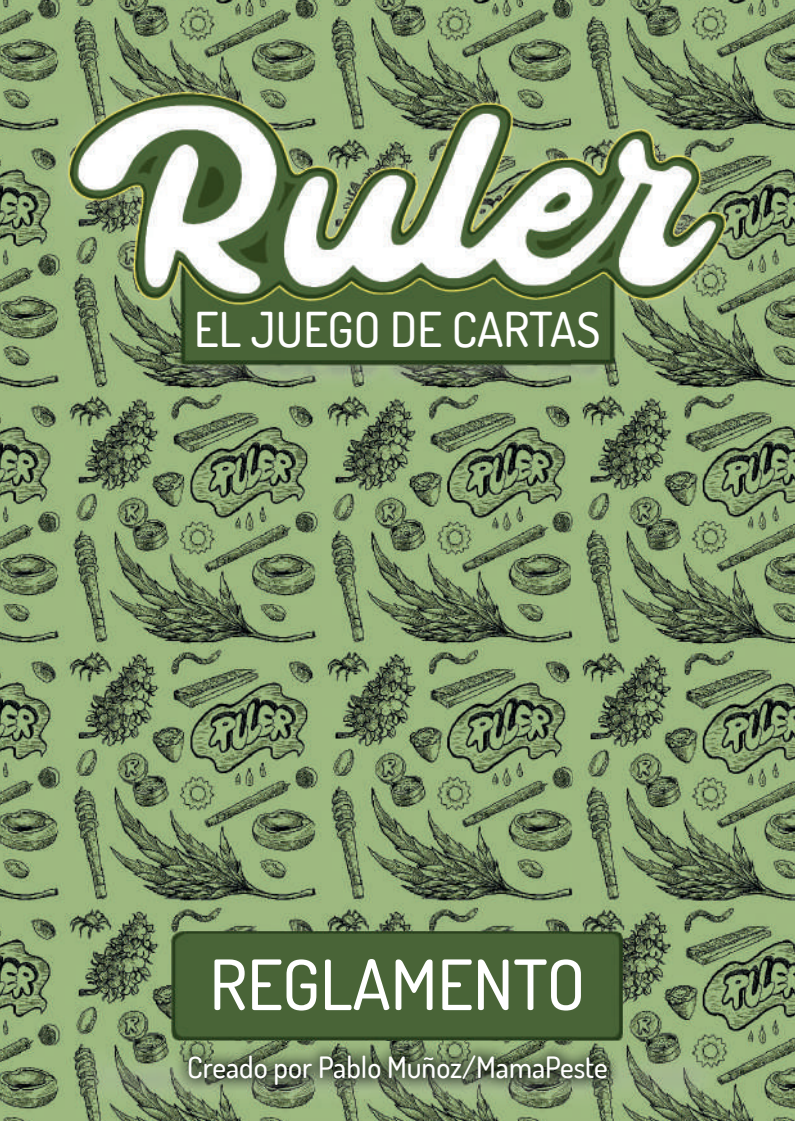




Ruler

EL JUEGO DE CARTAS

REGLAMENTO

Creado por Pablo Muñoz/MamaPeste

¡Saludos, soy Don.Cogollo!

Acabas de hacerte socio de RULER, mi asociación, y como también se me conoce por aquí. Espero que disfrutes del juego y de las reuniones con amigos. Este juego es tanto para consumidores como para los que no consumen.

¡Aquí todo el mundo es bienvenido!



CRÉDITOS

Editado por Gen X Games S.L.

Autor: Pablo Muñoz / MAMAPESTE



RULER™ es una marca registrada de Pablo Muñoz (MAMAPESTE).

Ninguna parte de este reglamento, incluyendo textos, ilustraciones o diseño, puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, sin el consentimiento previo por escrito del autor.

¿QUÉ ES RULER?

RULER es una **asociación** particular, un paraíso para los amantes del **Cannabis** donde se organiza una competición muy especial.

Te enfrentarás a una serie de desafíos que pondrán a prueba tus habilidades para probar genéticas, resistir sabotajes de los rivales y superar diversos EVENTOS.



¿DE QUÉ VA?



