

PRAVIDLA

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



ČEŠTINA



2-6
osob



+10
let



30-45
minut



Pro přístup k překladům do dalších jazyků

ZAPATISTICKÁ AUTONOMIE

Společné budování autonomního území



**Navrženo společnými silami mnoha kolektivů
a jednotlivců solidárních se zapatistickou
Výpravou za život, 2021.**

OBSAH

Úvod

Komponenty 07

Popis herní desky 08

Příprava 10

Cíl hry 12

Průběh hry 14

1. Vyložení karet souvislostí 14

2. Hod kostkami a jejich umístění 17

3. Vyhodnocení kola 20

Konec hry 24

Úrovně obtížnosti 25

Karty souvislostí 26

Vysvětlení pojmů 32

Vytvoř si svá vlastní pravidla 34

ÚVOD

Zapatistické komunity mají za sebou více než 27 let boje a spolu s dalšími trhlinami v kapitalistickém systému ukazují, že jiný svět je možný a již existuje.

Prvního ledna 1994 Zapatova armáda národního osvobození (EZLN) povstala ve zbrani a dobyla zpět tisíce hektarů půdy v Chiapasu, které si do té doby uzurpovali velkostatkáři. Po deseti letech tajných příprav a organizování vyhlásily zapatistické komunity válku mexické vládě. „Už dost“ drancování a vykořisťování, kterému coby domorodý lid čelí od dob koloniální invaze před více než pěti sty lety.

Od té doby zapatistické komunity budují na svém území autonomii. Prostřednictvím shromáždění, masivní účasti a přímé demokracie budují svůj vlastní systém vzdělávání, zdravotnictví, produkce, komunikace, spravedlnosti a samosprávy. Ve vzdoru a rebelii se tisíce zapatistek a zapatistů organizují a společně vytváří spravedlivější a důstojnější způsob života, který respektuje různé formy bytí. V soužití s Matkou Zemí bojují za individuální i kolektivní práva domorodých lidí a za práva žen.

Vaším cílem bude spolupracovat na vytvoření malé napodobeniny autonomního území. Abyste toho dosáhli, musíte následovat 7 principů poslušného vládnutí a naplnit 13 zapatistických požadavků. Nebude to lehké: paramilitární skupiny, plány zlé vlády, megaprojekty i přírodní katastrofy vám budou znesnadňovat cestu.

