

ZAMEŃ

REBELIA KONTRA IMPERIUM

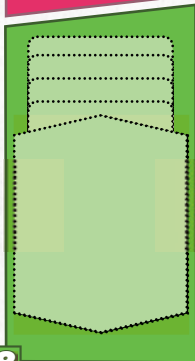
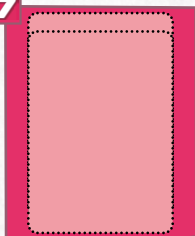


Niewielu pamięta, kiedy rozpoczęły się rządy Imperium, a niektórzy twierdzą, że nigdy się one nie skończą, bo wszelki opór to mrzonka. Nikt jednak nie przygotowywał się do buntu tak pieczołowicie jak Rebelia – jej członkowie w tajemnicy układali plany, gromadzili informacje i zasiewali w poszczególnych dystryktach ziarna anarchii. Jednakże Imperium dysponuje miażdżącą przewagą i zamierza stłumić powstanie z pełną mocą. Rewolucja rozpoczyna się dziś...

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Gracze decydują, który z nich wcieli się w Rebelię, a który w Imperium.
- 2** Rozłóżcie 5 znaczników dystryktów (Ministerstwa Urodzaju, Ministerstwa Pokoju, Kapitolu, Komendy Głównej Policji i Ministerstwa Prawdy) w rzędzie pomiędzy graczami w losowej kolejności i awersami do góry.
- 3** Potasujcie talię Rebelii. Gracz wcielający się w Rebelię kładzie ją przed sobą i dobiera 5 kart na rękę startową. Nie powinien ujawniać tych kart przed Imperium.
- 4** Gracz wcielający się w Imperium kładzie przed sobą, awerssem do góry, 4 żetony mocy Imperium (Blokada, Przekierowanie, Zniszczenie, Inwigilacja).

7



8



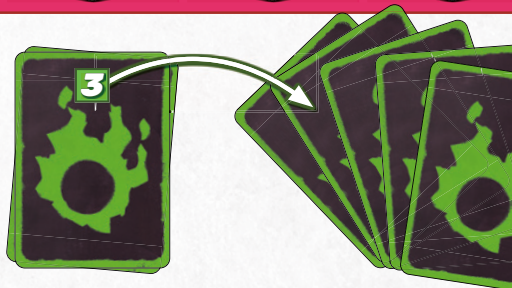
STRONA IMPERIUM



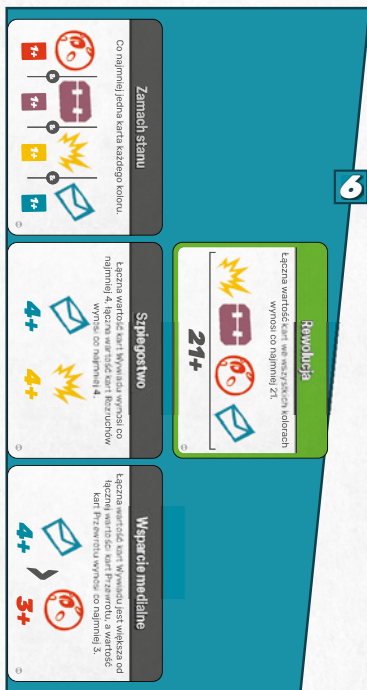
2



3



- 5** Rebelia bierze znacznik obszaru działań.
- 6** Połóżcie kartę misji „Rewolucja” odkrytą obok rzędu znaczników dystryktów. Potasujcie pozostałe karty misji, odkryjcie losowo 3 z nich i połóżcie je obok karty „Rewolucja”. Pozostałe karty misji odłóżcie do pudełka.
- 7** W toku gry będziecie odkładać na bok zniszczone karty (7) i wyzwolone dystrykty (8). Do zniszczonych kart żaden z graczy nie będzie mieć dostępu przez pozostałą część rozgrywki, ale obaj mogą przeglądać ujawnione karty (dodatkowo Rebelia może przeglądać swoje karty ukryte).
- 8**



KLUCZOWE POJĘCIA

Podczas rozgrywki karty Rebelii będą ukryte lub jawne. Imperium może obierać za cel swoich działań zarówno karty ukryte, jak i jawne, ale gdy karta jest ukryta, Imperium musi zgadywać, co ona przedstawia.