En RULER, **simulas** tu estancia en una asociación de consumidores de Cannabis. **Tu objetivo es ser la primera persona en alcanzar la máxima puntuación** (30 puntos) catando y disfrutando de las diferentes cartas de MATERIAL. Estas puedes combinarlas, o no, con cartas de PARAFERNALIA (DESECHABLE y PERMANENTE) para sumar grandes cantidades de puntos. Te resultará más fácil si haces un buen uso de las cartas de APOYO.

A su vez, tendrás que FASTIDIAR las jugadas de tus rivales. Para ello, cuentas con una amplia variedad de comestibles (ANTI-BAJONA) que te permitirán quitar puntos a los demás. También puedes usar las cartas de PUTADA para reducir a la mitad los puntos de la jugada de un rival.

Mientras juegas, irán apareciendo una serie de EVENTOS que serán activados por el RULER en cada RONDA. Estos afectarán el desarrollo de las partidas y tus estrategias.

¡BIENVENIDO A RULER!

CONTENIDO

150 cartas (5 de ellas son de ayuda), 48 fichas de puntos, 1 figura de RULER y REGLAMENTO.

MAZO DE DISPENSARIO: 131 cartas (dorso verde)

MATERIAL: 57 cartas.
MARRÓN, VERDE Y AMARILLO.
16 diferentes.



PARAFERNALIA: 27 cartas. 2 tipos:

DESECHABLE: 21 cartas,
8 diferentes.



PERMANENTE: 6 cartas,
3 diferentes.



APOYO: 20 cartas. 4 diferentes:

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



+1

32 FICHAS
DE 1 PUNTO

+5

9 FICHAS DE
5 PUNTOS

+10

7 FICHAS DE
10 PUNTOS



ANTI-BAJONA: 21 cartas.
8 diferentes.

PUTADA: 6 cartas de ¿Pásate eso no?

¿PÁSATE ESO NO?

Divide la jugada de tu rival entre 2. Súmate la mitad de esos puntos a tu Puntuación Total. Redondea hacia abajo si es necesario.

PUTADA

MAZO DE EVENTOS:
14 cartas (dorso blanco)



EVENTO: 12 cartas.
EVENTO ESPECIAL: 2 cartas.

Figura de RULER (Don.Cogollo)

Reglamento



COLOCACIÓN EN MESA

Ejemplo con 4 personas:

No importa el número de personas que seáis para jugar, siempre se juega con **todas** las cartas.

J1

CARTAS EN MANO

MAZO DE
DISPENSARIO

MAZO DE
EVENTOS

J4

FICHAS DE
PUNTOS

FIGURA DE
RULER
(jugador
inicial).

J2

CENICERO
(cartas usadas)

Cada persona enseña
su jugada donde pueda

EVENTO
ACTIVO

ZONA DE
PERMANENTES

PUNTUACIÓN TOTAL
DE JUGADOR

J3

¿CÓMO EMPEZAR A JUGAR?

Antes de empezar, ya me conocéis, soy Don.Cogollo o el **RULER, dueño de la asociación**. Tendréis que representar mi papel a lo largo de la partida, una persona diferente en cada RONDA. Algunas partidas pueden terminar antes de que todos lleguéis a ser el RULER.

- **¿Cómo se elige y qué hace al inicio?:** Se elige como queráis. Una vez elegido, el RULER decide la dirección en la que irán los turnos. Jugaréis de uno en uno y en el orden establecido.

- **Funciones del RULER:** Activa los EVENTOS al inicio de la RONDA y los desactiva al final de la misma.

Al final de la RONDA, la figura del RULER pasa al siguiente jugador en el orden de juego.



INICIO DE LA PARTIDA

El RULER debe comenzar siguiendo estos **3 pasos solo al inicio de la partida**:

1. Barajar el mazo de DISPENSARIO y repartir **6** cartas a cada jugador (incluido el RULER).
2. Activar el primer EVENTO: descubre la primera carta del mazo de EVENTOS y lo lee en alto.
3. El RULER inicia la partida jugando su turno.

TU TURNO (para todo el mundo igual, incluida la persona que hace de RULER).