KOMPONENTY



1 Herní deska



20 Ukazatelů dosaženého cíle (červené hvězdy)



10 Potravinových žetonů



1 Ukazatel kola (Don Durito)¹



41 Karet souvislostí



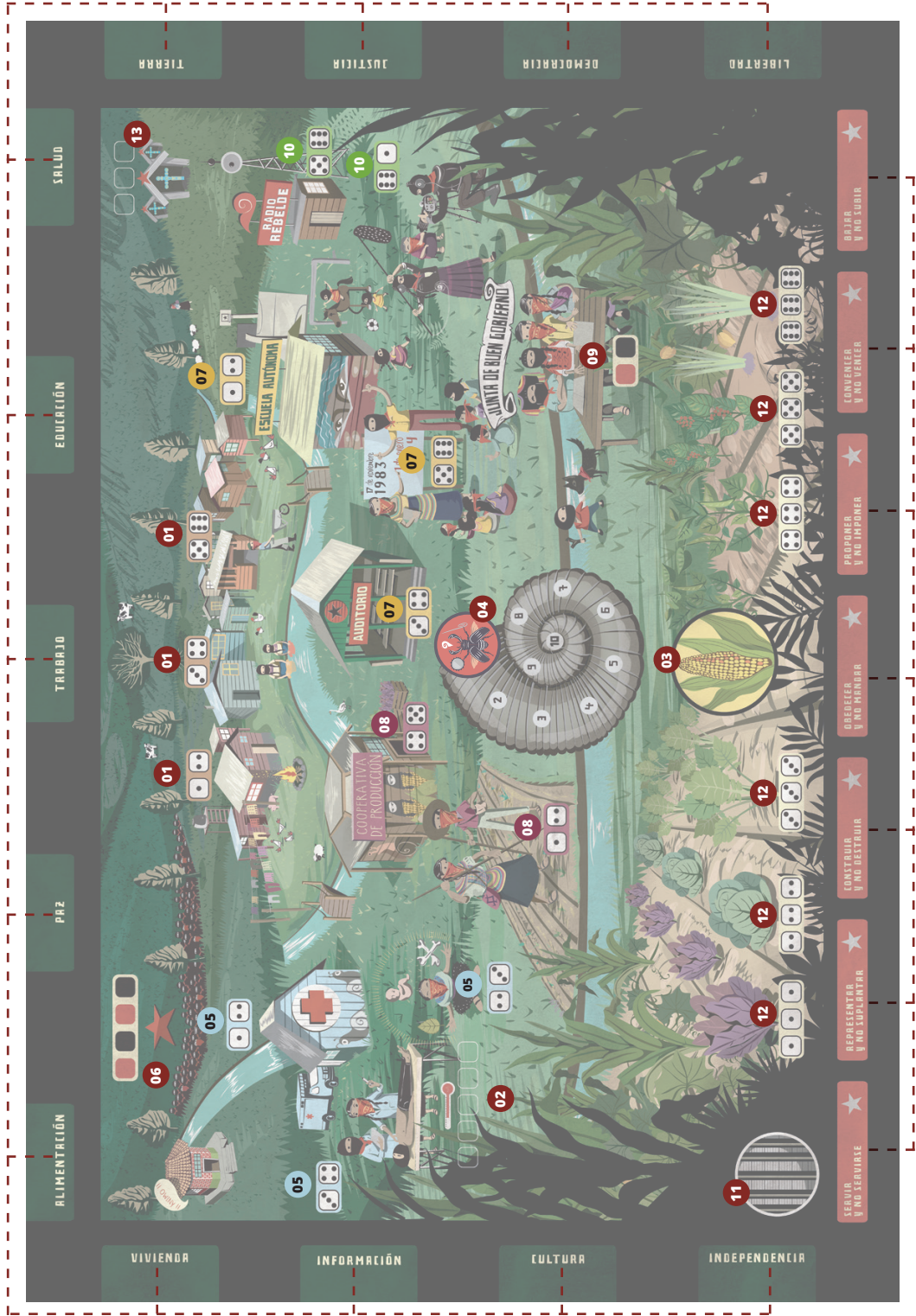
13 Karet požadavků



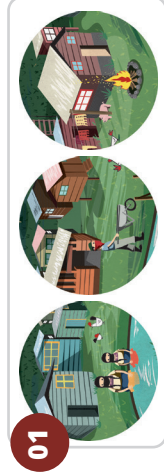
24 Kostek: 12 červených a 12 černých

POPIS HERNÍ DESKY

13 Zapatistických požadavků



7 Principů poslušného vládnutí²



01

Komunita



02

Marodka



03

Sklad
potravin

04

Ukazatel kola
(Don Durito de
la Lacandona)

05

Zdravotní zóna

Autonomní
zdravotní zařízení³Promotéři/
promotérky
zdraví⁴Porodní báby,
mastičkářky a
bylinkářky⁵

07

Vzdělávací zóna



Posluchárna

Promotéři/
promotérky
vzdělání⁶Autonomní
škola⁷

08

Zóna produkce

Promotéři/
promotérky
agroekologie⁸Výrobní družstvo⁹

10

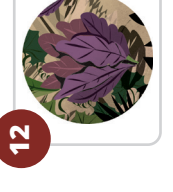
Zóna komunikace

Komunitní
rádio¹¹Promotéři/promotérky
komunikace (Tercios compas)¹²

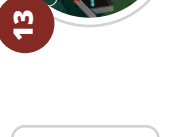
11

Vězení zlé
vlády

12



Pole



13



Hřbitov

PŘÍPRAVA

1. Položte **herní desku** na stůl.

2. Umístěte **2 ukazatele dosaženého cíle (červené hvězdy)** na herní desku: jednu do komunitní části, druhou do autonomního zdravotního zařízení.



3. Do **potravinového skladu** na herní desce umístěte **1 potravinový žeton**.



4. Umístěte **ukazatel kola** na počáteční pozici do ulity ve středu herní desky.



5. Rozmístěte **13 karet požadavků** na svá místa po stranách herní desky tak, aby byly vidět symboly podmínek, které musíme pro naplnění jednotlivých požadavků splnit.



6. Zamíchejte **41 karet souvislostí**. Balíček položte vzhůru nohama vedle herní desky.

7. Rozdělte **12 červených a 12 černých kostek rovným dílem** mezi jednotlivé hráčky a hráče. Například pokud hrají 3 lidi, každý dostane 4 červené a 4 černé kostky. Kostky reprezentují jednotlivé **zapatistky a zapatisty** a jejich pracovní sílu, již společně vytváří autonomii.

Hra je určená pro 2 až 6 lidí, ale v počtu 5 osob nebude dělení vycházet přesně a jedna z nich bude mít o kostku méně. To samé může nastat, pokud budete chtít hrát ve více lidech. V těchto případech se společně domluvte a kostky rozdělte tak, aby to všem přišlo spravedlivé.

CÍL HRY

Cílem hry je dosáhnout splnění **13 zapatistických požadavků a 7 principů poslušného vládnutí před koncem desátého kola** hry. Abyste jich dosáhli, budete muset obdělávat půdu, vystavět komunitní infrastrukturu, vyškolit promotéry a promotérky, bojovat proti hrozbám atd.

13 zapatistických požadavků:

- ★ Půda
- ★ Práce
- ★ Strava
- ★ Bydlení
- ★ Zdraví
- ★ Vzdělání
- ★ Nezávislost
- ★ Demokracie
- ★ Svoboda
- ★ Informace
- ★ Kultura
- ★ Spravedlnost
- ★ Mír



Příklad 3 karet požadavků.

