

OHJEET

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



SUOMI



2-6
henkilöä



+10
vuotta



30-45
minuuttia



Käännökset löytyvät

ZAPATISTI-AUTONOMIA

Autonomisen alueen kollektiivinen rakentaminen



**Suunniteltu Gira por la Vidaa – Karavaania
Elämän puolesta kohtaan solidaaristen
ihmisten ja kollektiivien yhteistyönä, 2021.**

SISÄLLYSLUETTELO

Esittely

Pelin osat 07

Pelilaudan selitys 08

Pelivalmistelut 10

Pelin tarkoitus 12

Pelin kulku 14

1. Kontestikorttien näyttäminen 14

2. Noppien heitto ja sijoittaminen 17

3. Kierroksen päätös 20

Pelin loppu 24

Vaikeustasot 25

Kontestikortit 26

Sanasto 32

Kirjoita sääntösi 34

ESITTELY

Zapatisti-yhteisöt ovat taistelleet yli 27 vuoden ajan ollen yksi kapitalistisen järjestelmän murtumista, jotka antavat esimerkin siitä, että toisenlainen maailma on mahdollinen ja jo olemassa.

1. tammikuuta 1994 Zapatistien kansallinen vapautusarmeija (Ejército Zapatista de Liberación Nacional, EZLN) nousi aseisiin ja valtasi takaisin Chiapasissa tuhansia hehtaareja maita, jotka olivat olleet suurtilallisten hallinnassa. 10 vuotta maanalaisjärjestäytymisen alkamisesta, zapatisti-yhteisöt julistivat sodan Meksikon hallitukselle, huutaen Riittä! - jya basta! riistolle ja hyväksikäytölle, jota alkuperäiskansat ovat kestäneet ja vastustaneet koloniaalisesta maahanhyökkäyksestä lähtien, yli 500 vuoden ajan.

Siitä lähtien zapatisti-yhteisöt ovat rakentaneet autonomiaa alueellaan. Järjestäytyneen kokoontumisen, joukko-osallistumisen ja suoran demokratian avulla yhteisöt järjestävät ja hallitsevat omia opetus-, terveydenhuolto-, viestintä-, tuotanto- ja itsehallinto- sekä oikeusjärjestelmiään. Tuhannet zapatistit ovat järjestäytyneet ja tekevät yhteistyötä vastarinnan ja kapinallisuuden kautta rakentaakseen kollektiivisesti oikeudenmukaisempia ja ihmisarvoisempia tapoja elää; kunnioittaen olemassaolon tapojen moninaisuutta, yhteisessä Äiti Maan kanssa sekä alkuperäiskansojen ja naisten, yksilön ja kollektiivisten oikeuksien puolesta.

Tarkoituksenne on työskennellä yhdessä itsehallinnon rakentamiseksi pienessä autonomisen alueen simulaatiossa. Jotta onnistutte, täytyy teidän täyttää **13 zapatistien vaatimusta** noudattaen **7 totellen johtamisen periaatetta**. Se ei kuitenkaan ole helppoa: puoliso-tilaalliset joukot, hallituksen suunnitelmat, megaprojektit ja luonnonmullistukset vaikeuttavat tietänne.

PELIN OSAT



1 pelilauta



20 täytetyn tavoitteen merkkiä (punaiset tähdet)



