

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 Raftopoulos, 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'Ivicke, Max Harris, Mike Tu, Misty Porter, Molly Goldberg, Scott Hoft, Smoke, Steph Westerland, tara maeve unseelie, Timbo, & TK



OUT OF ORDER GAMES
OUTOFGORDERSGAMES.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.



APERÇU DU JEU



Une petite manif sauvage contre le régime 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 contrôle une faction : Travailleurs, Etudiants, Voisins ou Prisonniers, 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, occupez des quartiers, pilles les magasins, et libérez 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 démolir 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. Oubliez 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
Differentes 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
Differentes 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

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.

Contrôler 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 ETAPÉ 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.

► **Gagner ensemble:** La révolution 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.

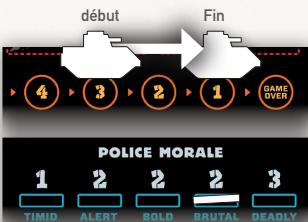
Si la faction possédant la carte Agenda sectaire a des occupations construites dans 3 quartiers publics, la partie se termine et cette faction gagne seule.

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...

SOLEIL ETAPÉ 4**Gagner ou organiser****MODE CO-OP**► **Gagner ensemble:** La révolte a libéré la ville!

Si toutes les factions ont des jetons de conditions placés 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 ETAPÉ 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.

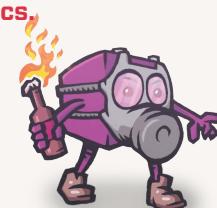
Résultat : Alors que le soulèvement s'essouffle, les marées de réactions qui se sont accumulées depuis des jours finissent par s'effondrer. Les troupes militaires envahissent les rues et libèrent la police et les paramilitaires pour lancer une vague coordonnée de violence contre-insurrectionnelle. Des hélicoptères survolent le ciel tandis que des équipes d'assaut bouclent des quartiers de la ville et mènent desraids 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.

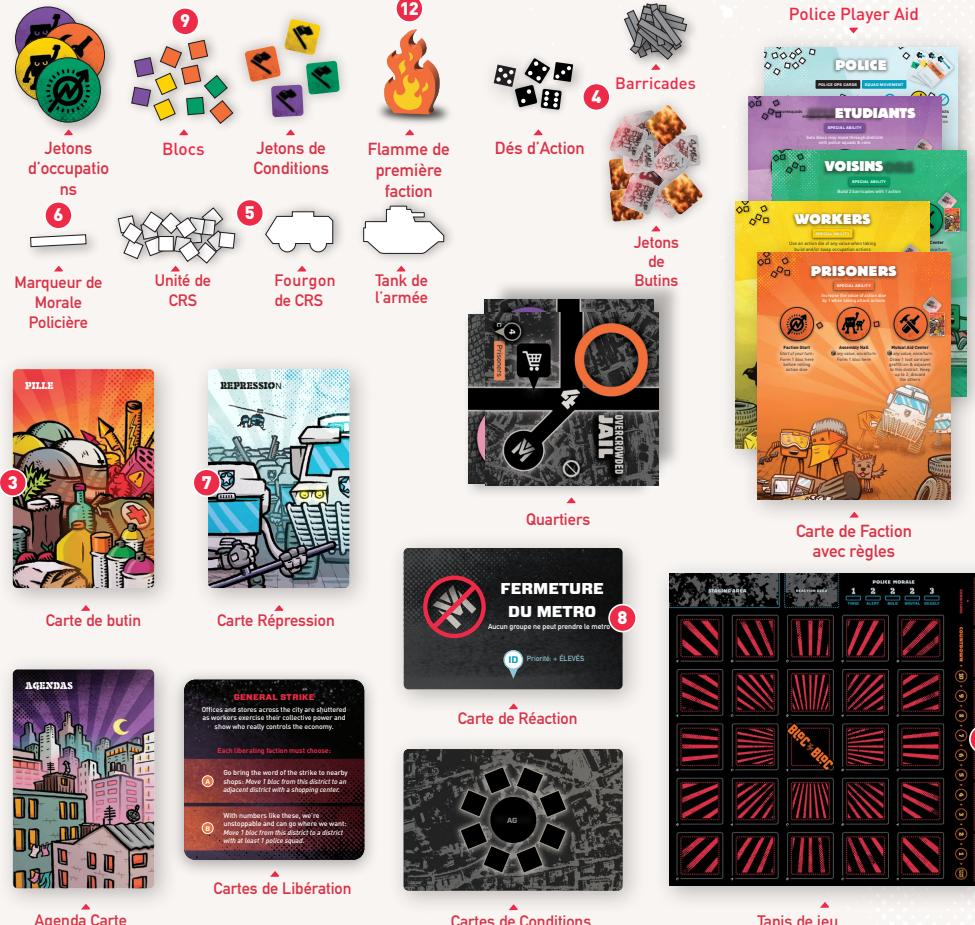
► **Perdre ensemble:** Une faction est anéantie.