Naplnění jednotlivých požadavků dosáhneme splněním dvou podmínek znázorněných na zadní straně karet.



Například naplnění požadavku „Vzdělání“ dosáhneme vystavěním autonomní školy a vyškolením promotérů a promotérek vzdělávání.

7 principů poslušného vládnutí:

- ★ Sloužit a ne být obsluhován.
- ★ Zastupovat a ne nahrazovat.
- ★ Budovat a ne bořit.
- ★ Poslouchat a ne nařizovat.
- ★ Navrhovat a ne zavádět.
- ★ Přesvědčovat a ne přemáhat.
- ★ Pracovat zdola a nebýt nad ostatními.

Jednotlivých principů dosahujeme svoláním Rady Dobré vlády (dále bude vysvětleno, jak se rada svolává).

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 ★

PRŮBĚH HRY

Hra končí **maximálně po deseti kolech**.

V každém kole je jedna hráčka nebo hráč zodpovědnou osobou. V prvním kole je to nejmladší člověk u stolu, dále pak lidé nalevo od něj. Zodpovědná osoba má na starosti koordinovat veškeré aktivity v daném kole, navrhnout strategii a pomáhat skupině přijímat společná rozhodnutí.

Každé kolo má tyto tři fáze:

- 1 Vyložení karet **souvislostí**.
- 2 Hod **kostkami** a jejich umístění.
- 3 **Vyhodnocení** kola.

1. Vyložení karet souvislostí

Na začátku každého kola si zodpovědná osoba **dobře 3 karty souvislostí** a vyloží je na stůl.



Příklad 3 karet souvislostí.



Každá z karet souvislostí se skládá z několika částí:



Příčina (paramilitární skupina)¹³

Následek (okupované pole)

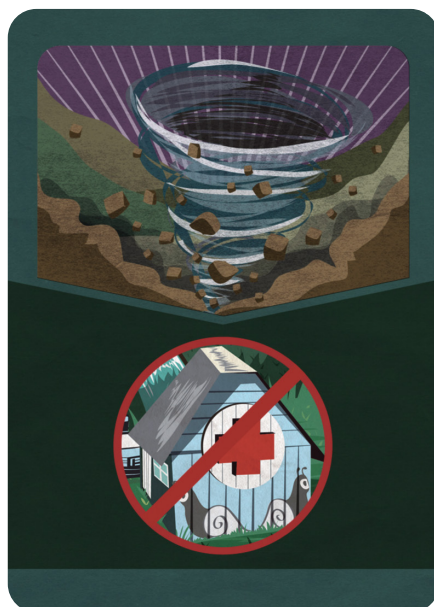
Jak si s tím poradit (umístit dvě kostky s hodnotami 4 a 5)

Následek karty souvislostí platí **okamžitě** po jejím vyložení na stůl.

Například tato karta představuje hrozbu paramilitární skupiny, která obsadila jedno z polí. Kartu je potřeba umístit na pole tak, aby bylo jasné, že ho není možné obdělávat. Účinek karty zrušíme umístěním kostek s hodnotami 4 a 5, to se může stát kdykoliv během kola. Pokud účinek karty nezrušíme v daném kole, její následek bude nadále trvat.

Na některých kartách souvislostí nenajdeme symboly kostek. Znamená to, že je můžeme **odstranit, jakmile se naplní jejich následek**.

Například s příchodem této karty hurikán zničí zdravotní zařízení. Je potřeba odstranit ukazatel dosaženého cíle na jeho místě.

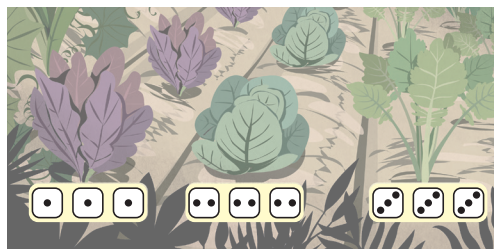


2. Hod kostkami a jejich umístění

Všichni souběžně hodí kostkami vedle herní desky tak, aby bylo jasné, komu které kostky patří. Společně se domluvíme, jakým způsobem umístíme kostky na příslušná místa, a provedeme to **všichni najednou**, každý a každá se svými kostkami. Abychom úspěšně provedli jednotlivé úkoly, odvrátili hrozby apod., musíme na příslušná místa umístit všechny potřebné kostky, není možné např. umístit jen jednu a s umístěním další kostky čekat do příštího kola. Tahy provádíme na konci kola.

Příklady možných tahů:

a) Obdělávání půdy: Umístíme **3 příslušné kostky**, které reprezentují proces získávání potravy (péče o půdu, pěstování, sklizeň).