10 ruokamerkkiä



1 kierrosmerkki
(Don Durito)¹



41 kontekstikorttia



13 vaatimuskorttia

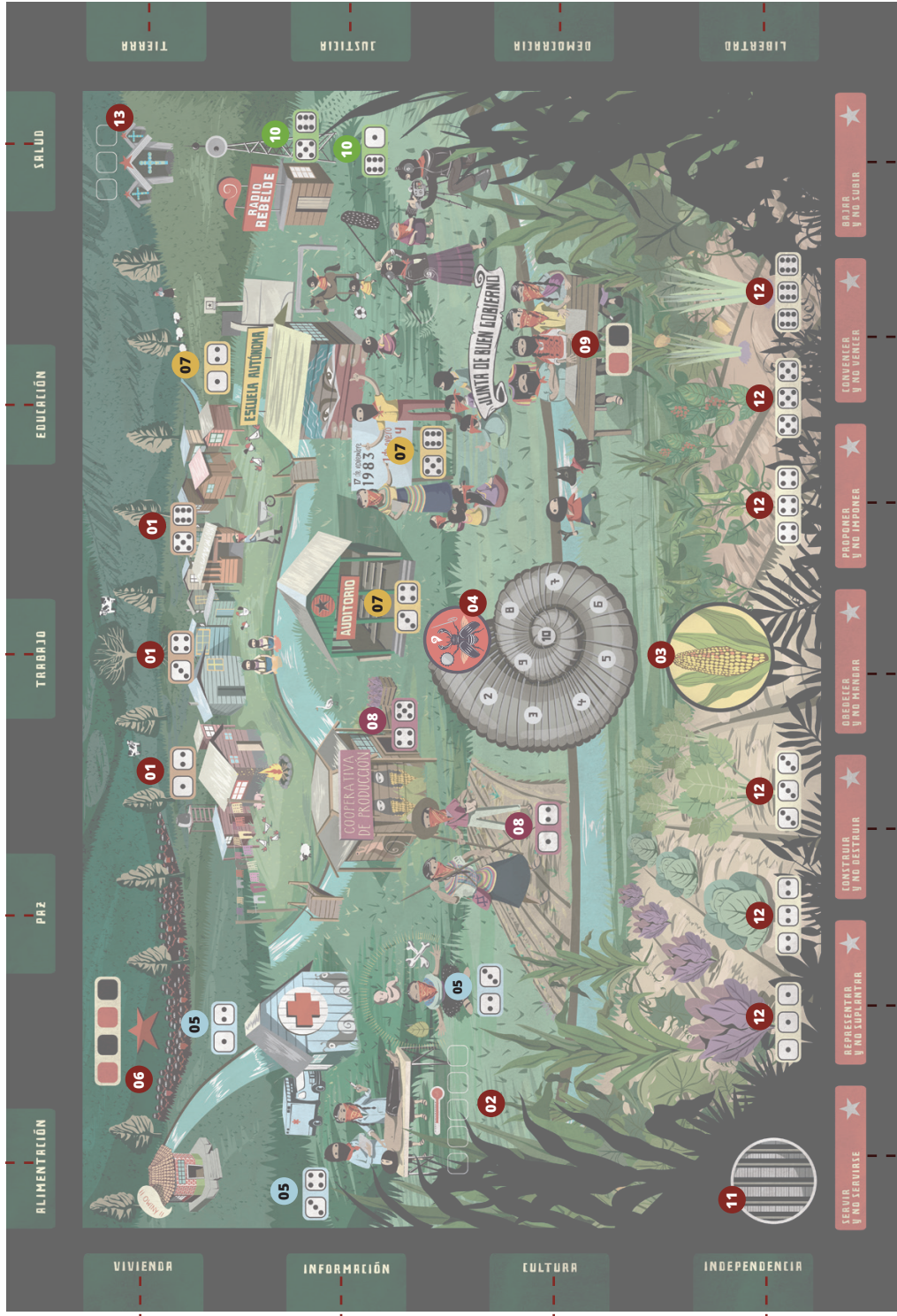


24 noppaa: 12 punaista ja 12 mustaa

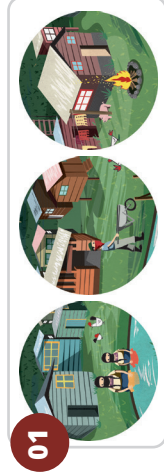


PELILAUDAN SELITYS

13 Zapatistien vaatimusta



7 totellen johtamisen periaatetta²



01

Yhteisö



02

Sairaanhoido



03

Ruokavarasto



04

Kierroslaskuri
(Lacandonin
Don Durito)

05

Terveyden alue

Autonominen
terveyskeskus³Terveyspromootorit⁴ Kättilöt/luunkorjaajat/
yrttiparantajat
(3 Aluetta)⁵

07

Koulutuksen alue



Auditorio

Koulutuspromootorit⁶Autonominen
koulu⁷

08

Tuotannon alue

Agroekologiapromootorit⁸Tuotanto-
osuuskunta⁹

09

Hyvän Hallinnon neuvosto¹⁰

10

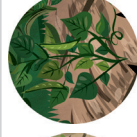
Viestinnän alue

Yhteisöradio¹¹Viestintäpromootorit¹²

11

Huonon
hallinnon
vankila

12



Viljelykset, pellot

13

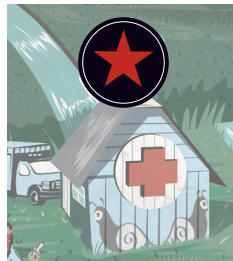


Hautausmaa

PELIVALMISTELUT

1. Laittakaa **pelilauta** pöydälle.

2. Laittakaa **2 täytetyn tavoitteen merkkiä (punainen tähti)** pelilaudalle: 1 yhteen osaan yhteisöä ja 1 autonomisen terveyskeskuksen kohdalle..



3. Laittakaa **1 ruokamerkki** pelilaudalle **ruokavaraston** kohdalle.



4. Laittakaa **kierrosmerkki** alkuasentoon **keskelle** pelilautaa, merkillle varatulle paikalle.



5. Laittakaa 13 **vaatimuskorttia** pelilaudan **reunoille**, korteille varatuille paikoille kuvapuoli ylöspäin, niin että vaatimuskorttien täyttämiseen vaadittavat tavoitteet ovat näkyvissä.