Ukryta (rewersem do góry): Wyłącznie Rebelia może, w dowolnym momencie, podejrzec taką kartę – Imperium nie wie, co przedstawia ukryta karta.

Jawna (awersem do góry): Kiedy karta zostaje ujawniona, odwraca się ją na stronę awersu, tak by obaj gracze widzieli, co ona przedstawia.

Zniszczenie: Zniszczoną kartę Rebelii należy odłożyć na bok, poza obszar gry, zachowując jej stan – ukryty lub ujawniony.



ukryta



ujawniona

KOMPONENTY GRY



24 karty Rebelii



1 znacznik obszaru działań



2 karty pomocy



4 żetony mocy Imperium

5 znaczników dystryktów



11 kart misji

CEL GRY

Celem Rebelii jest zrealizowanie misji w co najmniej 3 dystryktach.

Celem Imperium jest utrzymanie kontroli nad co najmniej 3 dystryktami do zakończenia rozgrywki.

ROZGRYWKA

Każda runda gry składa się z następujących kroków:

1. **Rebelia wybiera dystrykty, będące celem jej działań.**

Rebelia wybiera dwa sąsiadujące ze sobą dystrykty, oznaczając je znacznikiem obszaru działań. Gracz Rebelii kładzie ten znacznik pomiędzy wybranymi dystryktami.

2. **Rebelia planuje swoje działania.**

Rebelia wybiera trzy karty z ręki i kładzie je przed znacznikiem obszaru działań. Dwie z nich musi zagrać jako ukryte (rewersiem do góry), a jedną jako ujawnioną (awersiem do góry). Karty Zmyłki zawsze zagrywa się ukryte.

3. **Imperium broni dystryktów.**

Imperium przeprowadza teraz dwie akcje. Najpierw wybiera

Przykład:

Rebelia oznaczyła znacznikiem obszaru działań dwa dystrykty leżące skrajnie po lewej i położyła przed nimi 3 karty, które określają jej obecne plany. Dwie z nich zagrała jako ukryte, a jedną jako ujawnioną.



jeden z żetonów mocy i wykonuje jego akcję (patrzcie: „Moce Imperium” na s. 11), po czym odwraca go na zużytą stronę (🔒). Następnie powtarza powyższe kroki z drugim, wciąż dostępnym żetonem mocy.



4. **Rebelia przeprowadza swoje działania.**

Rebelia decyduje, gdzie przydzieli pozostałe karty, wciąż znajdujące się przed znacznikiem obszaru działań. Może przydzielić wszystkie karty do jednego dystryktu lub dowolnie je rozdzielić pomiędzy dwoma oznaczonymi dystryktami. Stan kart się nie zmienia – ukryte pozostają ukryte, a ujawnione pozostają ujawnione. Rebelia nie może przydzielić kart do dystryktu z Blokadą (patrzcie: „Moce Imperium” na s. 11).



5. Koniec rundy

Po przydzieleniu przez Rebelię kart wykonajcie następujące kroki, aby zakończyć rundę:

- **Rebelia sprawdza, czy udało jej się wyzwolić dowolny z dystryktów.** Patrzcie: „Misje i wyzwala-nie dystryktów” na s. 8.
- **Jeśli wszystkie żetony mocy Imperium są odwrócone na stronę zużytą, gracz Imperium odwraca je wszystkie na dostępną stronę.** Jeśli tylko dwa żetony są zużyte (), należy je zo-stawić, ponieważ Imperium będzie miało dostęp TYLKO do dwóch odkrytych żetonów w następnej rundzie. **Gracz Rebelii dobiera na rękę 3 nowe karty z talii.** Kolejne rundy toczą się w ten sposób aż do chwili, gdy Rebelia wyzwoli 3 dystrykty i wygra lub gdy wyczerpie się talia i Rebelia nie będzie mogła dobrać 3 kart na potrzeby nowej rundy. Przejdźcie wówczas do Ostatecznego Starcia.

Ostateczne Starcie: Jeśli w talii Rebelii nie ma 3 kart, Rebelia dobiera ostatnią. Oznacza to, że gracze przechodzą do finałowej rundy gry, nazywanej Ostatecznym Starciem. Podczas **Ostatecznego Starcia** Rebelia nie kładzie znacznika obszaru działań. Zamiast tego jak zwykle zagrywa 3 karty, ale po użyciu przez Imperium żetonów mocy może przydzielić karty do dowolnych niewyzwolonych dystryktów.

