



BLOC

By

BLOC

UPRISING

**CARTES A IMPRIMER TRADUITES EN
FRANÇAIS**

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

MOLOTOVS



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

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR

MOLOTOVS



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

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR

MOLOTOVS



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

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR

MOLOTOVS



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

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR

MOLOTOVS



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

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR

MOLOTOVS



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

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR

MOLOTOVS



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

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR

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 2

UTILISER DURANT VOTRE
TOUR

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 2

UTILISER DURANT 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

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

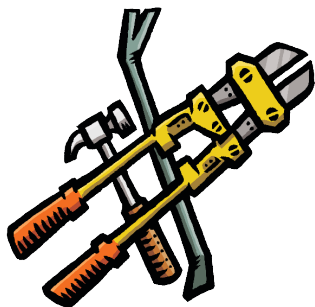
EPICERIES



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 des graffiti 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



Protèges 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

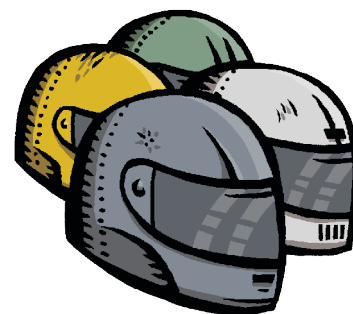


Retirez 1 bloc ou 1 foule pendant un clash dans un quartier adjacent.

- 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

SOUND SYSTEM



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

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

UTILISER PENDANT VOTRE TOUR

BLOCK BY BLOC



Relancer les dès 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 dès 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



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



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.



**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



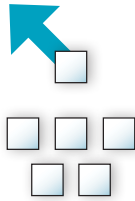
**REPRESSION
ACA**

BLOC BY BLOC: UPRISING



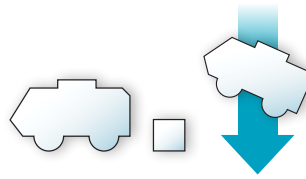
LEGER RENFORCEMENT

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



ROTATION STRATEGIQUE

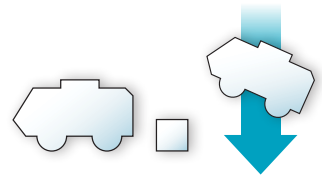
- Tout les groupes d'unités de CRS sont réduit à 5 unités par quartiers.
- Les unités de CRS en surplus retournent à la zone de rassemblement.



LOURD 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.

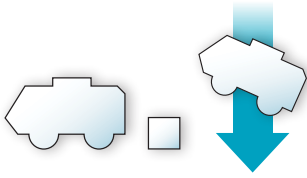
EASY MEDIUM HARD EXPERT



LOURD 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.

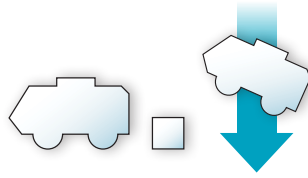
MEDIUM HARD EXPERT



LOURD 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.

HARD EXPERT



LOURD 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.

EXPERT

STATE DISTRICTS

- Vans are repaired & police attack
- Locate the police van stationed in the lowest ID district. Then locate the state 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

STATE DISTRICTS

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



- Deploy 1 squad to that van

ID Priority: LOWEST

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 lowest 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



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**

BLOC BY BLOC: UPRISING



**REPRESSION
ACAB**

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**

AVANTGARDISTE

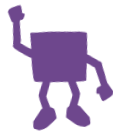


GAGNE SEUL

Construis des occupations dans 2 quartiers d'Etat.

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

SECTAIRE

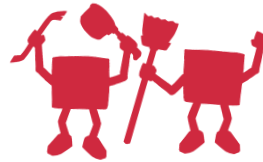


GAGNE SEUL

Construis des occupations dans 3 quartiers publique.

Votre faction manipule le soulèvement pour prendre le pouvoir

SOCIAL



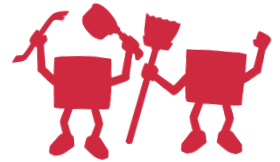
2+ FACTIONS

GAGNE ENSEMBLE

Compléter 1 carte conditions

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

SOCIAL



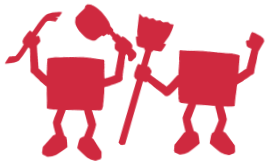
2+ FACTIONS

GAGNE ENSEMBLE

Compléter 1 carte conditions

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

SOCIAL



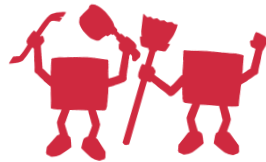
2+ FACTIONS

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.