6. Sekoittakaa 41 **kontekstikorttia**. Laittakaa korttipakka pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin.

7. Jakakaa **12 punaista ja 12 mustaa noppaa tasapuolisesti** niiden kesken, jotka osallistuvat peliin. Esimerkiksi, jos pelaajia on 3, jokainen saa 4 punaista ja 4 mustaa noppaa. Nämä nopat edustavat **zapatisti-tovereita** sekä heidän työvoimaansa, jonka avulla autonomia rakennetaan.

Vaikka suositeltavaa on, että pelaajia on 2-6, jos pelaajia on 5, nopat eivät jakaudu tasan, ja yhden pelaajan täytyy pelata yhdellä nopalla vähemmän. Sama voi tapahtua, jos pelataan suuremmalla ryhmällä. Näissä tapauksissa, päättäkää yhteisymmärryksessä, miten noppien jako tapahtuu mielestänne oikeudenmukaisella tavalla.

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on saavuttaa **zapatistien 13 vaatimusta ja 7 totellen johtamisen periaatetta ennen kuin pelin kymmenes kierros päättyy.** Jotta tämä toteutuu, pelaajien täytyy viljellä maata, rakentaa taloja ja yhteisön infrastruktuuria, kouluttaa promoottoreita, taistella uhkia vastaan jne.

Zapatistien 13 vaatimusta ovat:

- ★ Maa
- ★ Työ
- ★ Ravinto
- ★ Asuminen
- ★ Terveys
- ★ Koulutus
- ★ Itsenäisyys
- ★ Demokratia
- ★ Vapaus
- ★ Informaatio, tieto
- ★ Kulttuuri
- ★ Oikeus
- ★ Rauha



Esimerkki kolmesta vaatimuskortista.

Jokainen vaatimus saavutetaan, kun siihen vaadittavat kaksi tavoitetta täyttyvät. Tavoitteet on merkitty kortin takapuolelle.



Esimerkiksi, jotta voidaan saavuttaa "Koulutus"-vaatimus, teillä on oltava niin autonominen koulu kuin koulutuspromootoreita.

Totellen johtamisen 7 periaatetta:

- ★ Palvella muita, ei itseään.
- ★ Edustaa, ei korvata.
- ★ Rakentaa, ei tuhota.
- ★ Totella, ei määrätä.
- ★ Ehdottaa, ei pakottaa.
- ★ Vakuuttaa, ei voittaa.
- ★ Toimia alhaalla, ei etsiä nousua.

Jokainen periaate saavutetaan, kun Hyvän Hallinnon neuvosto kutsutaan kokoon (myöhemmin kerrotaan, miten se tapahtuu).

SERVIAR
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 ★

PELIN KULKU

Peli kestää **korkeintaan 10 kierrosta**.

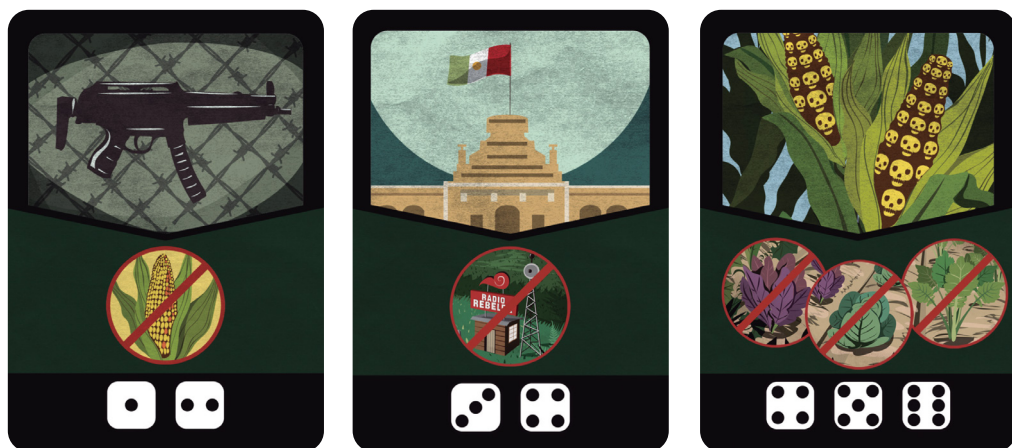
Jokaisella kierroksella, yhden pelaajan tehtävä on toimia vastaavana. Ensimmäinen vastaava on pelaajista nuorin ja jokaisella kierroksella vastaavan pelaajan tehtävä siirtyy vasemmalla olevalle pelaajalle. Kierroksen vastaava pelaaja koordinoi kierrosta, ehdottaa strategiaa ja edistää ryhmän päätöksentekoa siitä, mitä tehdään yhdessä.