Para jugar tu turno, debes seguir las siguientes fases en orden:

1. **DISPENSAR** (si tienes menos de 6 cartas en mano).
2. **JUGAR CARTAS** (MATERIAL, PARAfernalia Y APOYOS), **PASAR** o **DESCARTAR**.
3. **FASTIDIAR** (solo si vas a puntuar, tus rivales juegan ANTI-BAJONA y PUTADA).
4. **PUNTUAR** (sumar puntos a Puntuación TOTAL).
5. **DISPENSAR OTRA VEZ** (hasta tener 6 cartas en mano).

1. DISPENSAR: Roba cartas del DISPENSARIO hasta tener **6** en tu mano, a menos que un EVENTO activo indique lo contrario.

2. JUGAR CARTAS, PASAR o DESCARTAR:

- JUGAR CARTAS: Solo puedes puntuar una vez por turno jugando una única carta de **MATERIAL** (salvo excepciones). Puedes jugarla sola o combinarla con cartas de **PARAFERNALIA (DESECHABLE y/o PERMANENTE)** y/o con cartas de **APOYO** para mejorar la jugada. Enseña lo que vas a catar (tu jugada) antes del momento de **FASTIDIAR**.

Jugar 2 o más MATERIALES: Normalmente, solo juegas un MATERIAL por turno para puntuar. Sin embargo, puedes puntuar con 2 o más cartas de MATERIAL si tienes el APOYO: FUMADÓN! en tu mano, o si el EVENTO: “El Yayo Juan” está activo.

Si no tienes Material en mano o buscas una mejor opción, tienes estas alternativas:

- JUGAR APOYOS: Puedes jugar cartas de APOYO como “La Mona Chita”. Esta carta te ayuda a conseguir un MATERIAL, al azar, de la mano de tu rival.

- BAJAR PERMANENTES A LA MESA: Puedes bajar cartas de tipo PERMANENTE de tu mano a tu Zona de Permanentes sin necesidad de combinarlas con un MATERIAL. Estas cartas no cuentan en tu mano, permitiéndote seguir dispensando **6** cartas en los turnos siguientes. Puedes tener hasta **3** PERMANENTES no repetidos en tu zona.

* Cuando juegues tu/s carta/s de **MATERIAL** o “**LA CATA**” no puedes jugar más cartas. Se pasa directamente a la siguiente FASE del TURNO.

Por último, si **no** vas a JUGAR CARTAS, te quedan las opciones de PASAR o DESCARTAR:

PASAR: Si no quieres o no puedes jugar nada, pasa tu turno sin acción.

DESCARTAR: Descarta **toda** tu mano roba **6** cartas nuevas. Tu turno **finaliza** sin haber jugado cargas.

3. FASTIDIAR: (sólo los rivales)

Ahora tus rivales deciden qué hacer con tu jugada (si vas a puntuar en la RONDA). **No es obligatorio FASTIDIAR.** Si quieren, utilizarán cartas de ANTI-BAJONA y PUTADA para **quitarte puntos**. ¡No hay un orden para FASTIDIAR, tendrán que prestar atención y actuar rápido!

- Solo pueden jugar un tipo de carta ANTI-BAJONA por rival, o 2 cartas si son combinables entre sí (consulta la descripción de la carta).
- No pueden quitar más puntos de los que ibas a hacer en la jugada.
- Cuando un rival juega la carta PUTADA: "Pásate eso no?", el momento de FASTIDIAR termina y tienes que resolver la jugada.

(También puede terminar la fase de FASTIDIAR si los rivales lo deciden).

Los puntos se restan en el orden en el que se han jugado las cartas para FASTIDIAR.

4. PUNTUAR: Cuando termine el momento de FASTIDIAR, mira si te han dejado algún punto para **sumar a tu PUNTUACIÓN TOTAL**. Desecha las cartas utilizadas al "cenicero" (o pila de descarte).

