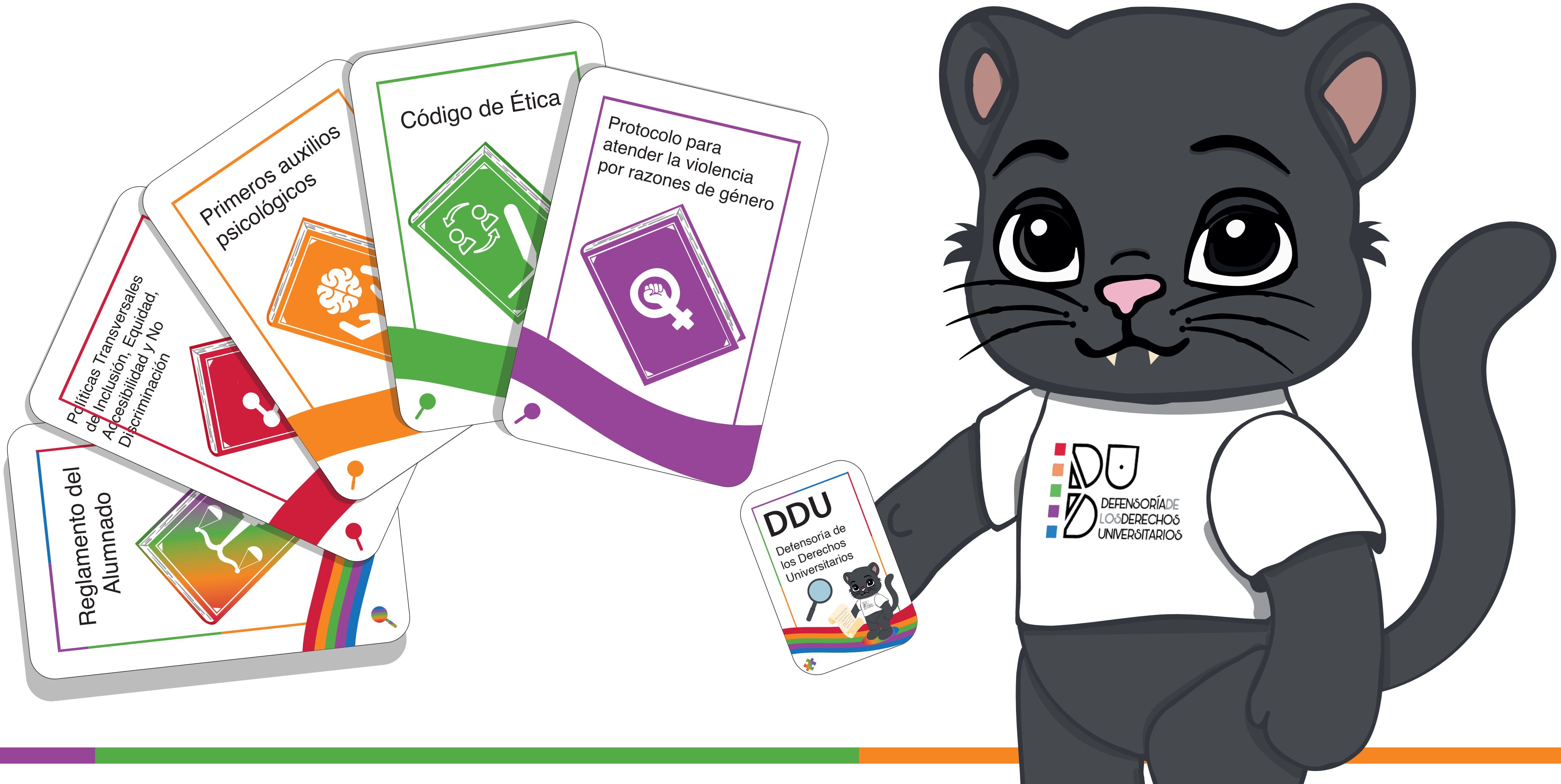
PANTLANI

¡El juego de la Pantera Defensora!


Reglamento del Alumnado
Políticas Transversales de Inclusión, Equidad, Accesibilidad y No Discriminación
Primeros auxilios psicológicos
Código de Ética
Protocolo para atender la violencia por razones de género
DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios
DDU
DEFENSORÍA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

Instrucciones:
Unidad Azcapotzalco

PANTLANI es el juego de la Pantera Defensora para **2 a 6 jugadores**, en el que tendrás que armar tu unidad UAM evitando que tus rivales agredan, destruyan o roben tus cartas de unidad.

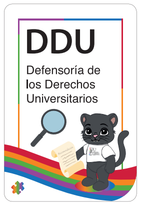
PREPARACIÓN:
Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada persona en el juego. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todas las personas. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltea la pila de descartes. No es necesario barajar de nuevo.

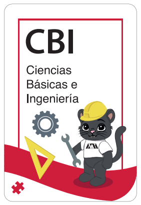
OBJETIVO DEL JUEGO:
Sé la primera persona en completar tu unidad.
Si logras reunir sobre la mesa, frente a ti,4 Cartas de Unidad limpias diferentes, ¡habrás ganado la partida! (Las cartas de Unidad son las Divisiones de CBI, CSH, CyAD, la UGEDIS y la DDU)
Consideramos como Cartas de Unidad limpias aquellas que están libres de agresiones, pueden estar informadas o educadas.
Más adelante te explicaremos cómo se usa cada carta y qué quiere decir cada término.

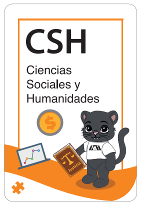
MECÁNICA DEL JUEGO:
Cada persona debe tener siempre al comienzo de su turno 3 cartas en mano y tan sólo podrá realizar una acción por turno. Después de haber jugado, robará cartas del mazo para volver a tener su mano completa. Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti para construir tu unidad, o sobre las cartas de tus rivales para evitar que lo logren antes que tú.