Jokaisella kierroksella on aina kolme vaihetta:

- 1 **Kontekstikorttien** näyttäminen.
- 2 **Noppien** heitto ja sijoittaminen.
- 3 Kierroksen **päätös**.

1. Kontekstikorttien näyttäminen

Jokaisen kierroksen alussa, vastaava pelaaja **ottaa kolme kontekstikorttia** pelilaudan vieressä olevasta kontekstipakasta, ja asettaa kortit kuvapuoli ylöspäin pelilaudan viereen.



Esimerkki kolmesta kontekstikortista.



Jokainen kontekstikortti muodostuu erilaisista osista:



Syy (puolisotilaalliset joukot)¹³

Seuraus (viljelymaan miehitys)

Miten neutralisoida tilanne (heittää nopilla arvot 4 ja 5)

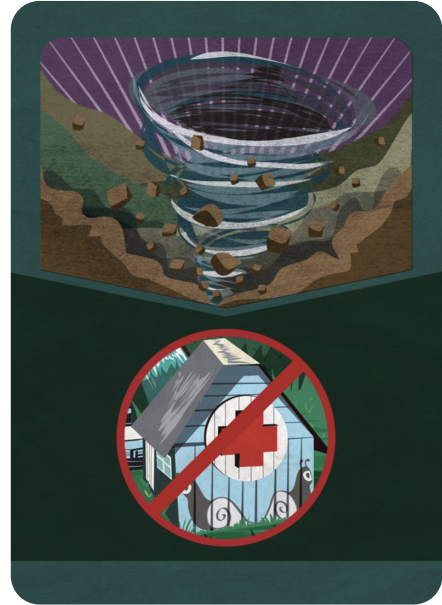
Kontekstikorttien vaikutus alkaa **välittömästi**, kun kortti käännetään.

Esimerkiksi, tämä kortti edustaa uhkaa siitä, että puolisotilaalliset joukot miehittävät viljellyn pellon (kortti täytyy asettaa viljellyn pellon päälle eikä peltoa voi viljellä). Kortin vaikutus neutralisoituu ja raukeaa, kun heitetään kaksi noppaa (yksi arvolla 4 ja yksi 5; tämä voi tapahtua kesken kierroksen).

Jos kortin vaikutus ei raukea, se jatkuu seuraavalla kierroksella ja kortti lisätään kierroksen uusiin kolmeen kontekstikorttiin.

Joissakin kontekstikorteissa ei ole noppien kuvaa niiden alaosassa. Se tarkoittaa, että **kortit poistetaan, kun niiden seuraus on pantu täytäntöön.**

Esimerkiksi, tässä kortissa hurrikaani tuhoaa terveyskeskuksen (kohteesta saatu täytetyn tavoitteen merkki tulee poistaa), mutta kortin poistamiseksi pelilaudalta ei tarvitse tehdä mitään, kun terveyskeskus on tuhottu.



2. Noppien heitto ja sijoittaminen

Heittäkää yhtäaikaisesti kaikki noppanne pelilaudan ulkopuolelle. Jokaisen pelaajan tulee tietää, mitkä ovat hänen noppansa. Päättäkää yhdessä, miten nopat sijoitetaan nopan kuvalla merkittyihin paikkoihin, ja mitä toimenpiteitä kenenkin nopilla suoritetaan. Tässä vaiheessa, **kaikki** pelaajat, jotka ovat mukana pelissä, voivat sijoittaa **samanaikaisesti** noppansa tehden yhteistyötä eri tavoitteiden saavuttamiseksi. Toimenpiteen suorittamiseksi, sijoittakaa niihin kaikki tarvittavat nopat. Toimenpiteitä ei voi jättää keskeneräisiksi. Toimenpiteet suoritetaan jokaisen kierroksen lopussa.

Mahdollisia toimenpiteitä ovat:

a) Viljely: peltujen viljelyä varten, heittäkää **kolme noppaa**, jotka edustavat ruoan hankkimista (kyntää - viljellä - korjata satoa)



Ottakaa huomioon, että kierroksen lopussa **vaaditaan 4 ruoka-annosta** tukijoukkojen ravitsemiseksi, ja jokaisesta puuttuvasta annoksesta yksi zapatisti-tovereistanne **sairastuu**.

b) Uhkien neutralisointi: uhkan neutralisoimiseksi ja sen poistamiseksi pelilaudalta täytyy niihin sijoittaa kaikki tarvittavat nopat.