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...

**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

! 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 poche 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 poche.

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.

► 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.

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

SOLEIL ETAPE 2. LIBERATION DE QUARTIER SUITE

Resoudre les cartes Libérations

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 Générale

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 face visible. Répétez ce processus avec les blocs restants.

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.



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 ETAPÉ 2 Liberation 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. Retournez 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.

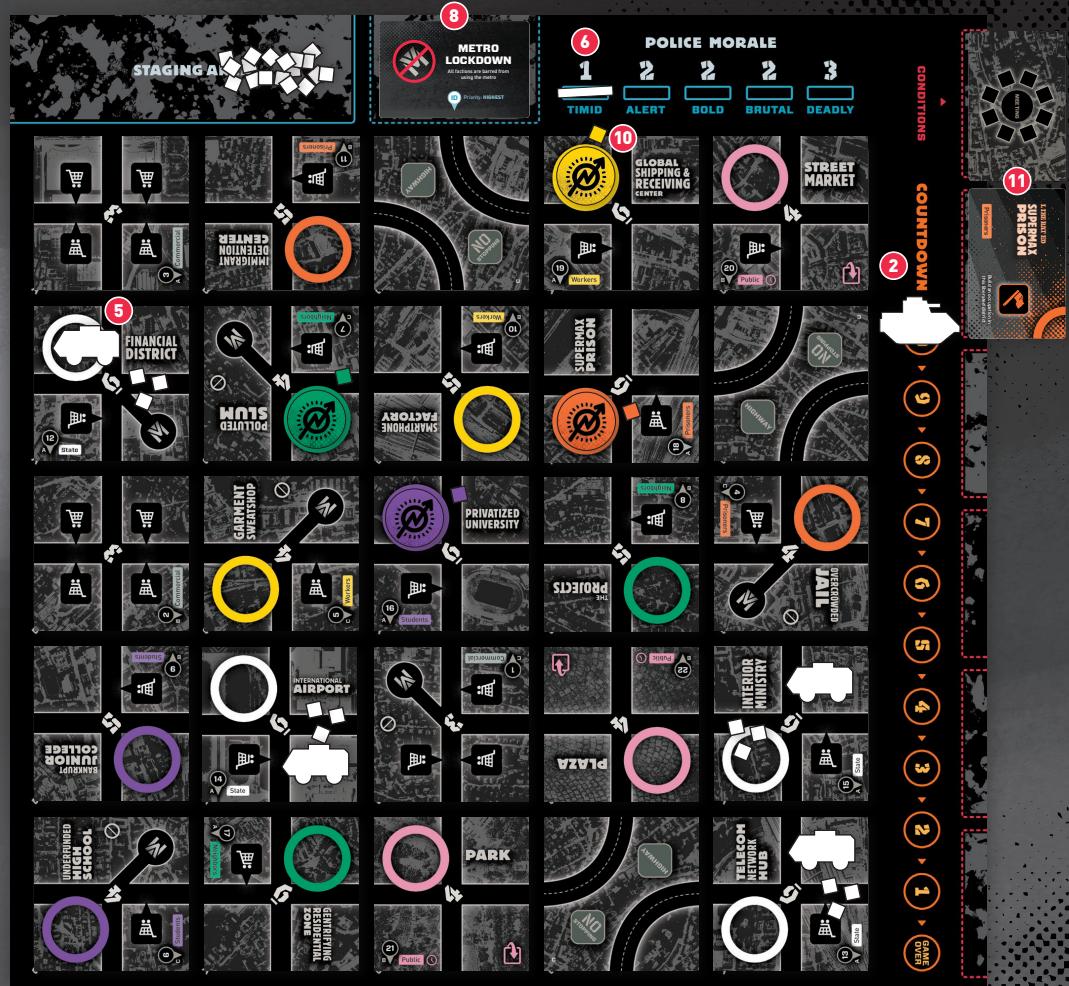
- Plusieurs quartiers libérés au cours d'une même journée peuvent l'être dans n'importe quel ordre. Les quartiers qui ne remplissent pas toutes les conditions de libération au début d'une journée peuvent devenir éligibles à la libération au cours de cette étape, par exemple si un quartier adjacent est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



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.



INSTALLATION

Creer 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.

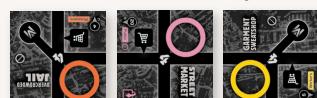


1c. Mélangez chacune des trois piles de quartiers : Veillez à mélanger chaque pile en respectant l'ordre des districts à l'intérieur de la pile, tout en modifiant l'orientation en faisant tourner chaque tuile au hasard.



