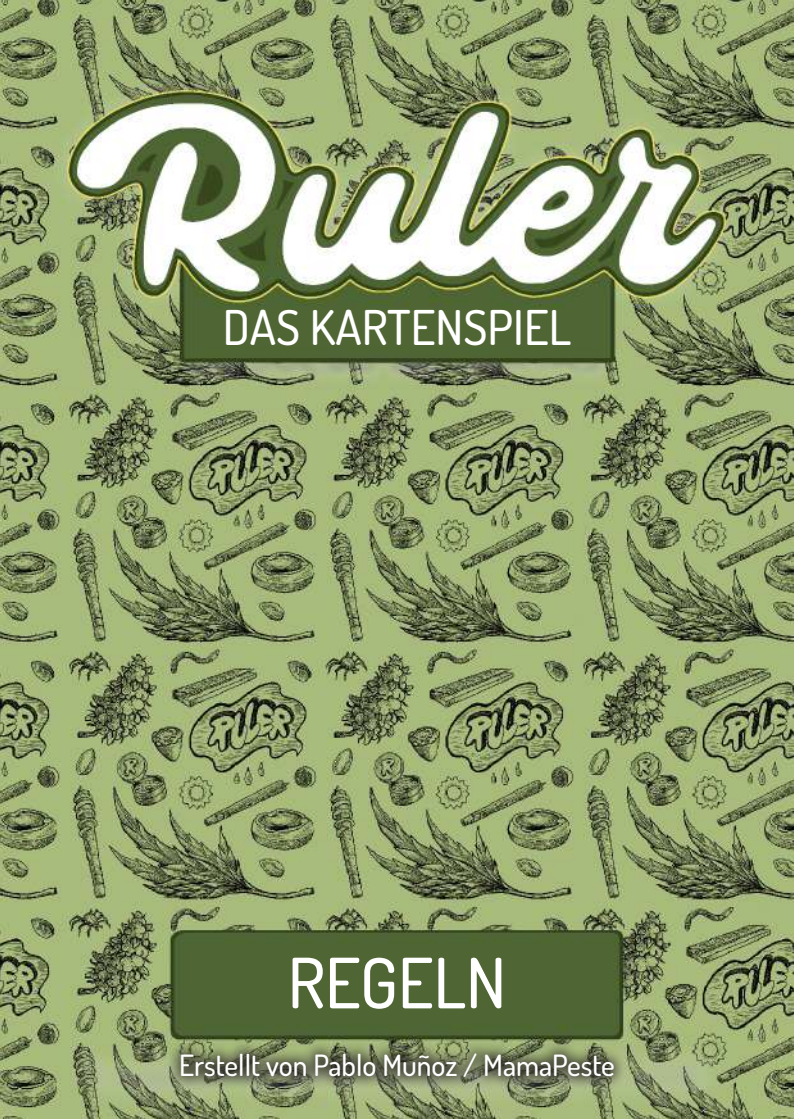




Ruler

DAS KARTENSPIEL

REGELN

Erstellt von Pablo Muñoz / MamaPeste

Grüße, ich bin Don.Cogollo!

Du bist soeben Mitglied von RULER, meiner Association, geworden – so nennt man mich hier. Ich hoffe, du genießt das Spiel und die Runden mit deinen Freunden. Dieses Spiel ist sowohl für Konsumenten als auch für Nicht-Konsumenten gedacht.

Hier ist jeder willkommen!



IMPRESSUM

Herausgegeben von Gen X Games S.L.

Autor: Pablo Muñoz / MAMAPESTE



RULER™ ist eine eingetragene Marke von Pablo Muñoz (MAMAPESTE).

Kein Teil dieser Regeln – einschließlich Texte, Illustrationen oder Design – darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Autors reproduziert, gespeichert oder in irgendeiner Form übermittelt werden.

WAS IST RULER?

