

ANLEITUNG

# AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



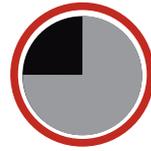
DEUTSCH



**2-6**  
Spieler\*innen



**Ab 10**  
Jahren



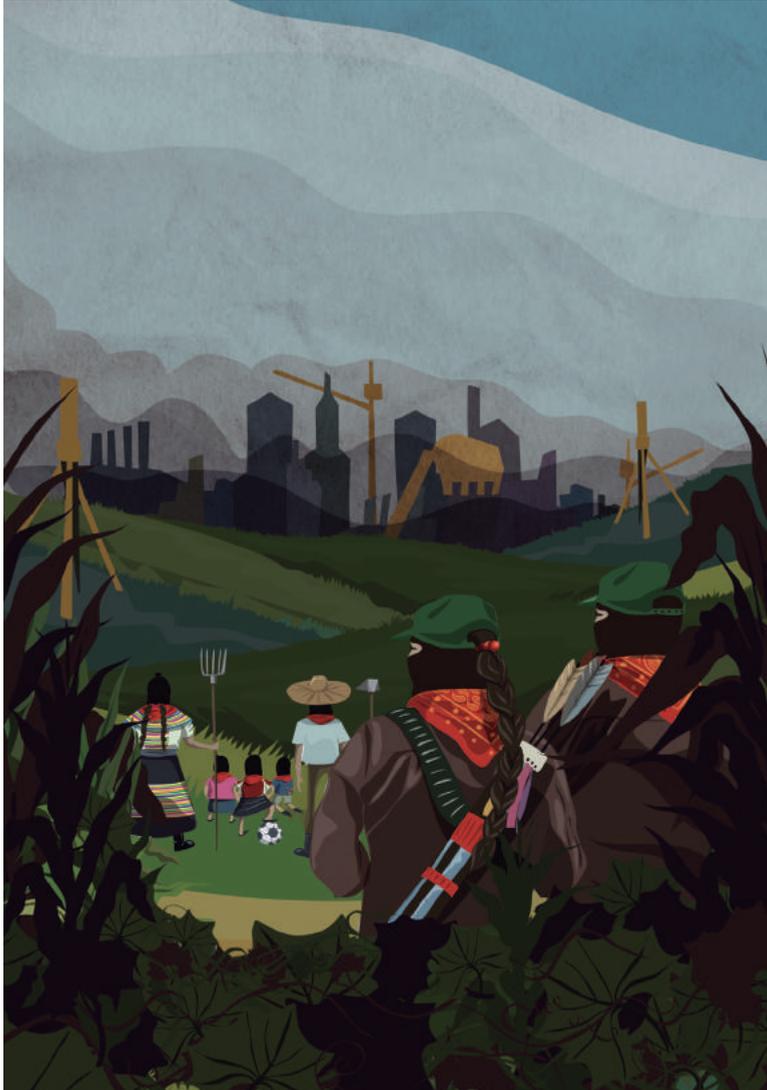
**30-45**  
Minuten



Zu den Übersetzungen

# ZAPATISTISCHE AUTONOMIE

Kollektiver Aufbau des autonomen Gebietes



**Gemeinschaftlich entworfen von solidarischen  
Personen und Kollektiven der Reise für das  
Leben, 2021.**



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einleitung</b>	
<b>Spielmaterial</b>	<b>07</b>
<b>Erklärung des Spielbrettes</b>	<b>08</b>
<b>Spielvorbereitung</b>	<b>10</b>
<b>Ziel des Spiels</b>	<b>12</b>
<b>Spielrunden</b>	<b>14</b>
1. Ereigniskarten aufdecken	14
2. Würfeln und Würfel platzieren	17
3. Beendigung der Runde	20
<b>Spielende</b>	<b>24</b>
<b>Schwierigkeitsgrade</b>	<b>25</b>
<b>Ereigniskarten</b>	<b>26</b>
<b>Glossar</b>	<b>32</b>
<b>Erstelle deine Regeln</b>	<b>34</b>

# EINLEITUNG

Die zapatistischen Gemeinden kämpfen seit über 27 Jahren. Sie sind ein Riss im kapitalistischen System und Beispiel dafür, dass eine andere Welt möglich ist und bereits existiert.

Am 1. Januar 1994 erhob sich die Zapatistische Armee der Nationalen Befreiung (Ejército Zapatista de Liberación Nacional, EZLN) bewaffnet und gewann Tausende von Hektar Land in Chiapas, das von Großgrundbesitzern vereinnahmt worden war, zurück. Nach 10 Jahren klandestiner Organisation erklärten die zapatistischen Gemeinden der mexikanischen Regierung den Krieg und riefen „ya basta!“ (Es reicht!) mit Enteignung und Ausbeutung, gegen welche sie als indigene Völker seit der kolonialen Invasion vor mehr als 500 Jahren Widerstand leisten.

Seit dieser Zeit bauen die zapatistischen Gemeinden die Autonomie in ihren Gebieten auf. Mittels Organisation in Versammlungen, allgemeiner Beteiligung und direkter Demokratie betreibt die Unterstützungsbasis ihr eigenes Bildungs-, Gesundheits-, Kommunikations-, Produktions-, Regierungs- und Justizsystem. Mit Widerstand und Rebellion organisieren sich Tausende von Zapatist\*innen und arbeiten zusammen, um kollektiv gerechtere und würdige Lebensweisen aufzubauen, welche die Diversität der Existenz, das Zusammenleben mit der Mutter Erde, die individuellen und kollektiven Rechte der indigenen Völker und der Frauen respektieren.