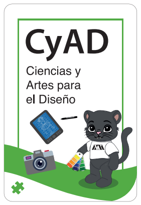
Algunas cartas pueden obligarte a descartar o cambiar tus cartas abajo o incluso las de tu mano. Elabora tu estrategia para ser quien forme su Unidad completa, primero.
Pon atención a las jugadas del resto, porque tendrás que evitar que terminen su Unidad antes que tú.
No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

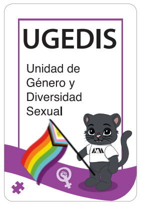
TIPOS DE CARTAS:
Cartas de Unidad: Reúne cuatro cartas limpias de distinto color para ganar el juego. No puedes tener en tu Unidad dos Divisiones iguales o dos UGEDIS en ningún momento.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios

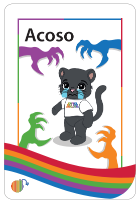

CBI
Ciencias Básicas e Ingeniería

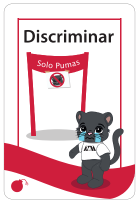

CSH
Ciencias Sociales y Humanidades

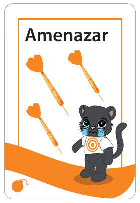

CyAD
Ciencias y Artes para el Diseño

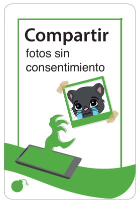

UGEDIS
Unidad de Género y Diversidad Sexual

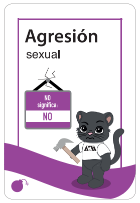
Agresiones: Usa las cartas de agresiones para expulsar a las cartas de Unidad y a las informaciones de tus rivales. Las agresiones sólo tienen efecto sobre las cartas de su mismo color.



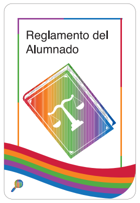

Discriminar
Solo Pumas

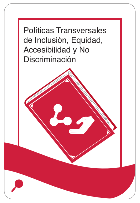


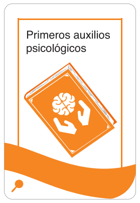

Compartir
fotos sin consentimiento

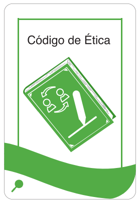

Agresión
sexual
NO significa:
NO

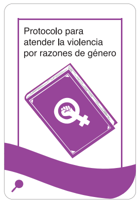
Informaciones: Las cartas de información sirven para proteger a tus cartas de Unidad de las agresiones. Pueden informar o educar cartas de Unidad para evitar que sean agredidas. Utiliza las cartas de información sólo sobre cartas de su mismo color.


Reglamento del Alumnado


Políticas Transversales de Inclusión, Equidad, Accesibilidad y No Discriminación


Primeros auxilios psicológicos


Código de Ética

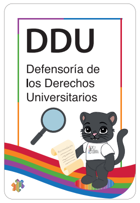

Protocolo para atender la violencia por razones de género

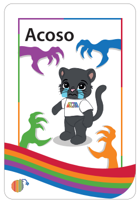
Multicolor: Hay tres tipos de cartas multicolor: cartas de unidad, de agresión y de información. Una carta multicolor siempre mantiene los 4 colores y no sustituye a ninguna otra. Esto las hace muy poderosas, ya que pueden afectar a cartas de cualquier color, pero también muy frágiles porque pueden verse afectadas por cualquier carta.

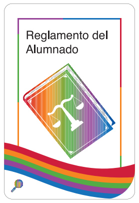
La carta de unidad multicolor puede inmunizarse con dos informaciones diferentes, aunque también puede ser desterrada con dos agresiones distintas.

La agresión multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información, pero también pueden educar con una información de cualquier color.

La información multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información. Sin embargo, puede ser destruida con una agresión de cualquier color.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios





CONCEPTOS:

Agredir: Coloca una carta de agresión sobre una carta de Unidad libre, de su color para agredirla.

Expulsar: Destruye una carta de Unidad agredida. Coloca una segunda agresión sobre una carta de Unidad ya agredida: Esa carta de Unidad es Expulsada y las tres cartas van a la pila de descarte.

Reprobar: Destruye una información. Usa una agresión para eliminar una información de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía la agresión y la información a la pila de descarte.

Aprobar: Destruye una agresión. Utiliza una carta de información para descartar una agresión de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía ambas cartas a la pila de descarte.

Informar: Protege una carta de Unidad. Coloca una carta de información sobre una carta libre de su mismo color. Ahora, para poder agredirlo, será necesario eliminar antes esta información.

Educar: Coloca una segunda información sobre una carta de unidad. Ésta queda protegida para siempre contra el ataque de cualquier agresión y no podrá ser destruida. Gira las dos informaciones sobre la carta de unidad para indicar que ésta está educada.

PROCESOS:

Las cartas de proceso pueden alterar el juego para ayudarte a ganar. Utilízalas en tu beneficio o para evitar que tus rivales completen su Unidad antes que tú. Estas cartas se juegan sobre la pila de descartes y tienen efecto inmediato.

Orientación:

Intercambia una carta de unidad por otra entre dos jugadores cualesquiera. No importa si el color de estas cartas de unidad es diferente, ni si están limpias, agredidas o informadas. Sencillamente cambia la carta de unidad que elijas por otra, siempre y cuando ninguna de las dos personas quede con dos cartas de Unidad del mismo color. No puedes cambiar cartas inmunizadas.

Medidas de protección:

Roba una carta de Unidad de otra persona y añádela a tu Unidad. Puedes robar cartas de unidad limpias, agredidas o informadas, pero no inmunizadas. Recuerda que no puedes tener dos cartas de Unidad del mismo color.

Queja:

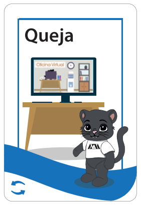
Traslada tantas agresiones como puedas de tus cartas de Unidad agredidas a las cartas de Unidad del resto.
No puedes utilizar agresiones sobre cartas inmunizadas.