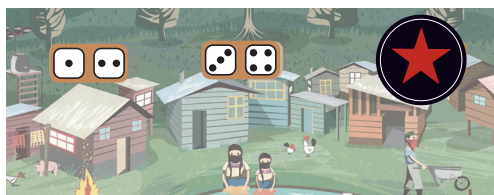
Mějte na paměti, že na konci každého kola **budete potřebovat 4 potravinové žetony**, abyste všechny nakrmili. Za každý chybějící potravinový žeton **onemocní 1** zapatista/zapatistka.

b) Odvrácení hrozeb: abyste odvrátili hrozbu a mohli ji odstranit z herní desky, je třeba správně umístit **všechny** příslušné kostky.

Například abyste vyhnali paramilitární skupinu z pole, které obsadila, je potřeba na příslušnou kartu umístit kostky s hodnotami 4 a 5, na konci kola pak můžete kartu odstranit.

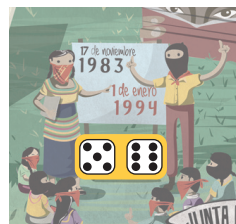


c) Budování: k postavení komunitní části, školy, zdravotního zařízení, posluchárny, rádia nebo družstva je potřeba umístit **všechny** příslušné kostky.

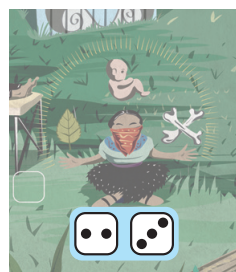


Například pokud máte kostky s hodnotami 1 a 2 a komunitní část s hodnotami 1 a 2 ještě není postavená, můžete tam kostky umístit a na konci kola se komunitní část postaví (umístěte tam ukazatel dosaženého cíle).

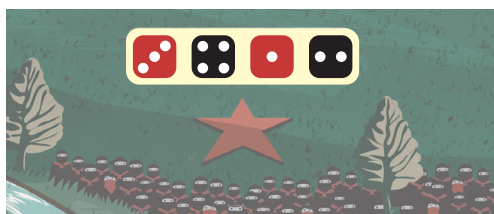
d) Školení: k vyškolení promotérů/ promotérek zdraví, vzdělání, komunikace, agroekologie, porodních bab, mastičkářek a bylinkářek je potřeba správně umístit **všechny** příslušné kostky.



Například pokud máte kostky s hodnotami 2 a 3, můžete je umístit k porodním bábám, mastičkářkám a bylinkářkám. Na konci kola pak ukazatelem dosaženého cíle označíte, že jsou vyškolené.



e) EZLN: pokud potřebujete podporu EZLN (Zapatovy armády národního osvobození), je potřeba umístit **2 červené a 2 černé kostky** s jakoukoliv hodnotou na příslušné místo.



Pokaždé, když požádáte o pomoc EZLN, na konci kola můžete **osvobodit** všechny kostky, které jsou ve **vězení**. Kostky se rozdělí mezi osoby, které jich mají v danou chvíli nejméně.

Důležité: Některé ze zapatistických požadavků vyžadují podporu EZLN. V každém kole je možné splnit pouze jeden z požadavků, které podporu EZLN vyžadují.

f) Dosažení jednoho ze 7 principů poslušného vládnutí: k dosažení jednoho ze 7 principů poslušného vládnutí je třeba svolat Radu Dobré vlády umístěním **1 černé a 1 červené kostky** (jakékoliv hodnoty) k symbolu Rady Dobré vlády. Umístěte ukazatel dosaženého cíle na příslušné místo.



Splnění některých zapatistických požadavků vyžaduje svolání Rady Dobré vlády. V každém kole je možné dosáhnout **pouze jednoho** požadavku, který svolání Rady Dobré vlády vyžaduje.

Důležité: během jednoho kola je možné svolat **pouze jednu radu** a k vítězství ve hře je třeba splnit všech **7 principů poslušného vládnutí**. To znamená, že pouze ve 3 kolech z celé hry ji svolávat nemusíte!

Kombinace červených a černých kostek

Můžete **zkombinovat 1 červenou a 1 černou kostku jakékoliv hodnoty** a použít je místo kostky s potřebným číslem. Symbolizuje to sílu a význam spolupráce zapatistických žen a mužů.



Například pokud chcete obdělávat toto pole a máte pouze dvě kostky s hodnotou 4, můžete umístit tyto dvě kostky a k nim jednu černou a jednu červenou kostku jakékoliv hodnoty a nahradit jimi třetí chybějící kostku s hodnotou 4.

Pokud jste umístiti všechny kostky nebo už není žádné místo, kam byste je mohli umístit, dospěli jste k **vyhodnocení kola**.