RULER ist eine besondere **Association**, ein Paradies für **Cannabis-Liebhaber**, in dem ein ganz spezieller Wettbewerb stattfindet. Du stellst dich einer Reihe von Herausforderungen, die deine Fähigkeiten auf die Probe stellen: neue Genetiken ausprobieren, Sabotagen deiner Rivalen widerstehen und verschiedene EREIGNISSE überwinden.



WORUM GEHT'S?



In RULER **simulierst** du deinen Aufenthalt in einer Cannabis-Association. **Dein Ziel ist es, als Erste*r 30 Gesamtpunkte zu erreichen**, indem du die verschiedenen MATERIAL-Karten verkostest und genießt. Diese kannst du allein oder in Kombination mit PARAPHERNALIA (EINWEG oder DAUERHAFT) ausspielen, um viele Punkte zu sammeln. Noch leichter wird es, wenn du die SUPPORT-Karten clever einsetzt.

Außerdem musst du die Züge deiner Rivalen **SABOTIEREN**. Dafür hast du eine große Auswahl an Munchies (DOWNER-KILLER), mit denen du Punkte von anderen abziehst. Zusätzlich gibt es die ABZOCKE-Karten, mit denen du die Punkte eines gegnerischen Spielzugs halbieren kannst.

Während der Partie erscheinen verschiedene EREIGNISSE, die vom RULER in jeder RUNDE aktiviert werden. Diese beeinflussen den Verlauf der Partien und deine Strategien.

WILLKOMMEN BEI RULER!

INHALT

150 Karten (5 davon sind Hilfskarten),
48 Punktemarker, 1 RULER-Figur und REGELN.

AUSSCHANK-STAPEL:

131 Karten (grüne Rückseite)

MATERIAL: 57 Karten.

BRAUN, GRÜN und GELB.

16 verschiedene.



PARAPHERNALIA: 27 Karten. 2 Typen:

EINWEG: 21 Karten,
8 verschiedene.



DAUERHAFT: 6 Karten,
3 verschiedene.



SUPPORT: 20 Karten. 4 verschiedene:

- La Mona Chita.
- Veo, veo...
- ¡Fumadón!
- Las 4:20.



+1

32 MARKER
MIT 1 PUNKT

+5

9 MARKER
MIT 5 PUNKTEN

+10

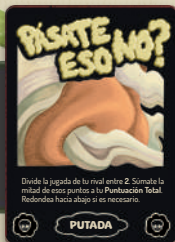
7 MARKER
MIT 10 PUNKTEN



DOWNER-KILLER: 21 Karten.
8 verschiedene.



ABZOCKE: 6 Karten „Pásate eso no?“



EREIGNIS-STAPEL:
14 Karten (weiße Rückseite)



EREIGNIS: 12 Karten.
SPEZIAL-EREIGNIS: 2 Karten.

RULER-Figur (Don.Cogollo)

Regeln



AUFBAU AUF DEM TISCH

Beispiel mit 4 Personen

Es spielt keine Rolle, wie viele Personen mitspielen – es wird immer mit **allen** Karten gespielt.



WIE BEGINNT MAN ZU SPIELEN?

Bevor es losgeht: Ihr kennt mich schon, ich bin Don.Cogollo oder der **RULER, Besitzer der Association**. Ihr werdet während der ganzen partie meine Rolle übernehmen – jede RUNDE eine andere Person. Manche Partien können enden, bevor jede*r einmal RULER war.

- **Wie wird der RULER gewählt und was macht er am Anfang?:** Ihr bestimmt es, wie ihr wollt. Sobald der RULER gewählt ist, legt er die Richtung fest, in der die Züge gespielt werden. Gespielt wird nacheinander im festgelegten Reihenfolge.

- **Aufgaben des RULER:** Er aktiviert die EREIGNISSE zu Beginn der RUNDE und deaktiviert sie am Ende derselben. Am Ende der RUNDE geht die RULER-FIGUR im Spielverlauf an die nächste Person.



SPIELBEGINN

Der RULER muss nur zu Beginn der partie diese **3 Schritte** ausführen:

1. Den AUSSCHANK-STAPEL mischen und jeder Person (einschließlich RULER) 6 Karten austeilen.
2. Das erste EREIGNIS aufdecken: Ziehe die oberste Karte vom EREIGNIS-STAPEL und lies sie laut vor.
3. Der RULER startet die partie, indem er seinen ersten Zug spielt.

