

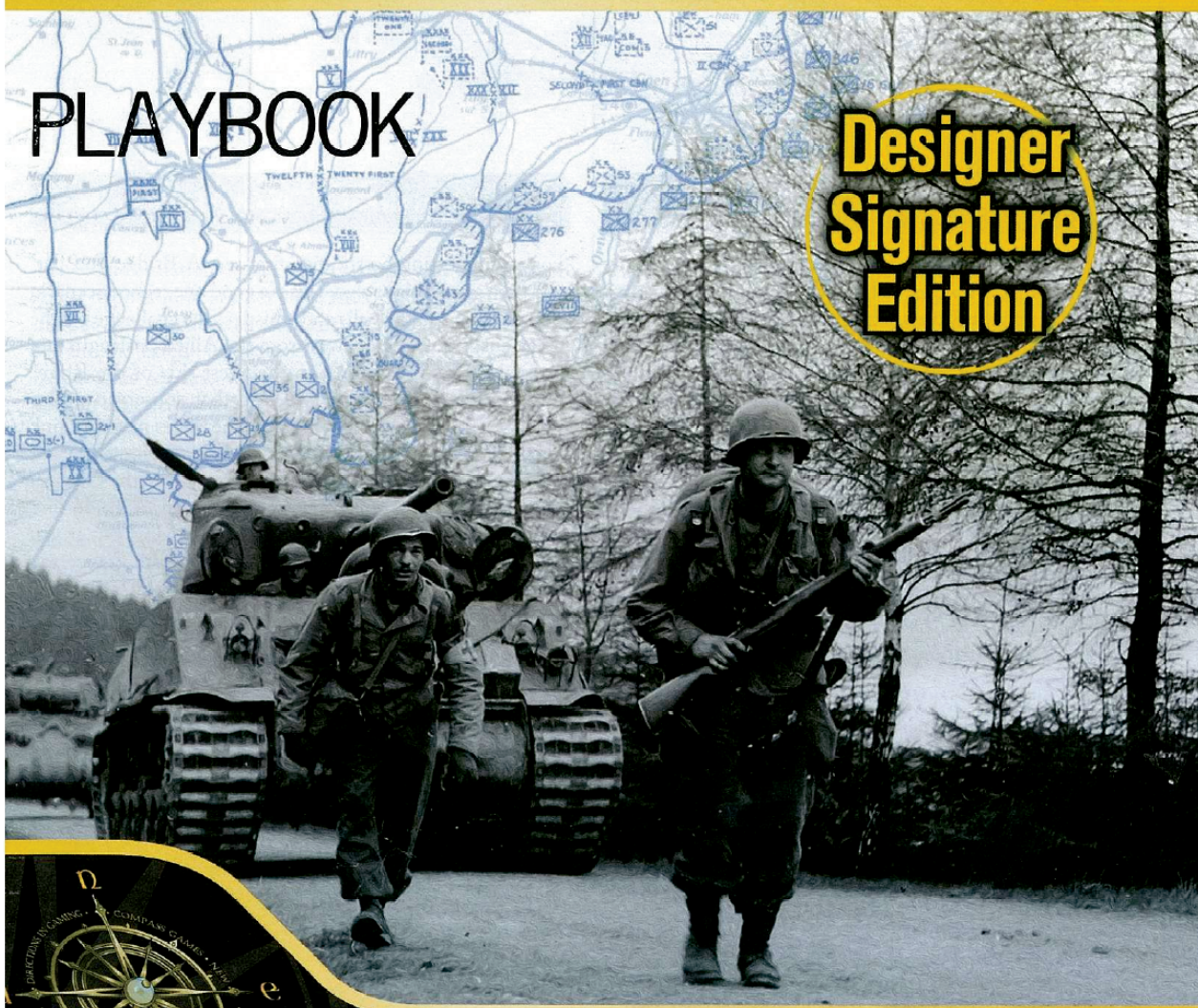
FRANCE 1944

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

GAME DESIGN BY MARK HERMAN

PLAYBOOK

Designer
Signature
Edition



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

13.0 シナリオ [SCENARIOS]

この **France 1944** の新版は4つのシナリオを持ち、全て普通に開始しますが異なる終末点を使用します。

全てのシナリオのセット・アップは同じで、ターン1の初期セット・アップから開始します。シナリオは指定された月の終了時に、全てのチットが引かれて両プレイヤーがその最終対応フェイズを行った後に終了します（ルールブック、2.10&2.11 を参照）。次いで、シナリオの勝利条件に指定されるごとく勝敗が判定されます。加えて、各シナリオにおいていかなる瞬間でも、ドイツ軍プレイヤーが全ての連合軍補給源ヘクス（南部増援ヘクスを除く）を支配したら、ゲームはドイツ軍の勝利で直ちに終了します。

ノルマンディの拡大マップ部分は、これらのシナリオでユニットの配置に物理的なスペースを提供するために使用できるようボーナスとして提供されます。このエリアは、プレイの開始時にユニットで混雑します。あなたは、このミニ・マップが両面であることに気づいたでしょう。1つは初期ユニットの配置で、1つはそうではありません。プレイの目的に応じて、好みの方を使用してください。

13.1 シナリオ1：ファレーズの間隙

[FALAISE GAP]

このシナリオは、練習シナリオ又はソリテア・シナリオとして考案され、トーナメント・シナリオを意味するものではありません。プレイヤー諸氏にゲームの構造を伝え、両陣営について連合軍の初期突破を扱うための異なる可能性を学習させることを意味します。ドイツ軍は敗北しますが、繰り返しのプレイは、より長いシナリオへ進む前にテクニックを磨く機会を与えます。

セット・アップ：各陣営について「セットアップ」ディスプレイ・カードに従いますが、セヌ河よりも西のセット・アップ・ユニットのみです。

シナリオの終了：8月ターンをプレイします。次いで9月ターンを開始しますが、容器から無作為にチットを引く代わりに、「管理フェイズ」チットを取り出し、「補給状態判定セグメント」を通して進みますが損耗は行いません。その時点でゲームを停止します。

勝利：連合軍は、以下のスケジュールに従って各ドイツ軍ユニットについてVPsを獲得します。：

1 VP 「OOS」 マーカーを上につくドイツ軍歩兵軍団毎に

2 VP 除去されたドイツ軍歩兵軍団毎に

3 VP 解散したドイツ軍 HQ 毎に

4 VP 除去されたドイツ軍装甲師団毎に

もしも連合軍が 10 ポイント以上得点しているか、又はパリ [Paris] ヘクス (2013 又は 2113) のどちらかを支配するとゲームに勝利し、さもなければドイツ軍の勝利です。

13.2 シナリオ2：マーケット・ガーデン

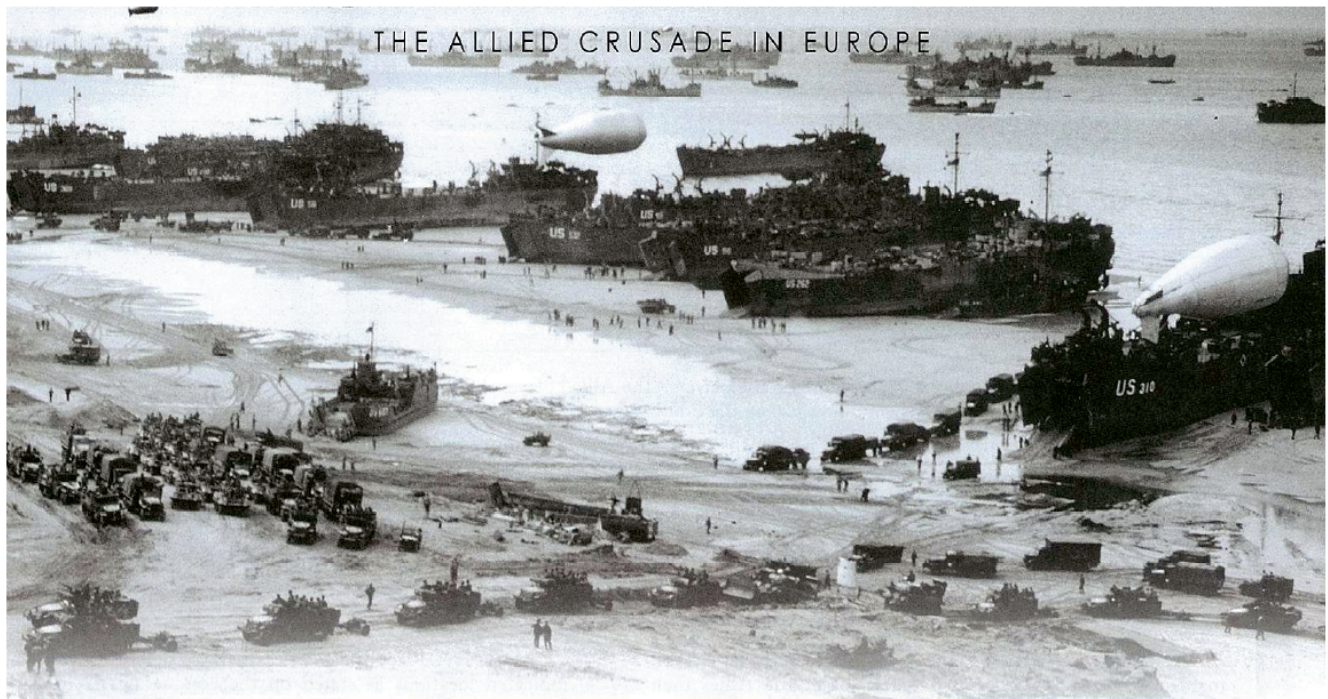
[MARKET GARDEN]

最初に「遥かなる橋」を見せ、次いでその先に進む興味深いシナリオです。これは、何から何まで様々なものを与える優れたセッション・シナリオです。ドイツ軍の挑戦は、いかにして連合軍の大突破から脱出し、ライン河の西岸に防御ラインを確立するかです。片や連合軍は、保守的なプレイがドイツ軍にゲームの勝利を与えることに気づくでしょう。連合軍は、バットンやモントゴメリーのように考える必要があります。フランスを横断するドイツ軍を追撃する際に、連合軍機甲部隊が一連の機動戦闘で闘わなければ、勝利を手にすることはありません。これを行うため、あなたは先鋒部隊を動かして続けねばなりません。代わりにフランスを横断して普通に進撃を試みたら、多くのドイツ軍ユニットが生き残り、ライン河近くの険しい地形に到着することになります。

セット・アップ：各陣営について「セットアップ」ディスプレイ・カードに従います。

シナリオの終了：1944 年 10 月（4 ターン）。

勝利：もしも連合軍がライン河を越えて1つ以上の橋頭堡を持つとゲームに勝利し、さもなければドイツ軍の勝利です。



13.3 シナリオ3：西方の壁 [WEST WALL]

状況がアルデンヌとヒュルトゲンの森地方に入るとき、戦闘は見せ場を迎え流血となります。もしもドイツ軍が退却から回復して陣地に籠ると、戦争が1945年後半まで延びて連合軍の敗北と判定されるように見えるでしょう。このシナリオは、長いセッション又は2つのセッション体験になるでしょう。

