



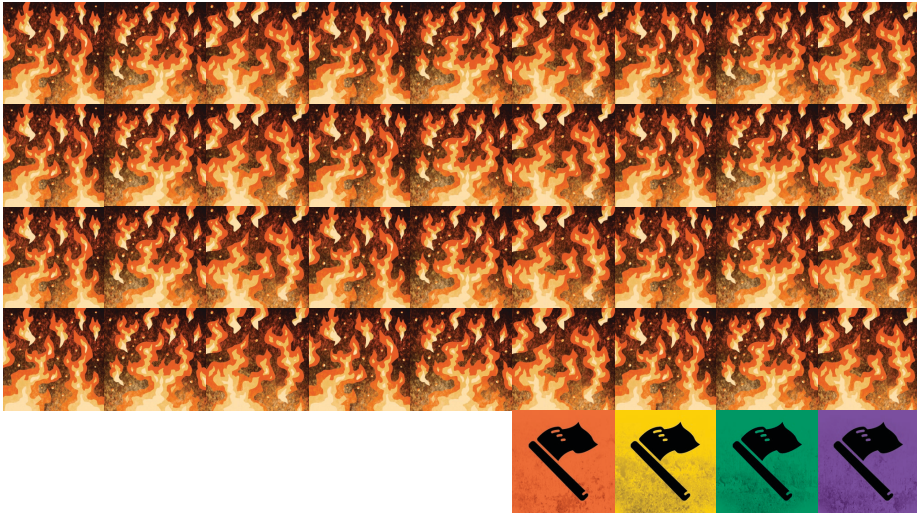
BLOC





desecolespourlechiapas@proton.me

desecolespourlechiapas.org



JOURNAL DU BLOC

Parution manifiante de fin Novembre 2024 (version corrigée)

Reconstituons le Bloc

Nous sommes dans une parodie de démocratie où le président agit tel un monarque et continue les mêmes politiques néolibérales dévastatrices pour notre société. Nos services publics, notre économie, notre qualité de vie se détériorent de plus en plus, et cela est de plus en plus visible et subi par un nombre toujours plus important de personnes.

C'est dans ce contexte d'instabilité que des grands mouvements sociaux peuvent émerger. Les agriculteurICES, les gilets jaunes, les syndicats tels que le SNPPE ou la CGT, les collectifs anti-coloniaux pour la Palestine, la Kanaky, la Martinique, et certainement d'autres appellent tous actuellement à des mobilisations.

Ceci dit, est-ce que les manifestations gilets jaunes et contre la réforme des retraites n'ont pas démontré que malgré des mobilisations particulièrement intenses, nos gouvernants restent inflexibles et pire, durcissent toujours plus leurs politiques liberticides et fascistes ? Pourquoi alors s'obstiner dans des manifestations pacifiques ?

Pourquoi ?

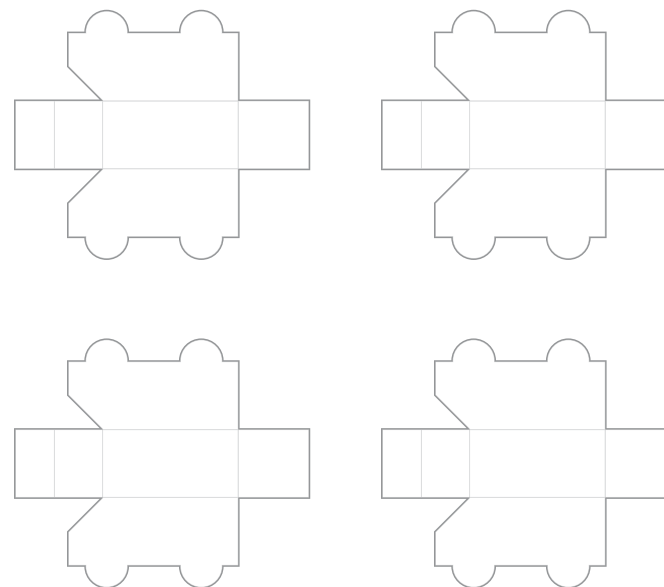
Les manifestations, beaucoup ont déjà conclu, et à raison, que c'est un mode d'action inefficace. Libre à ceux et celles qui persistent à les organiser, mais on peut comprendre pourquoi il n'y a pas foule. Cependant, il faut reconnaître que ce sont ces mobilisations qui nous ont permis et nous permettent de former le black bloc tel qu'on le connaît.

Le black bloc c'est un élément qui contribue au rapport de force populaire, mais c'est aussi une forme d'action directe qui peut s'avérer efficace, et peu risquée. C'est un regroupement à l'avant d'une manifestation d'un grand nombre de personnes, dont la majorité ne se connaissent pas entre eux. L'objectif est la dégradation voire la destruction de matériel et de symboles capitalistes et étatiques (caméras, panneaux de pub, banques...). La stratégie étant d'être habillé en noir et masqué pour ne pas être identifiable par la police et leurs équipements de surveillance. Se fondre dans la masse.

Ce n'est pas une définition exhaustive du bloc, et tous les participantEs n'auront pas la même. On peut aussi ajouter que c'est un moyen de se former à l'action directe, au déplacement de groupe, à l'anti-répression, tout en permettant à nombre d'entre nous de trouver un défouloir face à l'oppression...

Mais le bloc justement, on a déjà tous et toutes entendu, voire même pensé, que cette stratégie ne "servait à rien". Est-ce vraiment le cas ?

Alors oui, les camions de JCDecaux et des services de la métropole suivent désormais chaque manifestation pour tout nettoyer derrière. Quelques jours plus tard, voire le lendemain, les tags, les dégâts, et autres preuves de la présence d'un bloc auront été effacés. On a aussi du mal à identifier quelle victoire a été obtenue après une manifestation récemment. Pire, est-ce qu'une victoire, une



avancée majeure, a été obtenue ces dernières années suite à un mouvement social ? La liste est maigre... **Et pourtant.**

Chaque centime arraché aux puissants pour réparer nos dégâts est une pièce de moins investie dans la destruction de nos sociétés, de nos vies et de notre environnement. Le temps "perdu" des employés, payés à effacer toute trace de nos oeuvres, est du temps non-investi à rajouter de nouvelles pubs, de nouvelles caméras, à couler du nouveau béton. Pendant que la police, la milice d'état de son véritable nom, est occupée à entourer les manifestations, elles n'est pas occupée à expulser des squats et opprimer des quartiers entiers avec des contrôles et arrestations au faciès.

Pendant les gilets jaunes, Manu il a fait dans son caleçon lorsqu'ils étaient à quelques patés de maison de l'Elysée. Son hélico prêt à partir. Lors des révoltes contre la réforme des retraites, ils ont lâché leurs chiens de guerre parce qu'ils craignaient qu'on arrive jusqu'à eux. Lors des révoltes de Nahel, c'était peut-être pire. Tous ces mouvements ont comme point commun l'organisation de blocs massifs, spontanés, populaires et incontrôlables. Pourquoi est-ce qu'il n'y a plus que le ministère de l'intérieur qui voit ses budgets et effectifs augmenter ? **Parce qu'ils ont peur.** Malgré leur pouvoir, leurs médias, leur argent, leurs fonctionnaires zélés... Ils perdent le contrôle, et ils ont peur.

De la "violence" ? Des "dégradations" ?

D'un point de vue légal, la violence ne se dit que concernant des individus, humainEs ou non-humainEs (les animaux). Il y a très peu de violence de la part du bloc sur des individus, si ce n'est rarement contre les forces de police (ou comme Barnier les nomme désormais, les "Forces de Sécurité"), et quasi exclusivement dans un contexte d'auto-défense lorsqu'ils viennent agresser la manifestation.

Être en noir, anonyme, devant avec les camarades, c'est la façon la plus simple de participer au bloc, mais qui est aussi la plus essentielle. La seule force d'une foule nombreuse et anonyme permet de protéger ceux qui pourraient agir. Participer seulement par votre présence, permet de se sécuriser mutuellement. Personne ne vous forcera à quoi que ce soit, et certainement pas à "casser".

Et pis c'est quoi cet adjectif de merde "casseur" ? Il vient d'où ? Si on cherche un peu, il a été utilisé par des politiciens qui ne sont ni nos amis ni nos alliés, même de loin. Il a ensuite été utilisé, et l'est encore, par des médias, qui ne sont pas non plus avec nous. Les médias traditionnels sont aux mains de la bourgeoisie capitaliste, et tout leur arsenal est contre nous. La manipulation médiatique subie par tout le monde entraine même des manifestantEs à s'en prendre au bloc. Ce terme de "casseurs" et toute la rhétorique qui va avec, n'a pas été choisi au hasard, et n'a pour but que de nous décrédibiliser et de retirer tout sens politique de nos actes. Et pourtant, la destruction des symboles capitalistes et étatiques ne sont pas de la "casse", ce sont des actions politiques fortes **qui ont du sens.**

Cas d'exemple des abribus. Tous sont équipés d'un double panneau de publicité immense et immonde. Ils sont sous la responsabilité de JCDecaux, **une des plus grandes entreprises de publicité au monde.** Ce n'est ni la métropole ni les mairies qui vont payer pour leur destruction. C'est JCDecaux qui va passer à la caisse, et c'est ce que l'on souhaite. C'est leur deal avec la métropole, ils s'occupent des

abribus, et en échange ils peuvent mettre de la pub de partout. On ne nous a jamais demandé notre consentement à subir cette publicité. Donc quand on peut choisir, on choisit.

Et maintenant ?

L'arrivée du prochain mouvement social n'est qu'une question de temps. La formation d'un bloc massif et intense ne se fera pas seule, mais plus il arrivera tôt et plus il permettra des actions, sera coûteux pour les capitalistes, et participera au rapport de force avec l'état. Peut-être faut-il se saisir des manifestations actuelles dès maintenant pour s'exercer, de façon discrète, et être prêt lorsque l'explosion sociale aura lieu. On peut s'entraîner malgré un bloc peu nombreux. Apprendre à se déplacer en groupe, à communiquer autrement, à flouter des caméras, faire du parapluie, etc. Toutes ces compétences seront utiles très vite. On peut aussi faire des choses très visuelles, des banderoles, des boucliers, des murs de parapluie, des drapeaux, des images qui pourraient être médiatisées, être vues par beaucoup, semer des idées, donner envie. C'est comme ça qu'on peut espérer avoir un effet boule de neige.

Bien sûr, le bloc n'est qu'une partie du puzzle, mais c'est une pièce qui est déjà là, qu'il ne faut pas négliger, qu'il faut nourrir et faire évoluer. Si le bloc reste un défouloir occasionnel pour beaucoup de personnes, cela peut, et devrait probablement aller plus loin. Si on s'en sert pour apprendre, s'exercer et s'habituer à l'action directe, à la gestion du stress, renforcer des liens... Cela peut être un véritable moyen de devenir individuellement et collectivement meilleurEs dans nos luttes. Ce qui se créera dans la foule en noir peut et doit continuer ailleurs.

Mais pour l'instant, regroupons nous à nouveau, faisons du bloc un espace réellement inclusif et safe pour tous les camarades quel qu'ils soient. Protégeons nous les unEs les autres, et reprenons la rue. Qu'ils aient peur pour leur porte-feuille, et qu'ils aient peur qu'on vienne les chercher. **On va faire bloc.**

THE INSURRECTION GAME
3RD EDITION

BLOC *by* BLOC

UPRISING

LETTER SIZE

PRINT & PLAY INSTRUCTIONS

DO NOT PRINT THIS PAGE

Loot Tokens, Condition Tokens, & Police Vans

- **Paper:** A4 heavy card stock or cover stock
- **Quantity:** 1 sheet, doublesided
- **Printing:** CMYK Color or Black only on both sides
- **Notes:** After cutting down the 40 square tokens, make sure there is graffiti on one side of each Loot token and fire on the other. Make sure both sides of each condition token match. Cut the 4 riot vans out along the black lines, fold along the gray lines and tape together.



Parution manifiatale de Avril 2025

Basique, simple

C'est quoi ce papier ?

L'Histoire le montre, les anarchistes ont toujours été à l'avant-garde des avancées sociales. Cependant, comme beaucoup certainement, on peut constater une stagnation des mouvements sociaux, et ceci inclue les mouvements anarchistes. Certes on peut constater une émergence internationale de ces mouvements, mais également une répression paralysante. Le progrès est mis au service de cette répression, et lutter devient de plus en plus difficile.

C'est dans ce contexte qu'il nous faut, accélérer à grande vitesse la création d'une culture commune, à nous former, et à créer des convergences et des confluences des luttes au plus vite, et ceci est une opinion, à se radicaliser. La menace fasciste et les bouleversements écologiques se font de plus en plus imminents, et il devient sérieusement urgent de changer profondément les choses.

C'est pourquoi on a décidé d'écrire de journal, de parler un peu d'Histoire, de partager des tutos et des connaissances, tout ce qui peut servir à combattre aussi bien dans les idées que sur le terrain.

Un journal anarchiste ???? Oh nooon pas les casseurs qui veulent le chaos !!!

Ce paragraphe est pour tout ceux qui pensent que l'anarchie c'est l'absence de règles, de lois, le chaos, la bordélistation de la société... Tout comme le communisme n'est pas le goulag, la famine, la dictature... On va pas prendre quelques lignes pour debunker tout ça.

[L'anarchisme, ou idéologie libertaire](#), est un ensemble de théories et de pratiques anti-autoritaires fondées sur la démocratie directe et ayant la liberté individuelle comme valeur fondamentale. L'anarchisme, à la différence de l'anomie, ne prône pas l'absence de loi, mais milite pour que son élaboration émane directement du peuple (initiative populaire par exemple), qu'elle soit directement votée par lui (référendum ou vote par des assemblées tirées au sort) et que son application soit sous contrôle de ce dernier (mandat impératif, forces de sécurité dont les officiers sont élus, révocabilité des élus). L'anarchisme a pour projet l'autodétermination des peuples et le refus de toute distinction entre gouvernants et gouvernés.

[Le communisme](#) est une forme d'organisation sociale démocratique sans classe et sans État où les biens matériels seraient équitablement répartis. Dans un contexte révolutionnaire, l'école de pensée marxiste prône la fin du capitalisme via la collectivisation des moyens de production. Le communisme, entendu dans son sens le plus général veut économiquement partir du besoin des individus, pour ensuite produire le nécessaire pour y répondre. « De chacun selon ses moyens, à chacun selon ses besoins » (Louis Blanc).

Le communisme est étroitement lié avec l'anarchisme, qui part des volontés de chaque individu réel, par la liberté politique pour créer/construire la société à l'échelle des humains vivants/désirants.

Plusieurs tendances existent au sein du mouvement anarchiste, les cinq principales (socialiste, communiste, syndicaliste, proudhonienne et insurrectionnelle) se rejoignent et coexistent. L'ensemble de ces courants se caractérise par une conception particulière du type d'organisation militante nécessaire pour avancer vers une révolution. Ils se méfient tous de la conception centralisée d'un parti révolutionnaire, car ils considèrent qu'une telle centralisation mène inévitablement à une corruption de la direction par l'exercice de l'autorité.

L'association des deux par le terme « [communisme libertaire](#) » est revendiqué dès 1876 par la Fédération italienne de l'Association internationale des travailleurs. Errico Malatesta et Carlo Cafiero en sont les figures les plus notoires. Pour ce dernier, « on ne peut pas être anarchiste sans être communiste. [...] L'anarchie et le communisme sont les deux termes nécessaires de la révolution ». Et de conclure, « Nous voulons la liberté, c'est-à-dire l'anarchie, et l'égalité, c'est-à-dire le communisme ».

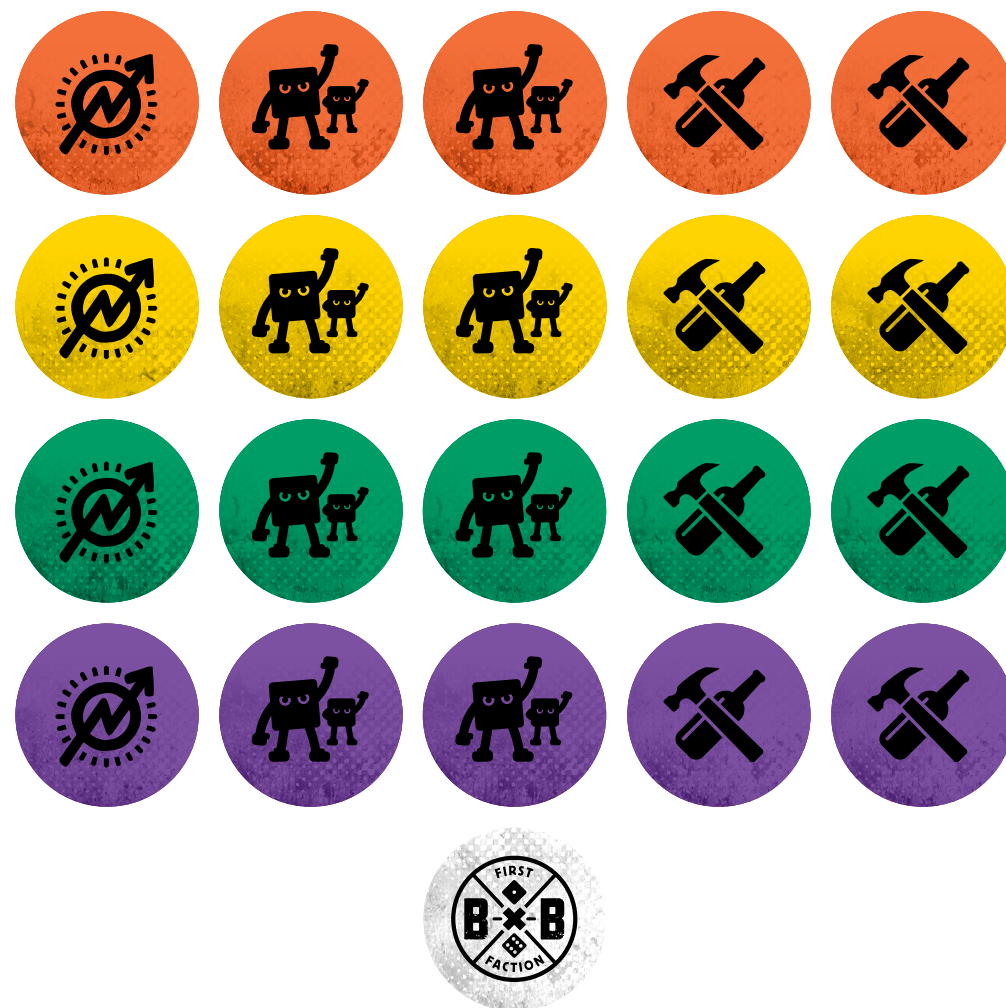
Le projet des communistes libertaires est l'établissement d'un nouvel ordre social juste et émancipateur (et non pas le « désordre » social), grâce à l'abolition conjointe du capitalisme et de l'État. Les communistes libertaires proposent de substituer à la propriété privée la « possession individuelle », ne garantissant aucun droit concernant l'accumulation des biens « non utilisés ».

Sources: Pages Wikipédia sur l'Anarchie, l'Anarchisme, le Communisme, et le Communisme Libertaire.

C'est sûr que ça ne ressemble pas trop à ce qui peut être dit dans [les médias \(possédés par des milliardaires on rappelle\)](#) et [par des éditocrates](#) ou personnalités politiques [de la classe dirigeante](#). C'est volontaire de leur part vous croyez ? Mais ça les terrifie l'anarchisme et le communisme, vous imaginez, [un monde ou tout le monde est égaux](#), ou ils n'ont pas plus de pouvoir que n'importe qui, et où leurs 3 maisons secondaires (si ce n'est plus) sont réquisitionnées ? D'être ramené au niveau de tous « ces gens qui ne sont rien » comme dit l'autre tocard de Macron ? On parle de siècles de propagande, de désinformation, et d'absence d'éducation organisée volontairement (la révolution russe de 1917 dans le cadre de la 1ère Guerre Mondiale au collège/lycée on ne fait guère plus que la citer, mais jamais on n'a expliqué ce que c'était le communisme !). Tout ceci est orchestré par la classe dirigeante et bourgeoise, et qui est un élément clef permettant la continuité de la société de classe... C'est les vainqueurs qui écrivent l'Histoire.