Euer Ziel ist zusammenzuarbeiten, um in einer kleinen Simulation des autonomen Gebietes gemeinsam die Autonomie aufzubauen. Um dies zu erreichen, müsst ihr die **13 zapatistischen Forderungen** umsetzen, unter Beachtung der **7 Prinzipien des "Gehorchend Regierens"**. Allerdings wird dies nicht einfach sein: paramilitärische Gruppen, Pläne der Regierung, Megaprojekte und Naturkatastrophen erschweren euren Weg.

# SPIELMATERIAL



**1** Spielbrett



**20** Spielmarken Zielerfüllung (rote Sterne)



**10** Essensmarken



**1** Chip Rundenanzeiger  
(Don Durito)<sup>1</sup>



**41** Ereigniskarten



**13** Forderungskarten



**24** Würfel: 12 rote und 12 schwarze Würfel



# ERKLÄRUNG DES SPIELBRETTES

## 13 Zapatistische Forderungen

The board game board is a vibrant illustration of a rural village with various buildings, people, and activities. It is framed by a grid of 13 categories: ALIMENTACIÓN, PAZ, TRABAJO, EDUCACIÓN, SALUD, TIERRA, INFORMACIÓN, JUSTICIA, DEMOCRACIA, LIBERTAD, VIVIENDA, CULTURA, and INDEPENDENCIA. Each category is linked to a specific demand on the board, numbered 01 to 13. The demands are: 01: COOPERATIVA DE PRODUCCIÓN; 02: SERVIDOR PÚBLICO; 03: SEGURIDAD ALIMENTARIA; 04: AUTONOMIA; 05: SALUD; 06: PAZ; 07: TRABAJO; 08: JUSTICIA; 09: DEMOCRACIA; 10: LIBERTAD; 11: VIVIENDA; 12: CULTURA; 13: INDEPENDENCIA. Each demand is accompanied by a small icon and a set of dice. The board also features various icons and symbols, including a large circular logo with the number 9 and a star, and a banner that reads '¡QUÉDATE DE BIEN GOBERNADO!'.

7 Prinzipien des "Gehorchend Regierens"<sup>2</sup>



03

Lebensmittelspeicher



02

Gesundheitsstation



01

Gemeinde



04

Rundenzähler  
(Don Durito de la  
Lacandona)

## 05 Gesundheitsbereich



05

Autonomes  
Gesundheitszentrum<sup>3</sup>



06

Hebammen/  
Knochensetzerinnen/  
Kräuterkenner\*innen  
(3 Bereiche)<sup>5</sup>



Zapatistische Armee der  
Nationalen Befreiung

## 07 Bildungsbereich



07

Auditorium



09

Bildungspromotor\*innen<sup>6</sup>



10

Autonome  
Schule<sup>7</sup>

## 08 Produktionsbereich



08

Promotor\*innen für  
Agrarökologie<sup>8</sup>



09

Produktionskooperative<sup>9</sup>



10

Rat der Guten Regierung<sup>10</sup>



11

Gemeinderadio<sup>11</sup>

## 10 Kommunikationsbereich



12

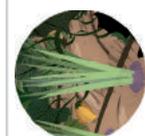
Medien-Promotor\*innen  
(Tercios compas)<sup>12</sup>



11

Gefängnis der  
schlechten  
Regierung

12



13

Friedhof

Äcker

# SPIELVORBEREITUNG

1. Legt das **Spielbrett** auf den Tisch.

2. Legt **2 Spielmarken Zielerfüllung (roter Stern)** auf das Spielbrett: eine in die Gemeinde und eine in das autonome Gesundheitszentrum.



3. Legt **eine Essensmarke in den Lebensmittelspeicher** auf dem Spielbrett.



4. Legt den **Chip Rundenanzeiger** auf die Anfangsposition des Rundenanzeigers in der **Mitte** des Spielbrettes



5. Legt die **13 Forderungskarten** aufgedeckt an ihren jeweiligen Platz am Rand des Spielbrettes, so daß die zu erfüllenden Ziele sichtbar sind.



6. Mischt die 41 **Ereigniskarten**. Legt den Stapel zugedeckt neben das Spielbrett.

7. Verteilt die **12 roten und 12 schwarzen Würfel gerecht** an alle Mitspielenden. Wenn z.B. 3 Personen mitspielen bekommen sie jeweils 4 rote und 4 schwarze Würfel. Diese Würfel repräsentieren die **zapatistischen Frauen/Männer** und ihre Arbeitskraft, mit der sie die Autonomie aufbauen.

Ogleich 2 bis 6 Mitspielende empfohlen werden, geht die Aufteilung der Würfel bei 5 Spieler\*innen nicht auf und eine Person muss mit einem Würfel weniger spielen. Das gleiche passiert wenn mehr Personen mitspielen. In diesem Fall solltet ihr euch darauf einigen, wie die Würfel aus eurer Sicht gerecht verteilt werden können.

# ZIEL DES SPIELES

Ziel des Spieles ist es, die **13 zapatistischen Forderungen** und die **7 Prinzipien des "Gehorchend Regierens"** umzusetzen **bevor die zehnte Spielrunde beendet ist**. Dafür müsst ihr das Land bestellen, Häuser und Gemeinde-Infrastruktur bauen, die Promotor\*innen ausbilden, gegen Bedrohungen kämpfen, etc.

Die **13 zapatistischen Forderungen** sind:

- ★ Land
- ★ Arbeit
- ★ Ernährung
- ★ Wohnraum
- ★ Gesundheit
- ★ Bildung
- ★ Unabhängigkeit
- ★ Demokratie
- ★ Freiheit
- ★ Information
- ★ Kultur
- ★ Gerechtigkeit
- ★ Frieden



3 Forderungskarten als Beispiel.

Jede Forderung ist umgesetzt wenn die zwei nötigen Ziele erreicht werden. Diese sind auf der Rückseite der Karte abgebildet.