KONIEC ROZGRYWKI

Jeśli w dowolnym momencie Rebelia wyzwoli 3 dystrykty, rozgrywka natychmiast dobiega końca, a Rebelia wygrywa. W przeciwnym razie gra toczy się aż do chwili, gdy Rebelia zagra wszystkie karty ze swojej talii. Jeśli Imperium wciąż kontroluje co najmniej 3 dystrykty, to ono wygrywa grę.

MISJE I WYZWALANIE DYSTRYKTÓW

Aby wyzwolić dystrykt, Rebelia musi stworzyć stos kart w tym dystrykcie, spełniający wszystkie warunki widoczne na jednej z czterech kart misji (włącznie z „Rewolucją”). Karty przydzielane do dystryktów zostają tam do zakończenia rozgrywki. W kolejnych turach Rebelia może przydzielać następne karty do stosów w niewyzwolonych dystryktach. Czasem więc konieczne będzie poświęcenie kilku tur, aby zrealizować misję w danym dystrykcie.

Nieposłuszeństwo obywatelskie

Łączna wartość kart Przewrotu wynosi co najmniej 8. W stosie nie ma żadnych kart Rozruchów.



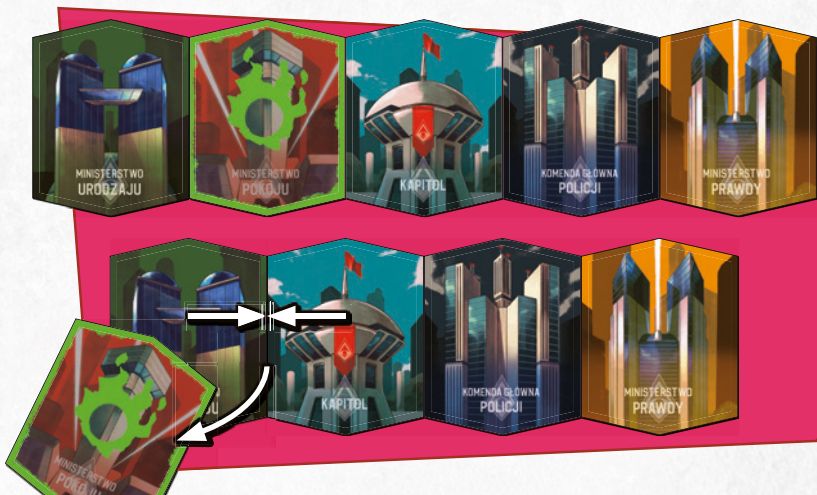
8+



Przykład: Aby zrealizować misję „Nieposłuszeństwo obywatelskie” (ilustracja powyżej), wartość kart Przewrotu przydzielonych do dystryktu musi wynosić 8 lub więcej. Dodatkowo w tym samym stosie nie może się znajdować żadna karta Rozruchów. Po wyzwolenie dystryktu za pomocą karty misji Rebelia może ponownie wykorzystać dokładnie tę samą karty misji, by wyzwolić inny dystrykt. Możliwe jest również wyzwolenie więcej niż jednego dystryktu w tej samej rundzie.

Kiedy dystrykt zostanie wyzwolony, należy przeprowadzić następujące czynności:

1. Rebelia natychmiast odkrywa tyle kart w tym dystrykcie, ile potrzeba, aby udowodnić, że spełniła warunki jednej z kart misji. Rebelia nie ma obowiązku odkrywania większej liczby kart, niż to konieczne.
2. Znacznik tego dystryktu odwraca się na drugą stronę.
3. Gracze biorą znacznik dystryktu wraz z przydzielonymi do niego kartami (nie zmieniając ich stanu) i odkładają je na bok, tak aby ujawnione karty pozostały widoczne. Rebelia wciąż może podglądać znajdujące się tam ukryte karty. **Do wyzwolonych dystryktów do końca gry nie można przydzielać nowych kart.**
4. Dystrykty, które sąsiadowały wcześniej z wyzwolonym dystryktem, teraz sąsiadują ze sobą (patrzcie: przykład poniżej).



KARTY REBELII

Talia Rebelii składa się z kart **o wartościach od 2 do 6 w czterech różnych kolorach** (Wywiad, Przewrót, Rozruchy i Zaopatrzenie), a także z czterech **kart Zmyłki**.