L'échec des pays dits "Communistes"

Contre-uno, on peut parler vite-fait des exemples de pays soit-disants "communistes". Cela va être impossible de synthétiser efficacement en 3 phrases le pourquoi du comment le communisme n'a pas fonctionné, mais on peut donner des pistes, ce qui suit n'est clairement pas exhaustif.



Concernant l'**URSS**, [la révolution de 1917](#) voit émerger les débuts d'une société communiste. Les bolcheviks, ont réussis à prendre le contrôle de la révolution et a en devenir l'élite dirigeante. Très vite de nombreux événements et décisions autoritaires vont infliger des coups à cette nouvelle société, la [dissolution de l'Assemblée Constituante de 1918 par exemple](#), la mise en place de la [Tchéka](#) (futur KGB) qui organise une censure et [une répression écrasante \(la Terre Rouge\)](#) contre tous les adversaires désignés (comme les anarchistes par exemple). La [Makhnovchtchina](#), l'Armée révolutionnaire insurrectionnelle ukrainienne anarchiste, fût trahie et anéantie par Trotsky entre 1920 et 1921, entre 1921 et 1922 [la grande famine soviétique](#) fit des millions de morts... On peut aussi citer les [Grandes Purges](#) et [les Procès de Moscou](#) qui finirent d'éliminer toute opposition a la fin des années 30... L'URSS après les années 1921 était très clairement devenue une dictature d'une poignée de bolcheviks s'écharpant les uns les autres jusqu'à l'ascension finale de Staline et la mise en place du [Stalinisme](#). Ainsi l'URSS devint un État policier totalitaire centralisé suivant une doctrine économique de [Capitalisme d'état](#). Où est le communisme hm ?

L'ascension du **Parti Communiste Chinois** après [une longue guerre civile](#) voit apparaître un courant nommé le [Maoïsme](#), qui globalement est un régime militaro-policier ultra-centralisé avec une figure et dirigeant unique ([Mao Zedong](#))... La Chine développe après la mort de Mao un système économique de Capitalisme d'Etat, mais dispose toujours d'un parti unique, d'un "[poliburo](#)" avec un dirigeant suprême irrévocable... Ce n'est toujours pas une société démocratique non plus. Le terme Communiste à une origine historique qui s'explique, mais cela n'a jamais été un système communiste non plus... Pour aller plus loin, on peut recommander deux vidéos, [Est-ce-que la Chine est VRAIMENT communiste ??](#) de Dave Sheik, et [Pourquoi Mao Zedong a-t-il semé le chaos lors de la Révolution culturelle ?](#) de Questions d'Histoire.

On va s'arrêter la, mais pour tous les exemples de pays dits "Communistes", c'est souvent comme ça, une révolution, ascension au pouvoir du parti "communiste" et... ça s'arrête la. Ou en tout cas après ça part un peu en sucette.

Le groupe affinitaire, l'autogestion, et le consensus

« Ne doutez jamais qu'un petit groupe de personnes réfléchies et engagées puissent changer le monde »
- Margaret Mead

Direction la manif en écoutant du bon gros son bien stimulant pour arriver gonflé à bloc. On rentre dans la foule et on avance jusqu'à être devant, la manif finit par démarrer. Au bout d'un moment, le premier ACAB est lancé. Un pavé est lancé dans l'arrêt de bus. Ça hurle, les lacrymos pleuvent, les bouteilles et morceaux de bitume s'envolent. Ils chargent. Ils nassent. La place est noyée sous la fumée, des camarades sont à terre. CertainEs réussissent à se faufiler à travers un barrage. Une fois rentré à la maison, beaucoup d'émotions qui arrivent d'un coup, épuisé, mitigé, en colère, insatisfait. Sur les réseaux on peut voir des vidéos de camarades chargés par la BAC et mis à terre violemment, d'autres tabassés par des CRS. Mouais. Ça vous rappelle des souvenirs ce scénario de journée ?

On va parler de groupe affinitaire, d'auto-organisation et de consensus. On va essayer de présenter l'essentiel de ces concepts, mis en oeuvre depuis longtemps dans les milieux anarchistes et communistes, et qui pourraient permettre de faire bloc différemment. Et qui pourrait participer à s'améliorer collectivement et à ne pas reproduire des journées de manifestations décevantes indéfiniment.

Le groupe affinitaire :

« Un groupe affinitaire est un cercle d'ami.es qui se considèrent comme une force politique autonome. L'idée est que les personnes qui se connaissent et se font déjà confiance devraient travailler ensemble pour répondre immédiatement, intelligemment et avec souplesse aux situations émergentes.

[...] Tu devrais aller à chaque manifestation au sein d'un groupe affinitaire, avec un sens partagé de vos objectifs et de vos capacités. Si tu fais partie d'un groupe affinitaire qui a l'habitude d'agir ensemble, tu seras beaucoup mieux préparé.e à faire face aux situations d'urgence et à tirer le meilleur parti des opportunités inattendues. »

« Découvrez et apprenez à connaître les forces, les vulnérabilités et les antécédents de chacun.e afin de savoir dans quelles conditions vous pouvez compter sur les un.e.s les autres. Discutez de vos analyses de chaque situation dans laquelle vous [pouvez] vous trouver et de ce qui vaut la peine d'y être accompli, [...] de sorte que vous serez prêt.e.s à prendre des décisions en une fraction de seconde. »

« Commencez lentement afin de ne pas en faire trop d'un coup. Une fois que vous avez établi un langage commun et une dynamique interne saine, vous êtes prêt.e.s à identifier les objectifs que vous souhaitez atteindre, à préparer un plan et à passer à l'action. »

L'autogestion :

« L'autogestion est le fait, pour un groupe d'individus ou une structure considérée, de prendre les décisions concernant ce groupe ou cette structure par l'ensemble des personnes membres du groupe ou de la structure considérée. [...] Ses postulats sont : la suppression de toute distinction entre dirigeant.e.s et dirigé.e.s, la transparence et la légitimité des décisions, la non-appropriation par certain.e.s des

THE INSURRECTION GAME
3RD EDITION

BLOC *by* BLOC UPRISING

LETTER SIZE **PRINT & PLAY INSTRUCTIONS**

DO NOT PRINT THIS PAGE

Occupation Tokens & First Faction Marker

- **Paper:** A4 label/ sticker stock - OR - heavy card stock/ cover stock
- **Quantity:** 1 sheet, single sided
- **Printing:** Full color on one side
- **Notes:** Each sticker should be cut down to a 32mm diameter circle and then placed on a disc token of a similar size. Alternately, this PDF can be printed on heavy card stock, cut out and played with as paper components.



richesses produites par la collectivité et l’affirmation de l’aptitude des humain.e.s à s’organiser sans dirigeant.e. [...] »

Sur base de cette simple partie de définition, on peut déjà déconstruire toute une série de stéréotypes classiques assignés à l’autogestion :

- l’autogestion n’est pas qu’une déclaration du principe du « on ne veut pas de chef », mais une tension continue entre le besoin d’autonomie du collectif vis-à-vis de l’extérieur (autonomie de gestion) et les besoins d’autonomie de chaque personne à l’intérieur vis-à-vis du collectif (gestion des autonomies) ;
- l’autogestion n’est pas l’absence de pouvoir, mais une conscience que les rapports de pouvoir se font et se défont en continu dans les collectifs et doivent être compris, analysés et repensés pour diminuer leur importance au maximum. Rien n’empêche donc une organisation autogérée de se désigner des chef.fe.s, si ils et elles peuvent être révoqué.e.s à tout moment ;
- l’autogestion n’est pas l’absence de règles mais bien la détermination collective (et continue) des règles par les personnes concernées par celles-ci. En autogestion, on n’impose à personne de participer a posteriori, on propose à chaque personne un mode de fonctionnement dans lequel il ou elle a son mot à dire et dont les règles peuvent et doivent être rediscutées à chaque fois qu’il le faudra

Le consensus :

« Les groupes affinitaires fonctionnent généralement par consensus : les décisions sont prises collectivement selon les besoins et les désirs de chaque personne impliquée. Le vote démocratique, dans lequel la majorité obtient ce qu'elle veut et la minorité doit tenir sa langue, est un anathème pour les groupes affinitaires - car si un groupe doit fonctionner correctement et doit rester soudé dans des moments de stress, chaque personne impliquée doit être satisfaite. Avant toute action, les membres d'un groupe doivent définir ensemble leurs objectifs personnels et collectifs, les risques qu'ils et elles sont prêt.e.s à prendre ainsi que leurs attentes les un.e.s envers les autres. »

« La prise de décision par consensus est une manière créative et dynamique d'arriver à un accord entre toutes les membres d'un groupe. Plutôt que de simplement voter et que la majorité du nombre l'emporte, un groupe qui pratique le consensus s'investit dans la recherche de solutions que chacun.e puisse soutenir activement, ou puisse au moins accepter. Ceci permet que toutes les opinions, les idées et les intérêts soient pris en considération. En s'écoutant attentivement les un.e.s les autres, le groupe vise à parvenir à des propositions qui fonctionnent pour toutes.

Le consensus n'est ni un compromis ni l'unanimité ; il vise à aller plus loin en combinant ensemble les meilleures idées et les préoccupations majeures de chacun.e, un processus qui bien souvent débouche sur des solutions étonnantes et créatives, qui inspirent tant les individus que le groupe entier. »

Si cette synthèse (très résumé) de ce que sont les groupes affinitaires, l'autogestion, et la prise de décision par consensus vous parle, on vous invite très vivement à chercher les sources sur internet (trouvables très facilement) et à les lire pour être un peu plus exhaustif sur ces sujets, et si vous êtes convaincus, à les mettre en pratique.

Sources:

- [Les Groupes Affinitaires : l'élément essentiel de l'organisation anarchiste](#) (brochure)
- [Autogestion entre mythes et pratiques](#) (brochure, 2017)
- [Mini-guide de Prise de décision par Consensus](#) (de Agir pour la Paix)

Logigramme du consensus

Parmi les différentes manières d'atteindre le consensus, ce modèle expose les étapes les plus utilisées. Il fonctionne bien pour des groupes comprenant jusqu'à vingt personnes.

1ère étape : Introduisez et clarifiez la décision à prendre.

Partagez l'information pertinente. Quelles sont les questions clés à se poser ?

2ème étape : Explorez le problème et cherchez des idées.

1. Réunissez les premières pensées et réactions. Quels sont les problèmes et les préoccupations de chacun-e ?
2. Recueillez les idées pour résoudre le problème ; notez-les.
3. Ayez une discussion large et débattiez les idées. Quels sont les avantages et les inconvénients ?

Commencez à penser à des solutions concernant les préoccupations des gens. Éliminez certaines idées et sélectionnez celles à garder.

3ème étape : Cherchez les propositions émergentes.

Cherchez une proposition qui reprenne les meilleurs éléments des idées discutées. Cherchez des solutions qui répondent aux préoccupations majeures.

4ème étape : Discutez, clarifiez et amendez votre proposition.

Assurez-vous que toutes les préoccupations restantes ont été entendues et que tout le monde a eu l'occasion de contribuer. Cherchez des amendements qui font que la proposition soit plus acceptable.

5ème étape : Test pour un accord.

Avez-vous un accord ? Évaluez les points suivants :

Veto (ou « block ») : J'ai un désaccord fondamental avec le cœur même de la proposition qui n'a pas été résolu. Nous avons besoin d'une nouvelle proposition.

Se tenir à l'écart : Je ne peux pas soutenir cette proposition parce que..., mais je ne veux pas arrêter le groupe, alors j'accepte que la décision soit prise sans moi.

Réserves : J'ai quelques réserves mais je veux bien laisser passer la proposition.

Accord : je soutiens la proposition et je suis disposé-e à l'appliquer.

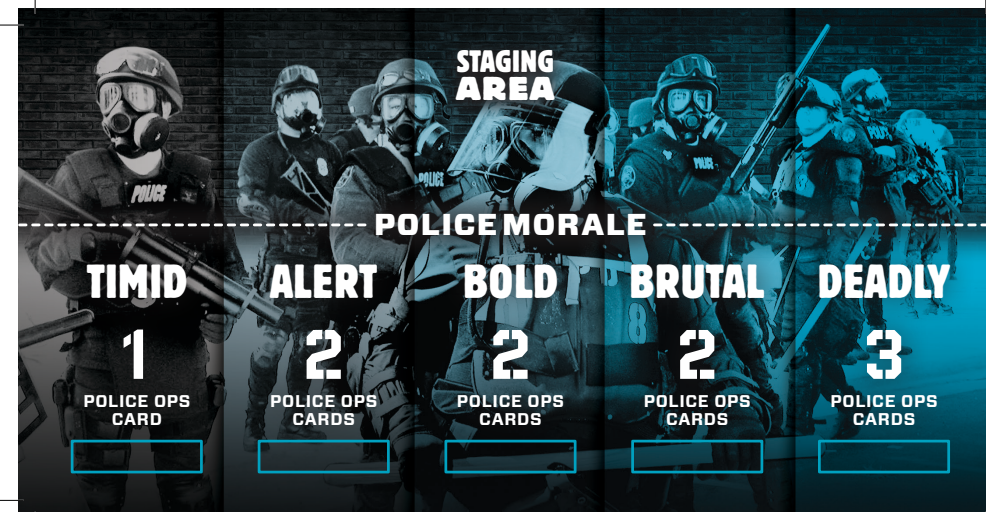
Consensus : pas de veto, pas ou peu de tenues à l'écart ou réserves ? Accord actif ?

Alors, nous prenons la décision !



6ème étape : Appliquez la décision.

Qui, quand, comment, où ? Répartissez-vous les tâches et fixez les dates butoirs.



Une énième histoire de GAV

Tu as été interpellé, et ils n'ont pas l'air de vouloir te relâcher.

Tu disposes de quelques dizaines de secondes pour tenter d'effacer discrètement ce que tu pourrais avoir sur ton téléphone si tu en a un sur toi (ce qu'il serait préférable de ne pas avoir), et vider tout aussi discrètement tes poches. Ne déclare que ce qui t'arranges au milicien qui va écrire son PV. Un sac dont le propriétaire n'est pas évident ? S'il contient des éléments incriminants, alors il est appartient à un camarade qui vient de s'enfuir. Profitez en pour vous partager un nom d'avocat, rappeler de garder le silence entre tes camarades et toi. Les miliciens te dirons très vite de mettre ton téléphone dans ton sac alors n'hésite pas à le mettre dans une poche discrète/un double-fond.

Si vous êtes vraiment nombreux à être arrêtés, cela vaudrait peut-être le coup de jouer la stratégie Camille Dupont des Rennais (tout le monde déclare s'appeler Camille Dupont afin de bloquer la prise de signalétique et de leur faire perdre énormément de temps pour vous identifier), attention cependant à ne pas jouer ce coup seul.

On déclare alors ta mise en GaV. Ils ont 48h maximum pour monter un dossier contre toi et contre tout ceux arrêtés.

Dès lors, chaque minute compte. Souvenez vous que la police est en droit de mentir ou de ne pas vous répondre honnêtement, et ils le feront, ne leur faites pas confiance.

Lorsque l'officier de police judiciaire (OPJ) vous déclare en garde-à-vue, celui-ci doit informer des droits suivants :

- De votre placement en garde à vue ainsi que de la durée de la mesure et de ses éventuelles prolongations.
- De la qualification, de la date et du lieu présumé de commission de l'infraction qui vous reproché.
- Que vous bénéficiez du droit de faire prévenir un proche et votre employeur, ainsi que, si elle de nationalité étrangère, les autorités consulaires du pays dont tu es d'origine.
- Du droit d'être examiné par un médecin.
- Du droit d'être assisté par un avocat
- D'être assisté par un interprète
- De faire des déclarations (qui seront lues par le procureur)

Cependant il ne va probablement énoncer que les droits au médecin, à l'avocat et à prévenir un proche, puis demander de signer votre papier de notification des droits. Prends tout ton temps, pose lui des questions (ses réponses ne valent rien mais tu grattes une minute), de tout relire et de modifier ce qu'il y a à modifier. Et surtout, ne signe pas. Ne signe jamais rien. Si tu n'as pas d'avocat, demande-en un comis d'office, surtout ne refuse pas d'en avoir un, tu seras clairement dans la merde sans. Demande bien à voir le médecin aussi. Prends l'heure à laquelle ta GaV commence. Le compteur commence.

BLOC *by* BLOC

UPRISING

LETTER SIZE

PRINT & PLAY INSTRUCTIONS

DO NOT PRINT THIS PAGE

Panels

- **Paper:** A4 heavy card stock or cover stock
- **Quantity:** 2 panels on 1 sheet, single sided
- **Printing:** Full color or Black only on one side
- **Notes:** Follow crop marks for cutting. Each panel cuts down to 178 x 95 mm

Tu es mis dans un camion et transporté jusqu'au comico. Première étape : la fouille. Ce n'est pas impossible qu'ils y placent un policier "agréable", le genre à faire des blagues pour faire relâcher un peu la garde. Ne réponds à aucune question mais n'hésite pas à en poser, encore une fois, on gratte du temps. Enregistre bien ce qu'il trouve, notamment s'il retrouve ton téléphone. Demande à pouvoir lire l'inventaire, si certaines affaires ne sont pas inscrites et disparaissent (cette racaille à tendance à voler) tu pourras leur dire adieu.

Tu es envoyé en cellule. Si tu es seul, l'attente va être longue, profite-en ; pour dormir, prendre du repos t'aidera à garder l'esprit clair. Mange tout ce qu'on te donne car cela sera très limité. Tu peux demander à boire, à aller aux toilettes, et de demander une couverture de survie, ça tiens chaud, n'hésite surtout pas. Tu as aussi le droit de demander à lire ton dossier, ça peut vraiment servir. Si tu n'es pas seul, profite-en pour discuter, faire redescendre la pression, partager les astuces et les bonnes pratiques. Vous pouvez également échanger vos vêtements si vous avez des couleurs, cela permet de mettre un peu le bazar chez les keufs pour identifier des camarades ayant commis des actions dont ils n'ont qu'une description visuelle.

Tu pourras ensuite être appelé plusieurs fois. Pour le médecin, cela permettra de faire un rapport sur ton état, important en cas de violence policière. Tu peux demander un doliprane, un calmant si vraiment tu penses en avoir besoin. Attention cependant, les flics peuvent en profiter pour te questionner alors que tu es sous calmant, et que ta garde est potentiellement diminuée. Ne raconte rien au médecin, rien ne l'empêche de parler aux flics.

Pour le fichage : Ils vont te prendre en photo, te mesurer, te prendre tes empreintes et te faire un prélèvement ADN. Encore une fois, n'hésites pas à poser des questions, et à refuser la prise d'empreinte et ADN au dernier moment. Ils pourraient potentiellement s'en servir pour l'enquête en cours. Refuser est légalement répréhensible, et ils sont obligés de t'en informer. Les retours indiquent que lorsqu'il y a une condamnation, cela est rarement au-dessus d'une amende de quelques centaines d'euros, mais cela peut aller théoriquement jusqu'à un an ferme et 15000€. La prise d'ADN par les FDO n'est justifiée que dans certains cas (meutre, viol... et dégradation matérielle), mais ils le font en même temps que la prise d'empreinte (qu'ils peuvent justifier pour à peu près tout), et si tu refuses ils te diront que c'est un refus pour tout. A noter que il y a un conflit juridique sur le refus de fichage entre le droit français et le droit européen, et la France a déjà été condamnée par la CEDH pour fichage abusif de sa population. Si tu souhaite prendre part à des actions plus engageantes à l'avenir, ou que le GVT devient plus sécuritaire, tu seras content de ne pas être fiché.e.s. À noter également par la suite que toute personne interpellée a la possibilité de réclamer son effacement dans certains fichiers, dont le traitement des antécédents judiciaires (autrement dit le TAJ). Ces démarches peuvent être nécessaires et fortement utiles.

Un OPJ peut potentiellement te convoquer pour compléter votre dossier de GaV, on en profite pour trainer des pieds, poser des questions, ne pas répondre, ne rien signer, etc.

Concernant l'avocat, fais bien attention car tu n'as qu'un temps limité à ses côtés. Pose lui toutes les questions sur lesquelles tu as un doute, faites un point sur la future audition avec l'OPJ, sur ta défense,



DEFENSE DE SQUAT

-1 Police Moral

Une ligne de feu se forme et la foule déplace rapidement les matériaux des barricades. Pour chaque bloc déplacé, construisez 2 barricades autour de ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

DU CAFE, PAS DES FLICS

-1 Police Moral

A

Vous échangez des histoires et des fournitures avec les personnes qui vous entourent.