Esimerkiksi, puolisoitilaallisten joukkojen karkoittamiseksi niiden valtaamilta viljelysmaailta täytyy saada yhdellä nopalla arvo 4 ja toisella arvo 5, ja kierroksen lopussa joukot karkoitetaan.

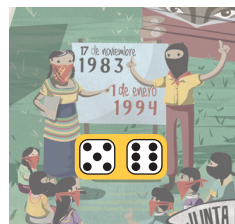


c) Rakentaminen: yhteisön osan, koulun, terveyskeskuksen, auditorion, radion tai osuuskunnan rakentamiseksi, täytyy niihin sijoittaa kaikki tarvittavat nopat.

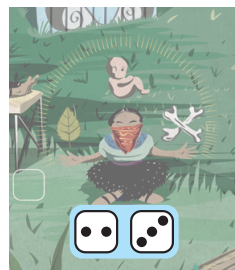


Esimerkiksi, jos yhden nopan silmäluku on 1 ja toisen nopan 2, ja yhteisön osa, johon tarvitaan arvot 1 ja 2 on rakentamatta, voidaan nopat sijoittaa yhteisön osaan ja kierroksen lopussa osa rakennetaan (laittakaa täytetyn tavoitteen merkki paikan päälle).

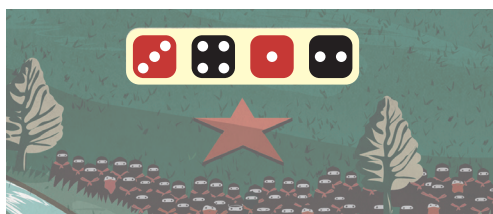
d) Kouluttaminen: terveys-, koulutus- ja viestintä- ja agroekologiapromootoreiden sekä kätilöiden/luunkorjaajien/yrtyiparantajien kouluttamiseksi täytyy niihin sijoittaa kaikki tarvittavat nopat.



Esimerkiksi, jos yhden nopan silmäluku on 2 ja toisen 3, voidaan ne sijoittaa kohtaan kätilöt/luunkorjaajat/yrtyiparantajat. Laittakaa kierroksen lopussa täytetyn tavoitteen merkki osoittamaan, että heidät on koulutettu.



e) EZLN: avun pyytämiseksi EZLN:lta(Zapatistien kansallinen vapautusarmeija)täytyy **sijoittaa kaksi punaista ja kaksi mustaa noppaa** millä tahansa arvolla heidän kohtaansa.



Joka kerran, kun pyydätte apua EZLN:lta, kierroksen lopussa voitte **vapauttaa** kaikki **vankilassa** olevat nopat. Vapautetut nopat jaetaan niiden pelaajien kesken, joilla on vapautushetkellä vähiten noppia.

Tärkeää: Jotkut zapatistien vaatimuksista vaativat avun pyytämistä EZLN:lta. Jokaisella kierroksella voi suorittaa **vain yhden** niistä vaatimuksista, jotka vaativat EZLN:n apua.

f) **Yhden 7 totellen johtamisen periaatteesta** saavuttaminen: sijoittakaa **yksi punainen noppa ja yksi musta noppa** (mikä tahansa arvo) **Hyvän Hallinnon neuvoston** päälle, jotta saavutatte yhden seitsemästä totellen johtamisen periaatteesta (asettakaa täytetyn tavoitteen merkki osoittamaan, että tehtävä on suoritettu).



Jotkin zapatistien vaatimuksista vaativat toteutuakseen, että Hyvän Hallinnon neuvosto kutsutaan kokoon. Jokaisella kierroksella voidaan toteuttaa **vain yksi** niistä vaatimuksista, jotka vaativat täytyäkseen Hyvän Hallinnon neuvostoa.

Tärkeää: jokaisella kierroksella **neuvosto** voidaan kutsua kokoon vain **yhden kerran** ja pelin voittamiseksi on välttämätöntä täyttää kaikki **7 totellen johtamisen periaatetta**. Tämä tarkoittaa, että voitte jättää neuvoston kutsumatta kokoon korkeintaan kolmella kierroksella 10 kierrosta kestäväen pelin aikana, **tai ette voi voittaa peliä!**

Punaisten ja mustien noppien yhdistelmä

Voitte **yhdistää 1 punaisen ja 1 mustan nopan millä tahansa arvolla** saadaksenne haluamanne numeron. Tämä symboloi zapatisti-naisten ja -miesten yhteistyön voimaa minkä tahansa arvon saavuttamiseksi.



Esimerkiksi, jos tahtoisitte viljellä tätä peltoa ja teillä olisi ainoastaan kaksi noppaa arvolla 4, voisitte sijoittaa peltoon nopat arvolla 4 ja sen jälkeen sijoittaa punaisen ja mustan nopan niiden arvoista välittämättä, muuttaaksenne ne puuttuvaksi numeroksi 4.