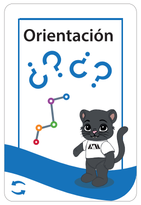
Mediación:

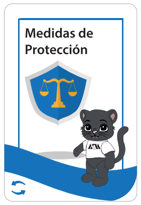
Todas las personas jugadoras, excepto quien utiliza la Mediación, descartan su mano. Al comienzo de su siguiente turno, al no tener cartas tan solo podrán robar una nueva mano, perdiendo así un turno de juego.

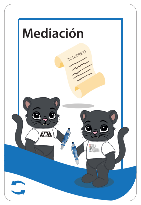
Protesta:

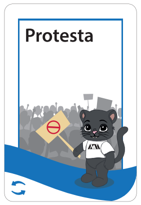
Intercambia toda tu Unidad por la de otra persona, incluyendo cartas de unidad limpias, agredidas, informadas o inmunizadas. No importa el número de cartas que cada quien tenga en la mesa.











Instrucciones:
Unidad Cuajimalpa

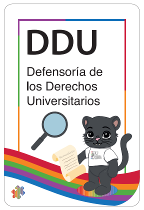
PANTLANI es el juego de la Pantera Defensora para **2 a 6 jugadores**, en el que tendrás que armar tu unidad UAM evitando que tus rivales agredan, destruyan o roben tus cartas de unidad.

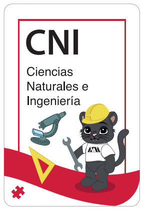
PREPARACIÓN:
Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada persona en el juego. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todas las personas. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltea la pila de descartes. No es necesario barajar de nuevo.

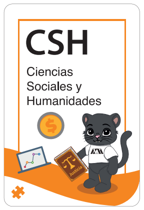
OBJETIVO DEL JUEGO:
Sé la primera persona en completar tu unidad.
Si logras reunir sobre la mesa, frente a ti,4 Cartas de Unidad limpias diferentes, ¡habrás ganado la partida! (Las cartas de Unidad son las Divisiones de CCD, CNI, CSH, la UPAV y la DDU)
Consideramos como Cartas de Unidad limpias aquellas que están libres de agresiones, pueden estar informadas o educadas.
Más adelante te explicaremos cómo se usa cada carta y qué quiere decir cada término.

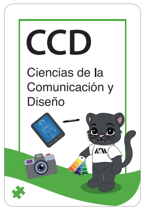
MECÁNICA DEL JUEGO:
Cada persona debe tener siempre al comienzo de su turno 3 cartas en mano y tan sólo podrá realizar una acción por turno. Después de haber jugado, robará cartas del mazo para volver a tener su mano completa.
Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti para construir tu unidad, o sobre las cartas de tus rivales para evitar que lo logren antes que tú.
Algunas cartas pueden obligarte a descartar o cambiar tus cartas abajo o incluso las de tu mano. Elabora tu estrategia para ser quien forme su Unidad completa, primero.
Pon atención a las jugadas del resto, porque tendrás que evitar que terminen su Unidad antes que tú.
No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

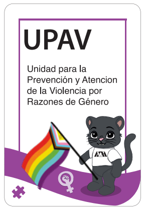
TIPOS DE CARTAS:
Cartas de Unidad: Reúne cuatro cartas limpias de distinto color para ganar el juego. No puedes tener en tu Unidad dos Divisiones iguales o dos UPAV en ningún momento.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios

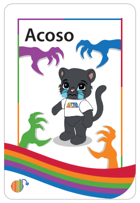

CNI
Ciencias Naturales e Ingeniería

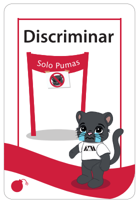

CSH
Ciencias Sociales y Humanidades
Justicia

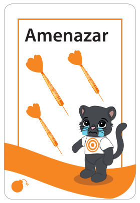

CCD
Ciencias de la Comunicación y Diseño

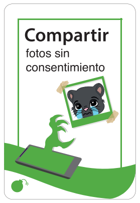

UPAV
Unidad para la Prevención y Atencion de la Violencia por Razones de Género

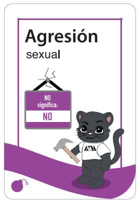
Agresiones: Usa las cartas de agresiones para expulsar a las cartas de Unidad y a las informaciones de tus rivales. Las agresiones sólo tienen efecto sobre las cartas de su mismo color.



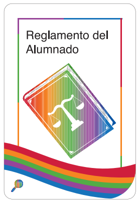

Discriminar
Solo Pumas

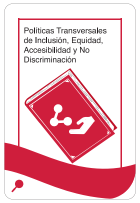


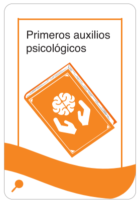

Compartir
fotos sin consentimiento

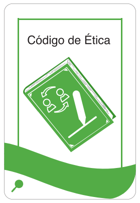

Agresión
sexual
NO significa:
NO

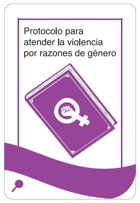
Informaciones: Las cartas de información sirven para proteger a tus cartas de Unidad de las agresiones. Pueden informar o educar cartas de Unidad para evitar que sean agredidas. Utiliza las cartas de información sólo sobre cartas de su mismo color.


Reglamento del Alumnado


Políticas Transversales de Inclusión, Equidad, Accesibilidad y No Discriminación


Primeros auxilios psicológicos


Código de Ética

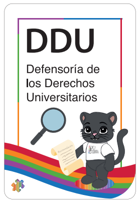

Protocolo para atender la violencia por razones de género

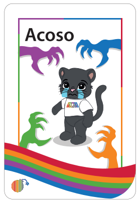
Multicolor: Hay tres tipos de cartas multicolor: cartas de unidad, de agresión y de información. Una carta multicolor siempre mantiene los 4 colores y no sustituye a ninguna otra. Esto las hace muy poderosas, ya que pueden afectar a cartas de cualquier color, pero también muy frágiles porque pueden verse afectadas por cualquier carta.