Tirez une carte de Butin.

B

Dans un élan d'énergie, vous écrasez le fourgon de police avec tout ce qui n'est pas cloué au sol. Effectuez 1 attaque contre un fourgon dans ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

ACTION ANTIFASCISTE

-1 Police Moral

A

Vous avez combattu ces fascistes à maintes reprises et vous savez comment les tenir en échec. Construisez 3 barricades autour de ce quartier.

B

Une clôture à mailles losangées provenant d'un chantier de construction voisin est traînée sur la route et vous entourez les abords de la zone de caltrops. Construisez 3 barricades autour de ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

SOLIDARITE INTERNATIONALE

-1 Police Moral

A

La prise de conscience que la lutte est internationale incite de plus en plus de personnes à la rejoindre. Formez 1 bloc dans ce quartier.

B

La police est mise en déroute et vous marchez avec le moral au beau fixe, sachant que de nombreuses personnes à travers le monde sont à vos côtés. Vaincre 1 unité dans ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

LES CAMARADES CUISINENT

-1 Police Moral

A

Les occupants reconnaissants mangent à leur faim et distribuent des vivres en retour. Tirez 1 carte de butin.

B

Vous cuisinez pendant des heures, ce qui vous laisse épuisé, mais de nombreuses personnes reconnaissantes pour la nourriture gratuite laissent des dons. Tirez 3 cartes de butin.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

sur une défense collective si vous êtes plusieurs. Iel peut également contacter un proche si tu peut lui fournir un contact. Iel aura également besoin de garanties de représentations (justificatif de domicile d'études, d'un travail ou d'engagement associatif), c'est l'occasion de lui dire comment les récupérer.

Il est probable qu'on vienne te demander si tu acceptes que ton téléphone soit fouillé. Si tu ne souhaites pas que la milice fouille ton téléphone, alors ne réponds rien. Si tu sais qu'ils ne l'ont pas trouvé, pareil. Le refus est répréhensible, encore une fois (le milicien a l'obligation de t'en informer), mais ne rien répondre n'est pas refuser (ils vont certainement écrire sur leur PV que tu refuses cependant). Si tu acceptes, en théorie, tu ne donne pas ton code, tu déverrouilles, et l'OPJ fouille le téléphone en ta présence, et n'a le droit que de regarder tes messages récents (à partir de la veille de ta GaV). Ils vont regarder les applications qu'ils connaissent, tes SMS, WhatsApp, Telegram... Si l'OPJ ne connaît pas Signal, ou ne reconnaît pas son icône, cela peut passer à la trappe ! Il est possible de changer l'icône des applications sur Android, et même possible de faire ça directement dans les paramètres de Signal (de façon limitée mais c'est possible, c'est à noter).

Enfin, tu passeras en audition avec un OPJ et ton avocat. Si tu as été arrêté.e seul.e, il est peut-être intéressant de répondre à certaines questions, cela dépend de ton contexte. Mais si vous avez été arrêté à plusieurs, il vaut mieux s'en garder au silence, littéralement. Autrement dit ne rien répondre aux questions liées à l'enquête. Les réponses pourraient poser problème à tes camarades.

Bravo, tu as tenu jusqu'à la fin de la GaV. Si tu n'es pas relâché sans poursuite, ce n'est pas encore la fin. Tu seras amené au tribunal où tu risques d'y passer le reste de la journée pour une comparution immédiate. Avant de passer en audience, tu verras ton avocat.e avec qui tu pourras faire un point sur ta situation juridique, un.e assistant.e social.e pour faire un point sur ta situation personnelle (si tu travaille, si tu as un domicile, etc.). Tu verra ensuite un assitant du procureur en présence de ton avocat.e qui informera notamment sur quels chefs d'accusations tu es jugé, tu pourras aussi, à cet instant, faire une déclaration pour le procureur.

Enfin, tu va passer en audition au tribunal en comparution immédiate, si c'est la première fois, c'est impressionnant, il y a beaucoup de monde. En bref, tout le monde doit demander à ne pas être jugé a cet instant, mais demander un délai. Il est d'expérience bien connu que les juges en comparution immédiates sont particulièrement plus sévères que lors d'audition reportés. De plus, demander un délai permet de préparer sa défense, surtout si vous êtes plusieurs, de préparer une défense collective, et à votre avocat de creuser tout le dossier, et peut-être trouver plein de détails sur lesquels iel peut jouer.

A chaque fois que tu croises un camarade, n'hésites pas à lui sourire, lui adresser un geste, un mot, c'est important.

Fabrication de fumigènes maison

Beaucoup d'entre nous ont déjà joué avec des balles de ping-pong dans du papier alluminium, mais on va parler d'une recette un peu plus sérieuse. On va discuter d'une recette qui est disponible ici : <https://fr.wikihow.com/fabriquer-un-fumig%C3%A8ne>

On va reprendre globalement toute la recette, mais on va rajouter des remarques, des commentaires, des retours d'expériences passées, qu'on soulignera pour plus de clarté.

Il nous faut :

- **Une poêle en fonte** (probablement parce que la chaleur est mieux répartie, mais a priori n'importe quel casseroles peut faire l'affaire, par contre il vaut mieux utiliser un ustensil dédié à ce projet, et ne plus jamais l'utiliser pour cuisiner !! Et vaut mieux un truc "profond" que plat, parce que ça va gonfler !)
- **Une cuillère en bois pour remuer** (qu'on dédie à cet usage, et plus jamais à la cuisine)
- **Du nitrate de potassium** (c'est le truc chiant à trouver, beaucoup de trace sur internet qui raconte qu'on peut en acheter dans des magasins de jardinage, mais ça semble être des informations obsolètes, j'ai l'impression que c'est "facile" de s'en procurer que pour des pro. Ceci dit, on en trouve sur Amazon, avec toutes les problématiques que cela signifie)
- **Du sucre**
- **Du bicarbonate de soude** (facultatif, mais recommandé)
- **Du colorant en poudre** (facultatif)
- **Un tube en carton** (PQ, rouleau de sopalin, ou tout ce qui pourrait y ressembler)
- **Une mèche visco** (jamais utilisé ce truc, même si c'est probablement très bien. Une ficelle en fibre de bois imbibée dans du gasoil ou du gel hydroalcoolique, ça marche)
- **Rouleau de chaterton / gaffer**
- **Des gants en latex, lunettes de protection, masque à filtre / FFP2** (ça fait pas mal de fumée, donc hésitez pas à ouvrir les fenêtres toussa)

Procurez-vous le matériel et l'équipement de sécurité. Vous pouvez fabriquer un fumigène simple en mélangeant du nitrate de potassium et du sucre. En les mélangeant et en les faisant fondre, vous créerez un produit inflammable qui va produire beaucoup de fumée lorsque vous l'allumerez. Vous aurez aussi besoin d'une poêle en fonte et d'un peu de bicarbonate de soude. Si vous y ajoutez une cuillère à soupe de bicarbonate de soude, vous ferez durer la fumée un peu plus longtemps. Vous allez aussi avoir besoin d'équipement de sécurité comme une paire de gants en latex, des lunettes de protection et un masque à filtre pour vous protéger de la fumée.

- Utilisez une vieille poêle en fonte dont vous ne voulez plus vous servir dans la cuisine. Le nitrate de potassium pourrait la ruiner.

DU CAFE, PAS DES FLICS

Les bénévoles d'une cuisine improvisée sous une bâche commencent à faire bouillir de l'eau pour le café, et l'arôme attire tout le monde.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Rien ne rapproche plus les gens que le café. Restez et réchauffez-vous en compagnie d'autres personnes.
- B** Avec la chaleur et la caféine qui coulent dans vos veines, vous pouvez tout faire. Y compris porter le combat chez l'ennemi. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier avec un fourgon.

DEFENSE DE SQUAT

Le bruit court dans la foule qu'un squat voisin est menacé d'expulsion et a besoin de soutien.

Discutez avec vos amis, déterminez qui est en mesure de vous donner un coup de main. Chaque faction libératrice peut déplacer jusqu'à deux blocs de ce quartier vers un quartier occupé.

SOLIDARITE INTERNATIONALE

Les esprits s'échauffent au fur et à mesure que nous parvenons des photos et des vidéos d'actions de solidarité menées dans le monde entier, allant du dépôt de banderoles à des manifestations bruyantes.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Rassemblez-vous pour lire les discours et partager les images du monde entier. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un des quartiers de votre faction.
- B** Nouvellement inspirés, ils se battent contre les forces de l'ordre. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier comptant au moins 1 escouade de police.

ACTION ANTIFASCISTE

Les fascistes locaux se sont associés aux flics de manière encore plus flagrante que d'habitude.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Ces nazis savent d'où vous venez, alors dirigez-vous là où vous pensez qu'ils vont frapper. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers l'un des quartiers de votre faction.
- B** Portez le combat sur le pas de la porte de l'ennemi. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier adjacent à la police.

LES CAMARADES CUISINENT

Les barbecues à gaz s'allument, les glacières s'ouvrent et bientôt tout le monde partage la nourriture, les boissons et les histoires.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Apporter des plats chauds à une occupation voisine. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier avec une occupation.
- B** Vous devez vous occuper de la dotation en personnel du grill. Remettez 1 bloc de ce quartier dans votre réserve.

FEU DE JOIE AU CARREFOUR

-1 Police Moral

A

Entre les chansons et les moments d'extase, vous et tous ceux qui vous entourent renforcez vos défenses. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B

Les palettes et les bennes ne tardent pas à jeter des flammes et à s'enflammer. La foule se réjouit et la police regarde avec effroi. Construisez 3 barricades autour de ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

EFFONDREMENT DES COMMUNICATIONS

-1 Police Moral

A

Quelques policiers vous ont même vu entrer dans le magasin, mais ils venaient de recevoir l'ordre de ne pas vous arrêter. Tirez 1 carte de butin.

B

Il est facile d'entendre les ordres de la police puisqu'un sergent les crie désespérément à tue-tête au milieu de la confusion. Pour chaque bloc que vous avez déplacé, révélez 1 carte Répression à toutes les factions.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

MARCHE SAUVAGE

-1 Police Moral

A

La foule se dit "pourquoi pas" et commence à redécorer l'endroit. Les fenêtres s'effondrent et un magnifique enchevêtrement d'art et de slogans s'élève. Placez 1 graffiti dans ce quartier et tirez 1 carte de butin.

B

En chemin, vous trouverez des palettes et des bennes à ordures et vous les emporterez avec vous. Construisez 2 barricades autour de ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

ACTION COMMUNE

-1 Police Moral

A

Inspirés par vos succès, d'autres personnes viennent vous rejoindre. Formez 1 bloc dans ce quartier.

B

Vous discutez jusque tard dans la nuit des tactiques, des stratégies et des objectifs du soulèvement.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

REPRENDS LA RUE

-1 Police Moral

A

Il s'avère qu'une foule énergique est aussi heureuse de renverser des bennes à ordures dans les rues que de danser. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B

Un autre système de sonorisation apparaît, et bientôt les gens dansent et échangent tous les biens expropriés qu'ils ont rassemblés. Tirez 2 cartes de butin.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

CONNAIS TON ENNEMI

-1 Police Moral

A

De la joie et de la sueur à parts égales, c'est tout ce dont vous avez besoin pour élever les barricades. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B

De votre point d'observation, avec une bonne lunette, vous pouvez lire l'écran de l'ordinateur portable d'une voiture de police et il contient toutes sortes d'informations. Pour chaque bloc que vous avez déplacé, révélez 1 carte Répression à toutes les factions.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

- Vous pouvez vous procurer du nitrate de potassium, aussi appelé « salpêtre », en jardinerie ou en ligne. (comme dit plus haut, pas si facile que ça d'en avoir, et a priori, plus possible en jardinerie)
- Il est important que vous portiez un équipement de sécurité. Le contact avec le nitrate de potassium peut provoquer des irritations aux yeux et sur la peau. Son inhalation peut irriter votre nez et provoquer des éternuements et de la toux.

Couvrez une ouverture du rouleau de chatterton. Avant de pouvoir préparer le mélange de nitrate de potassium, vous allez devoir préparer votre tube de carton. Posez deux pièces de chatterton sur l'ouverture pour qu'elle en soit complètement recouverte. Faites-les ensuite tenir en place avec une bande plus longue enroulée autour de la base. De cette manière, le mélange pour le fumigène ne coulera pas lorsque vous le verserez dans le tube. Posez le, voir les tubes (préparez en plus que prévu au cas où, c'est facile de mal doser vu que ça gonfle), à proximité pour pouvoir y mettre dedans rapidement, et mettez un torchon, n'importe quoi dessous si vous voulez pas tout dégeulasser.

Mélangez le nitrate de potassium et le sucre blanc dans la poêle. Mesurez environ trois cuillères à soupe de nitrate de potassium et deux cuillères à soupe de sucre. Versez-les dans la poêle en fonte et mélangez-les avec une cuillère jusqu'à ce qu'ils soient bien combinés. Alors de mémoire semble que cette dose produit environ 1 ou 2 tubes de fumigène max format rouleau de PQ, donc faites vos calculs).

Faites chauffer la poêle sur feu moyen pendant un quart d'heure. Pendant que le mélange chauffe, remuez sans vous arrêter jusqu'à ce qu'il soit complètement fondu. Au fur et à mesure que le sucre caramélise, il devrait prendre une couleur brune ou noire et une texture plus épaisse et collante qui ressemble à du caramel fondu. Ne les faites pas trop cuire et faites attention qu'ils ne prennent pas feu. Si vous commencez à voir de la fumée dans la poêle, baissez le feu immédiatement.

Ajoutez un colorant. Si vous souhaitez avoir un fumigène de couleur, vous pouvez rajouter à ce moment la du colorant en poudre.

Ajoutez une cuillerée de bicarbonate de soude pour un effet plus long. Cette étape est facultative, mais vous pouvez ajouter une cuillerée de bicarbonate de soude avant de sortir la poêle du feu. Ce dernier va modérer la réaction pour que le fumigène brûle un peu plus lentement. (Et ce qui nous intéresse beaucoup ! Par contre c'est à cet étape que ça va gonfler beaucoup et très vite, attention !)

Versez le mélange dans le tube en carton. Éteignez le feu et utilisez une cuillère pour verser le plus possible de mélange dans le tube. Faites-le rapidement, car le mélange va durcir. Pour vous faciliter cette étape, vous pouvez utiliser un entonnoir. Vous pouvez aussi verser le mélange dans un petit sac en plastique, couper un des coins et vous en servir comme d'une poche à douille. Alors la, c'est vraiment beaucoup plus compliqué qu'on ne le pense, ça va avoir une texture épaisse qui ne coulera absolument pas, peut-être que avec certains dosages ça marche mieux, c'est pas vraiment de la science exacte, mais la strat finale c'était d'utiliser des cuillères en bois ou en métal (type cuillère à soupe) pour récupérer notre mixture et la foutre dans nos cartons.

Assurez-vous de bien tasser la substance dans le tube en carton. Autrement, il ne va pas créer de fumée homogène lorsque vous y mettez le feu.

Enfoncez une mèche visco dans le mélange chaud. La mèche visco est un type de mèche utilisée pour les feux d'artifice. Découpez au moins 8 cm de mèche et enfoncez-la dans l'ouverture du tube en carton dans le mélange que vous venez d'y verser. Assurez-vous de laisser au moins 2 cm de mèche dépasser pour avoir suffisamment de longueur pour l'allumer. C'est pas si évident que ça, pour le coup le meilleur move c'est d'avoir posé la mèche dès le début au fond du tube, et de l'acrocher avec un elastique à une paille ou une baguette pour la faire tenir. Mais encore une fois ce n'était pas avec une mèche visco.

Laissez refroidir et durcir. Laissez reposer dans une zone bien aérée pour que la substance refroidisse. Cela pourrait prendre plus ou moins une heure pour obtenir un fumigène solide.

Posez-le à l'extérieur dans une zone ouverte. Installez le fumigène dans une zone ouverte à l'extérieur loin des bâtiments, des arbres, des gens et des animaux domestiques. Vous ne devez jamais l'allumer à l'intérieur. Le nitrate de potassium contenu dans le fumigène va provoquer une réaction très violente. Assurez-vous de le poser dans un lieu ouvert et dégagé loin de tout élément qui pourrait prendre feu.

Allumez la mèche et profitez du spectacle. Utilisez un briquet pour allumer la mèche. Éloignez-vous le plus vite possible de la fusée pour éviter de vous blesser ou d'inhaler les fumées. Le fumigène va produire un gros nuage de fumée noire.

EFFONDREMENT DES COMMUNICATIONS

Une radio volée, quelques ordres erronés, quelques fausses alertes, et c'est toute la structure de communication de la police qui s'effondre.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Profitez du chaos.

B C'est le moment ou jamais d'espionner la police plus directement. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier adjacent à la police.

FEU DE JOIE AU CARREFOUR

Une benne remplie de cartons fournit tout ce dont la foule a besoin pour allumer un feu de joie dans le carrefour. Les flammes lèchent le ciel et les gens se réjouissent.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Participez aux festivités.

B Découvrez si les barricades ont l'air encore plus cool lorsqu'elles sont en feu. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier adjacent à la police.

ACTION COMMUNE

Des représentants de tous les groupes se rassemblent dans les rues avec une question à l'esprit : quelle est la prochaine étape ?

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Partez à la recherche d'un lieu plus grand et concentrez-vous sur le recrutement. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier avec une occupation.

B Il est temps de se remettre les idées en place et de planifier la victoire. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers l'AG.

MARCHE SAUVAGE

La foule en liesse se lance dans une série de marches sauvages qui parcourent la ville.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Rejoignez la marche sauvage qui se dirige vers les magasins. Déplacez-vous d'un bloc de ce quartier vers un quartier doté d'un centre commercial.

B Rejoignez la marche sauvage se dirigeant vers l'un de vos bastions. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers l'un des quartiers de votre faction.

CONNAIS TON ENNEMI

Un petit groupe d'affinité annonce qu'il a trouvé un bon endroit pour espionner la police.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Restez où vous êtes - les enjeux sont beaucoup trop importants en ce moment.

B Suivez-les jusqu'au toit d'un bâtiment. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier adjacent à un quartier de l'État.

REPREND LA RUE

Un DJ s'installe avec un système de sonorisation alimenté par des piles et installé sur un chariot à vélo. La fête bruyante attire encore plus de monde dans les rues.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Restes et dances !


B Maintenant que cette place est tenue, il est temps pour vous et vos amis de répandre la fête. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers l'un des quartiers de votre faction.

AUX BARRICADES

-1 Police Moral

A Les boucliers se déplacent vers l'avant de la foule. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B De lourdes clôtures sont arrachées et déplacées dans les rues tandis que la police, juste derrière, crie sa frustration. Construisez 3 barricades autour de ce quartier.


 Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

ASSEMBLEE GENERALE

-1 Police Morale

A Les participants à la réunion ne seront pas interrompus grâce à vos efforts. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B La conversation animée se poursuit pendant des heures, mais l'énergie dans la salle ne fait qu'augmenter au fur et à mesure que de nouvelles possibilités sont explorées.


 Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

HACK DES COMMUNICATIONS

-1 Police Moral

A Nous aurons le temps de rire du mauvais goût des flics en matière de memes plus tard. Pour l'instant, ces poubelles ne vont pas se renverser toutes seules. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B Parmi les preuves de collusion avec les groupes d'extrême droite, on trouve une présentation claire de la manière dont la police prévoit de gérer les troubles civils. Pour chaque bloc que vous avez déplacé, révélez 1 carte Répression à toutes les factions.


 Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

DEFENDRE LA COMMUNE

-1 Police Moral

A Avec suffisamment de mains et quelques voitures, même une benne de chantier pleine peut être déplacée pour bloquer la rue. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.


B Des sourires fatigués saluent votre arrivée. La nuit a été longue et les gens sont reconnaissants pour les renforts. Construisez 3 barricades autour de ce quartier.

 Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

TOUT BLOQUER

-1 Police Moral

Rétrospectivement, il est étonnant de constater le peu de personnes qu'il faut pour renverser une voiture. Pour chaque bloc que vous avez déplacé, construisez 2 barricades autour de ce quartier.


 Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

SPOKESCOUNCIL

-1 Police Morale

A Les AGs ont les meilleures collations. Tirer 1 carte de butin.