**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

LIBERATED
FINANCIAL DISTRICT



Build an occupation in this liberated district

State

LIBERATED
GLOBAL SHIPPING & RECEIVING CENTER



Build an occupation in this liberated district

Workers

LIBERATED
TELECOM NETWORK HUB



Build an occupation in this liberated district

State

LIBERATED
GENTRIFYING RESIDENTIAL ZONE



Build an occupation in this liberated district

Neighbors

LIBERATED
INTERNATIONAL AIRPORT



Build an occupation in this liberated district

State

LIBERATED
PRIVATIZED UNIVERSITY



Build an occupation in this liberated district

Students

LIBERATED
INTERIOR MINISTRY



Build an occupation in this liberated district

State

LIBERATED
SUPERMAX PRISON



Build an occupation in this liberated district

Prisoners

2 LIBERATED DISTRICTS
COMMUNARD



Build occupations in 2 adjacent liberated districts

Adjacent

2 LIBERATED DISTRICTS
AUTONOMOUS



Build occupations in 2 of your own liberated districts

Your Own

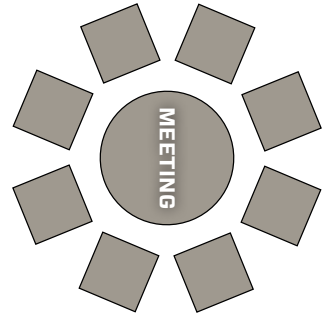
2 LIBERATED DISTRICTS
POPULAR



Build occupations in 2 liberated public districts

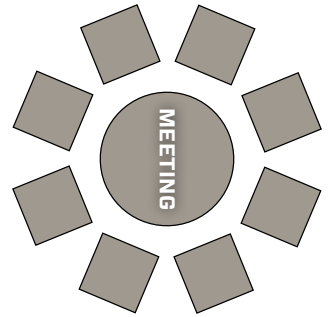
Public

CONDITIONS



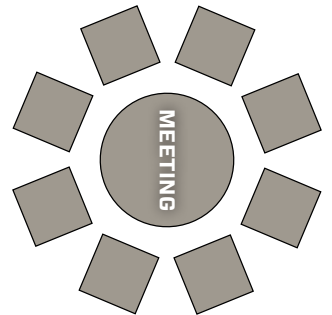
BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



BLOC BY BLOC: UPRISING

CONDITIONS



BLOC BY BLOC: UPRISING

BLOC *by* BLOC

UPRISING

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.



OUTLANDISH
GAMES

OUTLANDISHGAMES.COM



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

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 A 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 SOLIDARITE

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.

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.

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.

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.

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.

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 SOLIDARITE

-1 Police Moral

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.

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 unités 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. Déplacer 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.

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 de 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

HACK DES COMMUNICATIONS

-1 Police Moral

A

Nous aurons le temps de rire du mauvais goût des flics en matière de mèmes 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.

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.

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 danses !

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.

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.

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 parviennent 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. Déplacer 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.

DEFENSE DE SQUAT

-1 PoliceMoral

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.

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



OUTLANDISH
GAMES

OUTLANDISHGAMES.COM



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



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.

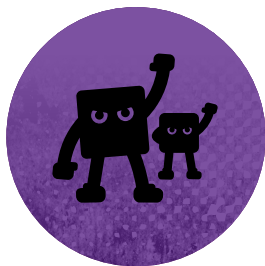
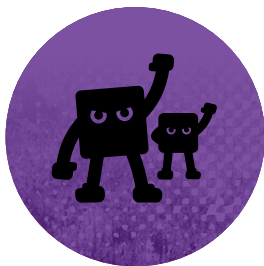
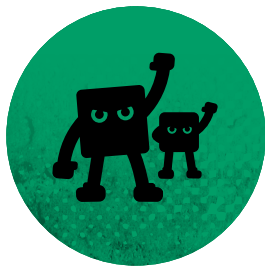
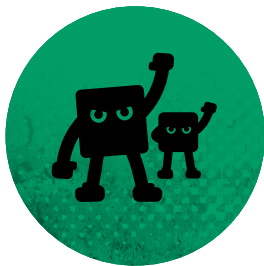


OUTLANDISH
GAMES

OUTLANDISHGAMES.COM



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



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.



OUTLANDISH
GAMES

OUTLANDISHGAMES.COM



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