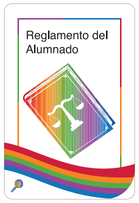
La carta de unidad multicolor puede inmunizarse con dos informaciones diferentes, aunque también puede ser desterrada con dos agresiones distintas.

La agresión multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información, pero también pueden educar con una información de cualquier color.

La información multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información. Sin embargo, puede ser destruida con una agresión de cualquier color.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios





CONCEPTOS:

Agredir: Coloca una carta de agresión sobre una carta de Unidad libre, de su color para agredirla.

Expulsar: Destruye una carta de Unidad agredida. Coloca una segunda agresión sobre una carta de Unidad ya agredida: Esa carta de Unidad es Expulsada y las tres cartas van a la pila de descarte.

Reprobar: Destruye una información. Usa una agresión para eliminar una información de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía la agresión y la información a la pila de descarte.

Aprobar: Destruye una agresión. Utiliza una carta de información para descartar una agresión de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía ambas cartas a la pila de descarte.

Informar: Protege una carta de Unidad. Coloca una carta de información sobre una carta libre de su mismo color. Ahora, para poder agredirlo, será necesario eliminar antes esta información.

Educar: Coloca una segunda información sobre una carta de unidad. Ésta queda protegida para siempre contra el ataque de cualquier agresión y no podrá ser destruida. Gira las dos informaciones sobre la carta de unidad para indicar que ésta está educada.

PROCESOS:

Las cartas de proceso pueden alterar el juego para ayudarte a ganar. Utilízalas en tu beneficio o para evitar que tus rivales completen su Unidad antes que tú. Estas cartas se juegan sobre la pila de descartes y tienen efecto inmediato.

Orientación:

Intercambia una carta de unidad por otra entre dos jugadores cualesquiera. No importa si el color de estas cartas de unidad es diferente, ni si están limpias, agredidas o informadas. Sencillamente cambia la carta de unidad que elijas por otra, siempre y cuando ninguna de las dos personas quede con dos cartas de Unidad del mismo color.

No puedes cambiar cartas inmunizadas.

Medidas de protección:

Roba una carta de Unidad de otra persona y añádela a tu Unidad. Puedes robar cartas de unidad limpias, agredidas o informadas, pero no inmunizadas. Recuerda que no puedes tener dos cartas de Unidad del mismo color.

Queja:

Traslada tantas agresiones como puedas de tus cartas de Unidad agredidas a las cartas de Unidad del resto.

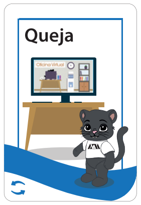
No puedes utilizar agresiones sobre cartas inmunizadas.

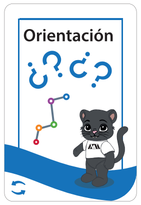
Mediación:

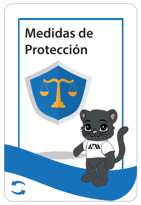
Todas las personas jugadoras, excepto quien utiliza la Mediación, descartan su mano. Al comienzo de su siguiente turno, al no tener cartas tan solo podrán robar una nueva mano, perdiendo así un turno de juego.

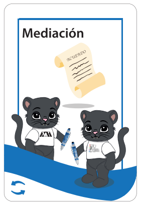
Protesta:

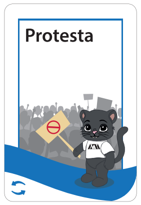
Intercambia toda tu Unidad por la de otra persona, incluyendo cartas de unidad limpias, agredidas, informadas o inmunizadas. No importa el número de cartas que cada quien tenga en la mesa.











Instrucciones:
Unida Iztapalapa

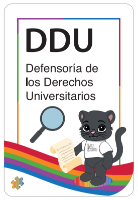
PANTLANI es el juego de la Pantera Defensora para **2 a 6 jugadores**, en el que tendrás que armar tu unidad UAM evitando que tus rivales agredan, destruyan o roben tus cartas de unidad.

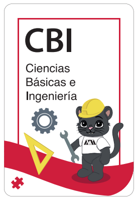
PREPARACIÓN:
Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada persona en el juego. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todas las personas. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltea la pila de descartes. No es necesario barajar de nuevo.

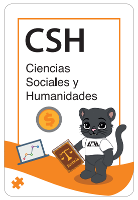
OBJETIVO DEL JUEGO:
Sé la primera persona en completar tu unidad.
Si logras reunir sobre la mesa, frente a ti, 4 Cartas de Unidad limpias diferentes, ¡habrás ganado la partida! (Las cartas de Unidad son las Divisiones de CBI,CBS, CSH, la UNIGÉNERO y la DDU)
Consideramos como Cartas de Unidad limpias aquellas que están libres de agresiones, pueden estar informadas o educadas.
Más adelante te explicaremos cómo se usa cada carta y qué quiere decir cada término.

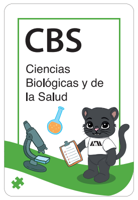
MECÁNICA DEL JUEGO:
Cada persona debe tener siempre al comienzo de su turno 3 cartas en mano y tan sólo podrá realizar una acción por turno. Después de haber jugado, robará cartas del mazo para volver a tener su mano completa.
Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti para construir tu unidad, o sobre las cartas de tus rivales para evitar que lo logren antes que tú.
Algunas cartas pueden obligarte a descartar o cambiar tus cartas abajo o incluso las de tu mano. Elabora tu estrategia para ser quien forme su Unidad completa, primero.
Pon atención a las jugadas del resto, porque tendrás que evitar que terminen su Unidad antes que tú.
No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