B Entendre ce que chaque faction veut et propose vous remplit la tête de possibilités.

 Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.



APERÇU DU JEU

PRISONNIERS	VOISINS	VS.	POLICE
TRAVAILLEURS	ÉTUDIANTS		

Une petite manif sauvage contre le regime en place a pris une bien plus grande ampleur. La répression policière a mis le feu aux poudres: des milliers de personnes de tous horizons sont descendus dans la rue. La ville est engloutie par une révolte populaire qui a mis un stop à la vie de tous les jours...

Dans Bloc by Bloc: Uprising, chaque joueur controle une faction : Travailleurs, Etudiants, Voisins ou Prionniers, qui affrontent la police dans les rues d'une ville qui change à chaque partie. Construis des barricades et des centres sociaux autogérées, attaques les keufs, occupes des quartiers, pilles les magasins, et libères la ville dans les temps avant l'arrivée de l'armée!

Objectif du jeu: Pour vos premières parties de Bloc by Bloc, jouez en mode coopération (Co-op). Tous les groupes gagnent ou perdent ensemble et doivent s'unir pour démoraliser la police et libérer la ville. Pour cela, chaque groupe doit remplir les objectifs de l'une de ces cartes Conditions. Chacune de ces cartes se concentre sur un quartier de la ville qui doit être libéré et occupé.

Mode Semi Co-op: Une fois familiarisés avec le jeu, vous pouvez le rendre plus stratégique en y ajoutant de la déduction et du bluff. Dans le mode semi-coopératif, chaque groupe a une carte d'Agenda secret qui définissent de nouveaux buts au jeu. Les groupes ayant un Agenda Social peuvent gagner ensemble. Mais les groupes aux agendas Avant-gardiste ou Sectaire ne peuvent gagner que seuls et doivent travailler dans l'ombre à faire tomber les autres.

Bloc by Bloc se joue en tours. Chaque tour correspond à 1 journée. Le tank de l'armée est à 10 jour au début. Le tour se divise en deux phases: Nuit et Jour.

Nuit: Dans la phase Nuit, chaque groupe joue tour à tour. Au début d'un tour, on pioche des cartes de la pile Répression. Elles permettent de déployer et faire bouger les forces de police dans la ville. Plus le moral de la police est élevé, plus on pioche de cartes. Ensuite, chaque faction jette des dés d'actions pour déterminer ce qu'elles vont pouvoir faire dans la ville avec leurs blocs.

Jour: Une fois que chaque faction a joué, la carte Réaction ordonne à la police d'attaquer et aux fourgons de keufs de se déplacer dans la ville. Ensuite, les factions peuvent libérer des quartiers et piocher des cartes Libération s'il y a suffisamment de blocs dans les quartiers. Une AG peut être organisée pour piocher plus de cartes Conditions. Oublies pas de checker si on a gagné! Sinon, fais avancer le tank de l'armée à la vitesse que le moral des keufs permet, lance la nuit suivante et continue à jouer. Tous les groupes perdent s'il ne reste plus de blocs ou si l'armée arrive.

Durée de jeu: 1 heure pour 1 à 2 joueurs • 2-3 heures pour 3 à 4 joueurs

Sommaire

Aperçu	2
Matériel	3
Ville	4
Crée la ville	6
Guide des quartiers	7
Cartes Répression	8
Cartes Déplacements Keufs	8
Priorité Policière	9
Fermeture du Métro	9
Différentes Répressions	9
Jets de dés d'action	10
Actions	10
Aller au Contact	10
Actions qui Bougent !	11
Aller à l'AG	11
Actions de Barricade	12
Barricades et Keufs	12
Actions de Pillage	13
Actions d'Occupation	14
Échanger des Occups	14
Différentes Occups	15
Avantages de Groupe	15
Actions d'attaque	16
Briser le moral des flics	17
Pile et Pions de Conditions	17
Cartes de Réaction	18
Mouvements de Fourgons	19
Libérer des Quartiers	20
Cartes de Libération	21
Participation à L'AG	21
Vérifier qu'on a Gagné	22
Avancement de l'Armée	22
Mode Semi-Coopératif	23
Liste du Matériel	24
Remerciements	24

DEFENDRE LA COMMUNE

Ce qui a commencé avec quelques personnes et quelques tentes s'est étendu à toute la région. Les gens en ont assez d'être bousculés et sont prêts à défendre ce qui leur appartient.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Cherchez autour de vous tout ce que vous pouvez utiliser pour bloquer ce quartier.

B Ce quartier n'est pas le seul de la ville. Prenez une partie de l'énergie de ce quartier et apportez-la à la prochaine occupation. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier avec une occupation.

AUX BARRICADES

À l'aube, quelqu'un muni d'un talkie walkie de la police signale que les CRS a l'intention de passer à l'attaque.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A C'est le moment que vous attendiez. Il n'y a plus qu'à attendre et à préparer les défenses.

B Vous savez où ils sont stationnés. Vous pourriez les empêcher de déménager dès le départ. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier adjacent à la police.

TOUT BLOQUER

Le plan, comme tous les meilleurs et les pires, est simple. Tout bloquer.

Mobilisez des équipes pour bloquer la ville. Chaque faction libératrice peut déplacer jusqu'à 2 blocs de ce quartier vers l'un des quartiers de sa propre faction.

ASSEMBLEE GENERALE

Des centaines de personnes se réunissent pour débattre de la stratégie et discuter du plan du mouvement.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Restez dans les rues et défendez ce rassemblement important.

B Envoyer une délégation en meeting. Déplacer un bloc de ce quartier vers l'AG.

SPOKESCOUNCIL

Chaque groupe d'affinité et chaque équipe envoie quelques personnes pour mieux coordonner les actions.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A D'accord, mais je n'y vais que pour le buffet.

B Envoyer un porte-parole à la réunion. Déplacer 1 bloc de ce quartier vers l'AG.

HACK DES COMMUNICATIONS

Un message anonyme est envoyé sur les téléphones de tout le monde : "Pouvez-vous croire que le mot de passe de l'email du chef de la police était 'God' ?"

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Gardez la tête baissée et concentrez-vous sur la construction des défenses.

B Dirigez-vous vers un endroit sûr pour passer au crible la fuite de données. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier avec une occupation.

GUERRILLA ECOLO

-1 Police Moral

A Les camarades qui gèrent la tente de ravitaillement distribuent de la nourriture provenant du jardin ainsi que d'autres produits donnés ou expropriés. Tirez 1 carte de butin.

B Ce soutien supplémentaire permettra au jardin de s'étendre à d'autres terrains et de nourrir encore plus de personnes. L'afflux de dons fait rapidement déborder la tente de ravitaillement. Tirez 3 cartes de butin.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

BRIGADE D'ARTISTE

-1 Police Moral

A Alors qu'une immense bannière se déploie du haut d'un bâtiment voisin, vous vous détendez et dégustez un repas avec d'autres personnes qui ont passé la nuit dans les rues. Tirez 1 carte de butin.

B Pas un mur n'est épargné et la redécoration reçoit déjà les éloges des habitants du quartier. Placez 1 graffiti dans ce quartier et tirez 1 carte de butin.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

CONVOI DE SOLIDARITE

-1 Police Moral

Vous êtes accueillis à bras ouverts, avec des chants et plus de butin que vous ne pouvez en transporter. Pour chaque bloc que vous avez déplacé, tirez 2 cartes de butin.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

MOBILISATION DE MASSE

-1 Police Moral

Les sandwiches vont aux bouches affamées. Pour chaque carte défaussée, formez 1 bloc dans ce quartier.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

FERMER LA VILLE

-1 Police Moral

A Des vitres s'effondrent d'une douzaine de fenêtres et des acclamations s'élèvent d'un millier de gorges. Placez 1 graffiti dans ce quartier et tirez 1 carte de butin.

B Des amis et des étrangers travaillent ensemble pour déterrer les rues. Peut-être qu'un jour, ce sera un jardin. Pour l'instant, c'est un barrage. Construisez 3 barricades autour de ce quartier.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

TOUT POUR TOUS

-1 Police Moral

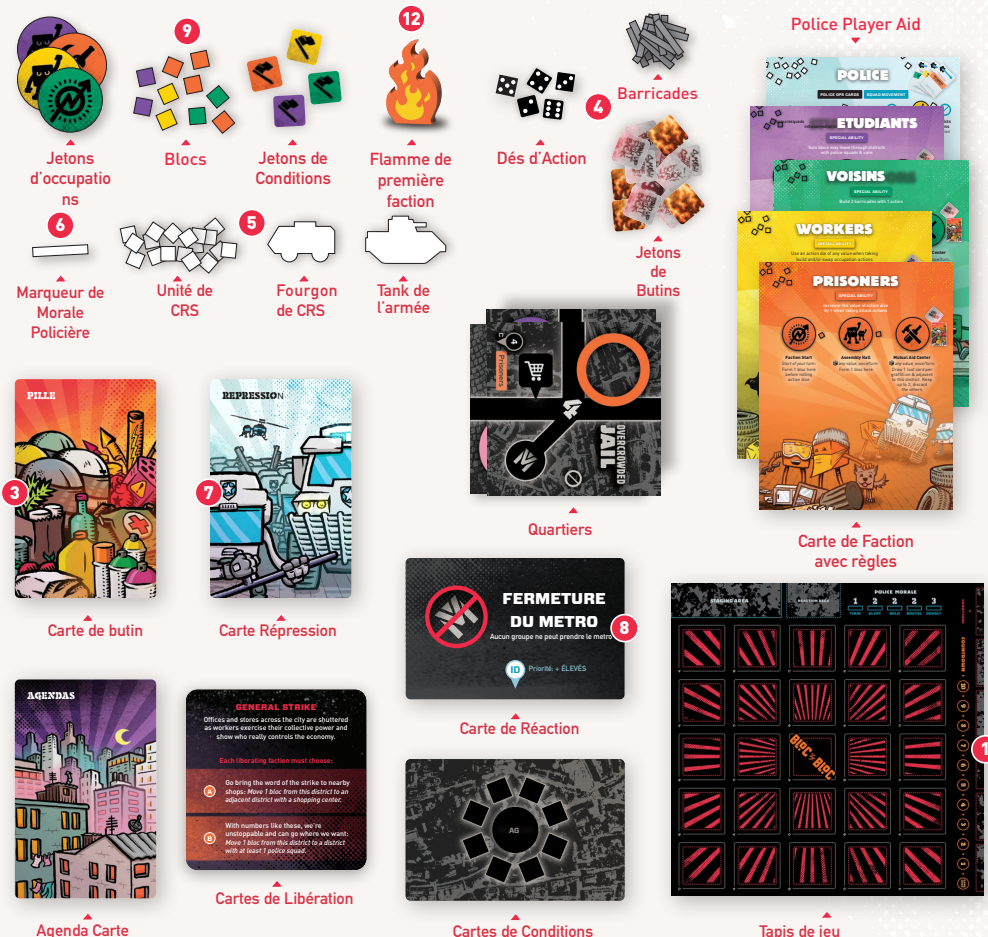
A Le slogan est facile à écrire et l'idée est facile à saisir : tout pour tout le monde. Placez 1 graffiti dans ce quartier et tirez 1 carte de butin.

B Des centaines de "clients" arrivent, certains apportant des marchandises à partager, d'autres les prenant. Tirez 3 cartes de butin.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

MATERIEL

! Les cercles rouges ci-dessous correspondent aux étapes de configuration des pages 4 et 5.



Le mode entièrement coopératif est recommandé pour vos premières parties d'Uprising. Voir page 23 pour les étapes de configuration supplémentaires en mode semi-coopératif.

► 4 Joueurs

1 Les étapes de configuration ci-dessous correspondent aux numéros indiqués dans les cercles rouges des pages 3 et 5.

1. Construire la ville: Après avoir posé le tapis de jeu, suivez les étapes de la page 6 pour créer une ville unique à l'aide des 25 tuiles de district.

Placement: Mélangez 25 cartes Libération et placez-les sur la carte, face sombre visible. Disposez les tuiles de district sur les cartes comme indiqué à la page 5.

2. Mettez le Tank sur le 10 du compte à rebours.

3. Posez les cartes Butin: Mélangez les cartes de butin et placez-les face cachée à côté du tapis de jeu. Assurez-vous qu'il y a de la place pour une défausse.

4. Placez les jetons et les dés: Placez les barricades, les jetons de butin et les dés en piles à portée de main.

5. Déployez la unités de CRS dans les quartiers de l'État: Placez 1 fourgon de CRS et 3 unités sur chaque quartiers d'État. Ces quartiers ont des cercles blancs. Le reste des unités vont dans la Staging Area.

6. Morale de la Police: Placez le marqueur de Morale Policière sur Timide

7. Mettez en place les cartes Répressions: Mélangez les cartes Répressions et placez-les face cachée à côté du tapis de jeu. Prévoyez une place pour une pile défausse.

Pour ajuster la difficulté: Modifiez le nombre de cartes Renforts dans la pioche Répression. Remettez toutes les cartes inutilisées dans la boîte de jeu.

• Facile: 1 Renforts

• Moyen: 2 Renforts

• Difficile: 3 Renforts

• Extra-difficile: 4 Renforts

8. Mettre les cartes de Réactions:

Mélangez les cartes Réaction et placez-les face cachée à côté de la zone de mise en scène. Veillez à ce qu'il y ait suffisamment de place pour une pile de défausse.

9. Attribuez au hasard à chaque joueur

l'une des 4 factions: Distribuez les cartes de faction et les pions correspondants: 5 jetons d'occupation, 10 blocs et 1 jeton Conditions par faction.

10. Choisir votre quartier de départ:

Chaque faction choisit l'un de ses quartiers comme quartier de départ en plaçant son jeton d'occupation Première Occup' d'occupation de ce quartier. Chaque faction place ensuite un de ses blocs dans le quartier de départ. Si le quartier de départ d'une faction est adjacent à des fourgons de police, placez 3 barricades entre ce quartier et chaque quartier adjacent avec un fourgon.

Conseil: commencez le plus loin possible de la police!

11. Posez les cartes Conditions: Mélangez les cartes Conditions et placez-les face cachée (face AG visible) sur le tapis de jeu, au-dessus du compte à rebours. Tirez une carte Conditions et placez-la face visible à côté de la pioche.

12. Attribuer aléatoirement la première faction: Attribuez à un joueur la flamme de la première faction. Sa faction commence la partie.

► 3 Joueurs Modifications:

Lors de l'étape 10, chaque faction place 2 de ses blocs dans son quartier de départ. À l'étape 11, avant de mélanger les cartes des conditions, retirez la carte indiquant un quartier appartenant à la faction absente de ce jeu.

► 1 Joueur

Suivez les instructions de configuration pour 2 joueurs et jouez avec 2 factions.

► 2 Joueurs Modifications:

Lors de l'étape 10, chaque faction place 3 de ses blocs dans son quartier de départ. À l'étape 11, avant de mélanger les cartes des conditions, retirez les 2 cartes indiquant les quartiers appartenant aux factions absentes de ce jeu.

BRIGADE D'ARTISTE

Un groupe d'artistes souhaite se répartir en équipes et coller des affiches et des banderoles révolutionnaires dans les environs.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Souhaitez bonne chance à vos camarades, mais restez ici pour vous reposer et vous ressourcer.

B Prenez votre bombe de peinture et rejoignez les artistes. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier avec un centre commercial.

GUERRILLA ECOLO

Les habitants arrachent le béton et ont commencé à transformer une série de parkings en un vaste jardin squatté et en un espace de rassemblement communautaire.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Voyez ce qui est disponible à la tente d'approvisionnement du jardin.

B Rejoignez l'assemblée qui coordonne le jardin et aidez à construire la capacité à long terme de cet espace communautaire. Remettez 1 bloc de ce quartier à votre réserve.

MOBILISATION DE MASSE

L'appel est lancé sur toutes les plateformes de médias sociaux et sur tous les canaux privés: nous avons besoin de plus de personnes.

Et ces personnes? Ces gens ont besoin de nourriture. Chaque faction libératrice peut défausser jusqu'à 2 cartes épicerie.

CONVOI DE SOLIDARITE

Vous n'avez pas fait la fête depuis longtemps que l'on vous appelle: des dizaines de camarades d'une ville voisine viennent d'arriver à une autre occupation pour distribuer des dons qui débordent de leurs voitures.

Rassemblez vos amis et partez. Chaque faction libératrice peut déplacer jusqu'à deux blocs de ce quartier vers un quartier occupé.

TOUT POUR TOUS

Un magasin gratuit, approvisionné par l'expropriation de masse, s'installe à un carrefour très fréquenté.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Aidez-nous à faire passer le message. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier sans police.

B Consacrez votre temps à aider tout le monde à obtenir ce dont il a besoin. Remettez 1 bloc de ce quartier dans vos réserves.

FERMER LA VILLE

Vous n'osiez pas espérer que la révolte prenne une telle ampleur. Mais c'est le cas. Il est temps de viser plus haut

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Frappez-les là où ça fait mal - leurs portefeuilles. Déplacez un bloc de ce quartier vers un quartier doté d'un centre commercial.

B Allez dans votre quartier d'origine et tirez parti de cette force. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un des quartiers de votre faction sans police.

SOULEVEMENT URBAIN

-1 Police Moral

A Ils arrivent de toutes parts et appellent tous à la chute du régime. Ils forment un bloc dans ce quartier.

B Le fourgon de police n'a nulle part où aller alors que la foule s'avance, le bombardant de pierres et crevant ses pneus. Effectuez 1 attaque contre un fourgon dans ce quartier.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

GREVE GENERALE

-1 Police Moral

A Malgré les cris de colère de leurs patrons, les employés ouvrent leurs magasins aux gens de la rue. Placez 1 graffiti dans ce quartier et tirez 1 carte de butin.

B Voyant votre nombre et l'énergie de la foule, les flics anti-émeute s'enfuient en courant à l'écart de votre avancée. Expulsez jusqu'à 2 unités de CRS de ce quartier.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

CARNAVAL DES GUEUX

-1 Police Moral

A Avec la musique de la fête comme bande sonore, un concours créatif de construction de barricades commence. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B Des milliers de personnes se sont rassemblées pour manger, boire et danser ensemble, défiant ouvertement un couvre-feu de dernière minute. Formez un bloc dans ce quartier.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

CUISINE POPULAIRE

-1 Police Moral

A Un peu plus reposé et arborant un nouvel équipement, vous remerciez les camarades de la cuisine. Tirez 1 carte de butin.