セット・アップ：各陣営について「セットアップ」ディスプレイ・カードに従います。

シナリオの終了：1945年3月（9ターン）。

勝利：もしも連合軍がライン河を越えて8つ以上の橋頭堡を持つとゲームに勝利し、さもなければドイツ軍の勝利です。

13.4 シナリオ4：勝利の日 [VE DAY]

キャンペーン・シナリオは、あなたを突破からVE Dayまで誘います。もしも撃破されたドイツ軍に対して力づくでライン河を渡河できなければ、戦後の世界は西側が望むよりもソヴィエトに傾くことになります。連合軍が勝利するためには、マップ東端の外で *Russia 1944* に含まれることになる、ベルリン近郊を奪取しなければなりません。*Russia 1944*は、キャンペーン・シナリオと連結するのが特徴なので、この閉鎖はそれまで預かることを意味します。

セット・アップ：各陣営について「セットアップ」ディスプレイ・カードに従います。

シナリオの終了：1945年5月（11ターン）。

勝利：もしも連合軍ユニットがヘクス5007&5008を越えるか又は隣接し、ピルゼン [Pilsen]（ヘクス5017）占領すれば勝利します。その他の結果は、ドイツ軍の勝利です。

14.0 ゲームのセットアップ [GAME SETUP]

FRANCE 1944 ゲームをセット・アップするため、下記に概説された手順に従います。プレイ・ブックの先行する項目で、追加のシナリオ指示を見つけることができます。

観て学べ！ 下記で概説するゲームのセット・アップを通してあなたを後押しする、France1944 ゲームのセット・アップ学習用ビデオを観ることを薦めます。<http://bit.ly/compass-videos> を訪問して、France 1944 ビデオ・プレイリストを選択します。そこにいる間、Compass Games の放送をチェックしてください！



- A.** ボードプレイヤーの間に厚紙マップを広げます。連合軍プレイヤーはマップの北側に座り、ドイツ軍プレイヤーは南側に座ります。
- B.** セット・アップ/増援ディスプレイ各プレイヤーは、それぞれセット・アップ/増援ディスプレイを取ります。
- C.** プレイヤー・カード各プレイヤーは、ターン記録欄と移動ポイント消費記録欄を表示している2枚の同じプレイヤー・カードの1枚を取ります。
- D.** 戦闘マトリクス、ターンの手順と地形効果チャートを両プレイヤーが見ることができるマップの側に置きます。
- E.** マーカー各プレイヤーは、それぞれの陣営色（連合軍は緑、ドイツ軍は灰）のマーカーを6セットを持ちます。これらのマーカーは、以下のとおりです。：ゲーム・ターン、補給ポイント、投入された補給ポイント、対応ポイント（各プレイヤーがそれぞれ2枚）、中立色（青）の攻撃/移動インクリメント・カウンター。注釈：これらのマーカーのいくつかについてのセット・アップ位置は、**SP** と **RP** 記録欄上に指定されたごとく置かれます（各スペース内で、連合軍は上に列記された数で開始し、ドイツ軍は下に列記された数で開始します）。

F. 連合軍マーカーの配置—連合軍は、そのゲーム・ターン・マーカーを 1944 年 7 月記録欄スペース上に置きます。次いで、連合軍は（**SP** と **RP** 記録欄上に指定されるごとく）、その補給ポイント・マーカーを4のスペースに、投入された補給ポイント・マーカーを0スペースに、対応ポイント・マーカーを2のスペースに置きます。

注釈：+2/+5を持つ対応ポイント・マーカーを脇にセットします。これは、ゲーム中に他のマーカーと置き換えることになります。補給ポイントと対応ポイントのマーカーは、ボーナスを表示しません（例：S+10）。



G. ドイツ軍マーカーの配置—ドイツ軍は、そのゲーム・ターン・マーカーを（「ライン渡河」[Rhine Crossed]）面を伏せて）ターン記録欄の 1944 年 7 月スペース上に置きます。次いでドイツ軍は、（**SP** と **RP** 記録欄上に指定されるごとく）、その補給ポイント・マーカーを1のスペースに、投入された補給ポイント・マーカーを0スペースに、対応ポイント・マーカーを3のスペースに置きます。

注釈：繰り返しますが、R+10 のようなボーナスは表示されていません。「R=0/ライン渡河」マーカーを脇に置きます。—これは、ゲーム中に他のマーカーと置き換えることになります。



H. 各プレイヤーは、移動ポイント消費記録欄近くに置かなければならない攻撃/移動インクリメント・マーカーを持ちます。



I. 連合軍航空マーカー—2枚の連合軍戦術空軍と2枚の重爆撃機マーカーを、英国内の航空支援ディスプレイ位置に置きます。ボックス毎に1枚のみのマーカーです。戦術空軍マーカーの1枚を「使用不能」[Unavailable] 面に裏返します。



J. V1 マーカー—カウンター上に記されたごとく、5枚の V1 マーカーをマップ上の指定位置に置きます（港湾都市ル・アーブル、カレー、ブローニュ、ダンケルク、オステンド）。



K. 増援—各プレイヤーは、自軍のセットアップ/増援カード上で各ユニットに付随した図の上に自軍ユニットを置かなければなりません。選択：もしもスペースが限定されたら、それらをターン記録欄上の一致するターンに置き、登場位置については増援カードを参照します。

L. 開始時ユニット—各プレイヤーは、マップ上に指定されたヘクス位置内にマークされた連合軍とドイツ軍のユニットを置きます。

M. 拡大マップ—初期セット・アップの混雑を解消するため、ノルマンディ地方の拡大マップを用意しました。この拡大マップは、開始時の劇的な戦闘を容易に視覚化し、物理的に操るためにあります。ゲームが進捗してユニットがマップを横断して配置されるに連れて、拡大マップを省けることに気づくでしょう。拡大マップの各ヘクスは、主マップ上のヘクスと同じ番号を持ちます。1つのマップ上の同じヘクスから他方へ移管するためのコストやルール手順はありません。どちらのプレイヤーも、視覚化とカウンターの操作を容易にするため、いかなるときにもユニットを1つのマップから他方へ移管できます。

歴史的注釈：ゲームは、コブラ作戦とグッドウッド作戦直前の、連合軍がノルマンディの配置に詰め込まれた状態で開始します。この歴史的セット・アップは、連合軍の突破直前にノルマンディ地域が混雑していたが明確に表示します。

N. 不透明容器—ターン手順のステップ9中に主導権チットを見ないで無作為に引くため、不透明の容器が必要になります。連合軍は、2枚の連合軍主導権チットを容器内に入れなければなりません。最初のターンについては、容器内にドイツ軍の主導権チットや管理フェイズ・チットはありません。2枚の連合軍主導権チットのみです。

O. プレイの開始—最初のターンは、ターン手順の両陣営が密かに次のターンの補給を投入するステップ8で開始し（2.0）、次いで不透明容器から最初の連合軍主導権チットが引かれるステップ9へ進みます。

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

FRANCE 1944
GAME DESIGN: MARK HUBERMAN
GAME DEVELOPMENT: JOHN LEANT
GRAPHIC DESIGN: MARK HUBERMAN

TURN PROCEDURE

1. German Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
2. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
3. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
4. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
5. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
6. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
7. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
8. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
9. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
10. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
11. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.
12. Allied Turn Initiative: Advance the Turn marker to the next square.

COMBAT RESOLUTION CHART

ATTACKER	DEFENDER	ATTACKER'S CHANCE	DEFENDER'S CHANCE
1	1	100%	100%
1	2	100%	100%
1	3	100%	100%
1	4	100%	100%
1	5	100%	100%
1	6	100%	100%
1	7	100%	100%
1	8	100%	100%
1	9	100%	100%
1	10	100%	100%
1	11	100%	100%
1	12	100%	100%
1	13	100%	100%
1	14	100%	100%
1	15	100%	100%
1	16	100%	100%
1	17	100%	100%
1	18	100%	100%
1	19	100%	100%
1	20	100%	100%
1	21	100%	100%
1	22	100%	100%
1	23	100%	100%
1	24	100%	100%
1	25	100%	100%
1	26	100%	100%
1	27	100%	100%
1	28	100%	100%
1	29	100%	100%
1	30	100%	100%
1	31	100%	100%
1	32	100%	100%
1	33	100%	100%
1	34	100%	100%
1	35	100%	100%
1	36	100%	100%
1	37	100%	100%
1	38	100%	100%
1	39	100%	100%
1	40	100%	100%
1	41	100%	100%
1	42	100%	100%
1	43	100%	100%
1	44	100%	100%
1	45	100%	100%
1	46	100%	100%
1	47	100%	100%
1	48	100%	100%
1	49	100%	100%
1	50	100%	100%
1	51	100%	100%
1	52	100%	100%
1	53	100%	100%
1	54	100%	100%
1	55	100%	100%
1	56	100%	100%
1	57	100%	100%
1	58	100%	100%
1	59	100%	100%
1	60	100%	100%
1	61	100%	100%
1	62	100%	100%
1	63	100%	100%
1	64	100%	100%
1	65	100%	100%
1	66	100%	100%
1	67	100%	100%
1	68	100%	100%
1	69	100%	100%
1	70	100%	100%
1	71	100%	100%
1	72	100%	100%
1	73	100%	100%
1	74	100%	100%
1	75	100%	100%
1	76	100%	100%
1	77	100%	100%
1	78	100%	100%
1	79	100%	100%
1	80	100%	100%
1	81	100%	100%
1	82	100%	100%
1	83	100%	100%
1	84	100%	100%
1	85	100%	100%
1	86	100%	100%
1	87	100%	100%
1	88	100%	100%
1	89	100%	100%
1	90	100%	100%
1	91	100%	100%
1	92	100%	100%
1	93	100%	100%
1	94	100%	100%
1	95	100%	100%
1	96	100%	100%
1	97	100%	100%
1	98	100%	100%
1	99	100%	100%
1	100	100%	100%

MOVEMENT TRACKS

EXPENDITURE TRACKS

SETUP

FRANCE 1944

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

15.2 包括的な例：主導権フェーズ [COMPREHENSIVE EXAMPLE: INITIATIVE PHASE]

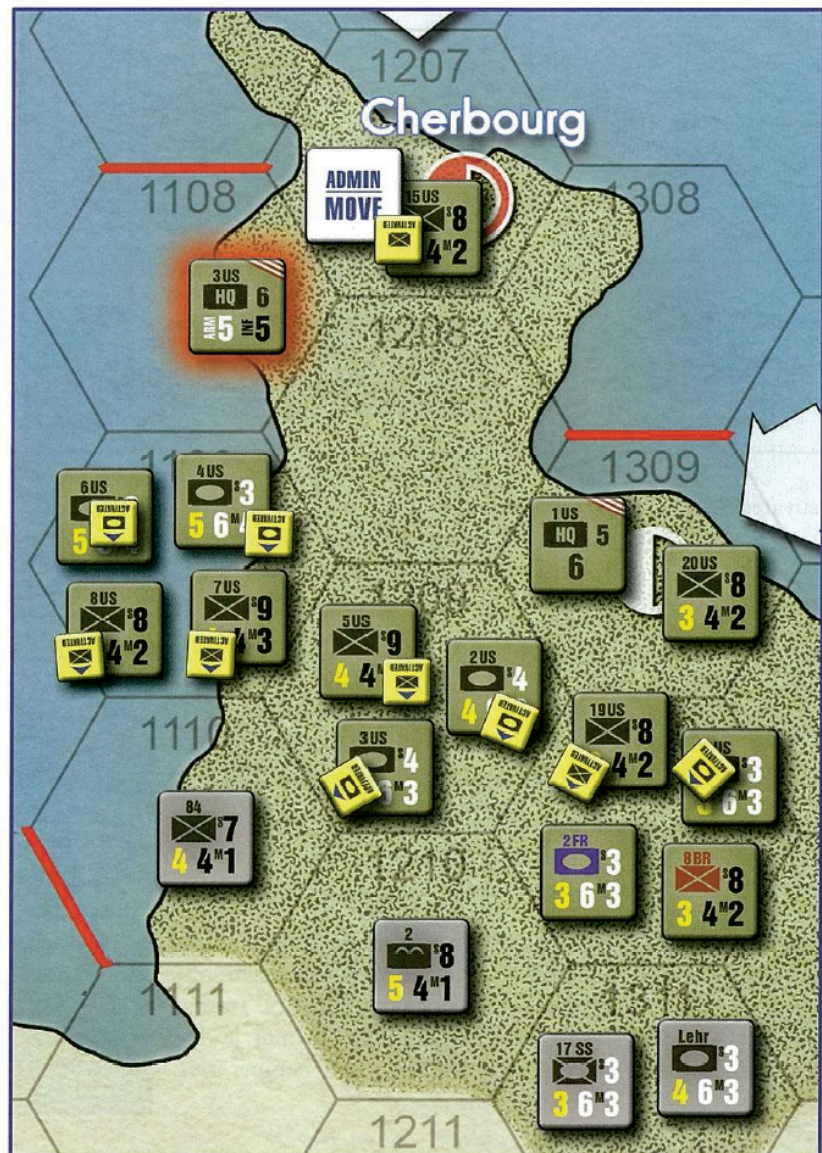
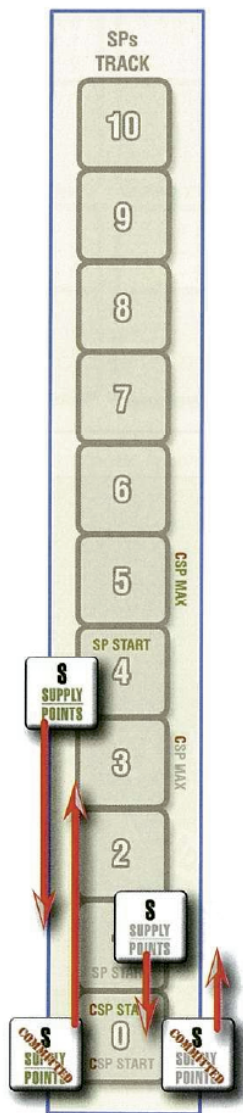
この例は、ゲームの開始時に発生し、どちらの陣営についても理想的な戦略とは解釈しないください。

概念をより明確に説明するため、表示される活性化マーカーは、ゲーム内のそれよりも小さく表示されます。

ゲームは、ターン手順の**8番目のステップ**で開始します (2.0を参照)。連合軍プレイヤーは、3補給ポイントを次のターンについて使用可能な投入補給ポイントに転換します。ドイツ軍プレイヤーは、使用可能な1補給ポイントを転換します。

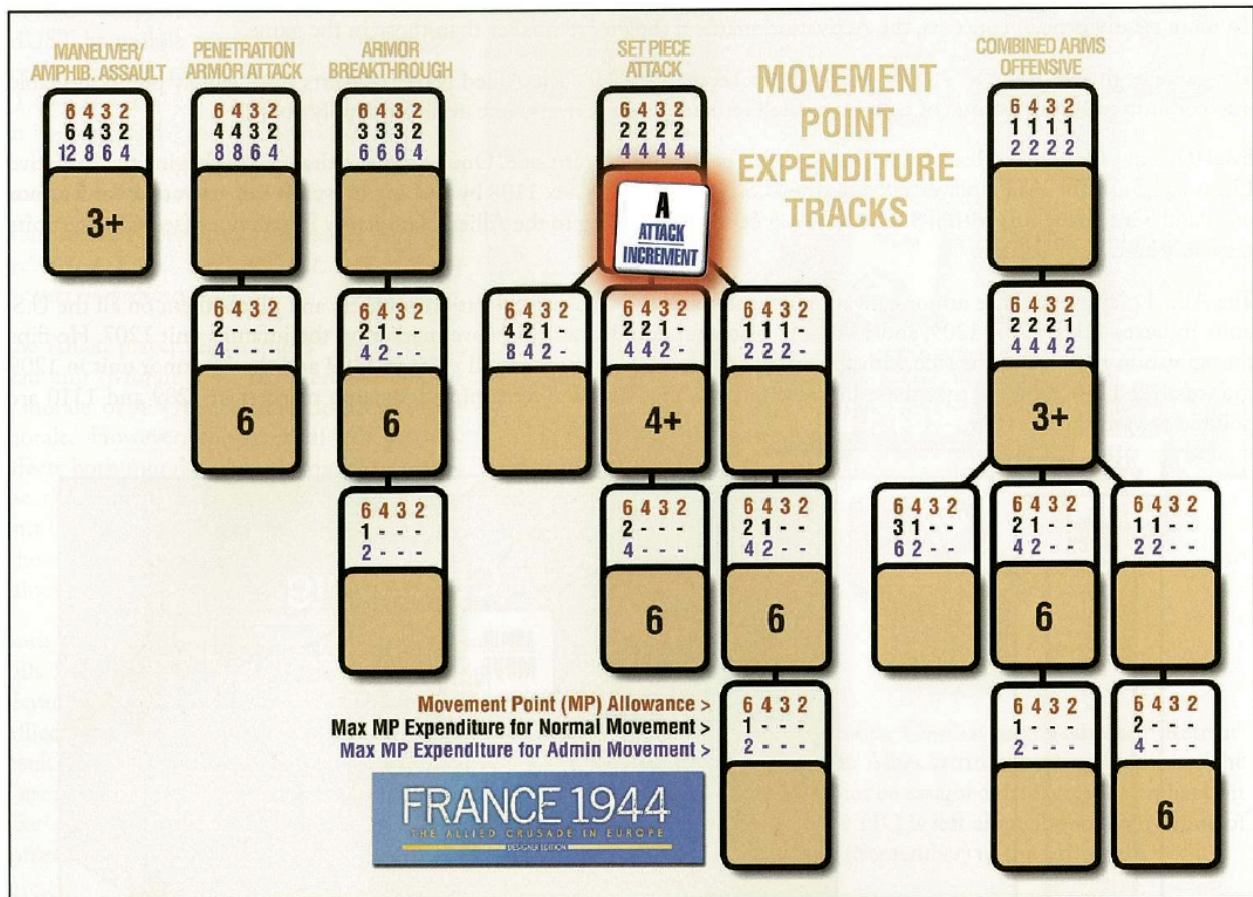
ステップ9を開始します。ターン1には、2枚の連合軍主導権チットのみが容器内にあります。それらの1枚が引かれます。これは、主導権フェイズを開始します (5.0 を参照)。連合軍プレイヤーは、ヘクス 1108 内の米第3軍 HQ を裏返して活性化させます。これは、5ヘクス以内にある5つの機甲ユニットと5つの歩兵ユニットまでを活性化できます (4.6 & 4.7 を参照)。連合軍の国籍制限に従い (4.5 を参照)、ユニットはU.S.又はフランス軍のみです。

連合軍プレイヤーは、5枚の機甲活性化カウンターと5枚の歩兵活性化カウンターを掴み、それらをヘクス1109、1207、1209、1310内の全U.S.ユニットの上に置きます。彼は管理移動マーカーを1207の歩兵ユニット上に置きます。活性化マーカーを、矢印を持つ面に裏返し、1109内の全ユニットと1209内の第3軍機甲の矢印をヘクス1110へ向けて指し、これらのユニットがそのヘクスを攻撃することを表示します。1209と1310内に残っているマーカーを、ヘクス1210に向けて指します。



FRANCE 1944 - PLAYBOOK

次いで、連合軍プレイヤーはインクリメント・マーカを「攻撃」面に裏返し、下に表示するごとく「停止攻撃」道筋の下にある移動ポイント消費記録欄の最初のインクリメント・ボックス内にそれを置きます。:



2以上の戦闘値以上を持つ全活性化ユニット（換言すると、全活性化ユニット）は、このインクリメント中のみ攻撃できます。1207内のユニットは「管理移動」マーカを上に持つため、このインクリメントには何も行えないことになります。

連合軍プレイヤーは、最初にヘクス 1110 を攻撃することに決め、戦闘に重爆撃機を投入します。

防御ヘクスが荒地地形なので、戦闘は停止戦闘でなければなりません。地形は、停止戦闘でなければならない多くの理由の1つです。これらは、9.1 で扱われます。

次に、各プレイヤーは先導ユニットを選択します。ドイツ軍プレイヤーは、1ユニットのみを持ちます。連合軍プレイヤーはヘクス 1109 内の第6機甲師団を選択します。

各ユニットの士気は、補給、地形、航空支援のために調整されます。全ユニットが補給下です。連合軍ユニットは、防御ヘクスの地形のためにその士気が1だけ減少します（地形効果チャートを参照）。ドイツ軍ユニットは、地形のために1ポイントの士気を獲得しますが、重爆撃機ユニットのために2ポイントを失います。最終結果は、連合軍=4とドイツ軍=3です。



THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

両プレイヤーは、自身のサイコロを振ります。連合軍プレイヤーは、4（士気）と1（損害）を振ります。ドイツ軍プレイヤーは、3（士気）と2（損害）を振ります。

両プレイヤーが士気チェックにパスしたので、停止戦闘マトリクスに従って、結果は「交戦『Standoff』」です。最初に、損傷の調整をチェックするために地形効果チャートがチェックされます。荒地地形は、攻撃側に+1と防御側に-1の結果です。次に、部隊比がチェックされます。連合軍は27ポイントの停止戦闘値（3+3+8+9+4）で攻撃しており、ドイツ軍は7ポイントの停止戦闘値で防御しており、3対1の結果になります。戦闘マトリクスに従って、これは攻撃側の損害を1だけ減少させ、防御側の損害を1だけ増加させます。実質結果は、連合軍=1とドイツ軍=2です。

連合軍プレイヤーは、最初の損害ポイント（この場合のみ）先導ユニット（第6機甲師団）に適用しなければならず、ユニットを減少面に裏返します。ドイツ軍プレイヤーは、自軍ユニットを最初の損害ポイントについて裏面に返し、二番目の損害ポイントについて「基幹」マーカーを加えます。

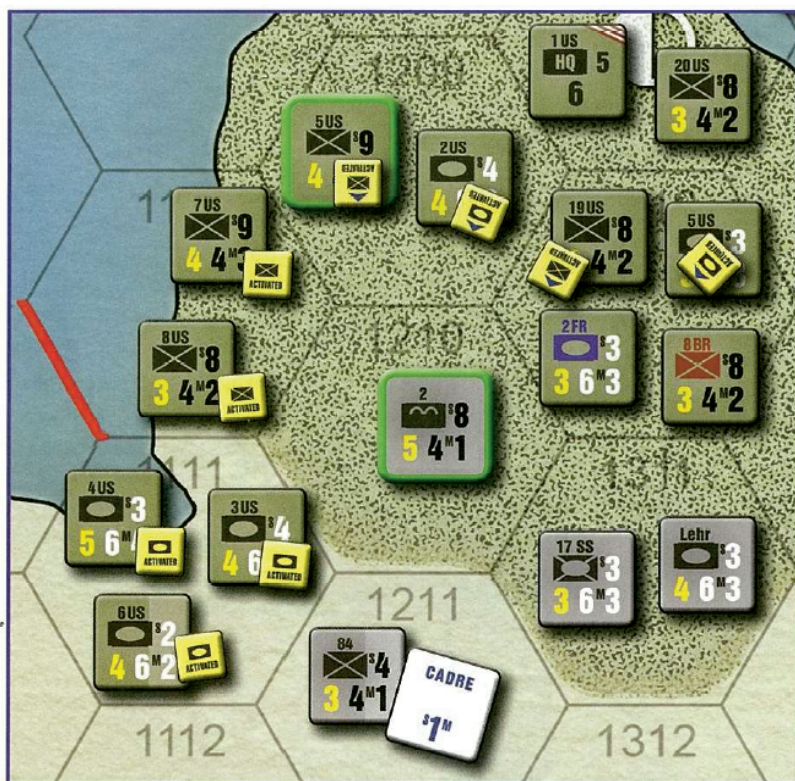
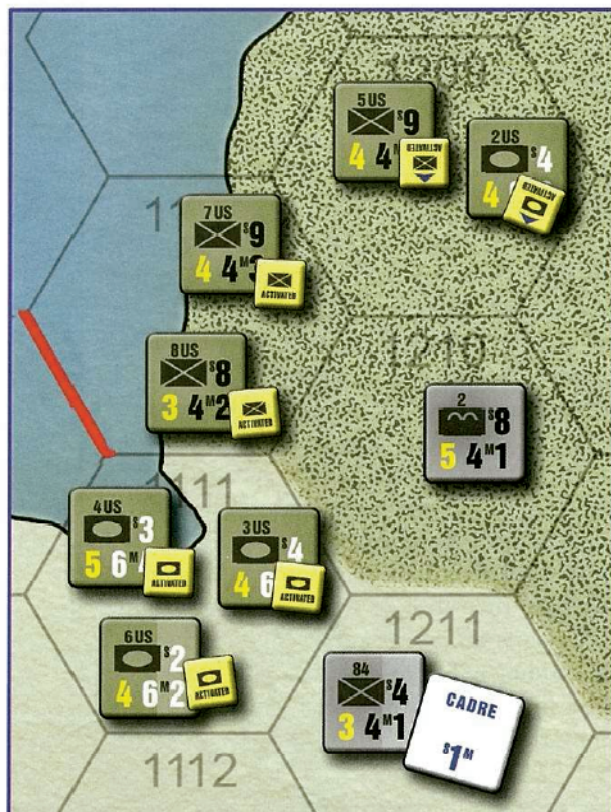
調整後の連合軍先導ユニットの士気（4）がドイツ軍先導ユニットのそれ（3）よりも大きかったので、戦闘マトリクスはドイツ軍が退却しなければならないと述べ、従って任意にそれを行って損害ポイントを減少させることはできません。退却している「スタック」（1ユニット）が少なくとも1つのドイツ軍歩兵ユニットをその中に持つため、2ヘクスのみ退却できます。これはヘクス1111へ、次いで1211に退却します。

最後に、連合軍は戦闘後前進で追撃できます。2つの歩兵ユニットがヘクス1110へ移動し、敵ユニット（ヘクス1210）の支配地域へ進入したため停止しなければなりません。機甲ユニットは、停止する必要がないため順番に1110へ移動し、1111へ前進します。次いで、連合軍プレイヤーは参加している全ユニットの活性化マーカーを、矢印なしの面に裏返します。:

次に、連合軍プレイヤーは、1210を攻撃します。彼はそれを行うことを要求されず、考えを変えることができましたが、攻撃に進むことを選択しました。

空軍は、この攻撃に投入できません。戦術空軍と戦略爆撃は、同じインクリメント中に使用できません。それに加えて、両重爆撃機マーカーは同じフェイズに使用できず、それを使用できる最初のときは、次の連合軍チップが引かれるときを意味します。

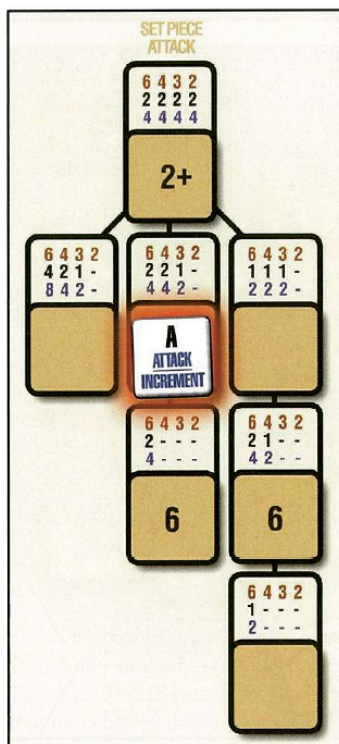
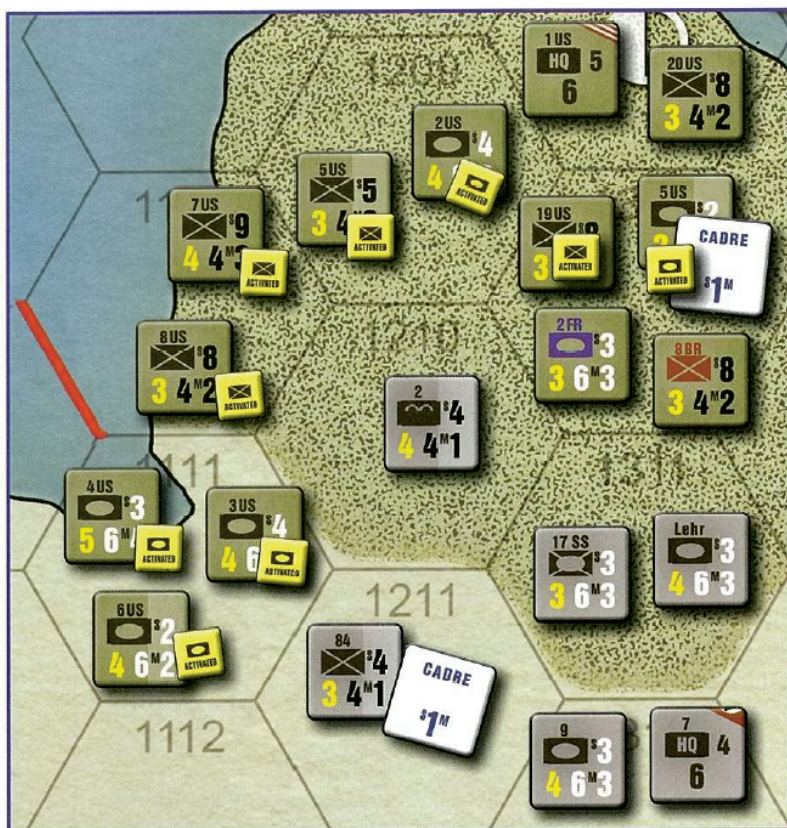
繰り返しますが、戦闘は停止戦闘で判定されます。連合軍プレイヤーは、先導ユニットとして第5歩兵を選択します。地形が先導ユニットの士気を修正するため、最終結果は連合軍=3、ドイツ軍=6です。



FRANCE 1944 - PLAYBOOK

プレイヤー諸氏は自身のサイコロを振り、連合軍プレイヤーは4（士気）と2（損害）を振ります。ドイツ軍プレイヤーは、6（士気）と1損害を振ります。連合軍プレイヤーは士気チェックに失敗し、ドイツ軍プレイヤーはパスし、停止戦闘マトリクス上で「撃退『Repulse』」の結果です。

再び地形チャートを調べると、攻撃側に+1損害と防御側に-1損害の結果です。部隊比は3対1です（24対8戦闘値）。これは、防御側に+1損害と攻撃側に+1損害の結果です。注釈：HQは支援していません。第一に、これは防御ヘクスに隣接しておらず、第二に、攻撃しているHQは活性化していなければならないので、その固有の砲兵支援を加えることができません。最終集計は、連合軍=3、ドイツ軍=1です。ドイツ軍プレイヤーは退却を要求されないため、それを行って自軍の損害を1ポイントだけ減少させることができますが、ヘクス内に留まることを選択したため、ユニットを減少面に裏返します。連合軍プレイヤーは、最初の損害ポイントを先導ユニットが受けなければならない、第5歩兵を減少面に裏返し、残りの2ポイントを第5機甲のユニットを裏返して「基幹」マーカを加えることに決めます。次いで、連合軍プレイヤーは、活性化マーカをその非矢印面に返します。



矢印を持つ活性化マーカが見当たらないため、連合軍プレイヤーはこれ以上の攻撃が不可能であることに気づき、最初のインクリメントは終了します。連合軍プレイヤーは、攻撃の圧力がかかることを望み、インクリメント・マーカを連結したオレンジ色のボックスへ前進させ、マーカを「攻撃」面に保ちます。4+移動ポイントを持つユニット（換言すると、全ての活性化ユニット）のみが攻撃できます。

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

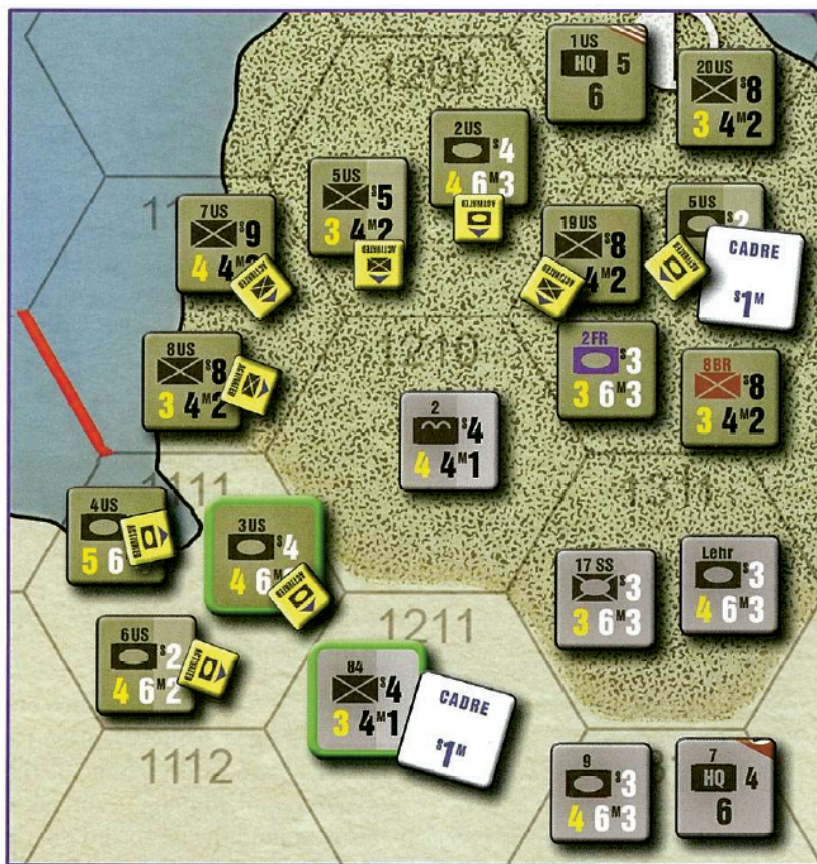
次いで、連合軍プレイヤーは、全活性化ユニット（攻撃できない、「管理移動」マーカーを上を持つユニットを除きます）について、活性化マーカーを矢印面に裏返します。攻撃することを望む各ユニットのヘクスに矢印を向けます。第3と第6機甲ユニットをヘクス 1211 に向けることに決め、ヘクス 1210 に向けて他の各マーカーで指します。

連合軍プレイヤーは、ヘクス 1211 を最初に攻撃することに決めます。防御側は、平地地形内におり、全て（両方）の攻撃ユニットは前のインクリメント中に現行ヘクス内に移動しました。それは、戦闘が機動戦闘でなければならず、機動戦闘値が使用されることを意味します。第3機甲は3の機動戦闘値を持ち、第6機甲は2の機動戦闘値を持ちます。防御側はその上に「基幹」マーカーを持ち、機動戦闘は自動的に1です。

前に述べたごとく、重爆撃機ユニットはこのフェイズの残りについて使用不能です。ただし、これは新たなインクリメントなので、戦術空軍ユニットはいまや使用可能です。ただし、最初のターンには1枚のみのマーカーが使用可能なので、連合軍プレイヤーはそれを使用せずに取っておき、代わりに他の戦闘で使用することに決めます。

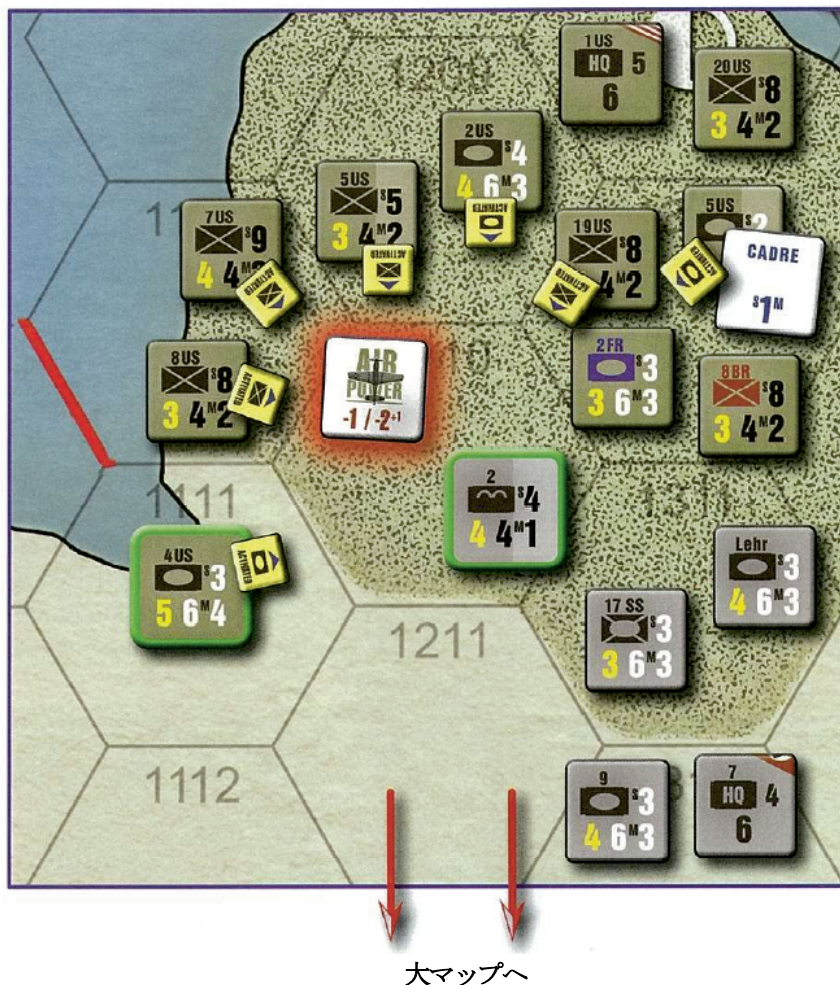
連合軍プレイヤーは、第3機甲を先導ユニット（士気4）として選択します。ドイツ軍ユニットは、3の士気を持ちます。開けた地形は、士気に影響しません。

両プレイヤーは、自身のサイコロを振ります。連合軍プレイヤーは、2（士気）と1（損害）を振ります。ドイツ軍プレイヤーは、4（士気）と2（損害）を振ります。両プレイヤーが自身の士気チェックにパスしたので、機動戦闘マトリクス（注釈：変更されたマトリクス）は「交戦『Standoff』」結果を生み出します。部隊比は5対1で、防御側に+1と攻撃側に-1の結果です。ドイツ軍ユニットは除去され、プレイヤー・カード上の「除去ユニット」ボックス内に置かれます。連合軍は0損害を受けます。連合軍プレイヤーは、両ユニットを 1211 と次いで 1212 へ前進させます。注釈：これはマップ外です。これらは他のマップへ移動するか、又はマップ端に置いて覚えておきます。次いで連合軍プレイヤーは、両ユニット上の活性化マーカーを非矢印面へ裏返します。



FRANCE 1944 - PLAYBOOK

次いで、連合軍プレイヤーはヘクス 1210 を攻撃し、その戦闘に戦術空軍を投入します。:



大マップへ

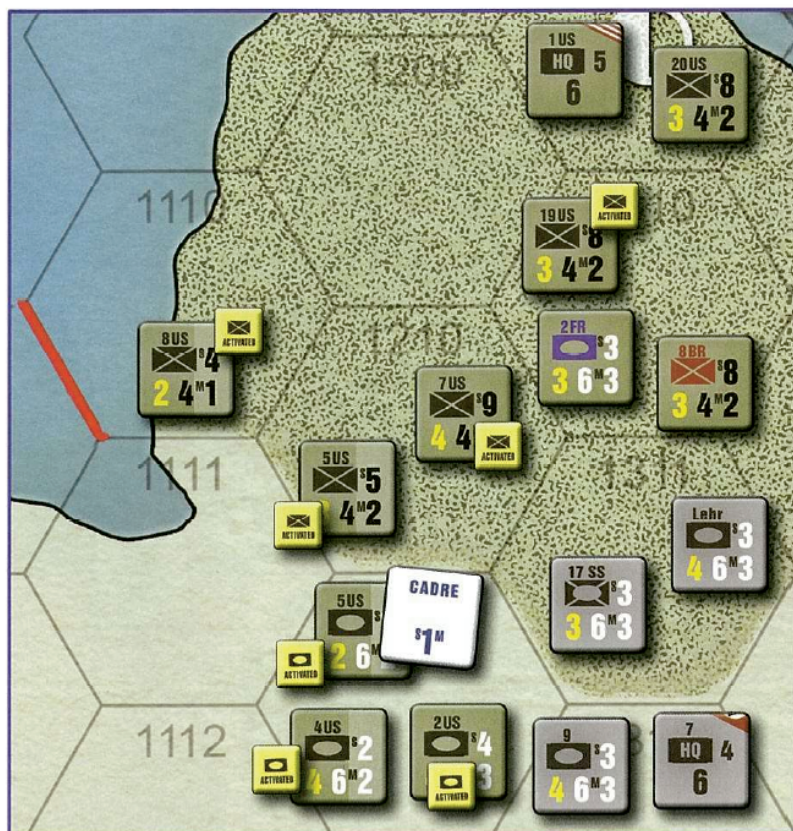
防御側の荒地地形は、再びこれが停止戦闘であることを判定します。連合軍プレイヤーは、ヘクス 1111 内の第 4 U.S.機甲を先導ユニットとして選択します。その士気は 5 ですが、防御側の地形のため 1 減少することになります。防御側は地形のために 1 士気を加え、戦術空軍のために 1 を差し引きます（スラッシュの前の数字は、停止戦闘で使用されます）。両先導ユニットは、4 士気を持ちます。

連合軍プレイヤーは 6（士気）と 1（損害）を振ります。ドイツ軍プレイヤーは 5（士気）と 2（損害）を振ります。両プレイヤーが自身の士気チェックに失敗しました。停止戦闘マトリクスは、膠着 [Stalemate] 結果を生み出します。

地形は攻撃側に 1 ポイントの損害を加え、防御側から 1 を差し引きます。部隊比は 9 対 1 です（38 対 4 の戦闘値）。これは、ドイツ軍ユニットに 1 損害を加えます。これは、戦闘へ戦術空軍を投入したことを除き、連合軍プレイヤーに更に 1 損害を加えることになり、部隊比の損害を 0 にさせます。実質結果は連合軍 = 2、ドイツ軍 = 2 です。連合軍プレイヤーは、先導ユニットに最初の損害プレイヤーを与えてユニットを裏返し、二番目の損害ポイントは第 8 歩兵に与えます。ドイツ軍ユニットは退却することを強制され、任意にそれを行うことができないため 1 ポイントの損害を減少させることができず、除去されて「除去ユニット」ボックスへ送られます。

連合軍プレイヤーは、機甲ユニットをヘクス 1210（カラのヘクス）へ、次いでヘクス 1211 に前進させます。次いで、第 5 と第 7 ポイント兵ユニットをヘクス 1210 内に前進させます。これらは歩兵なので、敵ユニット（ヘクス 1311）の支配地域に進入したら停止しなければなりません。単一ヘクス内の歩兵についてのスタッキング（2）が満たされるため（7.1 を参照）、攻撃に参加した残りの歩兵ユニットは前進できません。次いで、連合軍プレイヤーは活性化マーカーをその非矢印面に裏返します。

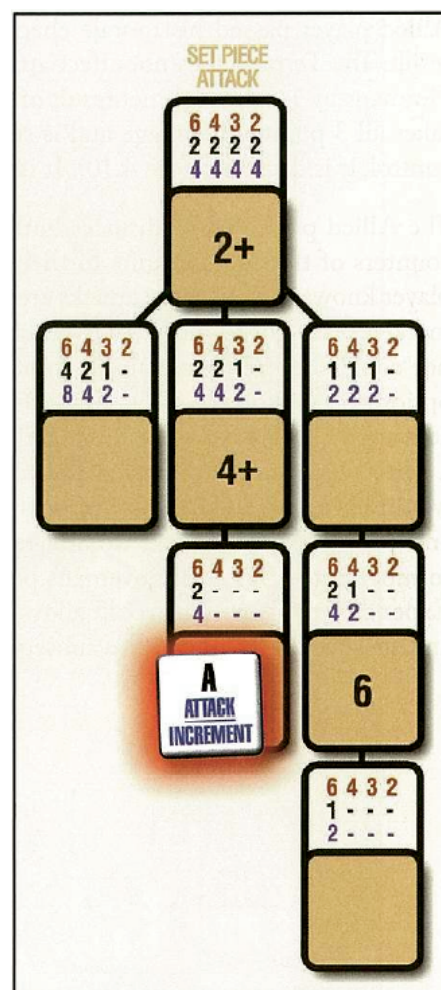
THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE



大マップ上の
ユニット



矢印を持つ更なる活性化マーカーが見当たらないため、連合軍プレイヤーはこれ以上の攻撃が不可能であることに気づき、二番目のインクリメントは終了します。連合軍プレイヤーは、攻撃の圧力をかけることを望み、インクリメント・マーカーを連結したボックスへ前進させ、マーカーを「攻撃」面に保ちます。6+移動ポイントを持つユニット（活性化した機甲ユニット）のみが攻撃できます。

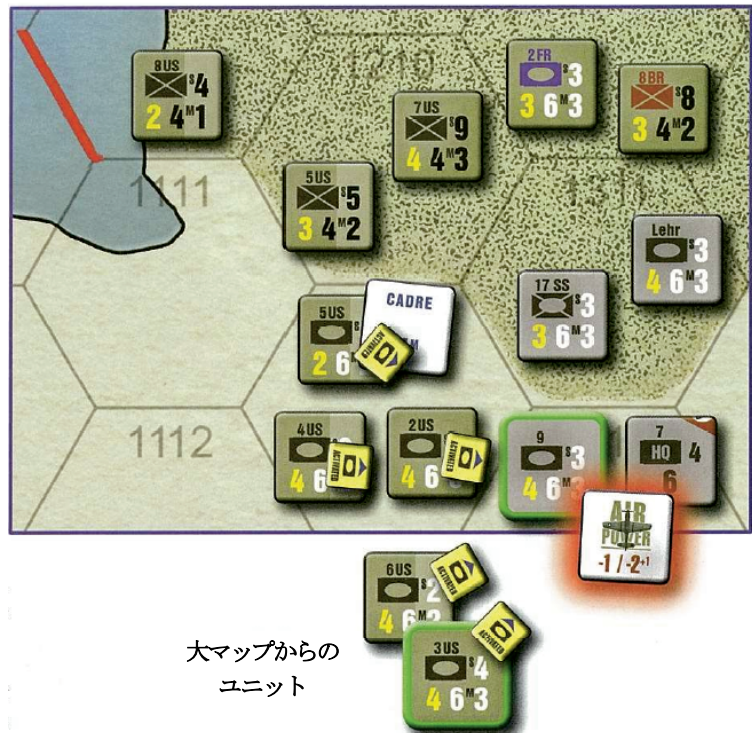


FRANCE 1944 - PLAYBOOK

防御側は平地地形内にあり、全攻撃ユニットが前のインクリメント中にその現行ヘクス内に移動しました。それは、戦闘が機動戦闘でなければならないことを意味します。繰り返しますが、機動戦闘値を使用します。連合軍は、11 (3 + 2 + 1 + 2 + 3) を持ちます。ドイツ軍のヘクスは、補給下 HQ をその中に持ち、ヘクスの戦闘値に +3 を加えるため、ドイツ軍は6 戦闘値を持ちます。部隊比は3 対2 です。

注釈：戦闘に關係する唯一の部隊比は、1 対3、1 対2、3 対2、2 対1 で、3 対1 と3 対2 は唯一機動戦闘に關係します。

連合軍プレイヤーは、先導ユニットとして第3 装甲を選択します (士気 = 4)。ドイツ軍ユニットは、4 の士気を持ちます。開けた地形は、士気に影響しません。ただし、戦術空軍マーカーは、両軍の士気値に影響します。機動戦闘では、スラッシュの後の数字を使用します。：ドイツ軍ユニットは2 だけ減少し、連合軍ユニットは1 を加えます (上付きの数値)。修正後の士気値は、いまや連合軍 = 5、ドイツ軍 = 2 です。



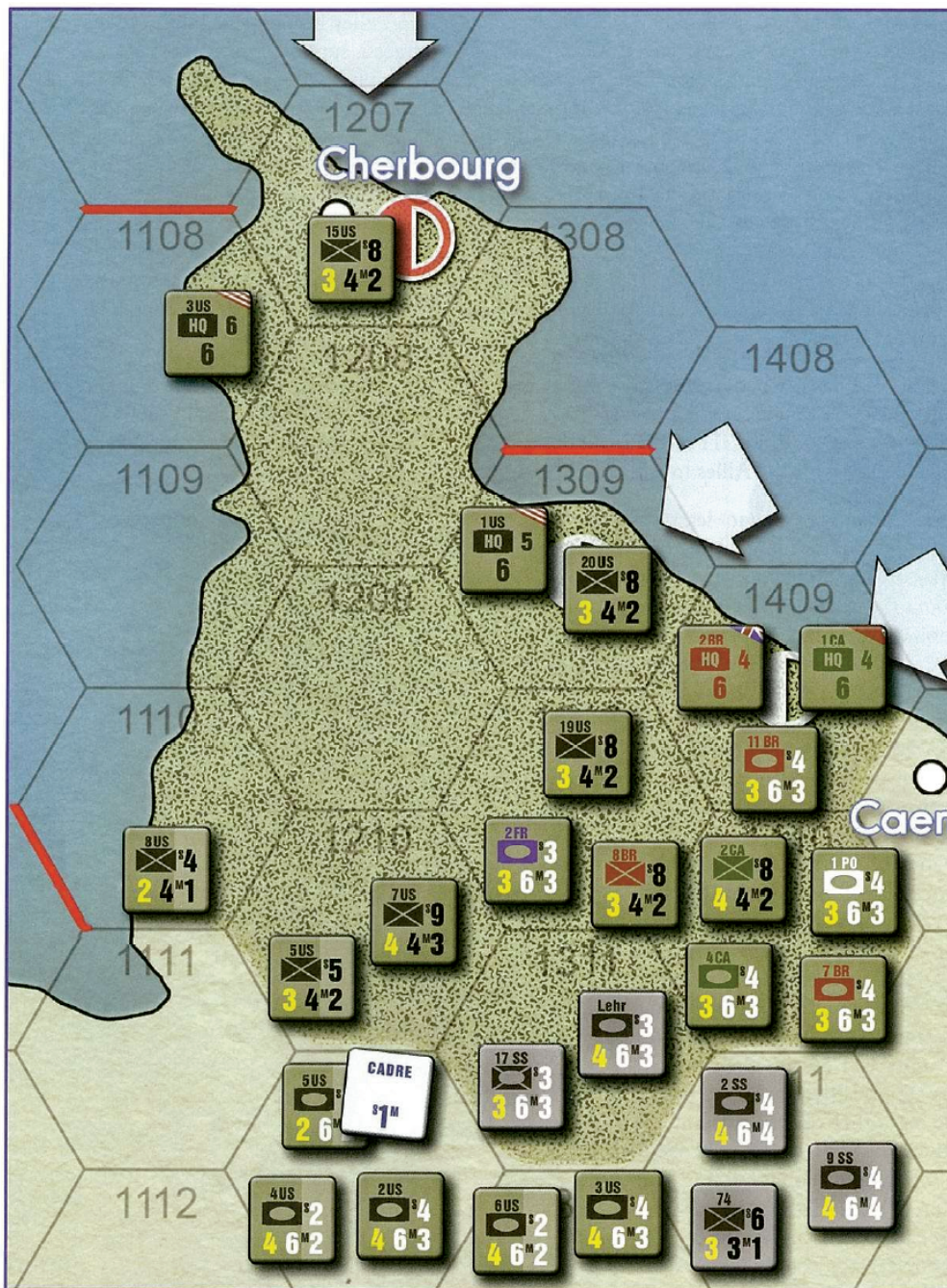
大マップからの
ユニット

両プレイヤーは、自身のサイコロを振ります。連合軍プレイヤーは5 (士気) と1 (損害) を振ります。ドイツ軍プレイヤーは、3 (士気) と2 (損害) を振ります。連合軍プレイヤーは自身の士気チェックをパスし、ドイツ軍プレイヤーは失敗します。機動戦闘マトリクスは、「退却『Retreat』」結果を生み出します。地形は損耗に影響しません。ただし、3 対2 の部隊比は、連合軍の損耗を1 だけ減少させる一方、ドイツ軍のそれを1 だけ増加させ、連合軍 = 0、ドイツ軍 = 3 の新たな結果を生み出します。HQ に損害を割当てることができないので、戦闘ユニットは全3 ポイントの損害を受け、「除去ユニット」ボックスへ送られます。HQ は敵支配地域内に単独で残されるため、解散されます (4.10 を参照)。それはマップから取り去られ、ターン記録欄のターン3 (9月) に置かれます。

次いで、連合軍プレイヤーは両方をマップ外へ前進させ (ヘクス1312 になります)、戦闘ユニットの全活性化カウンターを非矢印面に裏返します。矢印を持つ更なる活性化マーカーが見当たらないため、連合軍プレイヤーはこれ以上の攻撃が不可能であることに気づき、三番目のインクリメントは終了します。注釈：「管理移動」マーカーを持つユニットは、決して移動を獲得しません。ユニットの活性化は、偶発的な移動でした。他の歩兵ユニットは戦闘が不可能で、このフェイズ中に戦闘するための移動もできません。攻撃が連合軍にとって最悪であったら、移動の選択肢はいまだ用意ができています。イギリス軍が単一のアメリカ軍ユニットを活性化できる一方、ここでは1309 内の歩兵を1310 へ移動させるために活性化させる選択肢はありませんでした。第一に、1310 はすでにスタッキング限度 (4 ユニット) でした。第二に、移動インクリメントに1309 と1310 との間で交換することができました。ユニットを1309 から1310 へと移動させるため、3 移動ポイントがかかることになります (荒地地形について2、敵支配地域に進入するために+1)。同時に、1310 内の機甲ユニットの1 に置くため「管理移動」マーカーが必要となり、1309 内へ移動するために4 移動ポイントがかかります (敵支配地域を離れるために+2 移動ポイント)。4 の許容移動ポイントを持つユニットに、最初のインクリメントに3 ポイントの消費と、後のインクリメントに攻撃できることを認める移動ポイント消費チャート上の選択肢はありません。

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

インクリメント・マーカーが道筋の最後にあるため、連合軍の主導権フェイズは終了です。連合軍プレイヤーはマップから10枚の活性化マーカーを「管理移動」マーカーと共に取り去り、次いで活性化したU.S.第3軍HQを非活性化面に裏返します。最初の連合軍活性化フェイズの結果は下に表示されます。:



15.3 包括的な例：対応フェイズ [COMPREHENSIVE EXAMPLE : REACTION PHASE]

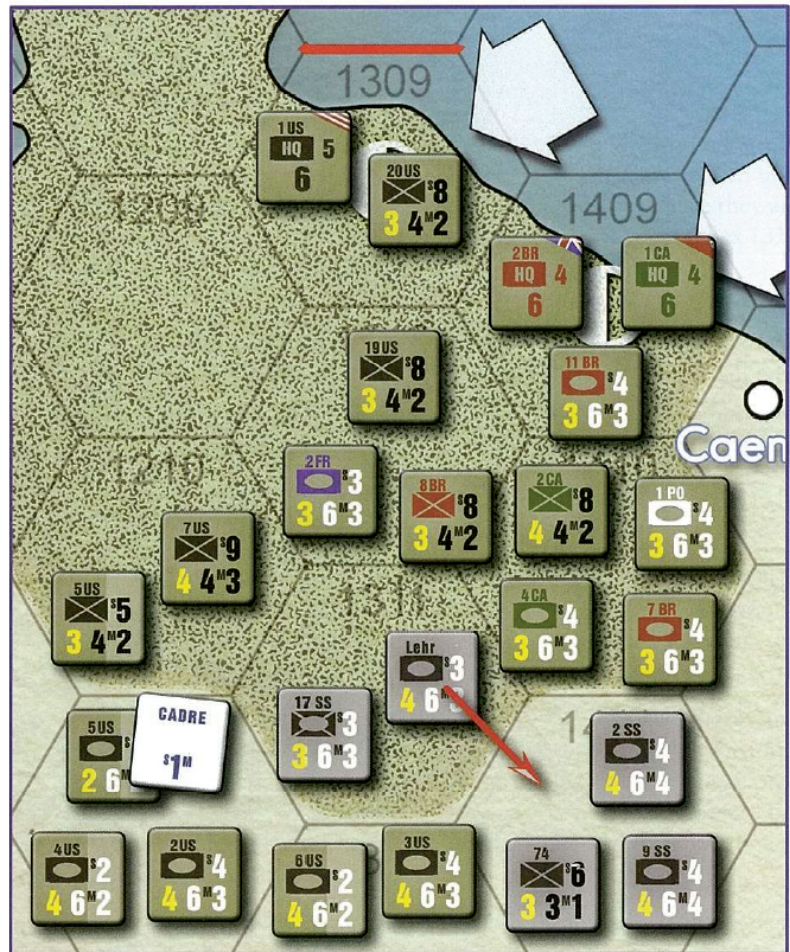
上の例に従って、連合軍の主導権フェイズが終了した後、プレイは対応フェイズに移行します。ドイツ軍プレイヤーは、選択肢を持ちます。彼は3対応ポイントを持つため、1～3の単一対応移動を実行するために1、2、3ポイント消費することを選択できます。

彼はヘクス 1311 内の2つのユニットの1つが包囲される前に危機を脱することに決めます。最初に1対応ポイント消費して、**Lehr** ユニットの活性化させます。これは、ヘクス 1811 内の第5装甲軍 HQ (指揮範囲=5) まで補給路をたどることができます。移動ポイント消費チャート上の「機動/水陸両用強襲」オプションを選択し、そのユニットは単一のインクリメントに全6移動ポイント消費できます。次いで、1311 から 1411 へ移動するために4移動ポイント消費し (平地地形へ移動するために1移動ポイント、敵支配地域内のヘクス (ヘクス 1410) を離れるために+2、敵支配地域内のヘクスへ進入するために+1)。そのユニットは、停止しなければなりません。1411 から 1512 へは3移動ポイントが要求されるため移動できず (再び敵支配地域内のヘクスを離れるために+2)、ユニットは7の許容移動ポイントを持ちません。「管理移動」を行うユニットは、たとえ友軍ユニットがそこにいるとしても決して敵支配地域内のヘクスに進入できないため、やはり管理移動を使用できません。もしもユニットがヘクス 1411 内で移動を開始していたら、「管理移動」マーカーを受け取ることができました。なぜならば、それは敵支配地域内のヘクスを離れるだけだからです。



この時点で、ヘクス 1411 はそのスタッキング限度に達したため、1311 内の第 17SS ユニットは取り残されます。外に出す唯一の方法は、ヘクス 1811 内の HQ を活性化させる軍対応のために全3対応ポイントを消費し、ヘクス 1411 内の少なくとも1ユニットを移動で出し、次いで 1311 内の両ユニットを 1411 へ移動させることですが、それは最終対応フェイズ中にドイツ軍プレイヤーから対応ポイントを奪い、連合軍がそのフェイズ中に補給を切断することを認める危険性があります。

ドイツ軍が少なくとも1対応ポイントを消費したため、連合軍は対応を実行する機会を奪われ、容器から次のチットが引かれることとなります。ドイツ軍がいかなるポイントも消費することを辞退したら、連合軍は1ポイント消費して 1108 内の US 第3軍 HQ を活性化させ、前に列記された同じインクリメントを選択し、マーカーを前線へ向けて移動させることができました。ただし、ヘクス 1210 へは、7移動ポイントを要求されるため (各荒地地形ヘクスについて2と敵支配地域に進入するために+1) 進入できず、もしも HQ が管理移動を使用していたとしても、1210 は敵支配地域なので進入できません。対応フェイズは、HQ (つまり増援ではない) が移動できる唯一のときであることを忘れないでください。もしもあなたの HQ を前方に移動させ続けなければ、あなたの戦闘ユニットはその補給を超えてしまいます。HQ が移動した後、連合軍プレイヤーは他のユニットを活性化させるために別の対応ポイントを消費できますが、それは最終対応フェイズ中に対応ポイントを持たないままにします。どちらの方法でも、もしもドイツ軍プレイヤーが対応フェイズ中に対応ポイントの消費を逃がしたら、別の機会を獲得しません。これは、対応シナリオに行ったり来たり対応ではありません。せいぜい1人のプレイヤーのみが、対応フェイズの優位性を受けることができます。最終対応フェイズ中に両軍が機会を獲得します。



15.4 包括的な例：ターン手順の開始 [COMPREHENSIVE EXAMPLE : BEGINNING TURN PROCEDURE]

上の例に続いて、容器から最後の連合軍主導権チットが引かれ、連合軍はイギリス軍HQを活性化させ、別の重爆撃機マーカーを使用し、カーン [Caen] 近くの東端から突破しました。ドイツ軍はその最後の2対応ポイントを消費し、SS装甲ユニットのペアをヘクス 1613へ突破させます。連合軍プレイヤーは、最終対応フェイズ中にU.S.第3軍HQユニットをヘクス 1112へ持ってきて、U.S.第15歩兵をヘクス 1207から1011へ持ってくるため、自身の対応ポイントを消費します。

これでターンが終了です。

ターン・マーカーは、第2ターンへ進められます。両プレイヤーは、対応ポイントがゼロにセットされているか確認してください(両プレイヤーがその全ポイントを消費したため)。

次いで、連合軍プレイヤーは使用可能な航空支援をチェックします。連合軍プレイヤーは3を振り、ターン・マーカー下の「使用可能空軍」範囲を調べると1～5です。連合軍プレイヤーは、使用可能な空軍を持ちます。両重爆撃機マーカーは使用されてゲームから取り去られているため、連合軍プレイヤーは使用可能な両戦術空軍マーカーを持ちます。彼は1枚をドイツ軍対応ポイント表上に置き、妨害の役割に投入します。次いで、彼は他方を英国内の待機ボックスに使用可能面で置きます。

次いで、両プレイヤーはターン・マーカー下のスケジュールを調べ、補給ポイント(連合軍=5、ドイツ軍=2)、対応ポイント(連合軍=3、ドイツ軍=5)を加え、これらの数値を記録欄に加えます。次いで、ドイツ軍プレイヤーは、連合軍戦術空軍マーカーのために使用可能な合計対応ポイントから2を差し引き、数値を3へ下げます。連合軍プレイヤーは、最後のターン終了時に1補給ポイントを持っていたので、記録欄上の数値は以下のとおりです。:

使用可能な連合軍補給ポイント=6

投入された連合軍補給ポイント=3 (これは最後のターンに実行されました)。

使用可能な連合軍対応ポイント=3

使用可能なドイツ軍補給ポイント=2

投入されたドイツ軍補給ポイント=1 (これは最後のターンに実行されました)。

使用可能なドイツ軍対応ポイント=3

次いで、連合軍プレイヤーは自軍活性化チットの3枚を容器内に入れて、ドイツ軍プレイヤーは自軍の1枚を容器へ加えます。: 投入された補給ポイントの数値と次いでプレイヤー諸氏はその「投入された補給ポイント」マーカーを記録欄上の「0」へ移します。次いで、「管理フェイズ」マーカーも容器へ加えます。

両プレイヤーは、次のターンのために補給ポイントを投入します。連合軍プレイヤーは4ポイントを投入し、「投入された補給ポイント」マーカーを記録欄上の「4」へ移し、「使用可能補給ポイント」マーカーを記録欄上の「6」から「2」へ下げます。次いで、ドイツ軍プレイヤーは1補給ポイントを投入し、「投入された補給ポイント」マーカーを記録欄上の「1」へ移し、「使用可能補給ポイント」マーカーを記録欄上の「2」から「1」へ下げます。

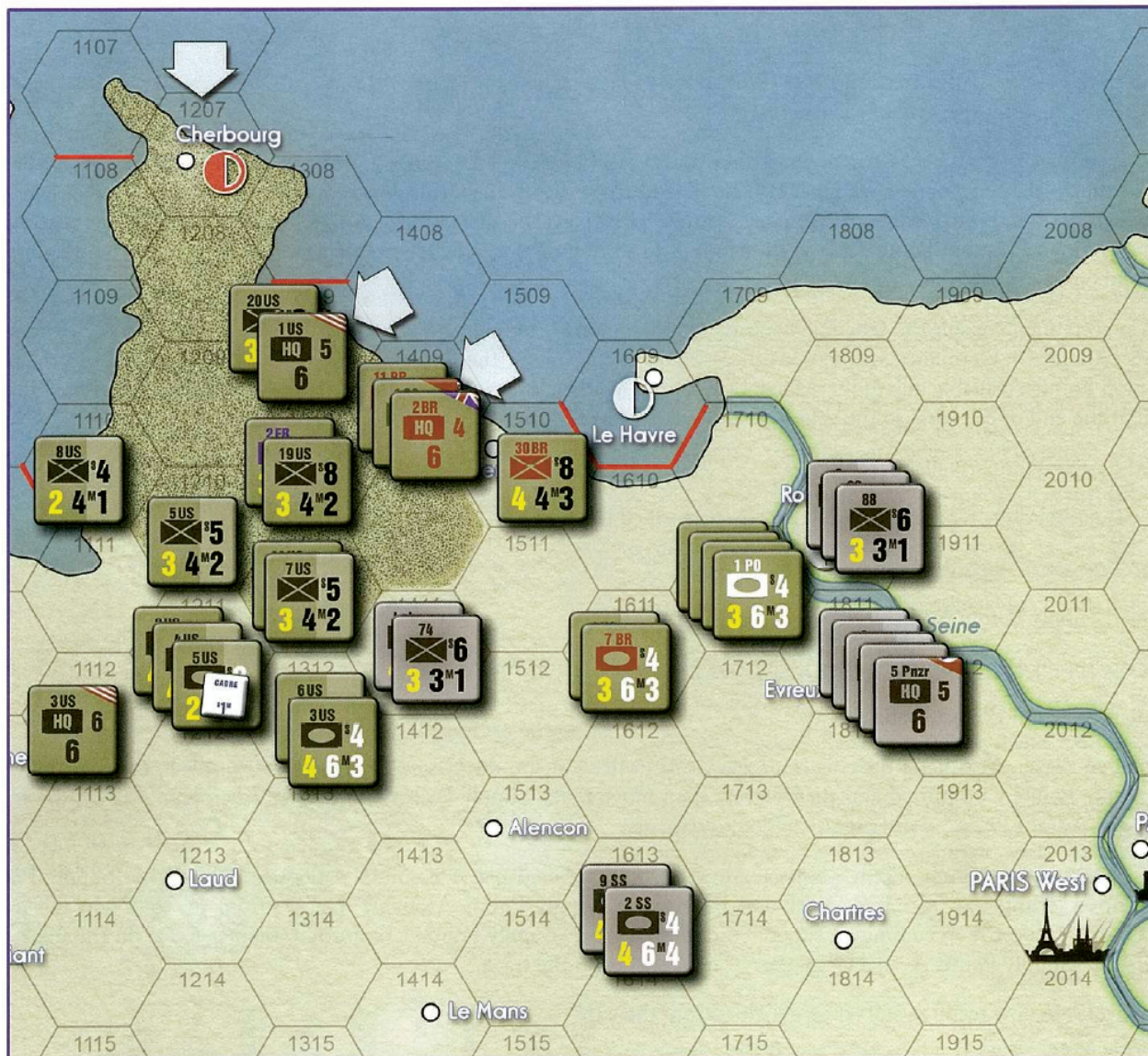
プレイヤー諸氏は、これで容器からチット引きを開始する準備ができました。

FRANCE 1944 - PLAYBOOK

15.5 包括的な例：管理フェイズの手順 [COMPREHENSIVE EXAMPLE : ADMINISTRATIVE PHASE PROCEDURE]

例を続けます。最初のチットが引かれ、それは管理フェイズの手順です。

最初に、プレイヤー諸氏はマップを見渡し、補給状態を判定します。セーヌ河東の全ユニットは補給下なので、最初のターンからの戦闘エリアに焦点を当てることにします。：



連合軍ユニットは、全て補給下です。ヘクス 1613 内のドイツ軍ユニットは、ヘクス 1811 内の第 5 装甲軍 HQ へ補給をたどることができます。ただし、ヘクス 1411 内の 2 つのドイツ軍ユニットは、同じ HQ への道筋が敵支配地域（ヘクス 1412 & 1512）によって妨害されているため非補給下です。これらのユニットが補給を確立する唯一の方法は、1512 & 1612 のような妨害されたヘクス内にドイツ軍ユニットを持つことです。

損耗チャートが調べられます。非補給下マーカを上に持たないユニットは、それぞれそれを受け取って 1 ポイントの損耗を受けます。

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

次に、補充がチェックされます。スケジュールに従って、各陣営は以下の補充ポイントを受け取ります。:

U.S.機甲ユニットについて3

U.S.歩兵ユニットについて3

非 U.S.の連合軍機甲ユニットについて2

非 U.S.の連合軍歩兵ユニットについて2

ドイツ軍装甲ユニットについて2

ドイツ軍歩兵ユニットについて2

連合軍プレイヤーは、ヘクス 1312 内の第6機甲師団を裏返すために1ポイントを、ヘクス 1211 内の第5 U.S.機甲師団から基幹マーカーを取り去るために1ポイントを、ヘクス 1211 内の第4機甲ユニットを完全戦力に裏返すために1ポイントを消費します。次いで、以下の各ユニットを完全戦力に持ってくるために1歩兵補充を消費します。:ヘクス 1110 内の U.S.第8歩兵、ヘクス 1210 内の U.S.第5歩兵、ヘクス 1311 内の U.S.第7歩兵。

彼は減少/損害状態の非 U.S.ユニットを1つのみ持つため、ヘクス 1613 内の G BR 機甲ユニットを完全戦力へ戻すために単一の非機甲歩を消費します。注釈:彼はこれらの補充ポイントを持ち越せません。超過分は失われます。

次いで、ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス 1810 内の第1 SS 装甲とヘクス 1811 内の第2装甲を裏返すため、2装甲ポイントを消費します。次いで、彼は第2空挺ユニットを「除去ユニット」ボックスから減少状態ユニットとして戻すため、2歩兵ポイントを消費します(1ポイント目が基幹マーカーをもたらし、2ポイント目がそれを減少状態に持ってきて、3ポイント目が完全戦力ユニットに戻します)。

次いで、両陣営は増援チャートを調べ、それらをマップ上に置き (10.1-5-6 を参照)、管理移動を使用して戦闘に近づけ、たとえそのヘクス内に友軍ユニットが存在するとしても、敵支配地域内のヘクスに進入しないよう注意します。

16.0 デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

温故知新 [WHAT WAS OLD IS NEW AGAIN]

France1944 は、元々私が Victory Games で走っていた頃にデザインして出版しました。一晩夜明けまで座っているときに突然閃いたことや、又は 1980 年代の「ノーマル」から多かれ少なかれ逸脱する HQ 活性化移動/戦闘システムを考えたときに睡眠不足で幻覚を起こしたことを思い出します。

オリジナル・デザインは、2つのハンディキャップを被りました。第一に、ゲームはルールブック、ハーフ・カウンター・シート、紙のマップを持ち、箱の中がスカスカに思えました。厚紙の重量がゲームの価値と同等の魅力を持つことを私は理解しておらず、ゲーム・ボックスの物理的な重さ以上に必要なものがあることをインターネット上で頻繁に言及しました。重量の問題を解決するため、この版では厚紙マップを含めました。

第二に、ゲーム・システムが、前インターネット世代で悪評高い人々が使用した標準的なヘクスとカウンターのメカニズムから、余りにも逸脱していたことです。当時、Victory Games は販売 15,000 個程度の悪い業者でした。今日では、私はこのような失敗なら望みますが、それは余談です。

時が経ち、私は何人かのゲーマーたちが西部戦域のウォーゲームで好みの1つであると私に話したことで、これを高貴な失敗だったと見るようになりました。John Kranz と私は長い友人関係です。いくらか前に、私が Consim Press から France 1944 を再発行することに興味を持っていたはずだと彼は尋ね、私はそうだと答えました。彼が Compass Games へ転職したとき、このプロジェクトが持参金のようにもたらされました。そして、Judd Vance がやって来ました。Judd の私に関する包括的なコメントについては、私に磨きをかけ続けるよう言ったこと以外はコメントしません。おそらく、彼はオリジナルの France1944 を入手して、再版するために船に持ち込んで一人でキャンペーンを開始したわけではないでしょう。この二人の並行的な発言の組み合わせこそが、実際に再版に向けて私を前へ進めた要因でした。Judd の努力への適切な罰則は、彼が行った優れた仕事のために再版ディヴェロッパーの役割を彼にオフアすることでした。このプロジェクトを進めてくれた彼に感謝します。

FRANCE 1944 - PLAYBOOK

反響 [REFLECTION]

ゲームを再版しようとするときには、よく点検して新たなグラフィック以外に変更したい点があるかを調べる必要がありました。オリジナル・ゲームの戦闘結果表 (CRT) は、インターネット上の声から巨大な憤怒とコメントをもたらしました。オリジナル CRT は、私がカーライル・バラックスの陸軍公文書館でリサーチしたものをベースに、多くのウォーゲーマーが信じている、1944 年のヨーロッパにおける戦闘損失が真実に裏打ちされたものではないことを重視しました。そのトップに来るのは、より部隊をつぎ込むことで、それに比例して結果をもたらす単調な表ではないことを意味します (より多くの新兵部隊を使えば、死傷者は増えます)。これは、火力以上に部隊の質にも焦点を当てました。私は CRT の背後にある根拠と事実について記すために多くの時間を費やしましたが、あなたが気づいていなければ、インターネット上で意見が変わることもないでしょう。言っておくと、数学を理解しているらしいフランス人の作家が、*Battle Magazine* でオリジナル CRT の非常に詳細な分析を行っており、私が過去 30 年間に言ってきたことを支持しています。それはたったの 1 ドルで、ニューヨーク・シティでは 1 杯のコーヒーも購入できない代物です。

私の感覚では、オリジナルの CRT が悪かった点は、本物らしく見えなかったことですが、これは戦闘結果を獲得する不必要な努力を要求しました。特に歩兵があまりにも失われるため容易に補充できず、史実で不足したライフル兵が前線を満さず、ゲーム内の実質的な影響も失われたと感じました。

それ故、私は CRT を、より簡易で何が起きているか明確な 2 つの戦闘マトリクスに再構成しました。マトリクスは、特定の戦闘でなぜあなたが勝利又は敗北したのか、戦闘経過説明を向上させたとも感じました。各戦闘で、両プレイヤーは 2 つのサイコロを振ります。六面体サイは部隊の質チェックです。パスすればあなたの攻撃又は防御は成功です。失敗すれば、物事はうまくいきません。専用サイは、あなたの火力の有効又は無効を反映します。2 つの成果値と部隊比 (1 つ又は両陣営の損害に影響を与える)、空軍、砲兵等との間には、相関関係があります。成果は損失と退却です。このマトリクスは、部隊比ではなく部隊の質が戦闘の成果を支配する変動要素であり、熟練の防御側に対して多数の新兵部隊を送ること (高い部隊比) は、得るところがなく多くの損害をもたらすという、私の元々の考

えを思い出させます。私はこの伝統的な CRT の再構成を非常に気に入っており、再びそのとおりに使用することにします。あなたがこの進化を好むことを望みます。

CRT の再考案以外に、私はオリジナルの簡素な初版が十分にカバーしなかった歴史的事実を加えることを望みました。ドイツ軍による V-1 ブンブン爆弾発射基地としてのフランス沿岸の使用が連合軍の戦略に影響を与えたため、いまやこの初期の恐怖兵器に対処する理由があります。もう一つの要素は、連合軍が港湾を必要とし、背後で行われたブルターニュ戦役の正当化です。オリジナル版では、プレイヤーがこれを実行する十分な動機を持ちませんでした。両方の場合、もしもあなたがより資源を欲するのであれば、港湾を奪取して V-1 発射基地を除去しなければなりません。これは、連合軍部隊がフランスを横断するに連れて、優れた歴史的考慮を加えるものと考えます。

私がこの題材を再訪することに興味を持った主な理由の 1 つは、Compass Games がこのゲームを *Russia 1944* のタイトルを持つ続編ゲームへの最初の導入と見て興味を示したからです。これは同じシステムを使用し、2 枚のマップが連結される壮大なキャンペーンです。いつの日か、あなたは西部のコブラ作戦を通して並びに東部のナチ・ドイツを崩壊させるソヴィエト軍の攻勢を経験する機会を持つことになります。両ゲームは、単独又はダニガンの古い *Battle for Germany* に類似したキャンペーン・ルールで結合されてプレイします。この方法で、あなたは悪漢になる必要なしで、ヨーロッパにおける戦争を終了させたドラマ全体を体験できます。次いで、あなたが *Empire of the Sun* をプレイすれば、太平洋における事の成り行きを理解できるでしょう。これこそが、当初のデザインの日々に立ち戻り、この魅力的な題材を再訪した理由です。

Enjoy!

Mark Herman
New York City
February 2019

(翻訳: 松谷 健三 2010.4.16)

GAME CREDITS

(*Compass Games, 2019*)

Game Design : **Mark Herman**
Game Development : **Judd Vance**
Artwork : **Mark Mahaffey**
Package Design : **Mark Mahaffey, Mrien Miller**
Project Direction : **John Kranz**
Booklet Layout : **Ken Dingley**
Produced by : **Bill Thomas for Compass Games, LLC**

ORIGINAL GAME CREDITS

(*Victory Games, 1986*)

Game Design : **Mark Herman**
Editorial Development : **Bob Ryer**
Graphic Design : **Ted Koller**
Technical Assistance and Player Notes : **Tony Curtis**
Playtesting : **Bill Bowen, Tony Curtis, David Herman,**
Richard F. Curtis, Howard Herman, Gary Gonzalez
Project Oversight : **W. Bill**