Aquí te dejo un ejemplo

TU "CATA" (JUGADA)




EVENTO ACTIVO



MOMENTO DE FASTIDIAR

RIVAL 1



RIVAL 2



TOTAL

TÚ
10 PNTS.
RIVAL 2
(REDONDEA HACIA ABAJO) 9 PNTS

$4 + 7 = 11 \rightarrow \times 2 = 22 \rightarrow \frac{22-3}{1} = 19 \rightarrow \frac{19-2}{2} = 9,5$

5. DISPENSAR OTRA VEZ: Roba tantas cartas como hayas utilizado en la jugada para **volver a tener 6 cartas en mano**. Esto indica que tu turno ha finalizado y le toca a la siguiente persona.

FIN DE LA RONDA

Cada jugador repite las fases de turno hasta que vuelve a ser el turno del RULER que inició la RONDA. Cuando le vuelve a tocar al RULER, este solo puede DISPENSAR si tiene menos de 6 cartas en mano. Esto indica que la RONDA termina y el EVENTO activo se desactiva. Ahora, la figura del RULER pasa a la siguiente persona en el orden de juego. Esta persona repite el mismo proceso, y así sucesivamente...

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando una de las personas alcanza **30 puntos o más** (recomendado para partidas rápidas).

* En caso de empate, gana la persona que va primero en el orden establecido.

Prestad atención porque podéis ganar la partida fuera de vuestro turno con una PUTADA.



DEFINICIONES CLAVE

- **DISPENSAR:** Robar cartas del mazo de DISPENSARIO.
- **RONDA:** Conjunto de turnos que incluye el turno de cada jugador. Termina cuando el RULER inicial vuelve a tener su turno.
- **EVENTO Activo:** La carta de EVENTO que está actualmente en juego y que determina qué debe hacerse en cada RONDA.
- **Redondea hacia abajo:** Si el resultado de una división tiene decimales, siempre se redondea al número entero inferior. Por ejemplo, si un rival o un EVENTO debe quitarte puntos, la cantidad que quita será la menor.
- **ZONA DE PERMANENTES:** El espacio en la mesa donde colocas tus cartas de PERMANENTE una vez jugadas. Estas cartas no cuentan como cartas en tu mano.
- **PUNTUACIÓN TOTAL:** La suma de todos los puntos que has recolectado a lo largo de la partida. Tu PUNTUACIÓN TOTAL no se puede modificar, a menos que un EVENTO o una carta de ANTI-BAJONA indique lo contrario.

¡Bienvenidos! Aprende RULER fácil.

¡Poneos cómodos!

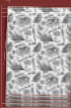


El juego siempre se coloca igual en la mesa.

DESCARTE



EVENTO ACTIVO



Elige al RULER (como quieras).
Decide el orden. Jugáis 1 por 1.

¿Yo?



El RULER reparte 6 cartas a cada uno (él incluido).

*Evento activo
"Porrito al sol"*



Juega tus cartas de MATERIAL
o APOYO para puntuar.
¡Combina con
PARAFERNALIA!

4+7



Muestra tu jugada. Los demás
deciden si fastidiarte.

*Voy a catar una
de exterior en
un Blunt...*



Para fastidiar usan:



Suma los puntos que te quedan. Recuerda el EVENTO.



Dispensa hasta tener 6 cartas.
No puedes jugar más.
Le toca al siguiente.



Cuando le toque al RULER,
termina la RONDA.
Pasa la figura de RULER.



La partida acaba
cuando alguien llega
a 30 puntos.



¿DUDAS?

rulereljuego@gmail.com



MATERIAL

Las cartas de **MATERIAL** son las únicas que te permiten **puntuar por sí solas**. Puedes jugar varias en tu turno si tienes la posibilidad (por ejemplo, gracias a un **APOYO** o un **EVENTO**).

Puntos y color: Indica cuántos puntos suma y a qué color pertenece.

Texto de efecto: Resume el efecto específico de la carta o si tiene alguna habilidad especial.

Detalles del origen: Información adicional sobre el **MATERIAL**.

Una carta de **MATERIAL** **simula** un canuto hecho con un **papel mediano**.

Nombre de la carta



Hay **3 tipos** de **MATERIAL**, identificados por sus colores: **MARRÓN**, **VERDE** y **AMARILLO**. Estos colores te indican con qué tipo de **PARAFERNALIA** puedes combinarlos y cómo se usan en ciertos **EVENTOS**.