B C'est un travail difficile mais qui en vaut la peine quand on voit la solidarité et la dignité de ceux qui, dans la salle à manger improvisée, savourent les plats que vous avez préparés. Formez un bloc dans ce quartier.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

MANIF DES LYCEES

-1 Police Moral

A Les poubelles sont renversées et leur contenu est enflammé, ce qui provoque les acclamations de la foule. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B Vous trouvez une voiture de police qui a été abandonnée à la hâte et vous vous servez ce dont vous avez besoin. Tirez 2 cartes de butin.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

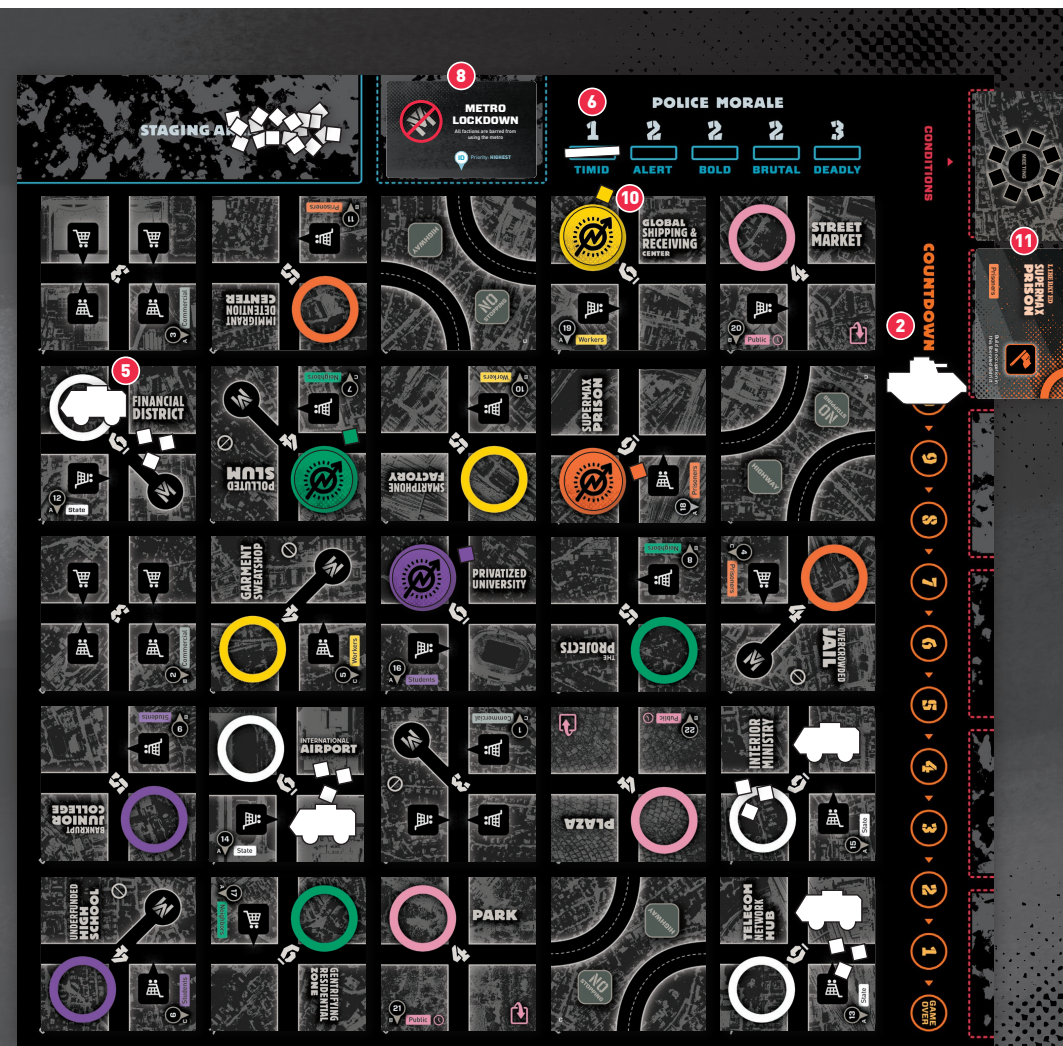
REDISTRIBUTION AUTONOME

-1 Police Moral

A Une personne sympathique portant une cagoule de ski vous offre un sac de cadeaux. Tirez 1 carte de butin.

B Pendant que la foule à l'extérieur tient la police à distance, vous remplissez un caddie avec tout ce dont vous avez besoin. Tirez 2 cartes de butin.

Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.



INSTALLATION

Créer la ville

1a. Mélangez et placez les 25 cartes Libération, face sombre visible : Suivez la grille sur le tapis de jeu pour placer correctement les cartes.



1b. Triez les quartiers, côté réprimée, en 3 piles par lettre : Chaque district a une lettre dans un coin à côté de l'identifiant de la police. Séparez les 25 tuiles de district en piles A, B et C.



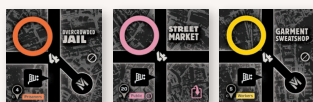
1c. Mélangez chacune des trois piles de quartiers : Veillez à mélanger chaque pile en respectant l'ordre des districts à l'intérieur de la pile, tout en modifiant l'orientation en faisant tourner chaque tuile au hasard.



Correct : orientation mélangée



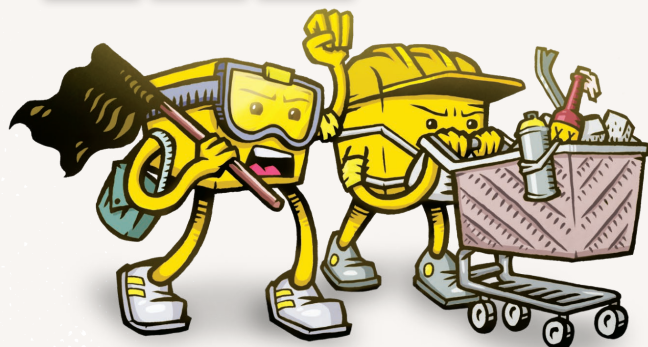
Incorrect : Réorienter



1d. Disposez les quartiers sur les cartes de libération : Placez tout les quartiers de la pile A sur les cases de la grille du tapis de jeu marquées A dans leurs coins. Placez toutes les tuiles B sur les cases marquées B et toutes les tuiles C sur les cases marquées C. Placez chaque tuile de quartier de manière à ce qu'elle recouvre complètement la carte Libération.

• Ne changez pas l'orientation de chaque quartier au fur et à mesure que vous les placez dans la grille.

Ne réorientez pas les tuiles pour qu'elles soient toutes orientées de la même façon ! Veillez à ce que la face libérée de chaque district soit face cachée.



GREVE GENERALE

Les bureaux et les magasins de toute la ville sont fermés, les travailleurs exercent leur pouvoir collectif et montrent qui contrôle réellement l'économie.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Allez porter la nouvelle de la grève dans les magasins voisins. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier avec un centre commercial.
- B** Avec de tels foules, nous sommes inarrêtables et pouvons aller où nous voulons. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier comptant au moins 1 unité de CRS.

SOULEVEMENT URBAIN

Des dizaines de milliers de personnes de tous horizons envahissent les rues dans un élan spontané de solidarité et de rage.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Suivez un groupe de personnes marchant vers un rendez-vous avec un autre groupe se rassemblant à proximité. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier sans police.
- B** Rejoignez une foule bruyante, en colère et en pleine expansion qui a commencé à encercler un fourgon. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier où se trouve un fourgon.

CUISINE POPULAIRE

Cette cuisine autonome, ouverte 24 heures sur 24, nourrit des centaines de personnes par jour et est devenue un centre d'entraide tentaculaire.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Mangez un repas chaud et vérifiez que vous n'avez rien d'utile sur la table des dons.
- B** Se porter volontaire pour un prochain service de repas. Défaussez 1 carte d'épicerie.

CARNAVAL DES GUEUX

Les gaz lacrymogènes se répandent dans la rue, mais ici, les rues sont remplies de musique de danse et de célébrations joyeuses.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Surveillez la police et renforcez les défenses.
- B** Installez un barbecue et une cuisine mobile pour nourrir la fête. Défaussez 1 carte d'épicerie.

REDISTRIBUTION AUTONOME

Ce qui n'était au départ qu'un simple pillage s'est transformé en une redistribution organisée de nourriture à tous les arrivants.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** S'approcher de la foule rassemblée autour de la façade du magasin.
- B** Apportez la même idée à un autre quartier avec des magasins encore plus grands. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier sans police.

MANIF DES LYCEES

Des adolescents turbulents sortent des écoles et descendent dans la rue. Certains chantent, d'autres hurlent de joie.

Chaque faction libératrice doit choisir:

- A** Restez et imprégnez-vous du sentiment de puissance collective et de l'énergie de la jeunesse, en les rejoignant alors qu'ils se préparent à défendre la région.
- B** Maintenant que les étudiants tiennent le coup, continuez à vous déplacer en gardant un œil sur les ressources que vous pouvez saisir. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier sans police.

MARCHE ANTI-CAPITALISTE

-1 Police Moral

A

Vous entrez par la porte en verre brisée d'une boutique haut de gamme et vous vous servez. Tirez 1 carte de butin.

B

Les policiers battent en retraite face aux bombes de peinture et aux pierres. Vaincre 1 unité de CRS.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

PAS DE JUSTICE, PAS DE PAIX

-1 Police Moral

A

Un chantier de construction situé à proximité fournit toutes les clôtures et les parpaings dont vous avez besoin pour bloquer l'accès à la zone pendant que vous vous préparez à l'arrivée de la police. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B

Il y a les mêmes flics, près du même fourgon anti-émeute, avec les mêmes regards stupides et vides sur leurs visages. Vous gardez votre sang-froid. Faites 1 attaque contre un fourgon dans ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

REVOLTE POPULAIRE

-1 Police Moral

A

Les habitants se relaient sur la nouvelle barricade, narguant la police et effrayant les fascistes. Construisez 3 barricades autour de ce quartier.

B

Des gaz lacrymogènes et des balles en caoutchouc sont tirés à la hâte dans votre direction, mais il est trop tard. Les policiers sont rapidement débordés et s'enfuient. Expulsez jusqu'à 2 unités de CRS de ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

ACTION DE NUIT

-1 Police Moral

A

Des camarades en cagoules prennent le café autour d'un petit feu protégé de la brise par une nouvelle barricade imposante. Construisez 1 barricade autour de ce quartier.

B

Les nouvelles arrivent environ une heure plus tard : la police a peur. Vaincre 2 unités de CRS dans n'importe quel quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

LA RUE EST A NOUS

-1 Police Moral

A

Des employés de plusieurs restaurants se présentent avec un dîner pour nourrir la foule. Tirez 1 carte de butin

B

Même les danseurs et les fêtards sont prêts à défendre les rues. Repoussez jusqu'à deux unités de CRS de ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

ACTION DE SOLIDARITE

-1 Police Moral

A

Cagoule sur le visage, complètement anonyme, vous vous déplacez rapidement. Pour chaque bloc que vous avez déplacé, expulsez jusqu'à 2 unités de CRS de ce quartier.



Quartier public libéré : Déplacez compte à rebours d'une case vers l'arrière.

QUARTIERS

La plupart des quartiers ont deux côtés: un réprimé et l'autre libéré. Les quartiers sont d'abord réprimés au début de la partie. Pendant la phase du lever du soleil de chaque nuit, les factions ont la possibilité de libérer des quartiers afin de remplir des cartes Conditions et de gagner la partie. Voir page 20 pour en savoir plus.

A. Type: Il y a 8 types de quartiers:

Travailleur Etudiants Voisins
Prisonniers Etat Public
Commercial Autoroute

B. Cercle d'occupation : Les cercles colorés indiquent les endroits où une occupation peut être construite.

C. Difficulté : Chaque quartier a un chiffre de difficulté qui indique à quel point il est difficile pour les factions d'entreprendre des actions avancées et des actions d'attaque dans ce district. Les chiffres les plus élevés sont les plus difficiles.

Route, Autoroute et Métro

Les quartiers qui sont côte à côte et reliés par des rues ou des autoroutes sont considérés comme adjacents.

F. Intersection à 4 voies : La majorité des quartiers ont une intersection standard à quatre voies. Les blocs et la police peuvent se déplacer entre ce quartier et tous les quartiers adjacents sur les 4 côtés.

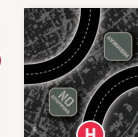
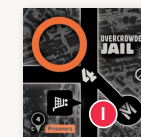
G. Intersection à 3 voies :

Certains quartiers ont des intersections de rues à 3 voies. Les blocs et la police peuvent entrer et sortir de ces quartiers par 3 côtés. La quatrième direction est bloquée. Le quartier bloqué par le symbole n'est pas considéré comme adjacent.

La difficulté du côté libéré d'un quartier est presque toujours inférieure de 1 à celle du côté réprimé.

D. Police ID & Lettre: Chaque quartier dispose d'un numéro d'identification unique. Les cartes Repression et Réaction se réfèrent à ces numéros pour déterminer le mouvement et le déploiement des unités de CRS. Le pointeur situé sous l'identifiant de la police indique le bord à utiliser pour retourner le district après libération.

E. Centre commercial: Les chariots de supermarché représentent les centres commerciaux, qui sont des lieux où les factions peuvent effectuer des actions de prises de butins. Les quartiers commerciaux ont plusieurs centres commerciaux. Chaque emplacement de centre commercial a un graffiti correspondant sur le côté libéré de ce quartier.



Côté réprimé



libérée



NUIT

NUIT ÉTAPE 1

Repression

Au début du tour de chaque faction : Avant d'entreprendre vos actions, piochez 1 à 3 cartes Répressions Vérifiez le moral de la police pour déterminer le nombre de cartes que vous devez tirer. Lisez à haute voix et résolvez chaque carte une par une, en plaçant les cartes résolues face visible dans la pile de défausse. Lorsque la dernière carte Répression de la pioche a été tirée, mélangez la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche.

Comment le moral des policiers augmente-t-il ? Lorsque vous tirez une carte Répression qui indique +1 morale de la police, avancez immédiatement le marqueur de moral de la police d'un niveau. Les augmentations du moral pendant l'étape Répression ne prennent effet qu'au tour suivant de la faction. Ne piochez pas d'autres cartes à votre tour en réponse à ces augmentations.

MOUVEMENT DES UNITÉS DE CRS

La plupart des cartes Répressions ordonnent à des groupes d'unités de CRS d'avancer dans des quartiers adjacents de différents types.

Quand les unités de CRS se déplacent-elles ?

- 2 unités ou plus dans le même quartier sont considérées comme un groupe. 1 unité de CRS dans un quartier où il n'y a pas d'autre unité de CRS est considérée comme solitaire.
- Lorsqu'un groupe d'unité de CRS s'installe dans un quartier adjacent, il laisse toujours une unité de CRS seule derrière lui.
- Les unités de CRS solos gardent leurs positions et ne bougent pas.
- Les unités de CRS dans les quartiers occupés gardent leurs positions et ne bougent pas.



Exemple : Un groupe de 2 unités de CRS se trouve dans un quartier commercial lorsqu'une carte Répression est tirée, ordonnant à des groupes d'unités de CRS d'avancer dans les quartiers travailleurs adjacents. 1 unité de CRS avance dans le quartier des Travailleurs et une unité de CRS seule est laissée sur place.

BLOC BY BLOC: UPRISING

8

Chaque faction effectue un tour composé de 3 étapes. La faction qui possède la première flamme de faction commence, suivie par la faction à sa gauche, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Comment les unités de CRS se déplacent-elles ?

- Les unités de CRS se déplacent dans les quartiers adjacents avec les rues et les autoroutes, mais n'utilisent jamais les stations de métro.
- Les quartiers adjacents en diagonale et reliés par des autoroutes sont considérés comme adjacents.
- Les unités de CRS ne se déplacent pas dans les quartiers avec une impasse, quartier avec seulement trois intersections - impasse signalée avec le symbole.
- Si un groupe d'unité de CRS est adjacent au type de quartier spécifié sur la carte Répression, ils se déplacent toujours, même s'ils sont déjà dans ce même type de quartier.
- Lorsqu'un groupe d'unité de CRS est adjacent à plus d'un quartier du type spécifié sur la carte Répression, utiliser la priorité à l'identification de la police pour les départager. Voir page 9
- Si les quartiers d'autoroutes permettent à un quartier d'être adjacent à un autre quartier, les unités de CRS utilisent toujours l'itinéraire qui comporte le moins de barricades.



Les cartes de la pioche Répression n'ordonnent jamais le déplacement des fourgons de CRS.

Voir page 19 pour en savoir plus sur le déplacement des fourgons de CRS.

ACTION DE NUIT

C'est la dernière chance d'agir avant que le soleil ne se lève

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Cherchez de gros objets pour bloquer la rue et protéger ce quartier libéré.

B Partagez vos ressources avec un groupe de combattants de rue qui s'apprête à affronter la police. Défaussez 1 carte molotovs.

MARCHE ANTI-CAPITALISTE

Une marche dissidente et turbulente s'élance dans la nuit, lançant des feux d'artifice et redécorant la ville au fur et à mesure qu'elle avance.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A La police étant concentrée sur la marche, restez en retrait et voyez les opportunités qui se présentent.

B Tout le monde semble prêt à attaquer. Suivez la foule pour voir où elle va. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier disposant d'au moins 1 unité de CRS.

LA RUE EST À NOUS

Personne par personne, groupe par groupe, un sentiment de puissance se répand dans la ville. La ville nous appartient, pas à la police. Nous pouvons la reprendre.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Savourez ce moment de joie et de partage collectif des ressources.

B Ils ne peuvent pas tous nous arrêter. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier comptant au moins 1 unité de CRS.

PAS DE JUSTICE, PAS DE PAIX

Lorsqu'une vidéo révèle que plusieurs camarades ont été agressés lors de leur arrestation, un sentiment de détermination s'empare de la foule.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Ils ne le feront à personne d'autre, pas si vous pouvez les empêcher de se déplacer librement dans la ville.

B Porter le combat contre les flics qui ont fait ça. Déplacez un bloc de ce quartier vers un quartier avec un fourgon.

ACTION DE SOLIDARITÉ

On apprend que des policiers en mal de pouvoir viennent d'envoyer des camarades à l'hôpital.

Tout ce qui doit être fait ne doit pas l'être dans la foule. Certaines actions doivent être menées dans l'obscurité. Chaque faction libératrice peut déplacer jusqu'à 2 blocs de ce quartier vers un quartier qui compte au moins 1 unités de CRS.

REVOLTE POPULAIRE

Les chants se transforment en acclamations sauvages, tandis que la police se remet en position défensive en titubant. On a l'impression que l'élan de la foule ne peut être arrêté.

Chaque faction libératrice doit choisir:

A Profitez-en pour renforcer les défenses à proximité. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier sans police.

B La police a été prise au dépourvu. Il est temps de passer à l'offensive. Déplacez 1 bloc de ce quartier vers un quartier comptant au moins 1 unité de CRS.

NUIT ETAPE 1. POLICE REPRESSION SUITE

Police ID Priorite

Chaque quartier possède un numéro d'identification unique situé dans le coin inférieur gauche. Ce numéro est utilisé pour départager les forces de police lors de leurs déplacements et de leurs déploiements. La priorité d'identification indiquée sur la carte Réaction en haut de la pile Réaction détermine si la police donne actuellement la priorité aux districts ayant l'ID le plus **élevé** ou le **plus bas**. Utilisez cette priorité d'identification pour les déplacements de unités et des fourgons de CRS.



Les quartiers libérés ont les ID de police les plus élevés. Si aucun quartier n'est libéré, les quartiers publics ont les ID les plus élevés.



Metro Verrouille

La carte Réaction située en haut de la pile Réaction détermine si le métro est ouvert ou verrouillé. Lorsque la carte Réaction indique que le métro est verrouillé, aucune faction ne peut utiliser le métro dans le cadre de ses actions de mouvement. Voir page 11 pour en savoir plus sur les actions de mouvement.

Autres Types de Cartes Repression

Renforts légers : Chaque fourgon non endommagé déploie 1 unité de CRS depuis la zone de transit dans le quartier où il se trouve. Les fourgons endommagés ne déploient pas d'unités. S'il n'y a pas assez d'unités de CRS dans la zone de transit pour les déployer, utilisez la priorité de l'ID de police pour déterminer si les unités de CRS sont déployées dans les quartiers d'ID de police les plus élevés ou les plus bas.

Renforts lourds : Suivez d'abord les mêmes étapes que pour les renforts légers. Ensuite, s'il y a moins de 4 fourgons de CRS dans la ville, déployez 1 fourgon depuis la zone de transit vers le quartier d'identification de police le plus élevé qui possède 1 unité de CRS ou plus, mais pas de fourgon. Un quartier ne peut jamais avoir plus de 1 fourgon stationné dans un quartier. Si les 4 fourgons de police sont déjà déployés, rien d'autre ne se produit.

Rotation stratégique : Trouvez tous les quartiers comportant un groupe de 6 unités de CRS ou plus. Laissez 5 unités de CRS dans le quartier et renvoyez les autres à la zone de rassemblement. Les quartiers comptant 5 unités de CRS ou moins ne sont pas concernés.



Exemple : Un groupe de 4 unités de CRS se trouve dans un quartier public. Une carte Répression est tirée, ordonnant aux groupes d'unités de CRS d'avancer dans les quartiers d'État adjacents. Comme 2 quartiers d'État sont adjacents, les unités de CRS suivent la priorité de l'ID de police spécifiée sur la carte Réaction. Dans ce cas, la carte Réaction spécifie que la priorité d'identification est la plus élevée. Le groupe d'unité de CRS se déplace dans le quartier d'État adjacent dont l'ID de police est le plus élevé. Une Unité de CRS isolée est laissée sur place.

BLOC *by* BLOC

UPRISING

NUIT. ETAPE 2

Formes 1 Bloc & Lance Les Des Action

Au début de votre tour (y compris votre premier tour), votre occupation de départ génère un bloc supplémentaire. Placez 1 bloc de votre faction dans le même quartier que votre occupation de départ. Ensuite, comptez le nombre de blocs que vous avez maintenant dans la ville. Lancez 3 à 5 dés d'action (voir à droite) en fonction du nombre de blocs que vous avez. Chaque dé d'action lancé peut être utilisé pour effectuer une action. Vous pouvez également combiner les dés pour effectuer des actions avancées ou des actions d'attaque dans les quartiers où la difficulté est plus élevée. Considérez la somme des dés combinés comme un seul dé permettant d'effectuer une seule action. Si la somme est plus élevée que nécessaire, vous ne pouvez pas reporter le reste sur une autre action.