DEIN ZUG

(gilt für alle gleich, auch für die Person, die gerade den RULER spielt)

Um deinen Zug zu spielen, befolge diese Phasen in Reihenfolge:

1. **AUSSCHANK** (wenn du weniger als 6 Karten auf der Hand hast).
2. **KARTENAUSPIELEN** (MATERIAL, PARAPHERNALIA und SUPPORT), **PASSEN** oder **ABWERFEN**.
3. **SABOTAGE** (nur wenn du punkten willst – deine Rivalen spielen DOWNER-KILLER und ABZOCKE).
4. **PUNKTE SAMMELN** (addiere Punkte zu deiner GESAMTPUNKTE).
5. **NOCHMAL AUSSCHANK** (ziehe nach, bis du wieder 6 Karten auf der Hand hast).

1. AUSSCHANK: Zieh Karten vom AUSSCHANK-STAPEL, bis du **6** auf der Hand hast, außer ein AKTIVES EREIGNIS schreibt etwas anderes vor.

2. KARTEN AUSSPIELEN, PASSEN oder ABWERFEN:

- **KARTEN AUSSPIELEN:** Du kannst pro Zug nur einmal punkten, indem du genau **1 MATERIAL**-Karte ausspielst (außer in besonderen Fällen). Du kannst sie alleine oder in Kombination mit **PARAPHERNALIA (EINWEG und/oder DAUERHAFT)** und/oder **SUPPORT**-Karten spielen, um deinen spielzug zu verstärken. Zeige, was du „verkostest“ (deinen spielzug), bevor der **SABOTAGE**-Moment beginnt.

Mehrere MATERIALIEN ausspielen: Normalerweise spielst du pro Zug nur **1 MATERIAL**, um zu punkten. Mit dem **SUPPORT: FUMADÓN!** oder wenn das **EREIGNIS: „El Yayo Juan“** aktiv ist, kannst du jedoch **2 oder mehr MATERIALIEN** ausspielen.

Wenn du kein MATERIAL auf der Hand hast oder nach einer besseren Option suchst, hast du folgende Alternativen:

- **SUPPORT AUSPIELEN:** Du kannst **SUPPORT**-Karten wie „La Mona Chita“ spielen. Diese Karte hilft dir, ein zufälliges **MATERIAL** aus der Hand eines Rivalen zu bekommen.

- **DAUERHAFTE AUF DEN TISCH LEGEN:** Du kannst **DAUERHAFTE**-Karten aus deiner Hand in deine **DAUERHAFT-ZONE** legen, ohne sie mit einem **MATERIAL** zu kombinieren. Diese Karten zählen nicht zu deiner Hand, wodurch du in den folgenden Zügen weiterhin **6** Karten ausschanken kannst. Du darfst bis zu **3** verschiedene **DAUERHAFTE** in deiner Zone haben.

* Wenn du dein(e) **MATERIAL** -Karte(n) oder „**LA CATA**“ gespielt hast, kannst du keine weiteren Karten mehr ausspielen. Es geht sofort weiter zur nächsten **PHASE DES ZUGES**.

Wenn du **keine** **KARTEN AUSSPIELST**, bleiben dir die Optionen **PASSEN** oder **ABWERFEN**:

PASSEN: Wenn du nichts spielen willst oder kannst, überspringe deinen Zug ohne Aktion.

ABWERFEN: Wirf deine **gesamte** Hand ab und zieh **6** neue Karten. Dein Zug **endet**, ohne dass du etwas ausgespielt hast.

3. SABOTAGE: (nur die Rivalen)

Jetzt entscheiden deine Rivalen, was sie mit deinem SPIELZUG machen (wenn du in dieser RUNDE punkten willst). **SABOTAGE ist nicht verpflichtend.** Wenn sie wollen, spielen sie DOWNER-KILLER- und ABZOCKE-Karten, um dir **Punkte abzuziehen**. Es gibt keine feste Reihenfolge für SABOTAGE – alle müssen aufmerksam sein und schnell handeln!

