覚えれば問題ありません。
- ユニット規模(旅団換算)がカウンター上に表示されている。「ギリシャ機甲師団は 2 スタック価か3スタック価か」なんてことを覚える必要が無くなりました。(答えは2スタック価)。
- 空中機動 ZOC を持つユニットのカウンター上にスタック価は、標準 ZOC ユニットの黒色ではなく赤色で表示される。
- オーバーランド能力を持つユニットは移動クラスのシンボルが白色から黄色に変更されている。
- カウンター上には化学戦や核能力、限定軍事能力などが示されている。
- NATO は編成された組織を示すカラー帯があり、カウンター上部にはオプションの作戦域ルールを使用した際に使用する、作戦域 (AFNORTH、AFCENT、AFSOUTH、CENTCOM)を表すカラー帯がある、ユニット・シンボルの下には所属軍団を表す別のカラー帯がある。これは歴史的興味から提供するものであり、ゲーム上の機能はない。
- WP ユニットには編成された組織を表すカラー帯と、配置された軍を示す色付きのユニット・シンボルがある。カウンター

上部にはカラー帯により作戦域(北西 TVD、西欧 TVD、南西 TVD、南部 TVD)が示されている。シンボルの下には戦線の所属を示す別の帯がある(バルト戦線、西欧戦線、カルパチア戦線など)。さらにユニット・シンボルに編成される軍を示されている。これはプレイヤーが WP ユニットに高度な完結性によるスタッキング・ペナルティの適用可否を一目で判断するために使用する。

- 加えて、ソヴィエトの分割師団は原版ルールを忠実に解釈すると、師団の分割により核能力を喪失してしまいます。そこで核能力は分割された連隊のいずれかが保持すると考え、各分割連隊の頭号連隊が核能力を保持することにしました。

航空ユニットのカウンターは、整備値が前面に移動し、全天候能力がアスタリスクではなく丸印で示されるようになったほかは、ほぼ原版通りです。

「本物の」ステルス戦闘機である F-117 が初めて公開されたのは 1989 年の合衆国のパナマ侵攻の際であり、原版ゲームが出版された後のことでした。原版ゲームには純粋な推測に基づく F-19 航空ユニットが含まれていましたので、原版の F-19 のオプションとして F-117 航空ユニットを含めることは理にかなっていると思います。

おまけ: F-19 という通称の由来には興味深い歴史があります。F-19 はトム・クランシーが 1986 年に発表した「レッド・ストーム作戦発動(ライジング) [Red Storm Rising]」とデイル・ブラウンが 1988 年に発表した「シルヴァー・タワー [Silver Tower]」という小説中で推定されていたことは有名です。クランシーによれば、F-19 は複座制空戦闘機で「ゴーストライダー [Ghost Rider]」と知られ、ニックネームは「フリスビー」でした。ブラウンは正しい呼称とミッションを理解しており、F-19 を「ナイトホーク [Nighthawk]」呼び、攻撃機と位置付けていました。F-19 のプラモデルもテスター社、レベル社、モノグラム社で製造されました。テスター社の模型はこれまでで最も売れたプラモデル・キットと言われています(本ゲームでは F-19 カウンターの画像にはモノグラム社のシルエットを採用しました)。

F-117 の機体数(量産型 59 機)とその戦闘能力を、全天候型の打撃値 2、航空優勢値および直協値なしと我々は評価しました。

我々はこのプロジェクトへの取り組みをもちろん楽しんでできましたし、完成品を見て、その結果にとっても満足しています。我々はこの新リリース — 『サード・ワールド・ウォー、デザイナー署名版』 — そしてこの古典を — あなたも楽しんでいただけると信じています。

心より

プロジェクト・チーム

ロイド・ボナグラ	エリック・ファラゴ
クリス・フォーセット	グレッグ・ウォーレン

THE THIRD WORLD WAR - Playbook

初期セグメント

- 外交フェイズ
- 中立国参戦フェイズ
- 航空機整備フェイズ
- 天候決定フェイズ
- 核抑止フェイズ(オプション)
- 戦域航空優勢フェイズ
- 縦深打撃フェイズ
- 補給フェイズ
- 限界損失決定フェイズ

ワルシャワ条約機構セグメント

- 黒海艦隊出撃フェイズ [SF,CG]
- ノルウェー海制海フェイズ [AF,CG]
- 打撃・阻止フェイズ
- ワルシャワ条約機構 第 1 インパルス
 - 第 1 梯隊サブインパルス
 - 移動フェイズ
 - 戦闘フェイズ
 - 第2梯隊・突破サブインパルス
 - 移動フェイズ
 - 戦闘フェイズ
 - 再編フェイズ
- NATO 予備インパルス
 - 移動フェイズ
 - 戦闘フェイズ
 - 再編フェイズ
- ワルシャワ条約機構 第2インパルス
 - 第2インパルスは第 1 インパルスと同様

NATO セグメント

- 打撃・阻止フェイズ
- NATO 第 1 インパルス
 - 移動フェイズ
 - 戦闘フェイズ
 - 再編フェイズ
- NATO 第2インパルス
 - 第2インパルスは第 1 インパルスと同様
- NATO 降伏フェイズ

終端セグメント

- 航空機帰投フェイズ
- 非補給・地上復旧フェイズ
- 陸上連絡路フェイズ
- 核エスカレーション・フェイズ(オプション)