Um beispielsweise die Forderung "Bildung" umzusetzen, müssen sowohl die autonome Schule als auch die Bildungspromotor\*innen Realität werden.

### Die 7 Prinzipien des Gehorchend Regierens sind:

- ★ Dienen und sich nicht bedienen.
- ★ Repräsentieren und nicht ersetzen.
- ★ Aufbauen und nicht zerstören.
- ★ Gehorchen und nicht befehlen.
- ★ Vorschlagen und nicht aufzwingen.
- ★ Überzeugen und nicht besiegen.
- ★ Nach unten gehen und nicht nach oben.

Jedes Prinzip wird erfüllt, indem der Rat der Guten Regierung einberufen wird (später wird erklärt wie dieser einberufen wird).

SERVIR  
Y NO SERVIRSE ★

REPRESENTAR  
Y NO SUPLANTAR ★

CONSTRUIR  
Y NO DESTRUIR ★

OBEDECER  
Y NO MANDAR ★

PROPONER  
Y NO IMPONER ★

CONVENCER  
Y NO VENCER ★

BAJAR  
Y NO SUBIR ★

# SPIELVERLAUF

Das Spiel dauert **maximal 10 Runden**.

In jeder Runde übernimmt ein/e Spieler\*in die Funktion des/r Verantwortlichen. Begonnen wird mit der jüngsten Person und mit jeder Runde wechselt die Verantwortung zur/m nächsten Mitspielenden links. Die verantwortliche Person übernimmt die Koordinierung der Runde, schlägt die Strategie vor und hilft der Gruppe zu vereinbaren, was gemeinsam getan wird.

Jede Runde umfasst diese drei Phasen:

- 1 **Ereigniskarten** aufdecken.
- 2 Würfeln und **Würfel** platzieren.
- 3 **Abschluss** der Runde

## 1. Ereigniskarten aufdecken

Zu Beginn jeder Runde deckt die verantwortliche Person **3 Ereigniskarten vom Stapel** neben dem Spielbrett auf und legt sie aufgedeckt neben das Spielbrett.



3 Ereigniskarten als Beispiel.

Jede Ereigniskarte besteht aus verschiedenen Teilen:



**Grund** (Paramilitärs)<sup>13</sup>

**Auswirkung** (Feld besetzt)

**Wie neutralisieren?** (2 Würfel platzieren mit Augenzahl 4 und 5)

Die Auswirkung der Ereigniskarten wird **sofort** umgesetzt wenn die Karte aufgedeckt wird.

Diese Karte z.B. repräsentiert die Bedrohung durch eine paramilitärische Gruppe, die eines der Felder besetzt (sie muß auf das Feld gelegt werden welches sie repräsentiert und hat zur Folge, daß dieses Feld nicht bestellt werden kann). Sie kann durch das Platzieren von 2 Würfeln (4 und 5) auf ihr neutralisiert werden (das kann während der laufenden Runde passieren). Wird die Karte nicht neutralisiert, besteht ihre Auswirkung in der nächsten Runde fort und summiert sich zu den 3 neuen Ereigniskarten.

Einige Ereigniskarten zeigen unten keine Würfel. Das bedeutet, daß sie **entfernt werden nachdem ihre Wirkung umgesetzt wurde.**

Auf dieser Karte zerstört z.B. ein Hurrikan das Gesundheitszentrum (die Spielmarke Zielerfüllung muß dort entfernt werden) aber sie wird nicht vom Spielbrett entfernt nachdem das Gesundheitszentrum zerstört wurde.



## 2. Würfeln und Würfel platzieren

**Würfelt gleichzeitig außerhalb des Spielbrettes. Jede\*r sollte wissen welches die eigenen Würfel sind.** Entscheidet gemeinsam wie die Würfel auf den markierten Stellen platziert werden sollen, damit die entsprechende Aktion durchgeführt werden kann. Dann können **alle** Spielenden **gleichzeitig** ihre Würfel platzieren und zusammenarbeiten, um die verschiedenen Ziele zu erreichen. Um eine Aktion durchzuführen, müssen alle nötigen Würfel gelegt werden, eine teilweise Durchführung ist nicht möglich. Die Aktionen finden am Ende der Runde statt.

Die möglichen Aktionen sind:

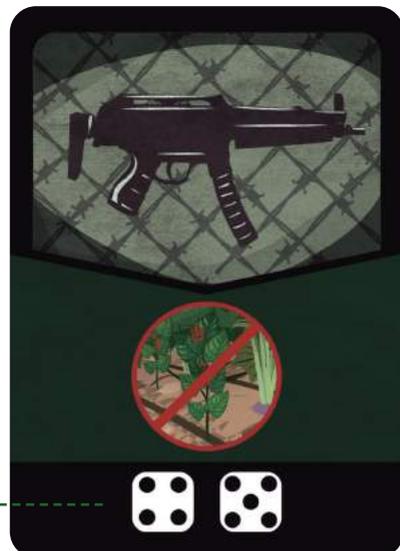
**a) Anbauen:** um die Felder zu bestellen werden die **drei entsprechenden Würfel** gelegt, die den Prozess der Nahrungsproduktion darstellen (pflügen, anbauen, ernten).



Denkt daran, daß am Ende der Runde **4 Essensmarken gebraucht werden**, um eure Unterstützer\*innenbasis zu versorgen und dass für jede fehlende Einheit Essen, eine\*r eurer Compas **erkrankt**.

**b) Bedrohungen ausschalten:** Um eine Bedrohung auszuschalten und sie vom Spielbrett zu entfernen, müssen **alle** entsprechenden Würfel platziert werden

Z.B.: Um eine Gruppe Paramilitärs vom Feld, das sie besetzt haben, zu vertreiben, muss ein Würfel mit der Zahl 4 und ein Würfel mit der Zahl 5 auf die Karte gelegt werden und am Schluss der Runde werden sie vertrieben.