Kun kaikki heitettyt nopat on sijoitettu tai ei ole paikkoja, joihin sijoittaa jäljellä olevat nopat, on saavuttu **kierroksen päätökseen**.

3. Kierroksen päätös

Jokaisen kierroksen lopussa täytyy:

1. Toteuttaa noppien avulla tarvittavat toimenpiteet:

- **Poistakaa** pelilaudalta kaikki kontekstikortit, jotka on täysin neutralisoitu (kaikki nopat täytetty).
- **Rakentakaa** koulu, terveyskeskus, osuuskunta, radio, auditorio ja yhteisön osat, joihin olette sijoittanneet tarvittavat nopat. Osoittaaksenne, että rakennus on rakennettu, poistakaa nopat ja laittakaa täytetyn tavoitteen merkki (punainen tähti) pelilautaan merkityn noppakonin päälle.
- **Kouluttakaa promoottoreita**, joiden molemmat noppaluvut täyttyvät. Poistakaa nopat ja asettakaa täytetyn tavoitteen merkki (punainen tähti) pelilautaan merkityn noppakonin päälle.
- Jos olette kutsuneet kokoon **Hyvän Hallinnon neuvoston**, laittakaa täytetyn tavoitteen merkki (punainen tähti) yhden **7 totellen johtamisen periaatteen** päälle.
- Jos olette aktivoineet **EZLN:n**, **vapauttakaa kaikki nopat vankilasta**. **Jakakaa** vapautetut nopat niiden pelaajien kesken, joilla on vähiten noppia.
- **Parantakaa sairaat:**

Ottakaa pois yksi noppa sairaanhoidosta, jos teillä on niin **terveyskeskus** kuin **terveyspromoottoreita tai kätilöitä/luunkorjaajia/yrttiparantajia**.

Ottakaa kaksi noppaa pois sairaanhoidosta, jos **terveyden alueenne on kokonainen** (terveyskeskus, terveyspromoottorit ja kätilöt/luunkorjaajat/yrttiparantajat).

Pelilaudan elementeillä, jotka kuuluvat terveyden alueeseen on ääriiviivoina vaaleansiniset nopat.



- **Jakakaa** parannetut ja parantuneet nopat niiden pelaajien kesken, joilla on vähiten noppia.

Laittakaa **ruokavarastoon** niin monta **ruoka-annosta** kuin teillä on viljeltyjä pelloja (pelloja, joissa kaikki nopat on täytetty). Lisäksi, jos teillä on **kokonainen tuotantoalue** (osuuskunta on rakennettu ja agroekologiapromootorit koulutettu), saatte varastoida yhden ylimääräisen ruoka-annoksen. *Pelilaudan elementeillä, jotka kuuluvat tuotannon alueeseen, on ääriiviivoina tummanpunaiset nopat.*

2. Ruokkia yhteisö ottamalla ruokavarastosta **4 ruoka-annosta** jokaisen kierroksen lopussa. Jos teillä ei ole tarpeeksi ruokaa varastossa, jokaisesta puuttuvasta ruoka-annoksesta **sairastuu** 1 zapatisti-toveri (laittakaa 1 kierroksen vastaavan pelaajan nopista sairaalahoitoon).

3. Tarkastaa zapatistien vaatimusten täyttyminen. Jos jonkin vaatimuksen kaikki kohdat on täytetty, kääntäkää kortti osoittaaksenne, että vaatimus on täytetty.. Muistakaa, että joka kerralla, kun kutsutte EZLN:n tai Hyvän Hallinnon neuvoston kokoon, voitte täyttää vain yhden vaatimuksen, joka vaatii heidän tukeaan.



Esimerkiksi, jos teillä on jäljellä vähintään yksi ruoka-annos ruokittuanne yhteisön ja olette kouluttaneet agroekologiapromootorit, olette täyttäneet Ravinto-vaatimuksen.

Tärkeää: Vapaus-vaatimus voidaan täyttää vain, jos vankilassa **ei ole** zapatisti-tovereita, kun EZLN kutsutaan mukaan - **ei** silloin, kun EZLN kutsutaan mukaan vapauttamaan zapatisti-tovereita vankilasta.

4. Tarkastetaan, onko peli saapunut päätökseensä. Jos näin ei ole käynyt, valmistautukaa seuraavalle kierrokselle:

- **Kerätkää** pelilaudalta **nopat**, jotka eivät ole sairaalahoidossa, vankilassa tai hautausmaalla.
- **Siirtäkää** kierrosmerkkiä **yksi asento eteenpäin** pelilaudan keskiosassa.
- **Antakaa kontekstikorttipakka seuraavan kierroksen vastaavalle pelaajalle** (kiertosuunta vasemmalle). Aloittakaa seuraava kierros kääntämällä 3 kontekstikorttia.