Mélanger l'ordre et l'orientation des tuiles

Correct : orientation mélangée



⚠ Incorrect : Réorienter



6

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

Comment déplacer le Fourgon?

- 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 Reaction.
- 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 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 démantelées.
- 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.

□ Deployer 1 unité: La dernière étape de toutes les cartes Reaction 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 la 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.

BLOC BY BLOC: UPRISING

19

JOURNÉE

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 ETAPÉ 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.

 ou  revient à: 

Sur le côté Renversé Position original

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 attaqua 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: 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

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 de prises de butins. 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.



H. Autoroute : les quartiers d'autoroute relient deux ensembles distincts de quartiers adjacents en diagonale. Les districts reliés sont considérés comme adjacents.

I. Station de métro : Les blocs peuvent se déplacer entre deux quartiers sans emprunter les rues si les deux quartiers contiennent des stations de métro.

Bord de la ville : Toutes les rues et autoroutes se terminant au bord de la grille 5 x 5 des tuiles de quartier sont considérées comme des impasses.

Côté réprimé



libérée



NUIT

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.



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 placant 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.

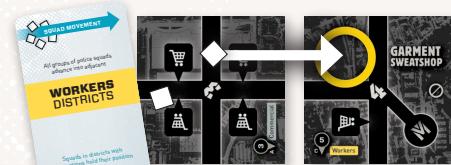
Comment le moral des policiers augmente-t-il ? Lorsque vous tirez une carte Répression qui indique +1 morale de la police, avancez immédiatement le marqueur de moral de la police d'un niveau. Les augmentations du moral pendant l'étape Répression ne prennent effet qu'au tour suivant de la faction. Ne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

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 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 déplarer. 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.



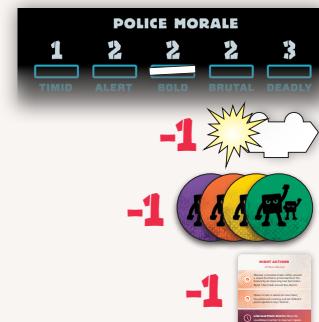
Les cartes de la pioche Répression n'ordonnent jamais le déplacement des fourgons de CRS.

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



NUIT ETAPÉ 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.

NUIT ETAPÉ 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

► 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.



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

Voir page 17

NUIT ETAPÉ 1. POLICE REPRESSION SUITE

Police ID Priorité

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 Répression

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 déplacent 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.

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 :

MINIMUM LANCÉ	5+ BLOCS LANCÉS	9+ BLOCS LANCÉS
3	4	5
ACTION DES	ACTION DES	ACTION DES

**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 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
- ▶ **Barrière** page 12

**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

**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

**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.

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.

**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 dé d'action de 1 lors d'une action d'attaque.

TRAVAILLEURS

Utilise un dé 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 ETAP 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.



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

NUIT ETAP 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.



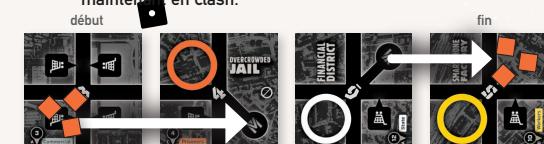
Exemple: La faction des travailleurs prend 1 action de base pour déplacer une foule de 3 blocs vers un autre quartier. Les Travailleurs choisissent de laisser un bloc derrière eux.

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
- Utiliser n'importe quelle combinaison de rues, d'autoroutes et de stations de métro en 1 action de mouvement
- Terminer 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 cartes 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 de 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.

NUIT ETAP 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 d'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.

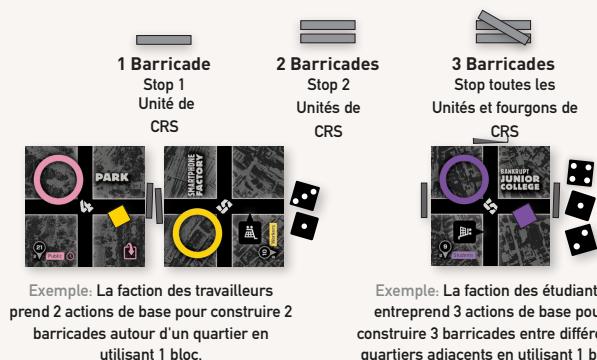
Voir page 19 pour savoir comment les barricades empêchent les fourgons de police de circuler pendant la journée.

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: 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.

Chaque fois qu'une barricade empêche une unité de CRS de se déplacer, cette barricade est démontée et remise dans la pile de barricades. Par exemple, si 3 barricades empêchent une unité de CRS de se déplacer, seule 1 barricade est démantelée. Les 2 autres restent en place. Les unités et fourgons de CRS arrêtées conservent leur position. Ils ne retournent pas à la zone de rassemblement.



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.

NUIT ETAP 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.



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 Autogéré 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.