**c) Bauen:** um eine Schule, ein Gesundheitszentrum, das Auditorium, die Radiostation oder die Kooperative in der Gemeinde zu bauen, müssen **alle** notwendigen Würfel dort gelegt werden.



Z.B.: wenn ihr eine 1 und eine 2 gewürfelt habt und der Teil der Gemeinde mit den Augenzahlen 1 und 2 ist noch nicht gebaut, könnt ihr die beiden Würfel dort ablegen und am Ende der Runde wird dieser Teil der Gemeinde gebaut (legt dann die Spielmarke Zielerfüllung dorthin).

**d) Ausbilden:** um die Promotor\*innen für Gesundheit, Bildung, Medien, Agrarökologie und Hebammen/ Knochensetzer\*innen / Kräuterkenner\*innen auszubilden, müssen **alle** entsprechenden Würfel dort abgelegt werden.



Z.B.: wenn ihr eine 2 und eine 3 gewürfelt habt könnt ihr sie auf die Abbildung legen. Am Ende der Runde legt ihr dann eine Spielmarke Zielerfüllung dorthin, um zu zeigen, dass sie ausgebildet sind.



**e) EZLN:** um die EZLN (Zapatistische Armee der Nationalen Befreiung) um Unterstützung zu bitten, müssen **2 rote und 2 schwarze Würfel** (egal welcher Augenzahl) an die entsprechende Stelle gelegt werden.



Jedes Mal wenn ihr die EZLN um Unterstützung bittet könnt ihr am Ende der Runde alle Würfel, die sich im **Gefängnis** befinden, rausholen. Diese Würfel werden zwischen den Mitspielenden, die in diesem Moment die wenigsten Würfel haben, aufgeteilt.

**Wichtig:** Einige zapatistische Forderungen erfordern die Unterstützung der EZLN. In jeder Runde kann nur eine zapatistische Forderung, die Unterstützung durch die EZLN braucht, umgesetzt werden.

**f) Eines der 7 Prinzipien des Gehorchend Regierens** erfüllen: legt **einen roten und einen schwarzen Würfel** (egal welcher Augenzahl) bei dem **Rat der Guten Regierung** ab, um eines der Prinzipien des Gehorchend Regierens zu erfüllen (eine Spielmarke Zielerfüllung wird abgelegt, um anzuzeigen dass es erreicht wurde).



Einige zapatistische Forderungen erfordern die Zusammenkunft des Rates der Guten Regierung. In jeder Runde kann **nur eine** zapatistische Forderung, die den Rat der Guten Regierung benötigt, umgesetzt werden.

**Wichtig:** in jeder Runde kann nur **eine Versammlung** einberufen werden und es ist notwendig **die 7 Prinzipien des Gehorchend Regierens** zu erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Deshalb kann es im Verlauf des Spiels nur 3 Runden ohne Zusammenkunft des Rates geben. **Ansonsten gewinnt ihr nicht!**

### **Kombination von roten und schwarzen Würfeln**

**Ein roter und ein schwarzer Würfel, gleich welcher Augenzahl, können kombiniert werden**, um eine beliebige Augenzahl zu erhalten. Dies symbolisiert die Kraft der zapatistischen Frauen und Männer, gemeinsam ein beliebiges Ziel zu erreichen



Wenn ihr z.B. dieses Feld bestellen wollt und nur 2 Würfel mit 4 habt, könnt ihr die beiden Vierer legen und dann einen beliebigen roten und schwarzen Würfel legen, um die fehlende Vier zu bekommen.

Wenn ihr alle Würfel platziert habt, oder keine Möglichkeit vorhanden ist, die restlichen Würfel zu platzieren, **ist die Runde abgeschlossen**.

### 3. Abschluss der Runde

Am Schluss jeder Runde müssen:

#### 1. Die mit den Würfeln angezeigten Aktionen durchgeführt werden:

- **Entfernt** alle Ereigniskarten vom Spielbrett, die vollständig neutralisiert wurden (alle Würfel belegt).
- **Baut die Schule**, das Gesundheitszentrum, die Kooperative, die Radiostation, das Auditorium und die Bereiche der Gemeinde, die mit Würfeln belegt wurden. Um anzuzeigen, dass das Gebäude errichtet wurde, legt eine Spielmarke Zielerfüllung (roter Stern) auf das Würfelsymbol.
- **Bildet die Promotor\*innen aus**, bei denen beide Würfel belegt sind. Nehmt die Würfel weg und legt eine Spielmarke Zielerfüllung (roter Stern) auf das Würfelsymbol.
- Wenn der **Rat der Guten Regierung** getagt hat, legt eine Spielmarke Zielerfüllung (roter Stern) auf eines der **7 Prinzipien des Gehorchend Regierens**.
- Wenn ihr die **EZLN** aktiviert habt, **befreit alle Würfel aus dem Gefängnis**. **Verteilt** die Würfel unter den Mitspielenden mit den wenigsten Würfeln.
- **Behandelt die Kranken:**

**Nehmt einen Würfel aus der Gesundheitsstation** falls ihr sowohl das **Gesundheitszentrum** als auch **Gesundheitspromotor\*innen** oder **Hebammen/Knochensetzer\*innen/Kräuterkenner\*innen** habt.

**Nehmt 2 Würfel aus der Gesundheitsstation**, wenn der **Gesundheitsbereich komplett** ist (Gesundheitszentrum, Gesundheitspromotor\*innen und Hebammen/Knochensetzer\*innen/ Kräuterkenner\*innen).