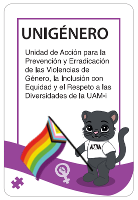
TIPOS DE CARTAS:
Cartas de Unidad: Reúne cuatro cartas limpias de distinto color para ganar el juego. No puedes tener en tu Unidad dos Divisiones iguales o dos UNIGÉNERO en ningún momento.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios

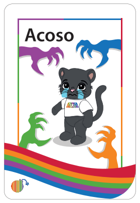

CBI
Ciencias Básicas e Ingeniería

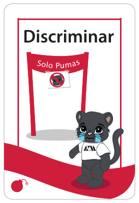

CSH
Ciencias Sociales y Humanidades

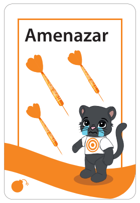

CBS
Ciencias Biológicas y de la Salud

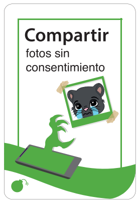

UNIGÉNERO
Unidad de Acción para la Prevención y Erradicación de las Violencias de Género, la Inclusión con Equidad y el Respeto a las Diversidades de la UAM-i

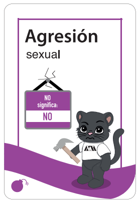
Agresiones: Usa las cartas de agresiones para expulsar a las cartas de Unidad y a las informaciones de tus rivales. Las agresiones sólo tienen efecto sobre las cartas de su mismo color.



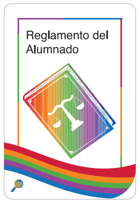

Discriminar
Solo Pumas

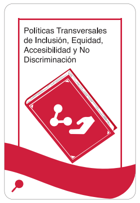


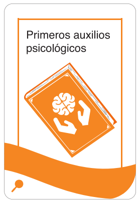

Compartir
fotos sin consentimiento

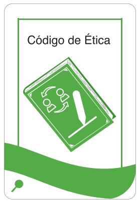

Agresión
sexual
NO significa:
NO

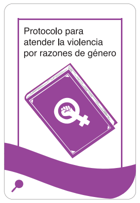
Informaciones: Las cartas de información sirven para proteger a tus cartas de Unidad de las agresiones. Pueden informar o educar cartas de Unidad para evitar que sean agredidas. Utiliza las cartas de información sólo sobre cartas de su mismo color.


Reglamento del Alumnado


Políticas Transversales de Inclusión, Equidad, Accesibilidad y No Discriminación


Primeros auxilios psicológicos


Código de Ética

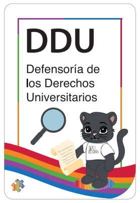

Protocolo para atender la violencia por razones de género

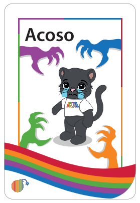
Multicolor: Hay tres tipos de cartas multicolor: cartas de unidad, de agresión y de información. Una carta multicolor siempre mantiene los 4 colores y no sustituye a ninguna otra. Esto las hace muy poderosas, ya que pueden afectar a cartas de cualquier color, pero también muy frágiles porque pueden verse afectadas por cualquier carta.

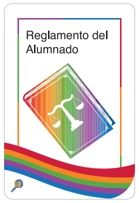
La carta de unidad multicolor puede inmunizarse con dos informaciones diferentes, aunque también puede ser desterrada con dos agresiones distintas.

La agresión multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información, pero también pueden educar con una información de cualquier color.

La información multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información. Sin embargo, puede ser destruida con una agresión de cualquier color.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios





CONCEPTOS:

Agredir: Coloca una carta de agresión sobre una carta de Unidad libre, de su color para agredirla.

Expulsar: Destruye una carta de Unidad agredida. Coloca una segunda agresión sobre una carta de Unidad ya agredida: Esa carta de Unidad es Expulsada y las tres cartas van a la pila de descarte.

Reprobar: Destruye una información. Usa una agresión para eliminar una información de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía la agresión y la información a la pila de descarte.

Aprobar: Destruye una agresión. Utiliza una carta de información para descartar una agresión de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía ambas cartas a la pila de descarte.

Informar: Protege una carta de Unidad. Coloca una carta de información sobre una carta libre de su mismo color. Ahora, para poder agredirlo, será necesario eliminar antes esta información.

Educar: Coloca una segunda información sobre una carta de unidad. Ésta queda protegida para siempre contra el ataque de cualquier agresión y no podrá ser destruida. Gira las dos informaciones sobre la carta de unidad para indicar que ésta está educada.

PROCESOS:

Las cartas de proceso pueden alterar el juego para ayudarte a ganar. Utilízalas en tu beneficio o para evitar que tus rivales completen su Unidad antes que tú. Estas cartas se juegan sobre la pila de descartes y tienen efecto inmediato.

Orientación:

Intercambia una carta de unidad por otra entre dos jugadores cualesquiera. No importa si el color de estas cartas de unidad es diferente, ni si están limpias, agredidas o informadas. Sencillamente cambia la carta de unidad que elijas por otra, siempre y cuando ninguna de las dos personas quede con dos cartas de Unidad del mismo color. No puedes cambiar cartas inmunizadas.

Medidas de protección:

Roba una carta de Unidad de otra persona y añádela a tu Unidad. Puedes robar cartas de unidad limpias, agredidas o informadas, pero no inmunizadas. Recuerda que no puedes tener dos cartas de Unidad del mismo color.

Queja:

Traslada tantas agresiones como puedas de tus cartas de Unidad agredidas a las cartas de Unidad del resto.

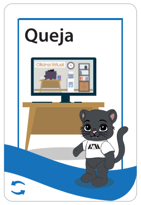
No puedes utilizar agresiones sobre cartas inmunizadas.

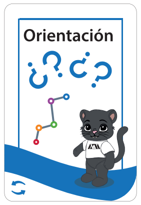
Mediación:

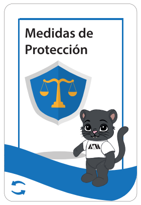
Todas las personas jugadoras, excepto quien utiliza la Mediación, descartan su mano. Al comienzo de su siguiente turno, al no tener cartas tan solo podrán robar una nueva mano, perdiendo así un turno de juego.