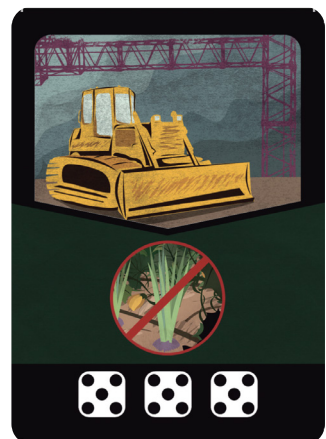
Jos seuraavan kierroksen alussa...

- **Viestinnän alueenne on kokonainen** (yhteisöradio + viestintäpromootorit koulutettu), **voitte puolustautua megaprojektilta**.¹⁴

Pelilaudan elementeillä, jotka kuuluvat viestinnän alueeseen, on ääriviivoina vihreät nopat.



Jos kontekstikorteissa tulee esiin **vain yksi** megaprojekti, negatiivinen vaikutus ei yllä teihin. Jos megaprojektikortteja tulee esiin kaksi tai kolme, toinen ja kolmas kortti vaikuttavat teihin.



- **Koulutuksen alueenne on valmis** (koulu + koulutuspromootorit + auditorio), **voitte puolustautua hallituksen projektilta.**¹⁵



Jos kontekstikorteissa tulee esiin **vain yksi** hallituksen projekti, projekti negatiivinen vaikutus ei yllä teihin. Jos hallituksen projekti -kortteja tulee esiin kaksi tai kolme, toinen ja kolmas kortti vaikuttavat teihin.



PELIN LOPPU

Jos jonkin kierroksen loppuun mennessä olette täyttäneet zapatistien **13 vaatimusta** ja totellen johtamisen **7 periaatetta**, olette voittaneet **pelin!** Onnea!

Jos **teillä on täyttämättä jokin vaatimuksista tai periaatteista**, ja olette pelanneet loppuun kaikki pelin 10 kierrosta, **olette hävinneet pelin!** Onneksi tämä on vain peli, ja todellinen **zapatisti-autonomia** ei riipu pelin lopputuloksesta.



VAIKEUSTASOT

Pelin vaikeustason madaltamiseksi tai nostamiseksi voitte muokata joitakin asioita ennen pelin aloittamista alla olevan taulukon osoittamalla tavalla:

	Helppo taso	Keskivaikea taso	Vaikea taso
Alkuperäiset rakennukset	Yhteisön osa. Autonominen koulu. Autonominen terveyskeskus. Yhteisöradio.	Yhteisön osa. Autonominen terveyskeskus.	Ei mitään
Alkuperäinen ruoka	3	1	Ei mitään
Kontekstikorttipakka	Ottakaa pois 3 korttia, jotka vangitsevat, tappavat tai sairastuttavat zapatistitovereita.	Kaikki kortit.	Ottakaa pois 3 punaista kontekstikorttia (vapaaehtoiset, Gira por la Vida, Kuolleiden päivä jne.)

KONTEKSTIKORTIT

Vitsaus, kulkutauti



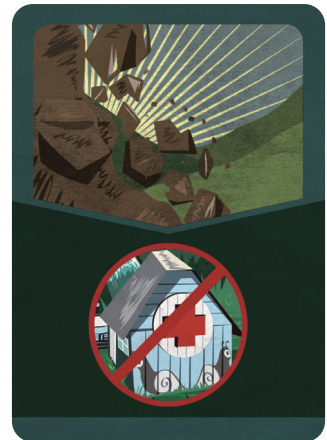
Ruoan menetys (ottakaa ruokavarastosta pois 1 ruoka-annos)

Kuivuus



Ruoan menetys (ottakaa ruokavarastosta pois 1 ruoka-annos)

Maanvyöry, sortuma



Tuhoutunut terveyskeskus

Myrsky



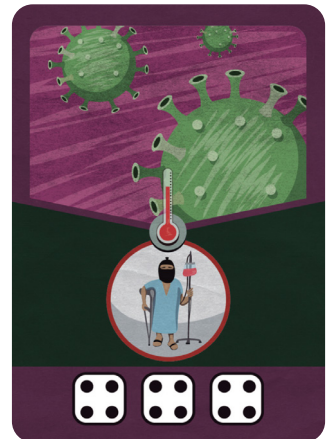
Tuhoutunut yhteisön osa

Armeijan hyökkäys¹⁶



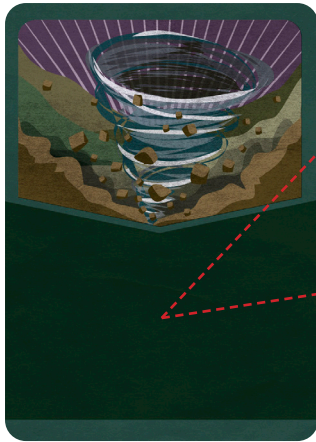
1 zapatisti-toveri vangitaan (laittakaa 1 kierroksen vastaavan pelaajan nopista vankilaan)