¿QUÉ ES CADA MATERIAL?

Aquí te explico con más detalle sobre el MATERIAL del juego. Como ya sabes, hay 3 tipos: **MARRÓN, VERDE y AMARILLO**. La cantidad de puntos de cada MATERIAL representa la cantidad de THC que podría contener. Recuerda que es ficticio...guiño, guiño...



- **MARRÓN:** Son extracciones sin solventes, elaboradas a mano o con herramientas caseras. Piensa en el Hachís o el Dry Sift casero, ese que se obtiene tamizando los cogollos de forma artesanal. Su proceso es sencillo, pero el resultado es pura esencia.



- **VERDE:** Se refieren a lo que comúnmente conocemos como “cogollos” o “flores secas”. También se diferencian los tipos de cultivos. Imagina esas flores de variedades clásicas como una Haze, una OG Kush... y así hasta el infinito debido a los cruces que existen y que vendrán.



- **AMARILLO:** Incluyen elaboradas extracciones tanto con solventes como sin ellos, generalmente utilizando maquinaria profesional y un proceso muy meticuloso. Aquí hablamos de concentrados de alta gama, como el Rosin (hecho con prensas especializadas), el BHO (Butane Hash Oil) en sus distintas texturas como Shatter o Wax. Son el resultado de un trabajo técnico y preciso.



PARAFERNALIA

Existen 2 tipos de cartas de PARAFERNALIA:



DESECHABLE



PERMANENTE



- Se **combinan** con las cartas de MATERIAL.
- Solo puedes jugar **1** carta DESECHABLE por cada carta de MATERIAL.
- **No puntúan por sí solas.**
- Se **desechan** junto con el MATERIAL al final de la jugada.
- Cuentan con círculos de colores que indican con qué tipo de MATERIAL se pueden combinar.

Parafernalia es todo utensilio empleado en la "cata" de Material.

- Se combinan con todo el MATERIAL que juegues en cada uno de tus turnos.
- Puedes bajarla a la mesa sin combinar con un MATERIAL.
- **No puntúan por sí solas.**
- Se colocan en tu **ZONA DE PERMANENTES** en la mesa hasta el final de la partida.
- Puedes colocar **hasta 3 cartas distintas** de PERMANENTES.
- También tienen **círculos de colores** que indican con qué tipo de MATERIAL se pueden combinar.



APOYO

Las cartas de APOYO facilitan tus jugadas de diferentes maneras.

- Solo puedes jugarlas **antes** de la fase de PUNTUAR.

- **No** puedes jugarlas en el momento de FASTIDIAR.

Léelas con mucha atención para preparar una buena estrategia durante tu turno.



- **LAS 4:20:** Protege tu jugada de cualquier rival, excepto del efecto del EVENTO activo. Solo te protege durante el momento de FASTIDIAR.

- **LA MONA CHITA:** Elige al azar una carta de MATERIAL de la mano de uno de tus rivales (ellos solo te mostrarán el dorso). Puedes utilizar este MATERIAL en tu turno para PUNTUAR si aún no lo has hecho. Puedes jugar un máximo de 2 cartas LA MONA CHITA en tu turno.

- **FUMADÓN!:** Puedes jugar 2 cartas de MATERIAL este turno para PUNTUAR. Ambas pueden llevar su PARAFERNALIA correspondiente. Solo puedes jugar un máximo de 2 cartas FUMADÓN! en tu turno.

- **VEO, VEO...:** Cuando te toque DISPENSAR en la FASE 5: DISPENSAR OTRA VEZ (por ejemplo, 3 cartas), puedes quedarte con las que quieras (ej.: 2) y vuelve a DISPENSAR tantas cartas como hayas desechado (ej.: 2). Solo puedes hacer esto una vez por turno.



ANTI-BAJONA

Una amplia variedad de consumibles, también conocidos como **MUNCHIES**.