*Die Abbildungen auf dem Spielbrett, die zum Gesundheitsbereich gehören, haben hellblaue Würfelsymbole*



**Verteilt** die genesenen Würfel an die Mitspielenden, die am wenigsten Würfel haben.

- Legt soviele **Essensmarken** wie ihr Felder bestellt habt (Felder bei denen alle Würfel belegt sind) in den **Lebensmittelspeicher**. Wenn der **Produktionsbereich komplett** ist (Kooperative gebaut und Promotor\*innen für Agrarökologie ausgebildet), speichert eine **Essensmarke extra**. Die *Abbildungen auf dem Spielbrett, die zum Produktionsbereich gehören, haben granatrote Würfelsymbole*.

**2. Versorgt** die Gemeinde, indem ihr am Ende jeder Runde **4 Essensmarken** aus dem Lebensmittelspeicher herausnehmt. Wenn nicht ausreichend Essen gespeichert ist, erkrankt für jede fehlende Essensmarke 1 compa (legt einen Würfel der für die Runde verantwortlichen Person in die Gesundheitsstation).

**3. Überprüft** die Umsetzung der zapatistischen Forderungen. Wenn die Voraussetzungen einer Forderung erfüllt sind, dreht die Karte um, um anzuzeigen, dass sie umgesetzt wurde. Denkt daran, dass ihr jeweils **nur** eine Forderung, die die EZLN oder den Rat der Guten Regierung benötigt, erreichen könnt.



Z.B.: wenn ihr mindestens eine Essensmarke habt, nachdem die Gemeinde versorgt ist und die Promotor\*innen für Agrarökologie ausgebildet sind, habt ihr die Forderung „Ernährung“ umgesetzt.

**Wichtig:** die Forderung “Freiheit” wird nur dann umgesetzt wenn die EZLN einberufen wird **während keine** compas im Gefängnis sind und nicht jedes Mal wenn die EZLN einberufen wird, um compas aus dem Gefängnis zu holen.

**4. Überprüft** ob das Spielende erreicht ist. Falls nicht, bereitet die nächste Runde vor:

- **Nehmt die Würfel** vom Spielbrett, die sich nicht in der Gesundheitsstation, im Gefängnis oder auf dem Friedhof befinden.
- **Bewegt den Rundenanzeiger** im Schneckenhaus **eine Position vorwärts**.
- **Gebt den Stapel der Ereigniskarten** (nach links) **an den/die Verantwortlichen der nächsten Runde**. Beginnt die nächste Runde mit dem Aufdecken von 3 Ereigniskarten.

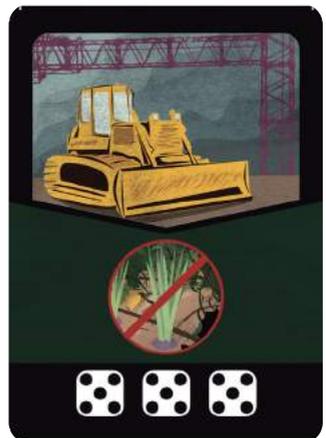
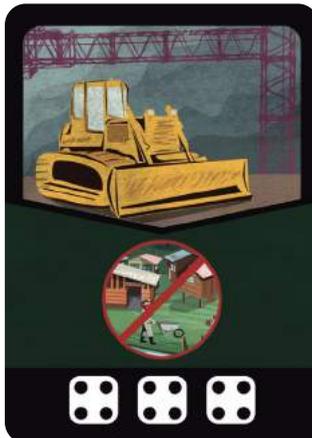
Falls bei Beginn der nächsten Runde...

- **Der Bereich Kommunikation vollständig ist** (Gemeinderadio + Promotor\*innen für Medien), **könnt ihr euch gegen ein Megaprojekt verteidigen**.<sup>14</sup>

*Die Abbildungen auf dem Spielbrett, die zum Bereich Medien gehören, haben grüne Würfelsymbole.*



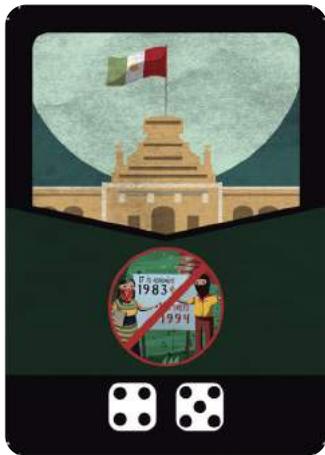
Wenn in den Ereigniskarten **ein einziges** Megaprojekt auftaucht, betrifft euch die negative Auswirkung nicht. Wenn Karten von zwei oder drei Megaprojekten auftauchen, betreffen euch die zweite und dritte



- **Der Bereich Bildung vollständig ist** (Schule + Promotor\*innen für Bildung + Auditorium), **könnt ihr euch gegen ein Regierungsprojekt verteidigen.**<sup>15</sup>



Wenn in den Ereigniskarten **ein einziges** Regierungsprojekt auftaucht, betrifft euch die negative Auswirkung nicht. Wenn Karten von zwei oder drei Regierungsprojekten auftauchen, betreffen euch die zweite und dritte.



# SPIELEUDE

Falls am Ende einer Runde die **13 zapatistischen Forderungen** und die **7 Prinzipien** des Gehorchend Regierens erfüllt sind **habt ihr das Spiel gewonnen!** Herzlichen Glückwunsch!

Falls irgendeine **Forderung** oder ein **Prinzip fehlt** und es sind 10 Runden gespielt **habt ihr das Spiel verloren!** Zum Glück ist das nur ein Spiel und die echte **Zapatistische Autonomie** spielt sich woanders ab.



# SCHWIERIGKEITSGRADE

Um die Schwierigkeit des Spieles zu vereinfachen oder zu erhöhen können zu Beginn des Spiels, wie in der Tabelle ersichtlich, einige Aspekte verändert werden:

	Niedriger Schwierigkeitsgrad	Mittlerer Schwierigkeitsgrad	Hoher Schwierigkeitsgrad
Gebäude bei Spielbeginn	Teil der Gemeinde Autonome Schule Autonomes Gesundheitszentrum Gemeinderadio	Teil der Gemeinde Autonomes Gesundheitszentrum	Keines
Essen bei Spielbeginn	3	1	Keines
Stapel mit Ereigniskarten	Entfernt 3 Karten, die compas inhaftieren, umbringen oder krankmachen.	Alle Karten.	Entfernt 3 rote Karten (Brigadist*innen, Reise für das Leben, Tag der Toten, etc.)

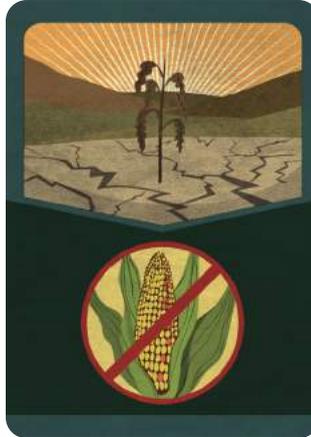
# EREIGNISKARTEN

## Plage



Nahrung verlieren  
(nehmt eine  
Essensmarke aus  
dem Speicher)

## Trockenheit



Nahrung verlieren  
(nehmt eine  
Essensmarke aus  
dem Speicher)

## Erdrutsch



Gesundheitszentrum  
zerstört

## Unwetter



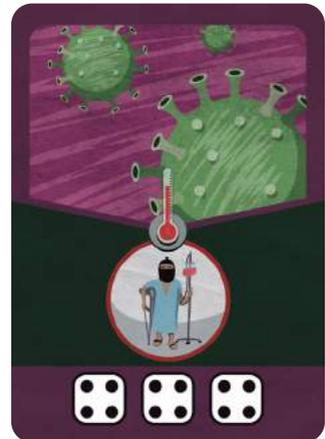
Teil der Gemeinde  
zerstört

## Militärischer Angriff<sup>16</sup>



1 compa in Haft  
(platziert einen  
Würfel des/der  
Verantwortlichen  
der Runde im  
Gefängnis)

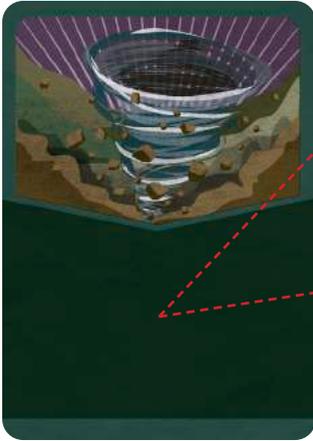
## Krankheit



1 compa erkrankt  
(platziert einen  
Würfel des/der  
Verantwortlichen  
der Runde in der  
Gesundheitsstation)



## Orkan



Schule zerstört



Gesundheitszentrum zerstört

## Paramilitärischer Angriff



Feld besetzt (das Land bleibt besetzt und kann nicht bewirtschaftet werden bis die Bedrohung neutralisiert ist)



Kooperative zerstört



Nahrung verlieren (nehmt eine Essensmarke aus dem Speicher)

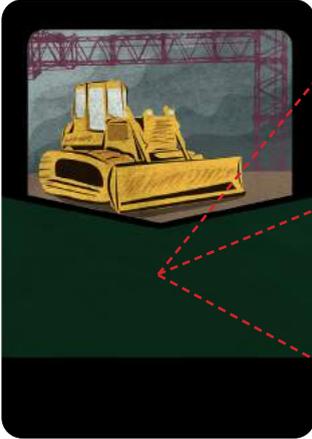


1 compa wird umgebracht (platziert einen Würfel des/der Verantwortlichen der Runde für das gesamte Spiel im Friedhof)



Gesundheitszentrum zerstört

## Megaprojekt



Die benutzten Giftstoffe machen 1 compa krank (platziert einen Würfel des/der Verantwortlichen der Runde in der Gesundheitsstation)

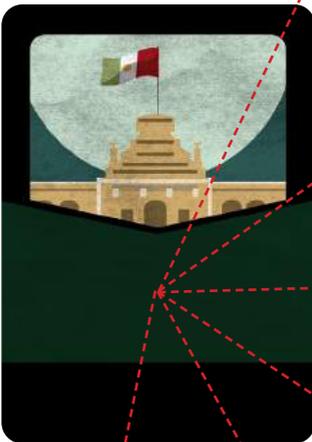


Teil der Gemeinde zerstört



Feld besetzt (das Land bleibt besetzt und kann nicht bewirtschaftet werden bis die Bedrohung neutralisiert ist)

## Regierungsprojekt



1 compa erkrankt (platziert einen Würfel des/der Verantwortlichen der Runde in der Gesundheitsstation)



Gemeinderadio deaktiviert



Erschwert die Arbeit der Bildungspromotor\*innen



Erschwert die Arbeit der Hebammen/Knochensetzer\*innen/Kräuterkenner\*innen



Erschwert die Arbeit der Promotor\*innen für Agrarökologie



Eingeschleuster Würfel: die Regierung schleust eine Person in die Unterstützungsbasis ein und destabilisiert die Organisation (die/der Verantwortliche der Runde würfelt mit einem Würfel und alle Würfel mit der gleichen Augenzahl können in dieser Runde nicht verwendet werden)





## Genetisch veränderter Mais

Die nahegelegenen Felder mit genetisch verändertem Mais kontaminieren 3 Felder (diese können nicht bewirtschaftet werden bis die Bedrohung neutralisiert ist)



## Brigadistin (weiblich)

Eine Brigadistin kommt in das autonome Gebiet und stellt ihre Arbeitskraft zur Verfügung, verbraucht aber Essen. (Nimmt eine Essensmarke aus dem Speicher und benutzt die Karte wie einen zusätzlichen roten Würfel mit der Augenzahl die ihr in dieser Runde braucht.)

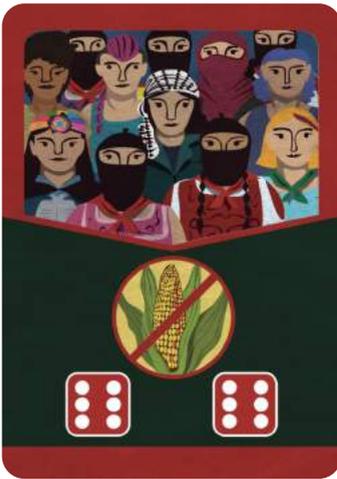


## Brigadist (männlich)

Ein Brigadist kommt in das autonome Gebiet und stellt seine Arbeitskraft zur Verfügung, verbraucht aber Essen. (Nimmt eine Essensmarke aus dem Speicher und benutzt die Karte wie einen zusätzlichen schwarzen Würfel mit der Augenzahl die ihr in dieser Runde braucht.)

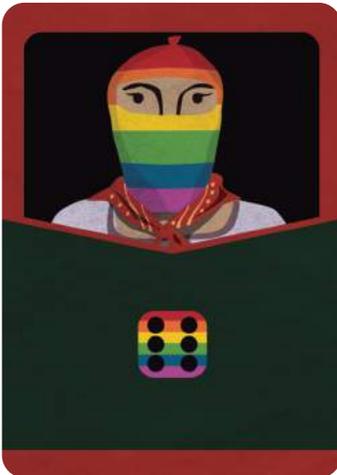
## Internationales Zusammentreffen der Frauen die kämpfen<sup>17</sup>

Ein Frauentreffen schafft Bündnisse, verbraucht aber Essen. (Nehmt eine Essensmarke aus dem Speicher und benutzt die Karte wie zwei zusätzliche rote Würfel mit der Augenzahl die ihr in dieser Runde braucht.)



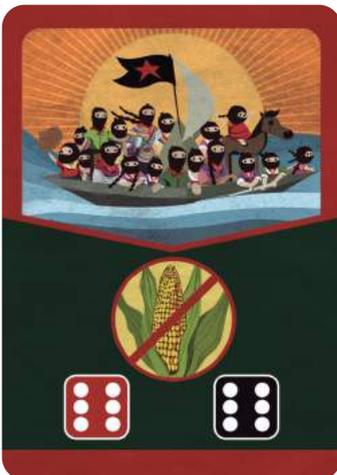
## “AnderE”<sup>18</sup>

Eine Person der Unterstützungsbasis definiert sich als AnderE (in jeder Runde bis zum Spielende kann ein Würfel der/des Verantwortlichen sein Geschlecht wählen)

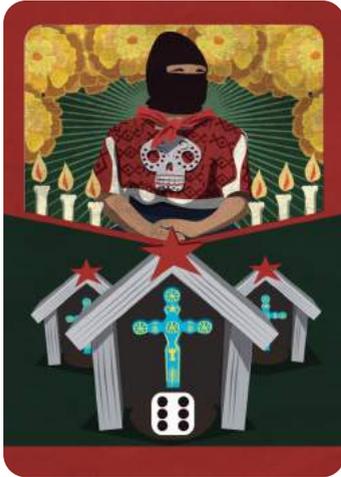


## Reise für das Leben

Die Reise für das Leben schafft politische Allianzen unten und links, verbraucht aber Essen. (Nehmt eine Essensmarke aus dem Speicher und benutzt die Karte wie jeweils einen zusätzlichen roten und schwarzen Würfel mit der Augenzahl die ihr in dieser Runde braucht.)



### Tag der Toten<sup>19</sup>



In dieser Runde würfeln die Würfel im Friedhof (am Ende der Runde kehren die Würfel zum Friedhof zurück)

### Indigener Nationalkongress<sup>20</sup>



Der Indigene Nationalkongress ist ein Bündnis, das Unterstützung leistet (nutzt diese Karte wie 2 zusätzliche Würfel mit der Augenzahl die ihr in dieser Runde braucht: ein roter und ein schwarzer)

\* Wenn ihr eine Essensmarke abgeben müsst und kein Essen im Speicher ist, **erkrankt** für jede fehlende Essensmarke 1 compa. Legt einen Würfel der/des Verantwortlichen der Runde in die Gesundheitsstation.

\*\* Wenn die Ereigniskarten bereits erbaute Gebäude zerstören oder bereits ausgebildete Promotor\*innen deaktivieren, nehmt die Spielmarke Zielerfüllung (roter Stern) weg. Falls sie noch nicht erbaut oder ausgebildet waren, hat diese Karte keine Wirkung. Ihr könnt die Gebäude wieder aufbauen oder die Promotor\*innen erneut ausbilden sobald die Bedrohung neutralisiert oder die Wirkung vorüber ist. Das kann bereits **in der gleichen Runde** geschehen.

Z.B.: ein Orkan zerstört das Gesundheitszentrum zu Beginn der Runde aber im Verlauf der Runde wird es wieder aufgebaut und zum Schluss wird es benutzt, um compas aus der Gesundheitsstation zu behandeln.

Die Würfel für jede/n compa, der/die erkrankt, inhaftiert oder umgebracht wird, sind von der für die Runde verantwortlichen Person. In der nächsten Runde hat diese weniger Würfel zur Verfügung.

# GLOSSAR

## 1. Don Durito de la Lacandona

Figur der Erzählungen von Subcomandante Marcos. Es ist ein Käfer aus dem Lacandonischen Urwald, der den Neoliberalismus studiert.

## 2. Prinzipien des Gehorchend Regierens

Politische Prinzipien, die die Selbstverwaltung und Rechtssprechung des Rates der Guten Regierung leiten.

## 3. Autonomes Gesundheitszentrum

Ort der Gesundheitsfürsorge, wo aus einer ganzheitlichen Perspektive von Gesundheit und Krankheit und unter Respektierung der indigenen Kosmvisionen traditionelle und westliche Medizin kombiniert werden.

## 4. Gesundheitspromotor\*innen

Zapatistische Frauen, Männer und AnderE, die in den Gesundheitszentren des autonomen Gebietes tätig sind. Sie erfüllen ihr Amt als Dienst für die Gemeinde und ohne Bezahlung.

## 5. Hebammen/Knochensetzer\*innen/ Kräuterkenner\*innen

Hauptsächlich zapatistische Frauen mit Kenntnissen und Fähigkeiten der Heilung durch traditionelle Medizin.

## 6. Bildungspromotor\*innen

Zapatistische Frauen, Männer und AnderE, die in den Grund- und weiterführenden Schulen des autonomen Gebietes tätig sind. Sie erfüllen ihr Amt als Dienst für die Gemeinde und ohne Bezahlung.

## 7. Autonome Schule

Autonomer Bildungsraum, wo die zapatistischen Mädchen, Jungen und Jugendlichen lernen. Die Bildungsinhalte gehen aus von und respektieren die Realität der Gemeinden ohne koloniale Zwänge.

## 8. Promotor\*innen für Agrarökologie

Zapatistische Frauen, Männer und AnderE, die die Agrarökologie im autonomen Gebiet vorantreiben. Sie erfüllen ihr Amt als Dienst für die Gemeinde und ohne Bezahlung.

## 9. Produktionskooperative

Ort für Lagerung und Verkauf von Produkten aus dem autonomen Gebiet.

## 10. Rat der Guten Regierung

Gebildet aus Männern, Frauen und AnderEn der zapatistischen Gemeinden. Er stellt die höchste Instanz der Selbstverwaltung und Rechtssprechung in jeder zapatistischen Zone dar. Die Mitglieder werden durch die Versammlung gewählt und üben ihr Amt im Rotationsprinzip, unbezahlt und widerruflich aus, für den Fall dass sie ihr Mandat von der Bevölkerung nicht erfüllen.

## 11. Gemeinderadio

Betrieben von zapatistischen Ansager\*innen, es sendet eigene für die Gemeinden relevante Inhalte.

## 12. Promotor\*innen für Medien (Tercios compas)

Zapatistische Frauen, Männer und AnderE, die sich um die Medien der zapatistischen Organisation kümmern. Sie erfüllen ihr Amt als Dienst für die Gemeinde und ohne Bezahlung.



### **13. Paramilitärs**

Bewaffnete Gruppen außerhalb des gesetzlichen Rahmens, ins Leben gerufen, ausgebildet und finanziert durch den Staat. Sie erledigen die schmutzige Arbeit für die Regierung und verstecken deren Beteiligung an den Einschüchterungen, Drohungen oder Angriffen auf die organisierten Dürfer.

Seit Mitte der 90er Jahre führt die mexikanische Regierung Aktionen der Aufstandsbekämpfung durch, um mithilfe der paramilitärischen Gruppen den Aufbau der zapatistischen Autonomie zu schwächen.

### **14. Megaprojekte**

Große Extraktivismus- oder Infrastrukturprojekte, die umfangreiche Investitionen benötigen. Sie bedeuten eine Kollision zwischen dem kapitalistischen Modell und den traditionellen Lebensweisen der indigenen Gemeinschaften, die im Einklang und im Respekt mit der Mutter Erde leben. Die Megaprojekte entziehen der Bevölkerung der Region, im besonderen den ursprünglichen Völkern, das Land und die Allgemeingüter und bekämpfen all jene, die sich widersetzen.

### **15. Regierungsprojekte**

Die mexikanische Regierung gewährt der Bevölkerung Zuwendungen durch Geld oder Sachleistungen. Weit entfernt von Zuschüssen, die die Emanzipation oder Lebensqualität fördern, zwingen sie die Bevölkerung sich der Regierung politisch anzuschließen und machen sie abhängig.

### **16. Militarisierung**

Eine Strategie der Aufstandsbekämpfung der mexikanischen Regierung ist die Militarisierung der Gebiete nahe den zapatistischen Gemeinden. Tausende Armeesoldaten und Mitglieder der

Nationalgarde feinden die zapatistische Bevölkerung an, schüchtern sie ein und versuchen die Kontrolle über die Gebiete zurückzuerlangen.

### **17. Internationales Zusammentreffen der Frauen die kämpfen**

Durchgeführt 2018 und 2019. Es brachte Tausende von unten und links organisierter Frauen aus allen Winkeln der Erde zusammen. Die Frauen vereinbarten bei diesen Treffen, dafür zu leben und zu kämpfen, daß niemals mehr irgendeine Frau Angst haben muss.

### **18. AnderE**

Vom Zapatismus geprägter Begriff, um sich auf die allgemeine und sexuelle Vielfalt zu beziehen.

### **19. Tag der Toten**

Am 1. und 2. November wird in Mexiko der Tag der Toten gefeiert. Die Seelen der Verstorbenen kehren in die Welt der Lebenden zurück, um mit ihren Lieben zusammenzusein und die Süßigkeiten und Speisen, die ihre Familien bereitstellen, zu genießen.

### **20. Indigener Nationalkongress (CNI)**

Gegründet 1996. Der Indigene Nationalkongress ist eine Organisation der ursprünglichen Völker, Nationen und Stämme Mexikos, die für die Selbstbestimmung und Autonomie der indigenen Völker kämpft. Nach mehr als fünf Jahrhunderten Kolonialität und Enteignung kämpft der CNI weiterhin, um seine Formen der kollektiven Organisation und Aufbau der Autonomie in seinen Gebieten umzusetzen.





Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dashed lines.