Formez 1 bloc lors de votre occupation de départ, puis comptez le nombre de blocs que vous avez dans la ville :



NUIT ETAPE 3

FAIRE DES ACTIONS

Utilisez les dés d'action que vous avez lancés à l'étape 2 de la nuit pour effectuer des actions et utiliser des capacités d'occupation. Vous pouvez effectuer la même action plusieurs fois au cours du même tour. Vous pouvez entreprendre des actions dans n'importe quel ordre. Vous ne pouvez entreprendre des actions que dans les quartiers où vous avez des blocs.

Les actions sont divisées en 3 catégories :

ACTIONS DE BASE Pas en clash

Pour effectuer une action de base, vous pouvez utiliser un dé d'action de n'importe quelle valeur. Les actions de base ne peuvent être effectuées que dans les quartiers où vous avez des blocs qui ne sont pas en clash.

- [Mouvement](#) page 11
- [Barricade](#) page 12

► Toute valeur

ACTIONS AVANCEES Pas en clash

Pour effectuer une action avancée, vous devez utiliser un dé d'action égal ou supérieur à la difficulté du district dans lequel vous effectuez l'action. Les actions avancées ne peuvent être entreprises que dans les quartiers où vous avez des blocs qui ne sont pas en clash.

- Butin page 13
- Placer Occupation page 14
- Echanger Occupation p 14

► ≥ difficulté du quartier

ACTIONS DIRECTE Seulement en clash

Pour effectuer une action d'attaque, vous devez utiliser un dé d'action égal ou supérieur à la difficulté du quartier dans lequel vous effectuez l'action. Les actions d'attaque ne peuvent être entreprises que dans les quartiers où des blocs sont en conflit. Chaque bloc ne peut attaquer qu'une seule fois par clash et par nuit.

- Vaincre 1 Unité page 16
- Repousser 2 Unités
- Attaquer un Fourgon page 16

► ≥ difficulté du quartier

qu'est qu'un Clash?

Un bloc est en clash chaque fois qu'il se trouve dans le même quartier qu'un fourgon ou d'unité de CRS. Vous ne pouvez effectuer des actions d'attaque qu'avec des blocs en clash. Vous ne pouvez effectuer des actions de base et avancées qu'avec des blocs qui ne sont pas en clash.

LETTER SIZE

PRINT & PLAY INSTRUCTIONS

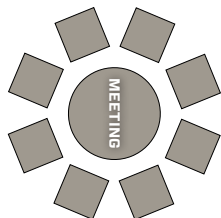
DO NOT PRINT THIS PAGE

Liberation Cards

- **Paper:** A4 heavy card stock or cover stock
- **Quantity:** 6 sheets, double sided cut down to the final 35 cards
- **Printing:** CMYK Color or Black only on both sides
- **Notes:** 6 square cards are imposed on each page. The even numbered pages following this page are the fronts of all sheets and the odd numbered pages are the corresponding backs. Do not rotate, reorient or resize any of the pages in this document and make sure to match the correct front and back of each sheet. When all sheets are cut down to the final 35 cards, each card should be 76 x 76 mm.

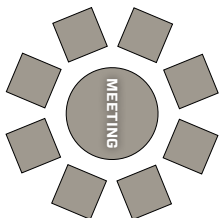


CONDITIONS



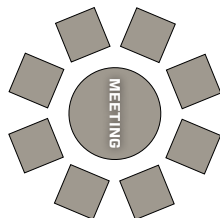
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



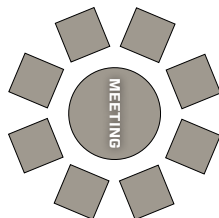
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



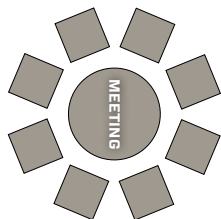
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



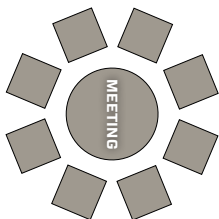
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



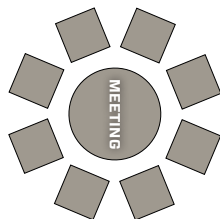
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



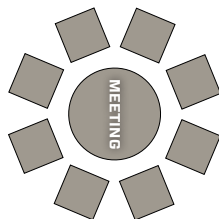
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



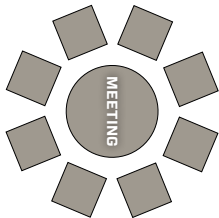
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



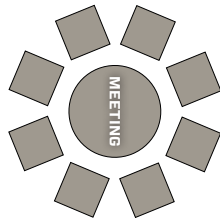
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



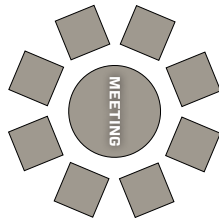
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



BLOC BY BLOC: UPRISING

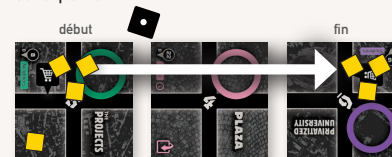
NUIT ETAPE 3. FAIRE DES ACTIONS SUITE

ACTION DE BASE ► Mouvement

Le mouvement vous permet de repositionner vos blocs dans différents quartiers de la ville. Pour déplacer des blocs, utilisez un dé d'action de n'importe quelle valeur. Choisissez un nombre quelconque de vos blocs dans 1 quartier qui n'est pas en clash. Déplacez ces blocs sur n'importe quelle distance en utilisant n'importe quelle combinaison de rues, d'autoroutes et de stations de métro, jusqu'à ce que vous arriviez dans un autre quartier. Il n'y a aucune restriction sur la distance ou le nombre de blocs que vous pouvez déplacer en une action.

Qu'est ce qu'une foule?

2 blocs ou plus de la même faction dans le même quartier sont considérés comme une foule. Vous pouvez déplacer tous les blocs d'une foule en utilisant un seul dé d'action si tous les blocs commencent dans le même quartier et finissent ensemble dans un autre quartier.



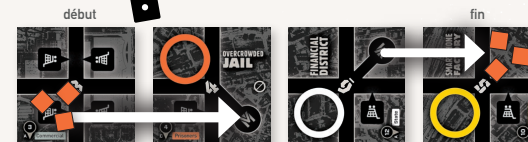
Exemple: La faction des travailleurs prend 1 action de base pour déplacer une foule de 3 blocs vers un autre quartier. Les Travailleurs choisissent de laisser un bloc derrière eux.

Blocs ne peuvent pas:

- Traverser les quartiers où se trouvent des unités ou des fourgons de CRS.
- Sortir des quartiers où se trouvent des unités ou des fourgons de CRS.
- Aller au delà de ce symbole (impasse) ou les bords de la carte
- Se déplacer en diagonale entre les quartiers, sauf en empruntant les autoroutes.
- Se déplacer dans les stations de métro lorsque le métro est fermé

Blocs peuvent :

- Franchir les barricades
- Utilisez n'importe quelle combinaison de rues, d'autoroutes et de stations de métro en 1 action de mouvement
- Terminez une action de mouvement dans les quartiers où se trouvent des unités de CRS ou un fourgon. Ces blocs sont maintenant en clash.



Exemple: La faction des prisonniers prend 1 action de base pour déplacer une foule de 3 blocs à travers la ville en utilisant une combinaison de rues et de stations de métro.

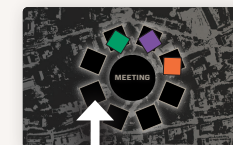
Participer à des AGs pour tirer des cartes de conditions

En mode coopération, toutes les factions gagnent la partie ensemble lorsque chacune d'entre elles a rempli une carte Conditions. Au début de la partie, une seule carte "Conditions" est révélée. Pour tirer et révéler d'autres carte Conditions, les factions doivent envoyer des blocs pour assister à des réunions Voir page 17 pour plus sur les cartes de Conditions.

Assister à une AG :

En utilisant un dé d'action de n'importe quelle valeur, choisissez un nombre quelconque de vos blocs dans 1 quartier qui n'est pas en conflit. Déplacez ces blocs sur le dessus de la pile des conditions. Au lever du soleil, les factions vérifient la participation aux réunions. Si le nombre de blocs sur la pioche est supérieur ou égal au nombre de cartes Conditions visibles, la réunion est réussie et la carte supérieure de la pioche Conditions est révélée et ajoutée au tableau des autres cartes visibles. Voir page 21 pour plus d'info.

- Les Blocs en Ag sont considérés comme étant dans la ville!



Exemple: La faction des Travailleurs envoie 2 blocs pour assister à une AG en utilisant un dé d'action de n'importe quelle valeur. Les blocs se déplacent d'un quartier au sommet de la pile paquet Conditions.

BLOC BY BLOC: UPRISING

NUIT ETAPE 3. FAIRE DES ACTIONS SUITE

ACTION DE BASE ► Barricade

Les barricades empêchent temporairement les unités et les fourgons de se déplacer dans les quartiers. Pour ériger une barricade,

utilisez un dé d'action de n'importe quelle valeur. Choisissez un quartier où vous avez un ou plusieurs blocs qui ne sont pas en clash. Placez 1 barricade entre ce quartier et n'importe quel quartier adjacent. Chaque espace entre 2 quartiers adjacents peut contenir un maximum de 3 barricades.



Voir page 19 pour savoir comment les barricades empêchent les fourgons de police de circuler pendant la journée.

Les deux côté de la barricade

Lorsqu'une carte Répression ordonne à des unités de CRS d'avancer dans un quartier adjacent, mais que des barricades leur bloquent le passage, tout ou partie d'entre elles seront empêchées d'avancer. Pour déterminer combien d'unités sont arrêtées et combien avancent, comptez le nombre d'escouades de police dans le groupe.



Exemple: Un groupe de deux unités de CRS reçoit l'ordre d'entrer dans un quartier adjacent de prisonniers. Une seule unité de CRS est laissée sur place et 1 unité est empêchée de se déplacer par 3 barricades. 1 barricade est démantelée et les 2 autres restent en place.



Exemple: Un groupe de 6 unités de CRS reçoit l'ordre de se déplacer dans un quartier de voisins. Une seule unité de CRS est laissée derrière. 2 unités de CRS sont arrêtées par 2 barricades. Les 3 autres unités de CRS avancent dans le quartier des voisins. Les deux barricades sont démantelées.



Exemple: Un groupe de 5 unités de CRS reçoit l'ordre de se rendre dans un quartier d'étudiants adjacent. Une seule unité de CRS est laissée sur place. Les 4 autres unités de CRS sont arrêtées par les 3 barricades. Les 3 barricades sont démantelées.



Exemple: La faction des travailleurs prend 2 actions de base pour construire 2 barricades autour d'un quartier en utilisant 1 bloc.

Exemple: La faction des étudiants entreprend 3 actions de base pour construire 3 barricades entre différents quartiers adjacents en utilisant 1 bloc.

State

LIBERATED
INTERIOR
MINISTRY

Build an occupation in this liberated district

Prisoners

Build an occupation in this liberated district

Public

Build occupations in 2 liberated public districts

State

LIBERATED
INTERNATIONAL
AIRPORT

Build an occupation in this liberated district

Students

Build an occupation in this liberated district

Your Own

Build occupations in 2 of your own liberated districts

State

LIBERATED
TELECOM
NETWORK
HUB

Build an occupation in this liberated district

Neighbors

Build an occupation in this liberated district

Adjacent

Build occupations in 2 adjacent liberated districts

State

LIBERATED
FINANCIAL
DISTRICT

Build an occupation in this liberated district

Workers

Build an occupation in this liberated district

LIBERATED
GLOBAL
SHIPPING &
RECEIVING
CENTER





FACTION AGENDAS

BLOC BY BLOC: UPRISING



FACTION AGENDAS

BLOC BY BLOC: UPRISING



FACTION AGENDAS

BLOC BY BLOC: UPRISING



FACTION AGENDAS

BLOC BY BLOC: UPRISING



FACTION AGENDAS

BLOC BY BLOC: UPRISING



FACTION AGENDAS

BLOC BY BLOC: UPRISING

NUIT ETAPE 3. FAIRE DES ACTIONS SUITE

ACTION AVANCEE ► Butin

Le butin vous permet d'obtenir différents avantages ponctuels. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Butin que vous pouvez avoir en main. Lorsque vous jouez en mode coopération, vous pouvez choisir de révéler votre main aux autres factions. La plupart des cartes Butin ne peuvent être utilisées que pendant votre tour, tandis que d'autres ne peuvent être utilisées qu'au lever du soleil. Chaque carte précise le moment où vous pouvez la jouer. Après avoir joué une carte Butin, placez-la dans la pile de défausse. Lorsque la dernière carte de butin a été tirée, mélangez la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche.



Combinaison de Dés: Vous pouvez combiner des dés pour effectuer des actions de butin. Traitez la somme des dés combinés comme un seul dé. Voir page 10

Carte de Butin, précisions:

- Vous ne pouvez utiliser les cartes de butin que dans les quartiers où vous avez des blocs.
- Vous pouvez utiliser plusieurs cartes Molotovs dans la même action d'attaque.
- Vous ne pouvez pas utiliser la carte Medic Kit si vous n'avez aucune occupation dans la ville.
- L'utilisation d'une carte Feux d'artifice ne compte pas comme une action d'attaque.

Pour effectuer une action de Pillage, choisissez un quartier qui possède un centre commercial et un ou plusieurs de vos blocs qui ne sont pas en clash. Utilisez un dé d'action supérieur ou égal à la difficulté du quartier et placez un jeton de butin sur le centre commercial. Vous pouvez choisir de placer le jeton face graffiti ou face brûlée vers le haut. Chaque face a un effet différent (voir à droite).



Centre Commercial
non pillé



Action de Pillage : **Brûler**
Placez le jeton face brûlée vers le haut et tirez 1 carte de butin. Une fois qu'un centre commercial a été brûlé, il ne peut plus jamais être utilisé.



Action de Pillage: **Graffiti**
Placez le jeton côté graffiti vers le haut. Cela ne vous donne aucun avantage immédiat mais augmentera le pouvoir des occupations du Centre Social Autogérée qui sont dans ou adjacentes à ce quartier. Voir page 15 pour en savoir plus.

Echanger Butin

Pendant votre tour, vous pouvez donner, échanger ou prendre (avec autorisation) des cartes Butin avec n'importe quelle autre faction qui a des blocs dans le même quartier que vos blocs. Ceci n'est pas considéré comme une action.



NUIT ETAPE 3. FAIRE DES ACTIONS SUITE

ACTION AVANCEE ► Construire une Occupation

Chaque occupation que vous construisez dans la ville vous donne une capacité permanente que vous pouvez utiliser à chaque tour. Vous pouvez utiliser la capacité d'une occupation dès qu'elle a été construite, y compris au cours du même tour. Voir page 15 pour une description détaillée de chaque capacité d'occupation.

Pour construire une occupation, choisissez un des quartiers de votre faction, un quartier public ou un quartier d'État avec un cercle d'occupation vide et un ou plusieurs de vos blocs qui ne sont pas en clash. Utilisez un dé d'action égal ou supérieur à la difficulté de ce quartier. Choisissez une occupation dans votre réserve d'occupations et placez-la dans le cercle d'occupation de ce quartier.

Vous pouvez : Construire des occupations dans les quartiers de votre propre faction, dans les quartiers publics et dans les quartiers d'État.

Vous ne pouvez pas : Construire des occupations dans les quartiers d'autres factions.

- Chaque action de construction d'une occupation fait baisser le moral de la police de 1 niveau. Voir page 17

ACTION AVANCEE ► Changer Occupation

En plus de construire des occupations, vous pouvez également remplacer une occupation existante par une occupation de votre choix. Vous pouvez remplacer l'occupation d'une autre faction dans les quartiers d'État et les quartiers publics.

Pour échanger une occupation, choisissez un quartier où vous avez construit une occupation et dans lequel il n'y a pas de clash. Utilisez un dé d'action égal ou supérieur à la difficulté de ce quartier. Retirez l'occupation actuellement dans le quartier, remplacez-la par une occupation de votre choix et retournez l'occupation retirée à la faction à laquelle elle appartient.

- Si vous avez construit les 5 occupations de votre faction, vous pouvez entreprendre des actions de construction ou échanger une occupation pour déplacer l'une de vos occupations dans un quartier différent.



Exemple: La faction des voisins prend 1 action avancée pour échanger un centre Social autogérée contre une salle d'assemblée en utilisant l'un de ses blocs.



Exemple: La faction des Prisonniers prend 1 action avancée pour construire 1 occupation dans un district de Prisonniers en utilisant un de ses blocs. Le moral de la police est diminué de 1.



Exemple: La faction des étudiants prend 1 action avancée pour remplacer une occupation des Travailleurs par l'une des leurs dans un quartier public en utilisant l'un de leurs blocs.



Combinaison de dés : Vous pouvez combiner des dés pour effectuer des actions de construction et d'échange d'occupation. Traitez la somme des dés combinés comme un seul dé. Voir page 10

AVANTGARDISTE



GAGNE SEUL
Construis des occupations dans 2 quartiers d'État.

Votre faction vise à s'emparer de l'État pendant le soulèvement

SECTAIRE



GAGNE SEUL
Construis des occupations dans 3 quartiers publique.

Votre faction manipule le soulèvement pour prendre le pouvoir

SOCIAL



2+ FACTIONS GAGNE ENSEMBLE
Compléter 1 carte conditions

Votre faction est en solidarité avec toutes les autres factions sociales.

SOCIAL



2+ FACTIONS GAGNE ENSEMBLE
Compléter 1 carte conditions

Votre faction est en solidarité avec toutes les autres factions sociales.

SOCIAL



2+ FACTIONS GAGNE ENSEMBLE
Compléter 1 carte conditions

Votre faction est en solidarité avec toutes les autres factions sociales.

SOCIAL



2+ FACTIONS GAGNE ENSEMBLE
Compléter 1 carte conditions

Votre faction est en solidarité avec toutes les autres factions sociales.



**REPRESSION
ACAB**

**REPRESSION
ACAB**

**REPRESSION
ACAB**

**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING

BLOC BY BLOC: UPRISING

BLOC BY BLOC: UPRISING

BLOC BY BLOC: UPRISING

METRO OPEN

All factions may use the metro

ID Priority: LOWEST

**METRO
LOCKDOWN**

All factions are barred from using the metro

ID Priority: HIGHEST



**REPRESSION
ACAB**



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING

BLOC BY BLOC: UPRISING

METRO OPEN

All factions may use the metro

ID Priority: HIGHEST

**METRO
LOCKDOWN**

All factions are barred from using the metro

ID Priority: HIGHEST

METRO OPEN

All factions may use the metro

ID Priority: LOWEST

METRO OPEN

All factions may use the metro

ID Priority: HIGHEST

NUIT ETAPE 3. FAIRE DES ACTIONS SUITE

Types d'Occupations

Chaque occupation que vous construisez donne à votre faction une capacité permanente que vous pouvez utiliser à chaque tour. Toutes les factions ont les cinq mêmes occupations : 1 départ de faction, 2 salles d'assemblée et 2 centres d'entraide.

Comment utiliser une capacité d'occupation?

- Vous pouvez utiliser la capacité d'une occupation dès qu'elle est construite.
- Vous ne pouvez utiliser cette capacité pour chaque occupation que vous avez construite qu'une seule fois par tour.
- Il n'est pas nécessaire d'avoir un bloc dans le quartier où l'occupation est construite pour pouvoir utiliser la capacité de cette occupation.
- Seule la faction qui a construit l'occupation peut utiliser sa capacité.
- Vous pouvez utiliser la capacité d'une occupation même si la police se trouve dans ce district.



QG

◀ Au début de votre tour, avant de faire rouler les dés, formes 1 bloc dans le quartier où l'occupation est construite.

Salle d'assemblée

◀ Utilisez un dés de n'importe quelle valeur pour former un bloc dans le quartier où l'occ' est construite. Tu peux utiliser cette capacité une fois par tour et par salle d'assemblée.