- Sirven para **quitar puntos** a tus rivales.
- Solo puedes usarlas en el momento de FASTIDIAR.
- Solo puedes jugar 1 carta ANTI-BAJONA por rival que intente fastidiarte, a menos que sean combinables entre sí. Lee bien las descripciones de las cartas para saber cómo se combinan.
- No pueden quitar más puntos de los que ibas a hacer en la jugada.



PUTADA

"Compartir es vivir..."

- Se utilizan para dividir la jugada de tu rival a la mitad y sumar esa cantidad a tu PUNTUACIÓN TOTAL.
- Solo puedes jugarlas en el momento de FASTIDIAR.
- Cuando juegas esta carta, el momento de FASTIDIAR termina inmediatamente.
- Si la división resulta en decimales, se redondea siempre hacia abajo. Esa cantidad de puntos se añade a la PUNTUACIÓN TOTAL de la persona que ha jugado la carta.



EVENTOS

Estas cartas son las que **marcan la diferencia** en cada partida; hay 14 EVENTOS diferentes.

Sus efectos se activan en diferentes fases de la ronda: **Antes** de puntuar, **durante** la puntuación y **al final** de cada turno.



- **MALA COSECHA:** Jugáis con una carta menos en mano [5] durante esta RONDA.



- **BUENA COSECHA:** Jugáis con una carta más en mano [7] durante esta RONDA.



- **SUPER-CANUTO:** Todas las jugadas en esta RONDA quedan protegidas del Momento de FASTIDIAR de cada turno.



- **CHARA'S TIME:** El MATERIAL VERDE duplica su valor en esta ronda.



- **EL BANQUITO:** El MATERIAL MARRÓN duplica su valor en esta ronda.



- **LA YAYA ASUN:** En el Momento de FASTIDIAR de esta RONDA se pueden jugar 2 ANTI-BAJONA, incluso si estas no combinan entre sí.



- **EL YAYO JUAN:** En esta RONDA, se pueden jugar 2 MATERIALES o más por turno.



- **TUS COLEGUITAS:** Todas las jugadas que se vayan a hacer en esta RONDA se dividen entre 2. Redondea hacia abajo si es necesario.



- **PORRITO AL SOL:** Todas las puntuaciones que se vayan a hacer en esta RONDA se multiplican X2.



- **LA PLAGA:** Descartad todas las cartas de MATERIAL al principio de la RONDA. Volved a DISPENSAR, por orden, tantas cartas como hayáis descartado.



- **EL PUCHERO DE LA ABUELA:** Todos los jugadores dividen entre 2 su PUNTUACIÓN TOTAL al principio de su turno. Redondea hacia abajo si es necesario.



- **IT WAS A GOOD DAY:** Todos los jugadores suman 5 puntos a su PUNTUACIÓN TOTAL al final de su turno.

EVENTOS Especiales: cumplen su función al principio de la RONDA, justo al activarse. Luego, el mismo RULER activa otro EVENTO del mazo.



- **EL PARAÍSO:** Al principio de la RONDA y por orden, intercambiad una carta de vuestra mano por el siguiente MATERIAL del DISPENSARIO.



- **RULER-FEST:** Tenéis que jugar vuestro turno (para puntuar) todos a la vez. A la cuenta de 3 se activará el momento de FASTIDIAR. Solo esta vez podéis quitar más puntos de los que se fuesen a hacer. (Se restan de la PUNTUACIÓN TOTAL).

CONTACTO

¡Esperamos que disfrutes cada partida de RULER!

Si te surge cualquier pregunta sobre las reglas, necesitas una aclaración o simplemente quieres compartir tu experiencia, no dudes en ponerte en contacto.

Web editorial: www.genxgames.es

Web oficial del juego: www.rulerthegame.com

Contacto editorial: info@genxgames.es

Autor: Pablo Muñoz / MAMAPESTE

Y así, la partida llega a su fin... o al menos, esta ronda de aprendizaje. En nombre de la asociación **RULER**, espero que hayáis disfrutado descubriendo los secretos de este paraíso cannábico.

Ahora que domináis las reglas, el verdadero viaje comienza. Que vuestras jugadas sean estratégicas y vuestras "catas", legendarias.

¡Nos vemos en la mesa!

¡Hasta la próxima, Jugones!