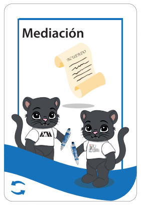
Protesta:

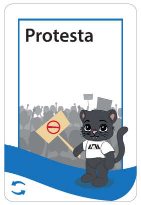
Intercambia toda tu Unidad por la de otra persona, incluyendo cartas de unidad limpias, agredidas, informadas o inmunizadas. No importa el número de cartas que cada quien tenga en la mesa.











Instrucciones:
Unida Lerma

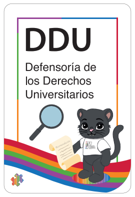
PANTLANI es el juego de la Pantera Defensora para **2 a 6 jugadores**, en el que tendrás que armar tu unidad UAM evitando que tus rivales agredan, destruyan o roben tus cartas de unidad.

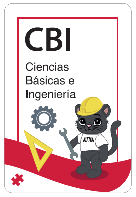
PREPARACIÓN:
Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada persona en el juego. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todas las personas. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltea la pila de descartes. No es necesario barajar de nuevo.

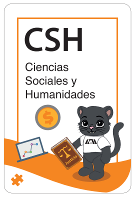
OBJETIVO DEL JUEGO:
Sé la primera persona en completar tu unidad.
Si logras reunir sobre la mesa, frente a ti, 4 Cartas de Unidad limpias diferentes, ¡habrás ganado la partida! (Las cartas de Unidad son las Divisiones de CBI, CSH, CBS, la CBUG y la DDU)
Consideramos como Cartas de Unidad limpias aquellas que están libres de agresiones, pueden estar informadas o educadas.
Más adelante te explicaremos cómo se usa cada carta y qué quiere decir cada término.

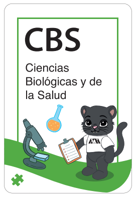
MECÁNICA DEL JUEGO:
Cada persona debe tener siempre al comienzo de su turno 3 cartas en mano y tan sólo podrá realizar una acción por turno. Después de haber jugado, robará cartas del mazo para volver a tener su mano completa.
Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti para construir tu unidad, o sobre las cartas de tus rivales para evitar que lo logren antes que tú.
Algunas cartas pueden obligarte a descartar o cambiar tus cartas abajo o incluso las de tu mano. Elabora tu estrategia para ser quien forme su Unidad completa, primero.
Pon atención a las jugadas del resto, porque tendrás que evitar que terminen su Unidad antes que tú.
No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

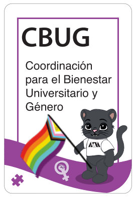
TIPOS DE CARTAS:
Cartas de Unidad: Reúne cuatro cartas limpias de distinto color para ganar el juego. No puedes tener en tu Unidad dos Divisiones iguales o dos CBUG en ningún momento.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios

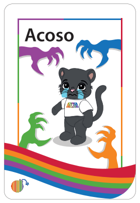

CBI
Ciencias Básicas e Ingeniería

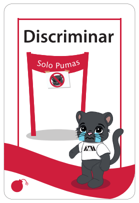

CSH
Ciencias Sociales y Humanidades

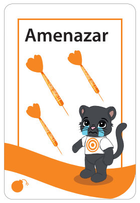

CBS
Ciencias Biológicas y de la Salud

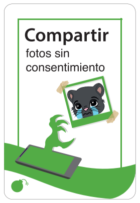

CBUG
Coordinación para el Bienestar Universitario y Género

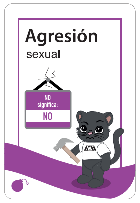
Agresiones: Usa las cartas de agresiones para expulsar a las cartas de Unidad y a las informaciones de tus rivales. Las agresiones sólo tienen efecto sobre las cartas de su mismo color.



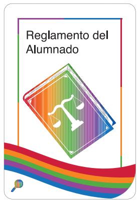

Discriminar
Solo Pumas

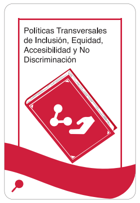


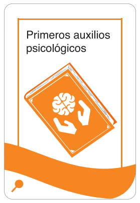

Compartir
fotos sin consentimiento

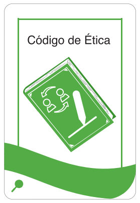

Agresión
sexual
NO significa NO

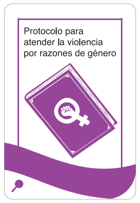
Informaciones: Las cartas de información sirven para proteger a tus cartas de Unidad de las agresiones. Pueden informar o educar cartas de Unidad para evitar que sean agredidas. Utiliza las cartas de información sólo sobre cartas de su mismo color.


Reglamento del Alumnado


Políticas Transversales de Inclusión, Equidad, Accesibilidad y No Discriminación


Primeros auxilios psicológicos


Código de Ética

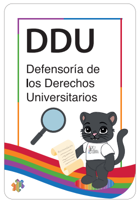

Protocolo para atender la violencia por razones de género

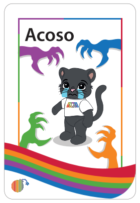
Multicolor: Hay tres tipos de cartas multicolor: cartas de unidad, de agresión y de información. Una carta multicolor siempre mantiene los 4 colores y no sustituye a ninguna otra. Esto las hace muy poderosas, ya que pueden afectar a cartas de cualquier color, pero también muy frágiles porque pueden verse afectadas por cualquier carta.

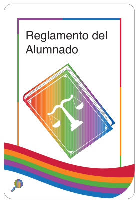
La carta de unidad multicolor puede inmunizarse con dos informaciones diferentes, aunque también puede ser desterrada con dos agresiones distintas.

La agresión multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información, pero también pueden educar con una información de cualquier color.