Centre social autogérée

◀ Utilisez un dés de n'importe quelle valeur pour prendre 1 carte de Butin par graffiti sur & adjacent à ce quartier. Gardes en 2, défausses les autres. Tu peux utiliser cette capacité une fois par tour et par centre d'aide.

Exemple: La faction des étudiants utilise un dé d'action de n'importe quelle valeur pour activer son centre d'entraide. Il y a trois graffitis sur et à côté du quartier où le centre d'entraide est construit, ce qui permet à la faction de tirer 3 cartes Butin. Après avoir examiné les cartes, le joueur en choisit deux qu'il conserve et place l'autre carte dans la défausse de butin.



Capacité spéciale de Faction

Chaque faction possède une capacité spéciale unique qui améliore un type d'action spécifique. Cette capacité spéciale peut être utilisée par cette faction à tout moment pendant son tour. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où les capacités spéciales peuvent être utilisées au cours d'un même tour. Toutes les capacités spéciales exigent que la faction ait des blocs dans le district où l'action a lieu.

PRISONNIERS

Augmentes la valeur du dés d'action de 1 lors d'une action d'attaque.

TRAVAILLEURS

Utilises un dés de n'importe quelle valeur lorsque que tu construis ou échanges une Occupation.

VOISINS

Construisez 2 barricades avec une seul action.

ETUDIANTS

Les blocs solitaires peuvent se déplacer dans les quartiers avec des escadrons de police et des vans (peut être utilisé pour échapper à un clash).

NUIT ETAPE 3. FAIRE DES ACTIONS SUITE

ACTIONS DIRECTES

Pour effectuer une action d'attaque, choisissez un quartier où se trouvent un ou plusieurs de vos blocs en clash. Utilisez un dé d'action égal ou supérieur à la difficulté de ce quartier. Chaque bloc ne peut attaquer qu'une seule fois par affrontement et par nuit. Si vous souhaitez effectuer plusieurs attaques dans le même clash, vous devez avoir suffisamment de blocs dans le clash pour effectuer toutes les actions d'attaque. Par exemple, si vous voulez vaincre 3 unités de CRS, vous devez avoir 3 blocs dans le clash et 3 dés d'action égaux ou supérieurs à la difficulté du quartier.

► Vaincre une Unité de CRS

Prenez une action d'attaque pour vaincre 1 unité de CRS et la renvoyer dans la zone de rassemblement sur le bord du tapis de jeu.



Exemple: La faction Voisins prend 1 action d'attaque dans un quartier de difficulté 3 avec 1 bloc pour vaincre une unité de CRS et la renvoyer dans la zone de rassemblement.



Exemple: La faction des Travailleurs entreprend 2 actions d'attaque avec 2 blocs différents pour vaincre 2 unités de CRS dans un quartier de difficulté 3 et les renvoyer tous les deux dans la zone de rassemblement. Une troisième unité de CRS dans le clash ne peut pas être vaincue parce que les Travailleurs n'ont que 2 blocs dans le quartier.



Combinaison de dés : Vous pouvez combiner des dés pour effectuer des actions d'Attaque. Traitez la somme des dés combinés comme un seul dé. Voir page 10

BLOC BY BLOC: UPRISING

► Repousser 2 Unités de CRS

Prenez une action d'attaque pour repousser 2 unités de CRS dans un quartier adjacent. Si les unités sont repoussées à travers des barricades, toutes les barricades sont démantelées. Les unités de CRS peuvent être expulsées dans un quartier adjacent relié par une autoroute.



Exemple: La faction des étudiants prend 1 action d'attaque dans un quartier de difficulté 6 pour expulser 2 escouades de police dans un quartier adjacent.

► Nique un Fourgon de CRS

Les fourgons de CRS sont plus résistants et plus puissants que les unités. Un fourgon de CRS doit être attaqué 3 fois dans la même nuit pour être détruit. Pour savoir quand un fourgon de CRS a été attaqué et endommagé, retournez-le sur le côté après la première attaque. Retournez-le après la deuxième attaque. Après la troisième attaque, le fourgon de CRS est vaincu et retourne à la zone de rassemblement.

• Si un quartier dispose d'un fourgon de CRS et d'unités de CRS, vous pouvez choisir d'attaquer le fourgon ou les unités.



Fourgon de CRS



1st Attack: sur le côté



2nd Attack: renversé



3rd Attack: détruit

• Chaque fourgon de CRS détruit abaisse le moral de la police de 1

Voir page 17

16

LEGER RENFORCEMENT

- +1 police moral
- Tout les fourgons déploient une unités de CRS.

ROTATION STRATEGIQUE

- Tout les groupes d'unités de CRS sont réduit à 5 unités par quartiers.
- Les unités de CRS en surplus retournent à la zone de rassemblement.

LOUD RENFORCEMENT

- +1 police moral
- Tout les fourgons déploient une unités de CRS.
- Si moins de 4 fourgons de police sont stationnés dans la ville : Déployez 1 fourgon dans le quartier dont l'ID de police est la plus élevée et qui dispose d'au moins 1 unité de CRS, mais pas de fourgon.

LOUD RENFORCEMENT

- +1 police moral
- Tout les fourgons déploient une unités de CRS.
- Si moins de 4 fourgons de police sont stationnés dans la ville : Déployez 1 fourgon dans le quartier dont l'ID de police est la plus élevée et qui dispose d'au moins 1 unité de CRS, mais pas de fourgon.

LOUD RENFORCEMENT

- +1 police moral
- Tout les fourgons déploient une unités de CRS.
- Si moins de 4 fourgons de police sont stationnés dans la ville : Déployez 1 fourgon dans le quartier dont l'ID de police est la plus élevée et qui dispose d'au moins 1 unité de CRS, mais pas de fourgon.

EASY MEDIUM HARD EXPERT

LOUD RENFORCEMENT

- +1 police moral
- Tout les fourgons déploient une unités de CRS.
- Si moins de 4 fourgons de police sont stationnés dans la ville : Déployez 1 fourgon dans le quartier dont l'ID de police est la plus élevée et qui dispose d'au moins 1 unité de CRS, mais pas de fourgon.

MEDIUM HARD EXPERT

PUBLIC DISTRICTS

- Vans are repaired & police attack
- Locate the police van stationed in the lowest ID district. Then locate the public district with the highest police ID. Move the van to that district following the shortest path.
- Deploy 1 squad to that van

ID Priority: HIGHEST

PUBLIC DISTRICTS

- Vans are repaired & police attack
- Locate the police van stationed in the lowest ID district. Then locate the public district with the highest police ID. Move the van to that district following the shortest path.
- Deploy 1 squad to that van

ID Priority: LOWEST

HIGHEST ID DISTRICTS

- Vans are repaired & police attack
- Locate the police van stationed in the lowest ID district. Then locate the district with the highest police ID. Move the van to that district following the shortest path.
- Deploy 1 squad to that van

ID Priority: HIGHEST

HIGHEST ID DISTRICTS

- Vans are repaired & police attack
- Locate the police van stationed in the lowest ID district. Then locate the district with the highest police ID. Move the van to that district following the shortest path.
- Deploy 1 squad to that van

ID Priority: HIGHEST



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

BLOC BY BLOC: UPRISING

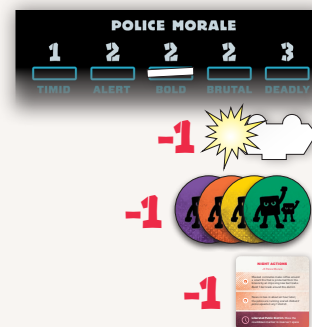


**REPRESSION
ACA**

BLOC BY BLOC: UPRISING

NUIT ETAPE 3. FAIRE DES ACTIONS SUITE

Comment le moral des policiers baisse t'il?



Le moral des policiers détermine le nombre de cartes Répressions que chaque faction doit tirer au début de son tour (voir page 8) et la vitesse de déplacement du compte à rebours (voir page 22). Le moral de la police peut être diminué de 3 façons :

Detruire un Fourgon de CRS

Baisse du moral de la police d'un niveau lorsqu'un fourgon vaincu est renvoyé dans la zone de rassemblement à la suite d'une troisième attaque. Voir page 16

Construire une Occupation:

Baisse du moral de la police de 1 niveau lorsqu'une faction construit une occupation. Voir page 14

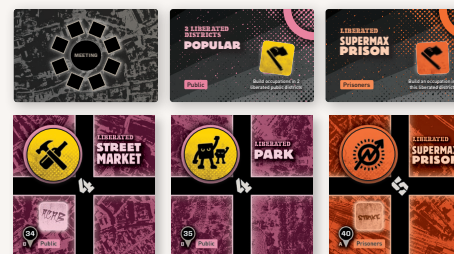
Libérer un quartier :

Abaissez le moral de la police de 1 niveau lorsqu'un quartier est libéré. Le dos de chaque carte de libération comporte un rappel à ce sujet. Voir page 20

Jetons de Conditions et Cartes de Conditions



En mode coopération, toutes les factions gagnent la partie ensemble pendant le lever du soleil si chaque faction a placé son jeton Conditions sur une carte Conditions complétée. Pour compléter une carte Conditions et y placer son jeton, une faction doit construire une occupation dans le(s) quartier(s) libéré(s) indiqué(s) sur la carte. Voir page 20 pour plus d'informations sur la libération des quartiers. Voir pages 11 et 21 pour plus d'informations sur la participation aux AGs afin de révéler des cartes Conditions supplémentaires. Voir page 22 pour plus d'informations sur les conditions de victoire



Exemple: La faction des Travailleurs a rempli les objectifs de la carte Conditions populaires qui requiert des occupations construites dans 2 quartiers publics libérés. La faction des Prisonniers a rempli les objectifs d'une autre carte Conditions qui requiert une occupation construite dans le quartier libéré de la Prison Supermax. Les deux factions ont placé leurs jetons Conditions sur les cartes qu'elles ont chacune complétées.

- Au moment où vous remplissez les objectifs d'une carte Conditions, vous pouvez placer votre jeton Conditions sur cette carte.

- Vous ne pouvez pas placer votre jeton sur une carte où un jeton d'une autre faction est déjà placé

- Si les attaques de la police ou les actions d'un autre joueur rendent inachevés les objectifs d'une carte Conditions sur laquelle vous avez déjà placé votre jeton (par exemple, l'occupation est expulsée), retirez immédiatement votre jeton.

- À tout moment pendant votre tour, vous pouvez placer votre jeton sur n'importe quelle carte Conditions si vous avez rempli ses objectifs et qu'elle ne porte pas déjà un jeton.

- Que contient la pioche Conditions ? La pioche Conditions comprend une carte pour chaque quartier libéré avec une difficulté de départ de 6. Elle comprend également 3 cartes "sauvages" qui listent chacune 2 quartiers libérés d'un type spécifique.

JOURNEE

- Une fois que chaque faction a effectué son tour pendant la phase de nuit, la phase de la journée commence. La journée se déroule en 5 étapes.

SOLEIL ETAPE 1

Reveles la Carte de Reaction

Tirez la carte Réaction en haut de la pile Réaction et lisez-la à haute voix, en plaçant les cartes résolues face visible dans la pile de défausse. Lorsque la dernière carte Réaction a été tirée, mélangez la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche. Les fourgons sont réparés et l'attaque des CRS est la première étape de toutes les cartes Réaction. Tout bloc ou occupation se trouvant dans le même quartier que la police risque d'être attaqué. Effectuez cette première étape de la carte Réaction dans l'ordre suivant :

A. Reparer les Fourgons de CRS
Tous les fourgons endommagés qui n'ont pas été détruits pendant la phase nocturne sont réparés et remis dans leur position verticale d'origine.



B. Les Fourgons attaquent
Chaque fourgon de CRS défait tous les blocs et expulse toute occupation dans son quartier. Les blocs vaincus et les occupations expulsées retournent dans les factions auxquelles ils appartiennent.

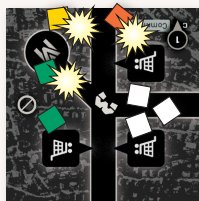


Exemple: Un fourgon défait 2 blocs et expulse l'occupation.

C. Les unités de CRS attaquent

Chaque unité attaque une fois:

- Les unités de CRS donnent toujours la priorité à l'attaque des blocs avant les occupations. Lorsqu'une unité de CRS attaque un bloc, celui-ci est vaincu et retourne à la faction à laquelle il appartient.
- S'il n'y a pas de blocs à attaquer, l'unité de CRS attaquera une occupation. Lorsqu'une unité de CRS attaque une occupation, celle-ci est expulsée et retourne à la faction à laquelle elle appartient.
- Si des blocs de plusieurs factions se trouvent dans un quartier lorsque les unités de CRS attaquent, la faction qui a le plus de blocs dans le quartier décide quels blocs sont vaincus. Si deux factions ou plus sont à égalité pour le plus grand nombre de blocs dans le quartier, la faction à égalité dont le tour a été le premier cette nuit-là décide.
- Après l'attaque, les unités de CRS restent dans le quartier. Elles ne retournent pas à la zone de rassemblement.



Exemple: 3 unités attaquent 4 blocs. La faction des voisins possède le plus grand nombre de blocs dans le quartier et décide quels sont les 3 blocs vaincus.



Exemple: 2 unités battent 2 blocs de travailleurs, mais l'occupation survit



Exemple: 1 unité expulse une Occupation étudiante .



Exemple: 3 unités battent blocs de 2 Neighbors et expulsent l'occupation.

- Si une faction n'a aucun bloc dans la ville à un moment quelconque de la partie, celle-ci se termine immédiatement et toutes les factions perdent. Voir page 22

BLOC BY BLOC: UPRISING

18

MOUVEMENT DE CRS

Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent:

AUTONOME QUARTIERS

VERT

Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent:

ETUDIANT QUARTIERS

VIOLET

Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent:

PRECAIRE QUARTIERS

ORANGE

Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent:

GILETS QUARTIER

JAUNE

Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent:

PUBLIC QUARTIER

ROSE

Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent:

ETAT QUARTIER

BLANC

Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent:

COMMERCIAL QUARTIER

GRIS

Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

PATROUILLE QUARTIER

- Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent avec le plus haut ID. Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

PATROUILLE QUARTIER

- Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent avec le plus haut ID. Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

LIVRAISON d' ARME

- +1 police moral
- Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent avec des blocs. Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.

MOUVEMENT DE CRS

PARAMILITAIRE RAIDS

- +1 police moral
- Tout les groupes d'unités de CRS avancent dans le quartier adjacent avec une occupation. Les unités de CRS présent dans les quartiers avec une occupation maintiennent leur position.



LEGER RENFORCEMENT

- +1 police moral
- Tout les fourgons déploient une unité de CRS.



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING

SOLEIL ETAPE 1. REACTION CARTE SUITE

Mouvement du Fourgon

Après l'étape de réparation des Fourgons et la police attaque, toutes les cartes Réaction ordonnent à un fourgon de se déplacer. Chaque carte ordonne au fourgon du quartier d'identification de la police le plus bas de se déplacer vers un autre quartier, comme indiqué sur la carte. Le fourgon doit suivre le chemin le plus court qui traverse le moins de quartiers pour atteindre sa destination. 3 barricades arrêtent le fourgon sur son chemin

- Vérifiez d'abord l'ID de chaque quartier où se trouve un fourgon. Localisez le fourgon dans le quartier dont l'ID est le plus bas.
 - Localisez ensuite le quartier de destination indiqué sur la carte Réaction.
 - Une fois que vous avez identifié le quartier de destination, trouvez le chemin le plus court à travers la ville jusqu'à ce quartier. Le chemin peut être constitué de routes et d'autoroutes, mais ne comptez pas les autoroutes lorsque vous déterminez le chemin le plus court. Déplacez le fourgon vers le quartier de destination en suivant ce chemin.
 - Toutes les barricades simples ou doubles sur lesquelles le fourgon passe le long du chemin sont démantelées. 3 barricades arrêtent le fourgon sur son chemin et les barricades sont démontées.
 - Si le fourgon s'arrête dans un quartier où se trouve un autre fourgon après avoir atteint sa destination ou après avoir été arrêté par 3 barricades, le faire reculer d'un quartier le long de son parcours.
- Que se passe-t-il si le fourgon a plusieurs chemins équivalents?

- À chaque intersection où le fourgon peut emprunter plusieurs chemins de même longueur pour atteindre sa destination, utilisez la priorité de l'ID de police pour déterminer le chemin correct. Le fourgon doit emprunter le chemin qui commence par le quartier d'identification de police le plus élevé ou le plus bas, en fonction de la priorité spécifiée sur la carte Réaction. Voir l'exemple ci-contre.

- **Déployer 1 unité:** La dernière étape de toutes les cartes Réaction consiste à déployer une unité de CRS depuis la zone de transit dans le quartier où le fourgon s'arrête.
- Que contient le jeu de cartes Réaction ? 2 des cartes déplacent des fourgons vers les quartiers d'État, 2 vers les quartiers publics et 2 vers les quartiers ayant l'ID de police le plus élevé. Les quartiers ayant l'ID de police le plus élevé sont les quartiers libérés. Si aucun quartier n'est libéré, ce sont les quartiers publics qui ont les ID les plus élevés.



Exemple: Une carte de réaction est tirée, ordonnant au fourgon du quartier de police du ID quartier le plus bas de se rendre dans le quartier de l'État où l'ID est le plus haute. Le quartier d'ID le plus bas où se trouve un fourgon est un quartier commercial. Le quartier de l'État ayant l'ID la plus élevée est le ministère de l'Intérieur. Le fourgon qui se trouve dans le district commercial dispose de deux chemins de même longueur qu'il peut emprunter pour se rendre dans le quartier du ministère de l'intérieur. La carte Réaction précise que la priorité de l'ID est actuellement la plus élevée. Cela signifie que le fourgon doit emprunter le chemin qui commence par le quartier dont l'ID est la plus élevée. Dans ce cas, il s'agit du quartier de l'Université Privatisée puisque son ID est plus élevée que celle du quartier des Projets. Le fourgon se rend à sa destination par ce chemin et démantèle une seule barricade en cours de route. Après s'être arrêté, le fourgon déploie une unité de CRS.



Exemple: Le fourgon du quartier d'identification le plus bas se trouve dans le quartier financier. Le chemin le plus court vers son quartier de destination le fait passer par le quartier de l'usine de smartphones, mais 3 barricades l'arrêtent en chemin. Les barricades sont démantelées et le fourgon déploie une unité de CRS.

SOLEIL ETAPE 2 Libération de quartier

Après avoir résolu la carte Réaction, les factions ont la possibilité de libérer des quartiers de manière permanente. La libération n'est pas une action que les factions peuvent entreprendre pendant leur tour. La libération se produit automatiquement si les 3 conditions suivantes sont remplies lors de l'étape de la journée :

- 1 Le quartier doit être adjacent à un autre quartier déjà libéré. Cette restriction est ignorée pour les quartiers publics. Un quartier public sera toujours le premier quartier libéré dans chaque partie.
- 2 Le nombre total combiné de blocs de toutes les factions dans ce quartier doit être au moins le double du quartier difficile.
- 3 Il n'y a pas de fourgons ou d'unités de CRS dans ce quartier.

Comment libérer le quartier ?

A. Débarrassez le quartier : Mettre de côté tous les composants

B. Tirez la carte Libération : Prendre la tuile du quartier. Ne changez pas l'orientation du quartier. Prenez la carte Libération sous la tuile du quartier, mais ne regardez pas le verso de la carte.

C. Retourner le quartier : Retournez la tuile quartier de façon à ce que la face libérée soit face visible. Veillez à retourner la tuile de quartier en vous assurant que l'orientation du quartier n'est pas modifiée après la Libération. Remettez tous les composants sur le quartier.

D. Résoudre la Carte Libération: Voir page 21.

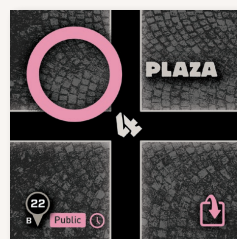
Quand un quartier est libéré:

- Le moral de la Police baisse de 1.
- Les factions résolvent la carte Libération.
- Chaque centre commercial du quartier qui n'est pas incendié est remplacé par des graffitis.
- Si le quartier libéré est un quartier public : Déplacer le compte à rebours d'une case en sens inverse.
- Dans la plupart des cas, la difficulté du quartier est réduite de 1.