Wywiad



Przewrót



Rozruchy



Zaopatrzenie



Zmyłka

Karty o wartościach liczbowych są używane przez Rebelię do realizowania misji. Karty Zmyłki nie mają wartości liczbowej ani koloru; nie pomagają one w realizacji misji, Rebelia może jednak spróbować je wykorzystać do zmylenia Imperium, by to zmarnowało na nie cenne akcje. Karty Zmyłki muszą być zawsze zagrywane ukryte (rewersiem do góry).

Wszelkie karty ujawnione przez Rebelię lub inwigilowane przez Imperium (patrzcie: „Moce Imperium” na s. 11) pozostają odkryte przez pozostałą część rozgrywki.

Jeżeli Imperium zniszczy kartę, odłóżcie ją na bok, zachowując jej stan (ukryta lub ujawniona). Upewnijcie się, że obaj gracze widzą wyraźnie wszystkie ujawnione karty.

Karty Zmyłki działają nieco inaczej. Kiedy karta Zmyłki zostanie zniszczona, Rebelia musi ją natychmiast ujawnić. Jeśli karta Zmyłki jest inwigilowana, po jej ujawnieniu należy ją zniszczyć.

MOCE IMPERIUM

W swojej turze Imperium musi wykonać dwie spośród wymienionych niżej akcji, wpływając za ich pomocą na karty zagrane w tej rundzie przez Rebelię. Imperium może użyć obydwu akcji na tej samej karcie albo po jednej akcji na dwóch różnych kartach.

Imperium nie może jednak przeprowadzać akcji na kartach, które są już przydzielone do stosów w poszczególnych dystryktach.



Po wykonaniu akcji gracz Imperium odwraca odpowiadający jej żeton mocy na zużytą stronę (🔒). Imperium musi wykonać wszystkie cztery akcje (w trakcie dwóch rund), zanim będzie mogło odwrócić zużyte żetony mocy z powrotem na dostępną stronę, by ponownie ich używać.



Inwigilacja: Ujawnij jedną ukrytą kartę Rebelii.



Zniszczenie: Wybierz jedną kartę Rebelii i odłóż ją na bok, poza obszar gry. Zachowaj jej stan (ukryta lub ujawniona), chyba że to karta Zmyłki. Rebelia musi ujawnić ukrytą kartę Zmyłki, jeśli Imperium ją zniszczy.



Przekierowanie: Przydziel jedną kartę Rebelii do **dowolnego** dystryktu. Zachowaj jej stan (ukryta lub ujawniona). Nie wolno ci przydzielić karty do wyzwolonego dystryktu.



Blokada: Wybierz jeden dystrykt, na którym chcesz użyć Blokady. Do dystryktu z Blokadą Rebelia nie może przydzielać w tej rundzie kart. Połóż żeton Blokady na tym dystrykcie, aby to czytelnie oznaczyć.

PRZYKŁADOWA RUNDA ROZGRYWKI

1 Rebelia kładzie znacznik obszaru działań pomiędzy dwoma dystryktami skrajnie po prawej. Następnie spośród pięciu kart na ręce wybiera trzy, które zamierza zagrać w tej rundzie. Dwie z nich zagrywa ukryte: 5 Rozruchów i 2 Wywiadu; a jedną jawną 3 Zaopatrzenia.

2 Imperium decyduje się na Inwigilację i wybiera do ujawnienia kartę 2 Wywiadu. Drugą akcję Imperium wykorzystuje do Przekierowania ujawnionej 3 Zaopatrzenia do dystryktu ze skrajnie lewej strony.

3 Rebelia przydziela 2 Wywiadu i 5 Rozruchów do dystryktu ze skrajnie prawej strony. Ponieważ już wcześniej była tam przydzielona 3 Wywiadu, Rebelii udaje się zrealizować misję „Szpiegostwo” i wyzwolić ten dystrykt.

4 Rebelia usuwa znacznik wyzwolonego dystryktu wraz ze wszystkimi przydzielonymi tam kartami i odkłada je na bok, poza obszar gry, zachowując ich obecny stan (ukryta lub ujawniona). Następnie dobiera trzy nowe karty, by uzupełnić rękę na nową rundę.

5 Imperium ma obecnie dostęp do dwóch żetonów mocy: Zniszczenia i Blokady, które będzie musiało wykorzystać w następnej rundzie.