La información multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información. Sin embargo, puede ser destruida con una agresión de cualquier color.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios





CONCEPTOS:

Agredir: Coloca una carta de agresión sobre una carta de Unidad libre, de su color para agredirla.

Expulsar: Destruye una carta de Unidad agredida. Coloca una segunda agresión sobre una carta de Unidad ya agredida: Esa carta de Unidad es Expulsada y las tres cartas van a la pila de descarte.

Reprobar: Destruye una información. Usa una agresión para eliminar una información de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía la agresión y la información a la pila de descarte.

Aprobar: Destruye una agresión. Utiliza una carta de información para descartar una agresión de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía ambas cartas a la pila de descarte.

Informar: Protege una carta de Unidad. Coloca una carta de información sobre una carta libre de su mismo color. Ahora, para poder agredirlo, será necesario eliminar antes esta información.

Educar: Coloca una segunda información sobre una carta de unidad. Ésta queda protegida para siempre contra el ataque de cualquier agresión y no podrá ser destruida. Gira las dos informaciones sobre la carta de unidad para indicar que ésta está educada.

PROCESOS:

Las cartas de proceso pueden alterar el juego para ayudarte a ganar. Utilízalas en tu beneficio o para evitar que tus rivales completen su Unidad antes que tú. Estas cartas se juegan sobre la pila de descartes y tienen efecto inmediato.

Orientación:

Intercambia una carta de unidad por otra entre dos jugadores cualesquiera. No importa si el color de estas cartas de unidad es diferente, ni si están limpias, agredidas o informadas. Sencillamente cambia la carta de unidad que elijas por otra, siempre y cuando ninguna de las dos personas quede con dos cartas de Unidad del mismo color. No puedes cambiar cartas inmunizadas.

Medidas de protección:

Roba una carta de Unidad de otra persona y añádela a tu Unidad. Puedes robar cartas de unidad limpias, agredidas o informadas, pero no inmunizadas. Recuerda que no puedes tener dos cartas de Unidad del mismo color.

Queja:

Traslada tantas agresiones como puedas de tus cartas de Unidad agredidas a las cartas de Unidad del resto.

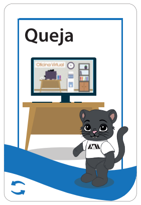
No puedes utilizar agresiones sobre cartas inmunizadas.

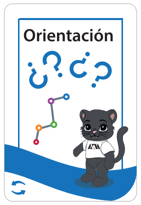
Mediación:

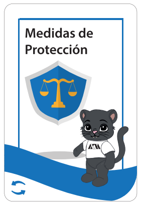
Todas las personas jugadoras, excepto quien utiliza la Mediación, descartan su mano. Al comienzo de su siguiente turno, al no tener cartas tan solo podrán robar una nueva mano, perdiendo así un turno de juego.

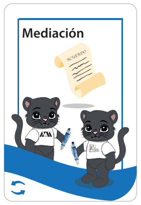
Protesta:

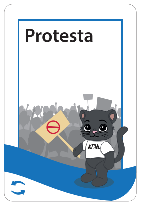
Intercambia toda tu Unidad por la de otra persona, incluyendo cartas de unidad limpias, agredidas, informadas o inmunizadas. No importa el número de cartas que cada quien tenga en la mesa.











Instrucciones:
Unidad Xochimilco

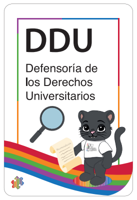
PANTLANI es el juego de la Pantera Defensora para **2 a 6 jugadores**, en el que tendrás que armar tu unidad UAM evitando que tus rivales agredan, destruyan o roben tus cartas de unidad.

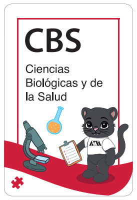
PREPARACIÓN:
Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada persona en el juego. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todas las personas. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltea la pila de descartes. No es necesario barajar de nuevo.

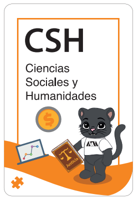
OBJETIVO DEL JUEGO:
Sé la primera persona en completar tu unidad.
Si logras reunir sobre la mesa, frente a ti, 4 Cartas de Unidad limpias diferentes, ¡habrás ganado la partida! (Las cartas de Unidad son las Divisiones de CBS, CSH, CyAD, la UPAVIG y la DDU)
Consideramos como Cartas de Unidad limpias aquellas que están libres de agresiones, pueden estar informadas o educadas.
Más adelante te explicaremos cómo se usa cada carta y qué quiere decir cada término.

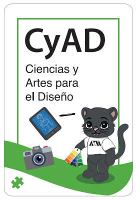
MECÁNICA DEL JUEGO:
Cada persona debe tener siempre al comienzo de su turno 3 cartas en mano y tan sólo podrá realizar una acción por turno. Después de haber jugado, robará cartas del mazo para volver a tener su mano completa.
Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti para construir tu unidad, o sobre las cartas de tus rivales para evitar que lo logren antes que tú.
Algunas cartas pueden obligarte a descartar o cambiar tus cartas abajo o incluso las de tu mano. Elabora tu estrategia para ser quien forme su Unidad completa, primero.
Pon atención a las jugadas del resto, porque tendrás que evitar que terminen su Unidad antes que tú.
No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

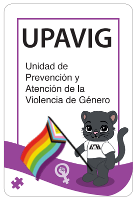
TIPOS DE CARTAS:
Cartas de Unidad: Reúne cuatro cartas limpias de distinto color para ganar el juego. No puedes tener en tu Unidad dos Divisiones iguales o dos UPAVIG en ningún momento.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios

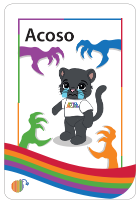

CBS
Ciencias Biológicas y de la Salud

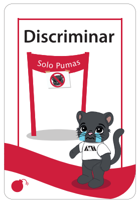

CSH
Ciencias Sociales y Humanidades
Justicia

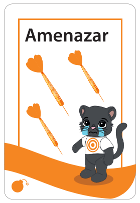

CyAD
Ciencias y Artes para el Diseño

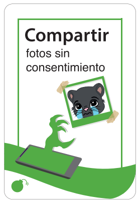

UPAVIG
Unidad de Prevención y Atención de la Violencia de Género

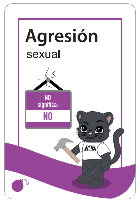
Agresiones: Usa las cartas de agresiones para expulsar a las cartas de Unidad y a las informaciones de tus rivales. Las agresiones sólo tienen efecto sobre las cartas de su mismo color.