- Jeder Rivale darf nur eine DOWNER-KILLER-Karte spielen, oder 2 Karten, wenn diese miteinander kombinierbar sind (siehe Kartentext).
- Es dürfen nicht mehr Punkte abgezogen werden, als du in diesem SPIELZUG erzielt hättest.
- Sobald ein Rivale die ABZOCKE-Karte „¿Pásate eso no?“ spielt, endet der SABOTAGE-Moment sofort und du musst deinen SPIELZUG auswerten. (Die SABOTAGE-Phase kann auch enden, wenn die Rivalen es gemeinsam beschließen).

Die Punkte werden in der Reihenfolge abgezogen, in der die SABOTAGE-Karten gespielt wurden.

4. PUNKTESAMMELN

Wenn der SABOTAGE-Moment beendet ist, überprüfe, ob dir Punkte geblieben sind, **die du zu deiner GESAMTPUNKTE addieren kannst**. Lege die benutzten Karten in den Aschenbecher (Ablagestapel).

Hier ein Beispiel

DEINE "CATA" (SPIELZUG)

AKTIVES EREIGNIS

SABOTAGE-MOMENT

RIVALE1

RIVALE2

ERGEBNIS

DU

10 PUNKTE

RIVALE2

(ABRUNDEN) 9 PUNKTE

$$\begin{array}{l}
 \sqrt{4 + 7} \\
 = 11 \rightarrow \times 2 = 22
 \end{array}
 \rightarrow \frac{22 - 3}{= 19} \rightarrow \frac{19 \div 2}{= 9,5}$$

5. NOCHMAL AUSSCHANK

Zieh so viele Karten nach, wie du in deinem SPIELZUG ausgespielt hast, **bis du wieder 6 auf der Hand hast**. Dies zeigt an, dass dein Zug beendet ist und die nächste Person an der Reihe ist.

ENDE DER RUNDE

Jede Person wiederholt die Phasen ihres Zuges, bis wieder die Person an der Reihe ist, die die RUNDE als RULER begonnen hat. Wenn der RULER wieder am Zug ist, darf er nur AUSSCHANK machen, falls er weniger als 6 Karten auf der Hand hat. Dies zeigt an, dass die RUNDE endet und das AKTIVE EREIGNIS aufgehoben wird. Danach geht die RULER-FIGUR an die nächste Person im Spielverlauf. Diese wiederholt den gleichen Prozess – und so weiter.

SPIELENDE

Die Partie endet, sobald eine Person **30 Punkte oder mehr erreicht hat** (empfohlen für schnelle Partien).

* Bei Gleichstand gewinnt die Person, die zuerst in der festgelegten Reihenfolge kommt.

Man kann die Partie auch außerhalb des eigenen Zuges mit einer ABZOCKE gewinnen.



SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **AUSSCHANK:** Karten vom AUSSCHANK-STAPEL nachziehen.
- **RUNDE:** Abfolge von Zügen, bei der jede Person einmal am Zug ist. Sie endet, wenn der ursprüngliche RULER wieder an der Reihe ist.
- **AKTIVES EREIGNIS:** Die EREIGNIS-Karte, die aktuell im Spiel ist und vorgibt, was in der RUNDE geschieht.
- **ABRUNDEN:** Wenn das Ergebnis einer Division Dezimalstellen hat, wird immer auf die nächstniedrigere ganze Zahl abgerundet. Beispiel: Wenn ein Rivale oder ein EREIGNIS Punkte abzieht, ist die abgezogene Zahl die kleinere.
- **DAUERHAFT-ZONE:** Der Bereich auf dem Tisch, in dem du deine DAUERHAFTEN ablegst. Diese Karten zählen nicht zu deiner Hand.
- **GESAMTPUNKTE:** Die Summe aller Punkte, die du während der PARTIE gesammelt hast. Deine GESAMTPUNKTE können nur durch ein EREIGNIS oder eine DOWNER-KILLER-Karte verändert werden.

