

SP3Y

Sport for Prevention
of Extremism in Youth

KUNE

Kune
el juego colaborativo de la inclusión

2-6 JUGADORES

EDAD: 14 A 99

DURACIÓN: 15 MINUTOS (2 JUGADORES) A 60 MINUTOS (6 JUGADORES)

Kune
the collaborative game of inclusion

2-6 PLAYERS

AGE: 14 - 99

PLAYING TIME: 15 MINUTES (2 PLAYERS) TO 60 MINUTES (6 PLAYERS)

kune

el juego colaborativo de la inclusión

OBJETIVO DEL JUEGO

kune es un juego cooperativo para grupos de 2 a 6 jugadores pero donde sólo gana quien llega al final del juego, y para ello debe vencer al mazo de cartas de “vida” y evitar ser eliminado si las acumula en exceso.

Cada partida puede tener una duración de 15 minutos para dos jugadores, hasta 1 hora para 6 jugadores.

El juego pretende crear dinámicas de trabajo grupal y colaborativo y fomentar la toma de decisiones en base al bien común e individual.

COMPONENTES

El juego tiene los siguientes componentes:

18 cartas de *personaje*

60 cartas de *vida*

22 cartas de *acción*

1 libretto de instrucciones

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador recibe una carta de personaje escogida al azar y la coloca delante suyo. Este personaje será su avatar en el juego. El resto de cartas de personaje no entrarán en juego, pueden guardarse en la caja del juego.

Se mezclan las cartas de *vida* y se crea un mazo de *VIDA*. Este mazo debería tener un número de cartas igual a 10 veces los jugadores que juegan. El resto de cartas de *vida* no entrarán en juego, se pueden guardar en la caja.

Ejemplo: hay 4 jugadores, el mazo de VIDA tendrá 40 cartas.

Se mezclan las cartas de *acción* y se crea un mazo de *ACCIONES*. Este mazo debería tener un número de cartas igual a 2 veces los jugadores que juegan. El resto de cartas de *acción* no entrarán en juego, se pueden guardar en la caja.

Ejemplo: si hay 4 jugadores, el mazo de acciones tendrá 8 cartas.

Coloca los mazos de *VIDA* y *ACCIONES* en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Estamos listos para empezar. Empieza jugando el jugador más joven...

LA RONDA DE JUEGO

Los jugadores juegan por rondas, y mientras un jugador tenga la ronda, se le llamará el jugador activo. La ronda consiste en dar 3 pasos bien diferenciados y en este orden:

1. Robar una carta de *vida* y asignarla a un personaje.
2. Realizar una acción (si se puede).
3. Eliminar a los jugadores que tengan un personaje radicalizado.

Una vez que el jugador activo ha completado estos tres pasos, la ronda pasa al siguiente jugador en sentido horario, a menos que el mazo de *VIDA* esté vacío o que todos los jugadores hayan sido eliminados.

FINAL DE PARTIDA— ¿HEMOS GANADO?

Al terminar una ronda, si el mazo de VIDA está vacío, los jugadores que no hayan sido eliminados, han ganado el juego.

Si al terminar una ronda, no quedan jugadores en juego, el juego ha ganado a los jugadores.

ELIMINAR JUGADORES

Después de realizar las acciones, si algún personaje tiene prejuicios en los 4 ámbitos, o tiene un tercer nivel (3 cartas) de prejuicio en un ámbito, queda eliminado.

Opcional: Sus cartas de *vida* se vuelven a poner en el mazo de VIDA, en la parte de abajo, y su personaje queda descartado.

ASIGNAR UNA CARTA DE VIDA

Cuando un jugador roba una carta de *vida*, debe asignarla a un personaje en juego. Puede asignarla al personaje de cualquier jugador que no haya sido eliminado, incluyendo su propio personaje. La carta de vida se coloca al personaje de modo que se vea el prejuicio. Según el ámbito del prejuicio la carta se pone arriba, abajo o a uno u otro lado. Si ya tuviera algún prejuicio en ese ámbito, la nueva carta se pone visible, debajo del anterior prejuicio, de modo que ambos sean visibles.

No se puede aplicar un prejuicio a un personaje si pertenece al grupo contra el que va dirigido el prejuicio, **a no ser que sólo queden en juego personajes de ese grupo.**

Ejemplo: un jugador roba una carta de vida con un prejuicio Anti Triángulos. Hay en juego un personaje Triángulo, dos Cuadrados y un personaje Círculo. La carta de vida se deberá asignar a un Cuadrado o al Círculo.

Ejemplo: un jugador roba una carta de vida con un prejuicio Anti Triángulos. Solo hay en juego dos personajes Triángulo. El jugador deberá asignar la carta a uno de los personajes a pesar de coincidir el prejuicio al no haber otras opciones.

REALIZAR UNA ACCIÓN

En la fase de acción, el jugador puede, o bien robar una carta de *acción* y jugarla, o bien utilizar la habilidad de su personaje.