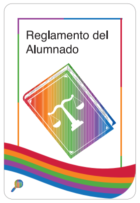

Discriminar
Solo Pumas

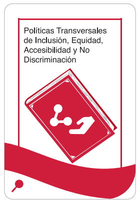


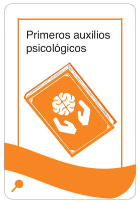

Compartir
fotos sin consentimiento

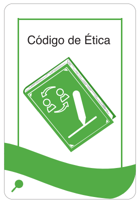

Agresión
sexual
NO significa:
NO

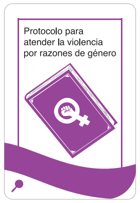
Informaciones: Las cartas de información sirven para proteger a tus cartas de Unidad de las agresiones. Pueden informar o educar cartas de Unidad para evitar que sean agredidas. Utiliza las cartas de información sólo sobre cartas de su mismo color.


Reglamento del Alumnado


Políticas Transversales de Inclusión, Equidad, Accesibilidad y No Discriminación


Primeros auxilios psicológicos


Código de Ética

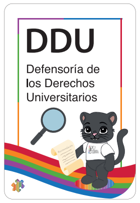

Protocolo para atender la violencia por razones de género

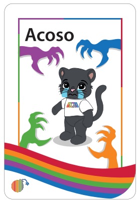
Multicolor: Hay tres tipos de cartas multicolor: cartas de unidad, de agresión y de información. Una carta multicolor siempre mantiene los 4 colores y no sustituye a ninguna otra. Esto las hace muy poderosas, ya que pueden afectar a cartas de cualquier color, pero también muy frágiles porque pueden verse afectadas por cualquier carta.

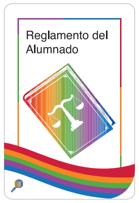
La carta de unidad multicolor puede inmunizarse con dos informaciones diferentes, aunque también puede ser desterrada con dos agresiones distintas.

La agresión multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información, pero también pueden educar con una información de cualquier color.

La información multicolor puede afectar a cualquier carta de unidad o información. Sin embargo, puede ser destruida con una agresión de cualquier color.


DDU
Defensoría de los Derechos Universitarios





CONCEPTOS:

Agredir: Coloca una carta de agresión sobre una carta de Unidad libre, de su color para agredirla.

Expulsar: Destruye una carta de Unidad agredida. Coloca una segunda agresión sobre una carta de Unidad ya agredida: Esa carta de Unidad es Expulsada y las tres cartas van a la pila de descarte.

Reprobar: Destruye una información. Usa una agresión para eliminar una información de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía la agresión y la información a la pila de descarte.

Aprobar: Destruye una agresión. Utiliza una carta de información para descartar una agresión de su mismo color que se encuentre sobre una carta de Unidad. Envía ambas cartas a la pila de descarte.

Informar: Protege una carta de Unidad. Coloca una carta de información sobre una carta libre de su mismo color. Ahora, para poder agredirlo, será necesario eliminar antes esta información.

Educar: Coloca una segunda información sobre una carta de unidad. Ésta queda protegida para siempre contra el ataque de cualquier agresión y no podrá ser destruida. Gira las dos informaciones sobre la carta de unidad para indicar que ésta está educada.

PROCESOS:

Las cartas de proceso pueden alterar el juego para ayudarte a ganar. Utilízalas en tu beneficio o para evitar que tus rivales completen su Unidad antes que tú. Estas cartas se juegan sobre la pila de descartes y tienen efecto inmediato.

Orientación:

Intercambia una carta de unidad por otra entre dos jugadores cualesquiera. No importa si el color de estas cartas de unidad es diferente, ni si están limpias, agredidas o informadas. Sencillamente cambia la carta de unidad que elijas por otra, siempre y cuando ninguna de las dos personas quede con dos cartas de Unidad del mismo color.

No puedes cambiar cartas inmunizadas.

Medidas de protección:

Roba una carta de Unidad de otra persona y añádela a tu Unidad. Puedes robar cartas de unidad limpias, agredidas o informadas, pero no inmunizadas. Recuerda que no puedes tener dos cartas de Unidad del mismo color.

Queja:

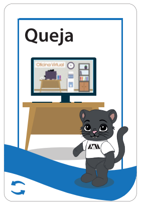
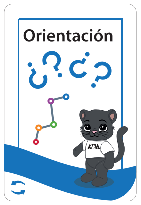
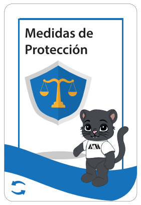
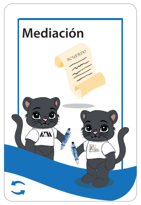
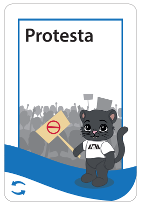
Traslada tantas agresiones como puedas de tus cartas de Unidad agredidas a las cartas de Unidad del resto.

No puedes utilizar agresiones sobre cartas inmunizadas.

Mediación:

Todas las personas jugadoras, excepto quien utiliza la Mediación, descartan su mano. Al comienzo de su siguiente turno, al no tener cartas tan solo podrán robar una nueva mano, perdiendo así un turno de juego.

Protesta:

Intercambia toda tu Unidad por la de otra persona, incluyendo cartas de unidad limpias, agredidas, informadas o inmunizadas. No importa el número de cartas que cada quien tenga en la mesa.