3. Vyhodnocení kola

Na konci každého kola je potřeba:

1. Provést **tahy** podle umístění kostek:

- **Odstranit** z herní desky všechny karty souvislostí, jejichž účinek pominul nebo jsme ho zrušili umístěním příslušných kostek.
- **Postavit** školu, zdravotní zařízení, družstvo, rádio, posluchárnu a komunitní část, čehož jste dosáhli umístěním příslušných kostek. Odstraňte kostky a na jejich místo umístěte ukazatel dosaženého cíle (červenou hvězdu).
- **Zaškolte promotéry/promotérky**, ke kterým jste správně umístili kostky. Odstraňte je a na jejich místo umístěte ukazatel dosaženého cíle.
- Pokud jste svolali **Radu Dobré vlády**, umístěte ukazatel dosaženého cíle k jednomu ze **7 principů poslušného vládnutí**.
- Pokud jste požádali o podporu **EZLN**, **vysvobodte všechny kostky z vězení** a rozdělte je mezi ty, kteří jich mají nejméně.
- **Uzdravte nemocné:**

Pokud máte postavené **zdravotní zařízení a vyškolené promotéry/promotérky zdraví nebo porodní báby, mastičkářky a bylinkářky**, můžete **odebrat 1 kostku z marodky**.

Pokud máte kompletní **zdravotní zónu** (zdravotní zařízení a vyškolené promotéry/promotérky zdraví i porodní báby, mastičkářky a bylinkářky), můžete **odebrat 2 kostky z marodky**.

Části herní desky, které náleží do zdravotní zóny, jsou označené světle modrým pozadím u kostek.

Rozdělte si uzdravené kostky podle toho, kdo jich má zrovna nejméně.

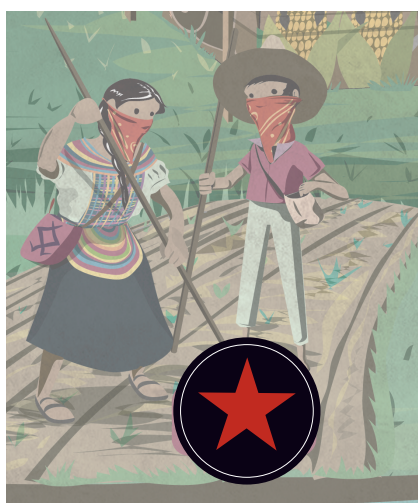


- Umístěte do **skladu tolik potravinových žetonů**, kolik polí jste zvládli obdělat (pole, ke kterým jste přiřadili všechny příslušné kostky). Pokud máte kompletní **zónu produkce** (vybudované družstvo a vyškolené promotéry/promotérky agroekologie), přidejte si **navíc 1 potravinový žeton**.

Části herní desky, které náleží do zóny produkce, jsou označené vínovým pozadím u kostek

2. Nakrmte komunitu tak, že odeberete **4 potravinové žetony** ze skladu na konci každého kola. Pokud jste ve skladu neměli dostatek potravy, za každý žeton, který chybí, **onemocní 1 zapatista/zapatistka** (umístěte 1 kostku na marodku, jako první ji tam přemístí zodpovědná osoba).

3. Ověřte plnění zapatistických požadavků. Pokud jsou splněny podmínky některého z požadavků, otočte příslušnou kartu, aby bylo vidět, že jste ho dosáhli. Mějte na paměti, že v každém kole je možné splnit vždy jen **jeden** z požadavků, které vyžadují podporu EZLN či svolání Rady Dobré vlády.



Například pokud máte alespoň 1 potravinový žeton poté, co jste nakrmili komunitu, a máte vyškolené promotéry/promotérky agroekologie, dosáhli jste splnění požadavku „Strava“.

Důležité: požadavku „Svoboda“ dosáhneme pouze tehdy, když povoláme EZLN ve chvíli, kdy není nikdo ve vězení, a ne pokaždé, když požádáme EZLN o podporu, abychom dostali zapatisty/zapatistky z vězení.

4. **Zkontrolujte**, jestli jste dosáhli **konce hry**. Pokud ne, připravte další kolo.

- **Posbírejte** z herní desky všechny **kostky**, které nejsou na marodce, ve vězení nebo na hřbitově.
- **Posuňte dopředu ukazatel kola** na ulitě ve středu herní desky.
- **Podejte balíček karet souvislostí následující zodpovědné osobě** (směrem vlevo). Začněte nové kolo otočením 3 karet souvislostí.

Pokud na začátku následujícího kola...

- **Máte kompletní zónu komunikace** (komunitní rádio a promotéry/ promotérky komunikace), **zvládnete zabránit megaprojektu**.¹⁴

Části herní desky, které náleží do zóny komunikace, jsou označené zeleným pozadím u kostek.



Pokud se mezi kartami souvislostí objeví **jediný** megaprojekt, negativní účinek karty vás nezasáhne. Pokud se objeví **dvě** nebo **tři** karty megaprojektu, **druhý a třetí vás zasáhne**.