Si roba una carta, la carta **debe** jugarse y luego se retira del juego. Si por algún motivo la carta no tiene ningún efecto, se retira del juego igualmente. Una vez robada la carta, no se puede deshacer la acción ni utilizar la habilidad del personaje. Una vez utilizada la habilidad del personaje no se puede robar carta.

Si el mazo de ACCIONES está vacío, no se podrán jugar más cartas de acción.

kune

the collaborative game of inclusión

OBJECTIVE OF THE GAME

kune is a cooperative game for groups of 2 to 6 players but where only the person who reaches the end of the game wins, and to do so they must beat the deck of "life" cards and avoid being eliminated if they accumulate too much.

Each game can last from 15 minutes for two players, up to 1 hour for 6 players.

The game aims to create group and collaborative work dynamics and encourage decision-making based on the common and individual good.

COMPONENTS

The game has the following components:

18 character cards

60 life cards

22 action cards

1 instruction booklet

GAME PREPARATION

Each player receives a randomly chosen character card and places it in front of him. This character will be his avatar in the game. The rest of the character cards will not come into play, they are returned to the game box.

The life cards are shuffled and a LIFE deck is created. This deck should have a number of cards equal to 10 times the number of playing players. The rest of the life cards will not come into play, they can be kept in the box.

Example: there are 4 players, the LIFE deck will have 40 cards.

The action cards are shuffled and an ACTIONS deck is created. This deck should have a number of cards equal to 2 times the number of playing players. The rest of the action cards will not come into play, they can be returned to the game box.

Example: If there are 4 players, the action deck will have 8 cards.

Place the LIFE and ACTIONS decks in the center of the table, within easy reach of all players. We are ready to start. The youngest player starts playing...

THE GAME ROUND

Players play in rounds, and as long as a player has the round, they are called the active player.

The round consists of 3 well-differentiated steps and in this order:

1. Draw a life card and assign it to a character.
2. Take an action (if you can).
3. Eliminate players who have a radicalized character.

Once the active player has completed these three steps, the next player in a clockwise direction takes the round, unless the LIFE deck is empty or all players have been eliminated.

END GAME— DID WE WIN?

At the end of a round, if the LIFE deck is empty, the players who have not been eliminated have won the game.

If at the end of a round there are no players left in the game, the game has beat the players.

ELIMINATE PLAYERS

After performing the actions, if any character has prejudice in all 4 groups, or has a third level (3 cards) of prejudice in 1 group, he/she is eliminated.

Optional: His life cards are put back into the LIFE deck at the bottom and his character is discarded.

ASSIGN A LIFE CARD

When a player draws a life card, he/she must assign it to a character in play. He/she can assign it to any player character that has not been eliminated, including his own character. The life card is placed on the character so that the bias is visible. Depending on the area of prejudice, the card is placed up, down or on one side or the other. If he already had any bias in that area, place the new card below the existing one, so that both bias are visible.

A bias cannot be applied to a character if he belongs to the group against which the bias is directed, **unless only characters from that group remain in play.**

Example: A player draws a life card with an Anti Triangle bias. There is one Triangle character, two Squares and one Circle character in play. The life card must be assigned to a Square or the Circle.

Example: A player draws a life card with an Anti Triangle bias. There are only two Triangle characters in play. The player must assign the card to one of the character despite matching the bias as there are no other options.

TAKE AN ACTION

In the action phase, the player can either draw an action card and play it, or use his character's ability. If he/she draws a card, the card **must** be played and then removed from the game. If for some reason the card has no effect, it is still removed from the game. Once the card is drawn, you cannot undo the action or use the character's ability. Once the character's ability has been used, a card cannot be drawn. If the ACTIONS deck is empty, no more action cards can be played.

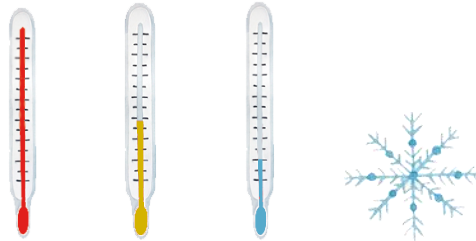
Grupos de Prejuicio

Prejudice groups

Figuras geométricas - Geometric figures



Temperatura – Temperature



Gusto – Taste



Color – Colour



- En cartas de **personaje** y de **acción**: *descartar*.
- En cartas de **vida**: *no se puede aplicar a personajes con el símbolo correspondiente*.



- On **character** and **action** cards: *discard*.
- In **life** cards: *cannot be applied to characters with the corresponding symbol*.

Kune
the collaborative game of inclusió

Design and development:
Òscar Oliver i Francesc Martí Pelejà i Graell.

Art design:
Samuel Argento.

A game financed by European Commission:



Created by Snafu Design:



Coordination by UFEC, Unió de Federacions Esportives de Catalunya:



<https://ufec.cat/spey/>