Willkommen! Lerne RULER leicht.

Mach es euch bequem!



Wählt den RULER (wie ihr wollt).
Bestimmt die Reihenfolge. Ihr spielt
1 nach dem anderen.



Ich?

Spiele deine MATERIAL- oder
SUPPORT-Karten, um zu punkten.
Kombiniere mit
PARAPHERNALIA!

4+7



Das Spiel wird immer gleich
auf dem Tisch aufgebaut.

DESCARTE



EVENTO
ACTIVO



Der RULER teilt 6 Karten an
jede Person aus (sich selbst
eingeschlossen).

AKTIVES EREIGNIS:
Porrito al Sol



Zeige deinen Spielzug. Die
anderen entscheiden, ob sie
SABOTAGE spielen.

Ich werde ein
Exterior im Blunt
verkosten...



Zum SABOTIEREN benutzen sie:



Addiere die Punkte, die dir bleiben.
Denke an das EREIGNIS.



Zieh nach, bis du 6 Karten auf der Hand hast.
Du kannst nichts mehr spielen.
Die nächste Person ist dran.



Wenn der RULER wieder an
der Reihe ist, endet die RUNDE.
Die RULER-FIGUR wird
weitergegeben.



Die Partie endet,
wenn jemand 30
Punkte erreicht.



FRAGEN?

rulerejuego@gmail.com



MATERIAL

Die **MATERIAL**-Karten sind die einzigen, mit denen du alleine punkten kannst. Du kannst mehrere pro Zug ausspielen, wenn du die Möglichkeit hast (z. B. dank eines **SUPPORT** oder eines **EREIGNISSES**).

Punkte und Farbe: Zeigt, wie viele Punkte sie bringt und welcher Farbe sie zugeordnet ist.

Effekttext: Fasst den spezifischen Effekt der Karte oder eine besondere Fähigkeit zusammen.

Herkunft: Zusätzliche Infos über das **MATERIAL**.

Eine **MATERIAL**-Karte simuliert einen Joint, gedreht mit mittlerem Papier.

Nombre de la carta



Es gibt **3 Arten** von **MATERIAL**, erkennbar an ihren Farben: **BRAUN**, **GRÜN** und **GELB**. Diese Farben zeigen dir, mit welcher **PARAPHERNALIA** sie kombinierbar sind und wie sie in bestimmten **EREIGNISSEN** eingesetzt werden.



WAS IST JEDES MATERIAL?

Hier erkläre ich dir genauer die MATERIAL-Karten im Spiel.

Wie du schon weißt, gibt es 3 Typen: **BRAUN**, **GRÜN** und **GELB**. Die Punktezahl jeder MATERIAL-Karte stellt die Menge an THC dar, die sie theoretisch enthalten könnte. Denk daran: alles rein fiktiv... zwinker, zwinker.



- **BRAUN:** Das sind lösungsmittelfreie Extraktionen, von Hand oder mit einfachen Werkzeugen hergestellt. Denk an handgemachtes Hasch oder hausgemachtes Dry Sift, das durch Sieben der Buds auf traditionelle Weise gewonnen wird. Der Prozess ist simpel, aber das Ergebnis ist reine Essenz.



- **GRÜN:** Damit sind die klassischen „Buds“ oder getrockneten Blüten gemeint. Hier unterscheiden sich die Anbauarten. Stell dir die Blüten klassischer Sorten vor wie Haze oder OG Kush... und so weiter bis ins Unendliche durch die vielen Kreuzungen, die es gibt und noch geben wird.



- **GELB:** Hierzu gehören aufwändige Extraktionen, sowohl mit als auch ohne Lösungsmittel, meist unter Einsatz professioneller Maschinen und eines sehr präzisen Prozesses. Wir sprechen von High-End-Konzentraten wie Rosin (gepresst mit Spezialgeräten) oder BHO (Butane Hash Oil) in verschiedenen Texturen wie Shatter oder Wax. Das Ergebnis ist ein technisches, präzises Spitzenprodukt.