- Máte **kompletní zónu vzdělání** (postavenou školu, posluchárnu, vyškolené promotéry/promotérky vzdělání), **zvládnete se ubránit vládnímu projektu**.¹⁵



Pokud se mezi kartami souvislostí objeví **jediný** vládní projekt, negativní účinek karty vás nezasáhne. Pokud se objeví **dvě** nebo **tři** karty vládního projektu, **druhý a třetí vás zasáhne**.



KONEC HRY

Pokud jste nejpozději na konci 10. kola dosáhli splnění **13 zapatistických požadavků a 7 principů** poslušného vládnutí, **vyhráli jste!** Můžete si všichni navzájem pográtulovat.

Pokud **vám chybí nějaký požadavek nebo princip** a dohráli jste 10. kolo hry, **pak jste prohráli!** Naštěstí je to jenom hra a skutečnou **zapatistickou autonomii** vaše prohra nijak nezasáhne.



ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Abyste snížili nebo naopak zvýšili náročnost hry, můžete upravit některé okolnosti před jejím začátkem tak, jak je vysvětleno v následující tabulce:

	Nízká obtížnost	Střední obtížnost	Vysoká obtížnost
Počáteční stavby	Komunitní část Autonomní škola Autonomní zdravotní zařízení Komunitní rádio	Komunitní část Autonomní zdravotní zařízení	Žádné
Množství potravy na začátku hry	3	1	Žádná
Balíček karet souvislostí	Odeberte 3 karty, které vězní, zabíjí nebo v jejich důsledku zapatisté/ zapatistky onemocní.	Všechny karty	Odeberte 3 červené karty souvislostí (brigadisté/ brigadistky, Výprava za život, Den mrtvých atd.)

KARTY SOUVISLOSTÍ

Pohroma



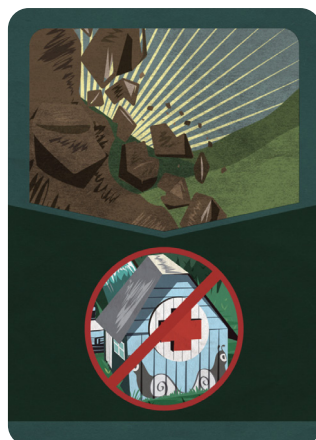
Přišli jste o zásobu potravy (odeberte ze skladu 1 potravinový žeton)

Sucho



Přišli jste o zásobu potravy (odeberte ze skladu 1 potravinový žeton)

Sesuv půdy



Zničené zdravotní zařízení

Bouře



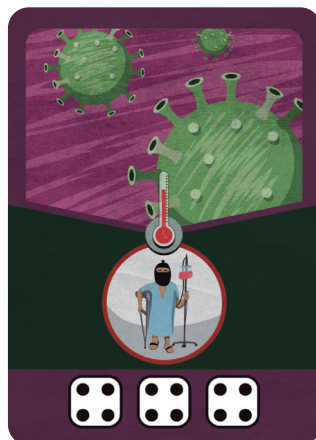
Zničená komunitní část

Vojenský útok¹⁶



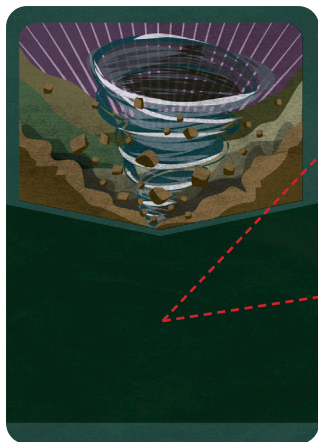
Uvěznění 1 zapatisty/zapatistky (umístěte 1 kostku zodpovědné osoby do vězení)

Nemoc



1 zapatista/zapatistka onemocní (umístěte 1 kostku zodpovědné osoby na marodku)

Hurikán

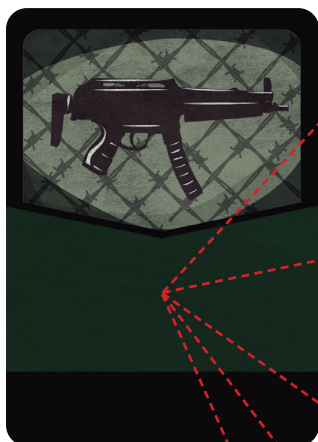


Zničená škola



Zničené zdravotní zařízení

Útok paramilitární skupiny



Obsazené pole (pole zůstává obsazené a nemůžeme ho obdělávat, dokud hrozbu neodvrátíme)



Zničené výrobní družstvo



Přišli jste o zásobu potravy (odeberte ze skladu 1 potravinový žeton)

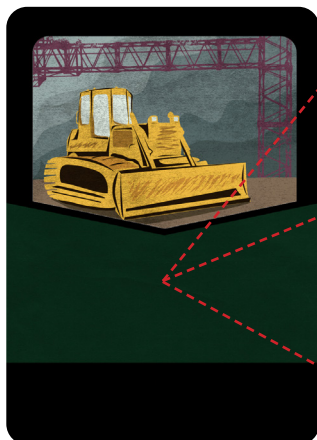


Zabití 1 zapatisty/zapatistky (přemístěte 1 kostku zodpovědné osoby na hřbitov až do konce hry)