PRZYKŁADOWE KARTY MISJI

Rewolucja: Łączna wartość wszystkich kart w stosie musi wynosić 21 lub więcej.



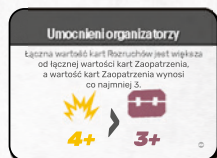
Wzrost wpływów politycznych:

Stos kart musi zawierać co najmniej 3 ujawnione karty tego samego koloru. Przykład: Stos kart zawiera 3 ujawnione karty Wywiadu (2 Wywiadu, 3 Wywiadu i 4 Wywiadu).



Umocnieni organizatorzy:

W stosie musi być wyższa wartość kart Rozruchów niż kart Zaopatrzenia **oraz** wartość kart Zaopatrzenia musi wynosić co najmniej 3. Przykład: Stos zawiera 6 Rozruchów i 3 Zaopatrzenia **albo** 4 Rozruchów, 5 Rozruchów i 5 Zaopatrzenia.



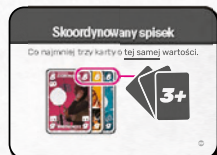
Zamach stanu:

Stos musi zawierać co najmniej 1 kartę każdego koloru (Wywiadu, Rozruchów, Przewrotu i Zaopatrzenia).



Skoordynowany spisek:

Stos musi zawierać co najmniej 3 karty o tej samej wartości. Przykład: Stos zawiera 5 Wywiadu, 5 Zaopatrzenia i 5 Przewrotu.



Uśpiona komórka:

Stos musi zawierać sekwens (karty o następującej po sobie wartości) złożony z co najmniej 4 kart (nie muszą one być tego samego koloru). Przykład: Stos zawiera 3 i 4 Zaopatrzenia, 5 Wywiadu i 6 Przewrotu.



WARIANT KAPITOLU

Wariant Kapitolu jest znacznie bardziej wymagający dla gracza Imperium. Aby rozegrać ten wariant, wprowadźcie następujące zasady (nie polecamy robić tego w pierwszych rozgrywkach):

- Połóżcie dystrykt Kapitolu pośrodku rzędu dystryktów, z dwoma innymi dystryktami po każdej jego stronie.
- Jeżeli Rebelia wyzwoli dystrykt Kapitolu, natychmiast wygrywa.
- Misja „Rewolucja” wymaga zebrania w dystrykcie Kapitolu łącznej sumy kart o wartości co najmniej 25 (zamiast standardowych 21).



muduko.com

Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków
© 2025 for the Polish Edition
Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



© 2023 Pandasaurus Games, LLC. All rights reserved

Projekt gry: Brendan Hansen

Ilustracje: Jor Ros

Projekt graficzny: Peter Wocken

Development: Alex Cutler

Redakcja zasad: Gwen Ruelle

Specjalne podziękowania kierujemy do wszystkich naszych testerów, twórców gier z Karoliny Północnej i Mayi Polan.

Redakcja polskiego wydania

Koordynator projektu: Kamila Biedrońska

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Ewa Popielarz

Skład: Tatsiana Puchkova

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

ROZGRYWKA

Rundy – w każdej rundzie przeprowadźcie poniższe kroki:

1. **Rebelia wybiera, które dystrykty będą celem jej działań** (s. 5)
2. **Rebelia planuje swoje działania** (s. 5)
3. **Imperium broni dystryktu** (s. 5–6, 11)
4. **Rebelia przeprowadza swoje działania** (s. 6)
5. **Koniec rundy** (s. 7)

Po przydzieleniu przez Rebelię kart do dystryktów wykonajcie następujące kroki, aby zakończyć rundę:

- Rebelia sprawdza, czy udało jej się wyzwolić dystrykty (s. 8–9).
- Jeśli wszystkie żetony mocy Imperium są odwrócone na zużytą stronę, Imperium odwraca je na dostępną stronę.
- Rebelia dobiera z talii trzy nowe karty na rękę.

Koniec gry – rundy należy kontynuować w ten sposób aż do chwili, gdy:

- Rebelia wygra poprzez wyzwolenie trzech dystryktów.
- ALBO Rebelii wyczerpie się talia i nie będzie w stanie dobrać trzech nowych kart na rękę. Przejdźcie wówczas do Ostatecznego Starcia (s. 7).