PARAPHERNALIA

Es gibt 2 Arten von PARAFERNALIA-Karten:



EINWEG



DAUERHAFT



- Werden mit MATERIAL-Karten **kombiniert**.

- Du darfst nur **1 EINWEG**-Karte pro MATERIAL-Karte ausspielen.

- **Sie bringen alleine keine Punkte.**

- Sie werden zusammen mit dem MATERIAL am Ende des Spielzuges **abgeworfen**.

- Farbkreise zeigen an, mit welchem MATERIAL sie kombiniert werden können.

- Werden mit jedem MATERIAL kombiniert, das du in deinen Zügen spielst.

- Du darfst sie auch ohne Kombination mit MATERIAL auf den Tisch legen.

- **Sie bringen alleine keine Punkte.**

- Sie werden in deine **DAUERHAFT-ZONE** gelegt und bleiben dort bis zum Ende der Partie.

- **Du darfst bis zu 3 verschiedene DAUERHAFT-Karten gleichzeitig in deiner Zone haben.**

- Auch sie haben **Farbkreise**, die anzeigen, mit welchem MATERIAL sie kombiniert werden können.

PARAPHERNALIA ist jedes Utensil, das bei der „CATA“ des MATERIAL verwendet wird.



SUPPORT

Die SUPPORT-Karten **erleichtern deine Spielzüge** auf verschiedene Weise.

– Du darfst sie nur **vor** der PUNKTE SAMMELN-Phase spielen.

– Du darfst sie **nicht** während des SABOTAGE-Moments spielen.

Lies sie **aufmerksam**, um während deines Zuges eine gute Strategie vorzubereiten.



– **LAS 4:20**: Schützt deinen SPIELZUG vor allen Rivalen, außer vor dem Effekt des AKTIVEN EREIGNISSES. Der Schutz gilt nur im SABOTAGE-Moment.

– **LA MONA CHITA**: Wähle zufällig eine MATERIAL-Karte aus der Hand eines Rivalen (sie zeigen dir nur die Rückseite). Du darfst dieses MATERIAL in deinem Zug zum PUNKTE SAMMELN nutzen, falls du das noch nicht gemacht hast. Maximal 2× LA MONA CHITA pro Zug.

– **FUMADÓN!**: Du darfst in diesem ZUG 2 MATERIALIEN zum PUNKTE SAMMELN spielen. Beide dürfen mit passender PARAPHERNALIA kombiniert werden. Maximal 2× FUMADÓN! pro ZUG.

– **VEO, VEO...**: Wenn du in Phase 5: NOCHMAL AUSSCHANK Karten nachziehst (z. B. 3 Karten), darfst du beliebig viele behalten (z. B.: 2) und ziehst danach genauso viele Karten nach, wie du abgeworfen hast (z. B.: 2). Nur 1× pro ZUG erlaubt.



DOWNER-KILLER

Eine große Auswahl an Konsumartikeln, auch bekannt als **MUNCHIES**.

- Dienen dazu, deinen Rivalen **punkte abzuziehen**.
- Du darfst sie nur im Moment der SABOTAGE spielen.
- Pro Rivale darf nur 1 DOWNER-KILLER-Karte gespielt werden, es sei denn, die Karten sind miteinander kombinierbar. Lies die Kartentexte, um zu wissen, wie sie kombiniert werden.
- Sie dürfen nicht mehr Punkte abziehen, als du in diesem Spielzug erzielt hättest.



ABZOCKE

„Teilen ist Leben...“

- Wird genutzt, **pum den SPIELZUG** deines Rivalen zu halbieren und diese Punkte zu deiner **GESAMTPUNKTE** hinzuzufügen.
- Du darfst sie nur im Moment der SABOTAGE spielen.
- Sobald du diese Karte spielst, endet der SABOTAGE-Moment sofort.
- Ergibt die Division eine Dezimalzahl, wird immer abgerundet. Die Punkte werden zur **GESAMTPUNKTE** der Person addiert, die die Karte gespielt hat.



EREIGNISSE

Diese Karten **machen den Unterschied** in jeder Partie – es gibt 14 verschiedene EREIGNISSE.

Ihre Effekte werden in verschiedenen Phasen der RUNDE aktiviert: **vor** dem PUNKTE SAMMELN, **während** des PUNKTE SAMMELNS und **am Ende** jedes Zuges.



- **MALA COSECHA:** Ihr spielt diese RUNDE mit einer Karte weniger auf der Hand [5].



- **BUENA COSECHA:** Ihr spielt diese RUNDE mit einer Karte mehr auf der Hand [7].



- **SUPER-CANUTO:** Alle Spielzüge in dieser RUNDE sind vor dem SABOTAGE-Moment jedes ZUGES geschützt.



- **CHARA 'S TIME:** MATERIAL GRÜN verdoppelt seinen Wert in dieser RUNDE.



- **EL BANQUITO:** MATERIAL BRAUN verdoppelt seinen Wert in dieser RUNDE.



- **LA YAYA ASUN:** Im SABOTAGE-Moment dieser RUNDE dürfen 2 DOWNER-KILLER gespielt werden, auch wenn sie nicht miteinander kombinierbar sind.



- **EL YAYO JUAN:** In dieser RUNDE dürfen 2 oder mehr MATERIALIEN pro Zug gespielt werden.



- **TUS COLEGUITAS:** Alle Spielzüge in dieser RUNDE werden halbiert. Runde bei Bedarf ab.



- **PORRITO AL SOL:** Alle Punkte, die in dieser RUNDE erzielt werden, werden $\times 2$ multipliziert.



- **LA PLAGA:** Wirft zu Beginn der RUNDE alle MATERIAL-Karten ab. Danach zieht jede Person in Reihenfolge so viele Karten vom AUSSCHANK-STAPEL nach, wie sie abgeworfen hat.



- **EL PUCHERO DE LA ABUELA:** Alle Spieler halbieren zu Beginn ihres Zuges ihre GESAMTPUNKTE. Runde bei Bedarf ab.



- **IT WAS A GOOD DAY:** Alle Spieler addieren am Ende ihres ZUGES 5 Punkte zu ihrer GESAMTPUNKTE.

SPEZIAL-EREIGNISSE: Diese erfüllen ihre Funktion sofort zu Beginn der RUNDE, sobald sie aktiviert werden. Danach deckt der gleiche RULER ein weiteres EREIGNIS vom Stapel auf.



- **EL PARAÍSO:** Zu Beginn der RUNDE tauscht jede Person reihum 1 Karte aus ihrer Hand gegen die nächste MATERIAL-Karte vom AUSSCHANK-STAPEL.



- **RULER-FEST:** Alle Spieler müssen ihren ZUG (zum PUNKTE SAMMELN) gleichzeitig spielen. Auf 3 wird der SABOTAGE-Moment ausgelöst. Nur einmal dürfen Punkte abgezogen werden, die gerade erzielt worden wären. (Sie werden von der GESAMTPUNKTE abgezogen).

KONTAKT

Wir hoffen, dass du jede Partie RULER genießt!

Falls du Fragen zu den REGELN hast, eine Klärung benötigst oder einfach nur deine Erfahrung teilen möchtest, zögere nicht, uns zu kontaktieren.

Web des Verlags: www.genxgames.es

Offizielle Website des Spiels: www.rulerthegame.com

Kontakt Verlag: info@genxgames.es

Autor: Pablo Muñoz / MAMAPESTE

Und so, die Partie geht zu Ende... oder zumindest diese Lern-RUNDE. Im Namen der RULER-Vereinigung hoffe ich, dass ihr Freude daran hattet, die Geheimnisse dieses Cannabis-Paradieses zu entdecken.

Jetzt, da ihr die REGELN beherrscht, beginnt die wahre Reise. Mögen eure SPIELZÜGE strategisch und eure "KOSTPROBEN" legendär sein.

Wir sehen uns am Spieltisch!

Bis zum nächsten Mal, Zucker!