Zničené zdravotní zařízení

Megaprojekt



1 zapatista/zapatistka onemocní vlivem použitých chemikálií (umístěte 1 kostku zodpovědné osoby na marodku)

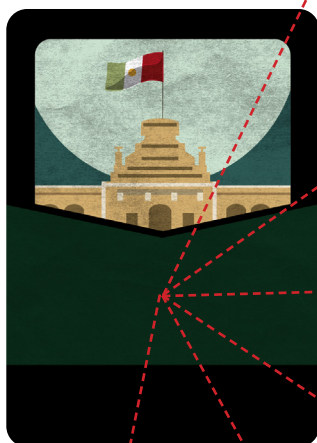


Zničená komunitní část



Obsazené pole (pole zůstává obsazené a nemůžeme ho obdělávat, dokud hrozbu neodvrátíme)

Vládní projekt



1 zapatista/zapatistka onemocní (umístěte 1 kostku zodpovědné osoby na marodku)



Komunitní rádio mimo provoz



Ztížení práce promotérů/promotérek vzdělání



Ztížení práce porodním bábám, mastickářkám a bylinkářkám



Ztížení práce promotérů/promotérek agroekologie



Infiltrovaná kostka: zlé vládě se povede infiltrovat komunitu a tím destabilizovat celou organizaci (zodpovědná osoba hodí jednou kostkou, všechny kostky se stejnou hodnotou během tohoto kola přestávají platit)



Geneticky modifikovaná kukuřice

Pole geneticky modifikované kukuřice kontaminují 3 zapatistická pole (nelze je obdělávat, dokud hrozbu neodvrátíme)



Brigadistka

Na autonomní území dorazí brigadistka, která dá k dispozici svou pracovní sílu, ale je také potřeba ji krmit (odeberte ze skladu 1 potravinový žeton a kartu použijte jako červenou kostku jakékoliv hodnoty, která se vám v tomto kole hodí)



Brigadista

Na autonomní území dorazí brigadista, který dá k dispozici svou pracovní sílu, ale je také potřeba ho krmit (odeberte ze skladu 1 potravinový žeton a kartu použijte jako černou kostku jakékoliv hodnoty, která se vám v tomto kole hodí)



Mezinárodní setkání žen, které bojují¹⁷

Setkání žen vytváří důležitá spojení, ale spotřebovává zásoby potravy (odeberte ze skladu 1 potravinový žeton a kartu použijte jako 2 červené kostky jakékoliv hodnoty, která se vám v tomto kole hodí)



"Další"¹⁸

1 zapatista/zapatistka se identifikuje jako další (po celou dobu hry si může jedna z kostek zodpovědné osoby vybírat svůj gender / svou barvu)



Výprava za život

Výprava za život vytváří politická spojení zdola a nalevo, ale spotřebovává zásoby potravy (odeberte ze skladu 1 potravinový žeton a kartu použijte jako 1 červenou a 1 černou kostku jakékoliv hodnoty, která se vám v tomto kole hodí)

Den mrtvých¹⁹



Kostky, které jsou na hřbitově, můžou v tomto kole odehrát, po jeho skončení se na hřbitov vrátí.

CNI (Kongres domorodých národů)²⁰



Spojení navázaná v rámci Kongresu domorodých národů vám přináší podporu (karty použijte jako 1 červenou a 1 černou kostku jakékoliv hodnoty, která se vám v tomto kole hodí)

* Pokud ztratíte potravinový žeton ve chvíli, kdy **nemáte ve skladě žádnou potravu**, pak za každý chybějící žeton onemocní 1 zapatista/zapatistka. Zodpovědná osoba přemístí 1 ze svých kostek na marodku.

** Pokud karty souvislosti zničí již postavené budovy nebo znemožní práci promotérů/promotérek, odstraňte jejich **ukazatel dosaženého cíle** (červenou hvězdu). Pokud nebyly budovy postavené a promotéři/promotérky aktivní, tato karta vás nijak neovlivní. Budovy můžete zrekonstruovat a promotéry/promotérky vyškolit, jakmile pomine účinek dané karty. To může nastat i **v tom samém kole**.

Například pokud na začátku kola hurikán zničí zdravotní zařízení, ale později během kola se vám ho povede zrekonstruovat, na konci může posloužit k vyléčení zapatistů/zapatistek z marodky.

Kostky, které nemůžete použít kvůli onemocnění, uvěznění nebo zabití, jdou **z ruky zodpovědné osoby**. V následujícím kole bude mít tato osoba méně kostek.

SLOVNÍČEK POJMŮ

1. Don Durito de la Lacandona

Postava z povídek Subcomandanta Marcose. Jedná se o brouka z Lakandonské džungle, který studuje neoliberalismus.

2. Principy poslušného vládnutí

Politické principy autonomní samosprávy zajišťující spravedlivé fungování Rady Dobré vlády.

3. Autonomní zdravotní zařízení

Prostor zdravotní péče, který kombinuje tradiční medicínu s medicínou západní. Snaží se o komplexní přístup ke zdraví a chorobám, který je v souladu s domorodou kosmologií.

4. Promotérky a promotéři zdraví

Zapatistky a zapatisté, kteří mají na starosti fungování autonomních zdravotních zařízení. Jedná se o službu komunitě bez nároku na odměnu.

5. Porodní báby, mastičkářky a bylinkářky

Zapatistické ženy, které mají znalosti a schopnosti tradiční domorodé medicíny.

6. Promotérky a promotéři vzdělání

Zapatistky a zapatisté, kteří působí na základních školách autonomního území. Jedná se o službu komunitě bez nároku na odměnu.

7. Autonomní škola

Autonomní vzdělávací prostor, kde se učí zapatistické děti a mládež. Obsah vyučování vychází z reality místních komunit, nikoliv z potřeb koloniální nadvlády.

8. Promotérky a promotéři agroekologie

Zapatistky a zapatisté se znalostmi v oblasti agroekologie, které dále předávají a šíří v rámci autonomního území. Jedná se o službu komunitě bez nároku na odměnu.

9. Výrobní družstvo

Skladovací prostor a místo prodeje přebytků z produkce autonomního území.

10. Rada Dobré vlády

Je složená z žen a mužů ze zapatistických komunit a je nejvyšší instancí autonomní samosprávy a výkonu spravedlnosti v každé zapatistické oblasti. Její členové/členky jsou voleni na shromážděních, ve funkcích se střídají, vykonávají ji bez nároku na odměnu a lze je kdykoli odvolat, pokud nezastupují vůli lidu.

11. Komunitní rádio

Je spravované přímo hlasateli a hlasatelkami a vysílá vlastní obsah v souladu s potřebami komunit.

12. Promotérky a promotéři komunikace (Tercios compas)

Zapatistky a zapatisté, kteří mají na starosti vlastní média zapatistické organizace. Jedná se o službu komunitě bez nároku na odměnu.

13. Paramilitární skupiny

Nelegální ozbrojené skupiny vytvořené, vycvičené a financované státem. Dělají špinavou práci za vládu a zakrývají její účast na zastrašování, vyhrožování a útocích na domorodé komunity

Od poloviny 90. let provádí mexická vláda protipovstalecké akce s cílem oslabit budování zapatistické autonomie prostřednictvím několika paramilitárních skupin.

14. Megaprojekty

Velké těžební operace nebo projekty infrastruktury, které vyžadují obrovské investice. Představují střet mezi kapitalistickým modelem fungování a tradičními způsoby domorodých komunit, které žijí v souladu se svým okolím a v úctě k Matce Zemi. Megaprojekty připravují místní obyvatelstvo o půdu a sdílené statky a násilně potlačují ty, kteří se proti nim bouří.

15. Vládní projekty

Mexická vláda poskytuje obyvatelstvu materiální nebo finanční pomoc, která však místo emancipace a zkvalitnění života vede k větší závislosti a je podmiňována politickou loajalitou.

16. Militarizace území

V rámci protipovstalecké strategie mexická vláda militarizuje oblasti v blízkosti zapatistických komunit. Tisíce vojáků a příslušníků Národní

gardy zastrašují a obtěžují zapatistické obyvatele ve snaze získat zpět kontrolu nad jejich územím.

17. Mezinárodní setkání žen, které bojují

Zatím se uskutečnila dvě setkání (2018 a 2019), na kterých se sešly tisíce žen ze všech koutů světa. Přítomné ženy se shodly a zavázaly se zdola a zleva bojovat za svět, ve kterém už nikdy žádná žena nebude mít strach.

18. Další [Otroa]

Termín používaný zapatistickým hnutím odkazuje na genderovou a sexuální různorodost.

19. Den mrtvých

Ve dnech 1. a 2. listopadu se v Mexiku slaví Den mrtvých. Duše zemřelých se vrací zpět do světa živých, sdílí čas se svými blízkými a pochutnávají si na jídle a sladkostech, které jim jejich rodiny nabízejí.

20. Kongres domorodých národů (CNI)

Kongres domorodých národů založený v roce 1996 je organizací, která sdružuje domorodé skupiny, oblasti a kmeny a bojuje za jejich autonomii a právo na svobodné sebeurčení. Po více než pěti letech kolonialismu a drancování CNI navazuje na tradici kolektivního fungování domorodých struktur a bojuje za autonomii svých území.



VYTVOŘ SI SVĀ VLASTNĪ PRAVIDLA

Zveme vás, abyste si tuto hru přizpůsobili podle svých představ, abyste přetvářeli, vymýšleli, snili... a organizovali se podle svých vlastních pravidel.

[illegible]

[illegible]