• Plusieurs quartiers libérés au cours d'une même journée peuvent l'être dans n'importe quel ordre. Les quartiers qui ne remplissent pas toutes les conditions de libération au début d'une journée peuvent devenir éligibles à la libération au cours de cette étape, par exemple si un quartier adjacent est libéré en premier !



Exemple: Les factions des Travailleurs, des Étudiants et des Voisins ont toutes des blocs dans un quartier d'une difficulté de 4 qui est adjacent à un quartier libéré. 8 blocs au total se trouvent dans le quartier, le minimum requis pour la libération, donc le quartier est libéré et la carte Libération est tirée.



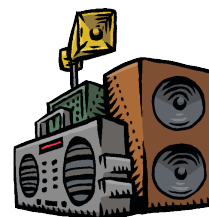
Libérer les quartiers publics

- Les quartiers publics peuvent être libérés sans être adjacents à un autre quartier libéré.
- Déplacer le compte à rebours en sens inverse d'une case lorsqu'un quartier public est libéré.



- Si un quartier avec un centre commercial brûlé est libéré, retournez le jeton de butin avec la face feu vers le haut sur le côté libéré de la tuile après la Libération. Le feu bloque définitivement l'utilisation du graffiti sur le côté libéré du quartier.

SOUND SYSTEM



Ajoutez 1 bloc à n'importe laquelle de vos foules.

- Ne requiert pas de dés d'action
- Ne peut pas être utilisé en clash.

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

MEDICAMENT



Compte pour 2 blocs supplémentaires lors de la libération d'un quartier.

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

TELEPHONE



Déplacer 1 bloc ou 1 foule dans n'importe quel quartier

- Ne requiert pas de dés d'action
- Ne peut pas être utilisé en clash.

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

BLOCK BY BLOCK



Relancer les dés d'action non utilisés

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

SOUPE



A utiliser lors d'une action d'attaque pour augmenter la valeur du dé d'action de 1 ou
Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier.

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR
OU
UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

PEINTURE



Expulser 1 unité de CRS d'un clash vers un quartier adjacent.

- Ne requiert pas de dés d'action

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

PARAPLUIE



Protéger un bloc ou une foule vaincu par la police.

- Déplacer les blocs protégés dans un quartier adjacent

UTILISER PENDANT UNE ATTAQUE DE POLICE

GLACE



Compte comme 2 blocs supplémentaires lors d'une participation à l'AG.

UTILISER PENDANT UNE AG

AFFICHE



A utiliser lors de la pose de graffitis pour former un bloc dans ce quartier

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING

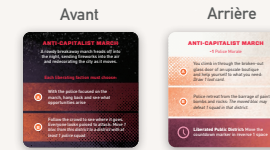
SOLEIL ETAPE 2. LIBERATION DE QUARTIER SUITE

Resoudre les cartes Liberations

Après avoir retourné un quartier libéré et replacé tous les composants sur sa face libérée, lisez à haute voix le recto de la carte Libération tirée. Ne retournez pas la carte pour en voir le verso. Toutes les cartes Libération présentent un scénario et donnent ensuite à chaque faction libératrice (une faction ayant des blocs dans le quartier) un choix à faire. Chaque faction libératrice doit faire son choix individuellement. Il n'est pas nécessaire que toutes les factions libératrices soient d'accord. Commencez par la première faction

et faites vos choix dans l'ordre du tour. Une fois que chaque faction libératrice a fait son choix, retournez la carte. Lisez à haute voix et résolvez les résultats choisis.

- Lorsque vous déplacez des blocs pour résoudre un choix de carte de libération, suivez toutes les règles de mouvement normales. Voir page 11. Le statut de Métro est déterminé par la carte au sommet de la pile Réaction (et non par la carte précédente résolue au début de la journée).



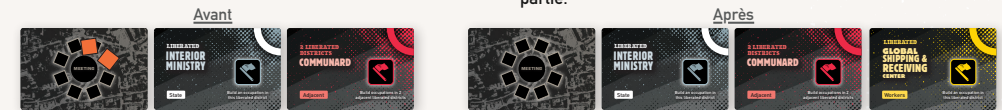
SOLEIL ETAPE 3 Tenir L'Assemblée Generale

Pour vérifier la participation à l'AG et tirer des cartes Conditions supplémentaires, comptez le nombre de blocs sur le dessus de la pile Conditions. Si le nombre de blocs sur la pile est supérieur ou égal au nombre de cartes Conditions face visible, l'AG est réussie. Tirez la carte supérieure de la pile Conditions et ajoutez-la au tableau des autres cartes visibles. Voir page 11.

Retour des blocs : après chaque rencontre (réussie ou non), chaque faction retourne tous ses blocs dans n'importe quel quartier où elle a construit une occupation, en commençant par la première faction et en continuant dans l'ordre du tour. Si une faction n'a pas d'occupation, elle doit retourner ses blocs dans n'importe lequel de ses propres quartiers.

Tirage de plusieurs cartes Conditions en une seule réunion : Retirez tous les blocs de la pioche Conditions et mettez-les de côté. Comptez le nombre de cartes Conditions face visible et remettez exactement le même nombre de blocs. Révéler ensuite la carte supérieure du paquet Conditions et l'ajouter au tableau des autres cartes face visible. Répétez ce processus avec les blocs restants. Lorsqu'il y a moins de blocs que de cartes visibles, il est impossible d'en tirer davantage. Retournez tous les blocs restants.

- Si vous avez rempli le(s) objectif(s) d'une carte Conditions nouvellement tirée, vous pouvez immédiatement placer votre jeton sur cette carte remplie. Voir page 17 pour plus d'informations sur les jetons Conditions.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Conditions qui peuvent être révélées et ajoutées au tableau au cours d'une partie.



Exemple: La faction des prisonniers a envoyé 2 blocs à une AG. Puisque 2 cartes Conditions sont actuellement visibles, cette AG est réussie avec 2 blocs présents. Les deux blocs retournent dans un quartier où leur faction a construit une occupation et la carte supérieure du paquet Conditions est révélée et ajoutée au tableau des autres cartes face visible.

SOLEIL ETAPE 4

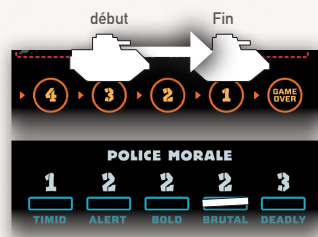
Gagner ou organiser

MODE CO-OP

► **Gagner ensemble:** La révolte a libéré la ville!

Si toutes les factions ont des jetons de conditions placées sur les cartes de conditions, la ville est libérée et tout le monde gagne!

Résultat : Les événements de ces derniers jours semblent avoir bouleversé le monde. Un profond sentiment de solidarité et de puissance collective s'est emparé de la ville, alors même que la police et les paramilitaires, désespérés, s'attaquent au soulèvement grandissant. L'armée est contrainte d'agir en opposition à la police locale, déployant des troupes limitées dans les rues pour empêcher un massacre. Les révolutionnaires restent sur leurs positions et s'emploient rapidement à renforcer leurs défenses et à consolider leurs acquis, alors qu'une impasse compliquée se dessine. Les zones libérées par le soulèvement sont joyeuses et pleines de potentiel. Maintenant, le vrai travail commence...



Exemple: Le compte à rebours se trouve à l'étape 3 nuits. Le moral de la police est à 2, le compte à rebours avance donc de 2 pas jusqu'à l'étape 1 nuit. La flamme de la première faction est passée à gauche et la dernière nuit commence.

SOLEIL ETAPE 5

Avancer le compte à rebours

Après avoir vérifié les conditions de victoire, vérifiez le niveau de moral de la police pour déterminer le nombre de pas à effectuer pour faire avancer le compte à rebours. Si le char du compte à rebours a avancé jusqu'à l'étape "Game Over", la partie se termine et toutes les factions perdent. S'il reste des étapes du compte à rebours, passez la première flamme de faction à gauche et commencez la nuit suivante.

► **Perdre ensemble:** La contre-insurrection se déchaîne.

Si le compte à rebours est sur l'étape Game Over, la partie se termine et toutes les factions perdent.

Résultat : Alors que le soulèvement s'essouffle, les marées de réactions qui se sont accumulées depuis des jours finissent par s'effondrer. Les troupes militaires envahissent les rues et libèrent la police et les paramilitaires pour lancer une vague coordonnée de violence contre-insurrectionnelle. Des hélicoptères survolent le ciel tandis que des équipes d'assaut bouclent des quartiers de la ville et mènent des raids brutaux de maison en maison. De nombreux révolutionnaires disparaissent et beaucoup d'autres doivent se cacher ou s'exiler. Le pire est arrivé, mais le souvenir de ce soulèvement peut encore être une source d'inspiration pour de futures révoltes...

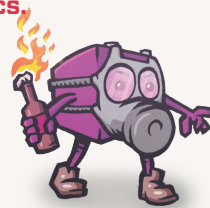


! Toutes les factions perdent si une faction perd tout ses Blocs.

► **Perdre ensemble:** Une faction est anéantie.

Si une faction n'a aucun bloc dans la ville à n'importe quel moment de la partie, celle-ci se termine immédiatement et toutes les factions perdent. Cette règle s'applique aux parties entièrement coopératives et semi-coopératives. Les blocs de la pile Conditions sont toujours considérés comme étant dans la ville.

Résultat : Le soulèvement implose. Les forces de police locales n'ont aucun mal à rétablir leur autorité et à balayer brutalement les derniers vestiges de la révolte qui s'affaiblit. Des années de tristesse s'ensuivent...



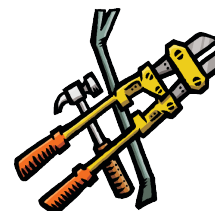
EPICERIES



Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

OUTILS



Construisez une occupation ou échangez une occupation

- Ne requiert pas de dès d'action
- Ne peut pas être utilisé lors d'un clash.

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

MEUBLES

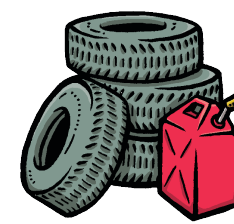


Construisez 1 barricade

- Ne requiert pas de dès d'action
- Ne peut pas être utilisé lors d'un clash

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

VIEUX PNEU



Construisez 2 barricades

- Ne requiert pas de dès d'action
- Ne peut pas être utilisé en clash

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

BUS



Construisez 3 barricades

- Ne requiert pas de dès d'action
- Ne peut pas être utilisé en clash

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

FANCY CLOTHES



Déplacer 1 bloc ou 1 foule dans n'importe quelle quartiers avec la police.

- Ne requiert pas de dès d'action
- Peut être utilisé lors d'un clash

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

BOMBE DE PEINTURE



Placez les jetons sur un maximum de 2 centres commerciaux dans un même quartier

- Ne requiert pas de dès d'action
- Ne peut pas être utilisé en clash

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

MEDIC KIT



Protéges un bloc vaincu par la police.

- Relocalise le bloc protégé dans un de tes quartiers avec une occupation.

UTILISER PENDANT UNE ATTAQUE DE POLICE

PROTEGE GAZ



Protège un bloc vaincu par la police

UTILISER PENDANT UNE ATTAQUE DE POLICE

FEU D'ARTIFICE



Repoussez 3 unités de CRS pendant un clash dans un quartier adjacent.

- Ne requiert pas de dès d'action.

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

EXTINCTEUR



Retirez 1 bloc ou 1 foule pendant un clash dans un quartier adjacent.

- Ne requiert pas de dès d'action

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

PROTECTION



Protège 1 bloc ou 1 foule en train d'être vaincu par la police.

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING

SEMI CO-OP ► Le mode semi co-op n'est pas recommandé pour les joueurs débutants de Bloc by Bloc.

Effectuez l'étape de configuration suivante après toutes les autres à la page 4.

13. Attribuer les agendas : Lorsque vous jouez à 4 joueurs, mélangez les cartes Agenda et distribuez-en une à chaque faction. Remettez le reste des cartes Agenda dans la boîte de jeu sans les regarder. Lorsque vous jouez à 3 joueurs, retirez au hasard la carte Avant-garde ou Sectaire ainsi qu'une carte Social avant de mélanger et de distribuer les cartes Agenda. La semi-coopération n'est pas disponible pour les parties à 1 ou 2 joueurs.

Mode Conflictuel : Avant de mélanger les cartes Agenda, retirez une carte Social supplémentaire. Cela permet de s'assurer qu'au moins une faction doit gagner seule.

Controler un quartier

Arrêter les actions d'occupation d'une autre faction : Lorsque vous jouez en semi-coopération, la faction qui possède le plus de blocs dans un quartier contrôle ce quartier. Cette faction peut empêcher d'autres factions, à leur tour, d'entreprendre des actions d'occupation de type Construction et Échange dans ce quartier. Si plusieurs factions sont à égalité pour le plus grand nombre de blocs dans un quartier, aucune faction ne contrôle le quartier.

SOLEIL ETAPE 4

Gagner

SEMI CO-OP



Ne révélez pas vos cartes aux autres factions : Vous pouvez dire ce que vous voulez sur les cartes de votre main (avec ou sans vérité). Mais vous ne pouvez pas révéler les cartes Butin tant qu'elles n'ont pas été jouées, ni révéler votre carte Agenda tant qu'elle n'a pas été complétée.

Après l'étape 3 de la journée, toute faction qui a terminé les objectifs de sa carte Agenda doit la révéler. Lorsqu'un ordre du jour est révélé, il reste face visible jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que l'objectif de la carte ne soit plus atteint, auquel cas il retourne dans la main de la faction concernée.

Si une faction possédant une carte Agenda sectaire ou avant-gardiste révèle sa carte complétée, la partie se termine immédiatement et cette faction gagne seule. Toutes les autres factions perdent.

Si aucune faction n'a gagné seule et qu'au moins 2 factions ont des cartes Agenda social face visible, ces factions peuvent se mettre d'accord pour terminer la partie et gagner ensemble. Toutes les autres factions perdent. Les factions dont les cartes Agenda social ont été révélées peuvent également se mettre d'accord pour continuer le jeu et jouer une nuit supplémentaire. Cela peut donner aux autres factions qui ont également des cartes Agenda social plus de temps pour gagner ensemble. Si toutes les factions dont les cartes Agenda social ont été révélées ne sont pas d'accord pour mettre fin à la partie, celle-ci se poursuit.

• Si une faction ayant un programme sectaire et une autre ayant un programme avant-gardiste ont toutes deux révélé leurs cartes terminées, la faction à égalité dont le tour a eu lieu en premier cette nuit-là gagne.

► **Gagner ensemble:** La révolte libère la ville !

Si 2 factions ou plus ayant un agenda social ont des jetons Conditions placés sur des cartes Conditions complétées, ces factions peuvent se mettre d'accord pour terminer la partie et gagner ensemble. Toutes les autres factions perdent. Voir page 22 pour connaître le résultat.

► **Gagner seul:** Les avant-gardistes s'emparent de l'Etat.

Si la faction possédant la carte Agenda avant-gardiste a des occupations construites dans 2 quartiers d'Etat, la partie se termine et cette faction gagne seule.

► **Gagner seul:** La secte domine le mouvement.

Si la faction possédant la carte Agenda sectaire a des occupations construites dans 3 quartiers publics, la partie se termine et cette faction gagne seule.

Résultat avant-gardiste et sectaire : Le chaos du soulèvement s'évapore et vos forces prennent le pouvoir. La ville vous appartient. L'armée accepte de se retirer à condition que votre faction rétablisse l'ordre public. Ce qu'il advient des autres factions vaincues ne vous concerne pas...

BLOC BY BLOC: UPRISING THE INSURRECTION GAME 3RD EDITION

Component List

- 40 Wooden Blocs, 10 per faction in four colors
- 30 Wooden Police Squads, white
- 4 Wooden Police Vans, white
- 40 Wooden Barricades, gray
- 1 Wooden Police Morale Marker, white
- 1 Wooden Countdown Tank, white
- 1 Wooden First Faction Flame, orange
- 45 Loot Cards
- 18 Police Ops Cards
- 6 Reaction Cards
- 11 Conditions Cards
- 6 Agenda Cards
- 35 Liberation Cards
- 25 Chipboard District Tiles
- 20 Chipboard Occupations Tokens, 5 per faction
- 23 Chipboard Loot Tokens
- 4 Chipboard Conditions Tokens, 1 per faction
- 5 Action Dice
- 4 Faction Cards with Player Aids
- 1 Police Player Aid
- 1 Rulebook
- 1 Fabric Playing Mat

Game Design: Greg Loring-Albright & T.L. Simons

Art & Visual Design: T.L. Simons

Narrative Text: Margaret Killjoy

Editing: Herschel Pecker, Saku, & Sia Delacosta

1st edition: R. Lee & T.L. Simons

2nd edition: T.L. Simons

Special Thanks ♥ Active Distribution, AK Press & AK Edinburgh, Bian & Jackie at Meijia, Black Mosquito, Brenna Noonan, Bruce & Ian Paul, Chingona Films, Clove, Crimethinc, D, Dan & Jon at Spiral Galaxy, Dan Hale, Eliz, Filastine, Forest, Global Uprisings, F. Lamy, Heather Loring-Albright, Hunter, Michael Raftopolos, Nick at Delano, Patrick Lyons, Raskl, Top 100 Originals, & Yumi

Uprising Playtesters: AH, Alex Knight, Amalie Trewartha, Andrew Berg, Ash Dasuqi, Austin-Ryan Jones, Beatrice Van Der Goetz, Carlos Felipe Sanchez, Claire M. Lutz, Dan Lewis, Eduardo Pavez Goye, Evy Adamson, Henry Audubon, Hollis Dale, James Firnhaber, JC Statt, Liz Berg, Mandy, Mark d'Ivick, Max Harris, Mike Tu, Misty Porter, Molly Goldberg, Scott Hoft, Smoke, Steph Westerland, tara maeve unseele, Timbo, & TK



OUT OF ORDER GAMES
OUTOFORDERGAMES.COM



Made possible with the support of AK Press.
Worker-run. Collectively-managed.
Anarchist publishing & distribution since 1990.
akpress.org



Bloc by Bloc: Uprising by Out of Order Games is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

MOLOTOVS



A utiliser lors d'une action d'attaque pour augmenter la valeur du dé d'action de 2

UTILISER DURANT VOTRE TOUR

MOLOTOVS



A utiliser lors d'une action d'attaque pour augmenter la valeur du dé d'action de 3

UTILISER DURANT VOTRE TOUR

MOLOTOVS



A utiliser lors d'une action d'attaque pour augmenter la valeur du dé d'action de 3

UTILISER DURANT VOTRE TOUR

MOLOTOVS



A utiliser lors d'une action d'attaque pour augmenter la valeur du dé d'action de 3

UTILISER DURANT VOTRE TOUR

MOLOTOVS



A utiliser lors d'une action d'attaque pour augmenter la valeur du dé d'action de 3

UTILISER DURANT VOTRE TOUR

EPICERIE



Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

EPICERIE



Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

EPICERIE



Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

EPICERIE



Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

EPICERIE



Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

EPICERIE



Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION

EPICERIE



Compte pour 1 bloc supplémentaire lors de la libération d'un quartier

UTILISER PENDANT UNE LIBERATION



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING



BUTIN

BLOC BY BLOC: UPRISING

THE INSURRECTION GAME
3RD EDITION

BLOC *by* BLOC UPRISING

LETTER SIZE **PRINT & PLAY INSTRUCTIONS**

DO NOT PRINT THIS PAGE

Loot, Police Ops, Reaction, Agenda, & Conditions Cards

- **Paper:** 8.5 x 11" heavy card stock or cover stock
- **Quantity:** 7 sheets, doublesided
- **Printing:** CMYK Color on both sides
- **Notes:** Cards are imposed 12 up on each page in a 4 x 3 grid. Do not rotate, reorient or resize any of the pages in this document and make sure to match the correct front and back of each sheet. The even numbered pages following this page are the fronts of all sheets and the odd numbered pages are the corresponding backs. When all sheets are cut down to 12 cards per sheet, each card should be close to 2.125 x 3.667".



OUTLANDISH
GAMES

OUTLANDISHGAMES.COM



Bloc by Bloc: Uprising by Outlandish Games
is licensed under a Creative Commons Attribution-
NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 3

• Inutilisable sur un fourgon

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 1

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 1

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 1

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 1

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 1

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 1

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 1

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 2

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 2

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 2

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR



A utiliser lors d'une action
d'attaque pour augmenter la
valeur du dé d'action de 2

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR