

# SWITZERLAND 1937



## EINFÜHRUNG

**Schweiz 1937** simuliert einen fiktiven Bürgerkrieg, basierend auf dem unvollendeten und unveröffentlichten Roman 'Eternal War'. Es ist die Geschichte eines Europas, das sich nie vom Ersten Weltkrieg und der Großen Depression erholen konnte. In vielen Ländern der westlichen Welt herrschen bürgerkriegsähnliche Zustände. Radikale Ideologien, der Verlust demokratischer Werte sowie gewalttätige Ausschreitungen sind weit verbreitet.

Befeuert von Francos Rebellion in Spanien, erklärte der anti-demokratische, konservativ-katholische 'Eidgenössische Bund' den bewaffneten Aufstand gegen die **Bundesregierung der Schweiz**. Unterstützt von mehreren rechts-konservativen Fraktionen, kämpfen die Aufständischen für einen autoritären Ständestaat nach dem Vorbild Österreichs. Die **Regierung** dagegen, muss die wichtigen Städte und Wirtschaftszentren verteidigen, um den Aufstand in seiner initialen Phase zu ersticken. s.

Die **Regierung** ist in einer deutlich besseren strategischen und wirtschaftlichen Ausgangslage, verfügt anfangs jedoch nur über verstreute, schlecht ausgerüstete Einheiten der Kantonspolizei. Diese müssen unbedingt die Linie halten, bis reguläre Armeeeinheiten mobilisiert werden können.

Die Rebellen verfügen über starke und fanatische Freischärler, jedoch über kaum Nachschub und keine Finanzmittel. Sie müssen so schnell wie möglich die wichtigen Wirtschaftszentren erobern, um den Kampf weiterführen zu können..

Die Spielkarten ermöglichen eine hohe Wiederspielbarkeit dank zu den verschiedenen Situationen, die sie im diplomatischen, militärischen, politischen oder ökonomischen Bereich erzeugen.

## SPIELDAUER

Geschätzte Spielzeit: 1 Std. 30 Min

Bevorzugte Fraktion: Keine

Benachteiligte Fraktion: Keine

Das Szenario dauert 16 Runden, welche jede drei Tage entspricht (zwischen dem 21. Januar und dem 9. März 1937).

Der **Regierungs-Spieler** hat immer den ersten Zug, gefolgt vom Rebellen-Spieler.



# TRUPPEN

Der **Regierungs-Spieler** kontrolliert die kantonalen **Polizeikräfte (Hellrot)**, die **Schweizer Armee (Rot)**, **kommunistische Milizen (Dunkelrot)** sowie die Wehrmacht (Feldgrau).

Der **Rebellen-Spieler** kontrolliert die Rebellen (Weiss), die **Assotsiatsii po zashchite Tsarya (Gold)**, **österreichische Freiwillige (Grün)** (Grün) sowie Truppen des **Fürstentums Liechtenstein (Blau)**.

Die KI kontrolliert die ausländischen Mächte, welche keine Truppen einsetzen können.

## KARTE

Die Karte zeigt die ganze Schweiz, das Fürstentum Liechtenstein sowie die Nachbarstaaten um 1937: Deutschland, Österreich, Italien und Frankreich.

Deutschland, Österreich, Italien und Frankreich sind mit grauen Streifen markiert und für alle Einheiten unpassierbar.



## SIEG

### SOFORTIGER SIEG

Für den **Regierungs-Spieler**, wenn alle Rebellen-Anführer getötet wurden.

Für den **Rebellen-Spieler**, wenn alle Regierungs-Anführer getötet wurden.

Für die **Ausländische Mächte (AI)**, wenn die Eskalationsstufe 10+ erreicht.

Für jeden Spieler, der am Ende einer Runde 25 Siegespunkte oder mehr erreicht.

Ansonsten gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten am Ende des Spiels.

### SP BONUS

Jeder Spieler erhält 1 VP für die Eroberung einer Stadt: Basel, Zürich, Vaduz, Chur, Luzern, Bern, Fribourg, Genf.

Jeder Spieler erhält 1 VP für die Eroberung des Flugplatzes Payern.

Jeder Spieler erhält 2 VP für die Eroberung der Festung Saint-Maurice.

Jeder Spieler erhält 4 VP für die Eroberung der Festung St. Gotthard.

### SP VERLUST

Jeder Spieler verliert 1 VP für den Verlust einer Stadt: Basel, Zürich, Vaduz, Chur, Luzern, Bern, Fribourg, Genf.

Jeder Spieler verliert 1 VP für den Verlust des Flugplatzes Payerne.

Jeder Spieler verliert 2 VP für den Verlust der Festung Saint-Maurice.

Jeder Spieler verliert 4 VP für den Verlust der Festung St. Gotthard.

# SPEZIALREGELN

## TERRAIN

Eisenbahnlinien zählen für die Bewegungskosten als Strasse. (Bewegungskosten: 0.5 MP statt 0 MP)

Geländetypen:

Flachland (Bewegungskosten: 1 MP; keine Spezialregeln)

*Offenes Gelände mit leichter Vegetation.*



Hügel (Bewegungskosten: 1 MP; Verteidiger +1 CF)

*Bewaldete Hügel, welche gute Verteidigungspositionen bieten.*



Mittelgebirge (Bewegungskosten: 2 MP; Verteidiger +1 CF, Angreifer -1 CF; keine Verfolgung, kein Durchbruch, schwieriges Gelände)

*Gebirge bis ca. 1500 Meter. Es bietet erhöhte Verteidigungspositionen mit guter Übersicht und vorteilhaftem Feuerbereich. Angreifer sind benachteiligt, da sie Bergauf kämpfen müssen.*



Hochgebirge (Bewegungskosten 3 MP; Verteidiger -2 CF, Angreifer -2 CF; keine Verfolgung, kein Durchbruch, schwieriges Gelände)

*Hochgebirge in 1500-5000 Meter Höhe. Grosse Höhenunterschiede und schwieriges Gelände ohne Platz für schweres kriegsgerät, als auch gnadenlose Umweltbedingungen machen einen Kampf im Hochgebirge nahezu unmöglich. Verteidiger als auch Angreifer erhalten einen grossen Malus.*



## ECONOMIC PHASE

Es gibt jeden Zug eine Wirtschaftsphase mit Einkommen, Unterhalt und Truppenkauf. Polizeikräfte sind in den jeweiligen Kantonen rekrutierbar. Milizen und reguläre Truppen sind in der ganzen Schweiz rekrutierbar. Liechtensteiner Truppen sind alleine in Liechtenstein rekrutierbar. Österreichische Freiwillige sind exklusiv an Grenzprovinzen zu Österreich rekrutierbar.

### **Kosten von Einheiten und Karten:**

Praga Panzer / Jagdflugzeuge: \$4

Infanterie-Divisionen / Panzerwagen / Angriffsflugzeuge / Extra Karte: \$3

Milizen / Aufklärungsflugzeuge / Logistik-Einheiten: \$1

Alles andere: \$2

## NACHSCHUBQUELEN

**Regierung:** Basel, Zürich, Chur, Bellinzona, Bern, Geneva

**Rebellen:** Basel, Züich, Vaduz, Bellinzona, Bern, Geneva



## SCENARIO-HINWEISE

Die Rebellen müssen so schnell wie möglich eine Nachschubquelle erobern. Die beste Option ist Genf oder Bern. Falls dies misslingt, drohen die besten Einheiten (Starteinheiten in Fribourg) zerstört zu werden. Falls die Rebellen von der KI kontrolliert werden, kann das Szenario manchmal einfach gewonnen werden, da es ihr nicht immer gelingt, rechtzeitig für Nachschub zu sorgen. Wir empfehlen, nicht zu viel Widerstand zu leisten, bevor die KI nicht mindestens eine Nachschubquelle kontrolliert.

Beobachte die Eskalationsstufe. Ist sie  $\geq 10$ , verlieren beide Spieler. Dieses System kann auch genutzt werden, um ein Unentschieden zu erzwingen, sollte einer der Spieler massiv im Vorteil sein.



Falls Sie gegen die KI spielen, achte darauf, dass die Eskalationsstufe möglichst tief ist. Die KI spielt manchmal Karten, welche die Eskalation stark erhöhen, obwohl die Stufe bereits bei 8 oder 9 ist. Wenn deswegen das Szenario verfrüht beendet werden würde, wäre das eine Schande.