Sairaus, tauti



1 zapatisti-toveri sairastuu (laittakaa 1 kierroksen vastaavan pelaajan nopista sairaalahoitoon)

Hurrikaani



Tuhoutunut koulut



Tuhoutunut terveyskeskus

Puolisotilaallisten joukkojen hyökkäys



Miehitetty pelto tai viljelyalue (maa-alue on miehitetty eikä sitä voi viljellä ennen kuin uhka on neutralisoitu)



Tuhoutunut tuotanto-osuuskunta



Ruoan menetys (ruokavarastosta otetaan pois 1 ruoka-annos)



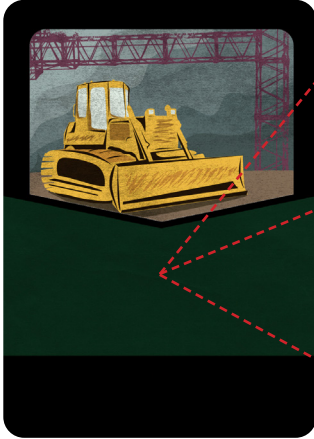
1 zapatisti-toveri tapetaan (laittaa 1 kierroksen vastaavan pelaajan nopista hautausmaalle koko pelin ajaksi)



Tuhoutunut terveyskeskus



Megaprojekti



Megaprojektissa käytetyt kemikaalit sairastuttavat 1 zapatisti-toverin (laittakaa 1 kierroksen vastaavan pelaajan nopista sairaalahoitoon)

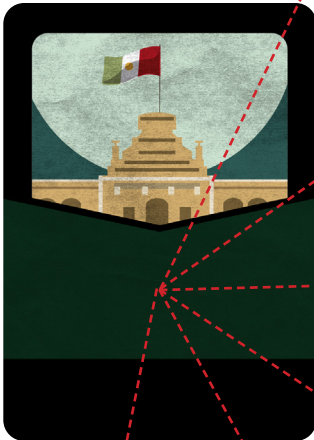


Tuhoutunut yhteisön osa



Miehitetty pelto tai viljelysmaa (maa-alue on miehitetty eikä sitä voi viljellä ennen kuin uhka on neutralisoitu)

Hallituksen projekti



1 zapatisti-toveri sairastuu (laittakaa 1 kierroksen vastaavan pelaajan nopista sairaalahoitoon)



Estetty yhteisöradiotoiminta



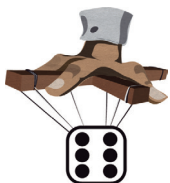
Haittaa ja lamaannuttaa koulutuspromootoreiden työtä.



Haittaa ja lamaannuttaa kätilöiden/luunkorjaajien/yrttiparantajien työtä.



Haittaa ja lamaannuttaa agroekologiapromootoreiden työtä.



Soluttautujan noppa: hallitus lähettää soluttautujan tukijoukkoihin ja epävakauttaa järjestöä (kierroksen vastaava pelaaja heittää 1 nopistaan ja kaikki samanarvoiset nopat (kaikkien pelaajien) ovat tällä kierroksella käyttökelvottomia).



Geenimuunneltu maissi

Lähellä olevat geenimuunnellut viljelykset saastuttavat 3 peltoa (ette voi viljellä peltoja ennen kuin uhka on neutralisoitu)



Vapaaehtoinen (nainen)

Vapaaehtoinen, joka auttaa työvoimallaan, mutta kuluttaa ravintoa, saapuu autonomiselle alueelle (ottakaa ruokavarastosta 1 ruoka-annos, ja käyttäkää tämä yhtenä (1) ylimääräisenä haluamanne arvoisena punaisena noppana tämän kierroksen aikana).



Vapaaehtoinen (mies)

Vapaaehtoinen, joka auttaa työvoimallaan, mutta kuluttaa ravintoa, saapuu autonomiselle alueelle (ottakaa ruokavarastosta 1 ruoka-annos, ja käyttäkää tämä kortti yhtenä (1) ylimääräisenä haluamanne arvoisena mustana noppana tämän kierroksen aikana).

Kamppailevien naisten kansainvälinen tapaaminen¹⁷

Naisten tapaaminen luo yhteyksiä ja liittoja, mutta kuluttaa ravintoa (ottakaa ruokavarastosta 1 ruoka-annos ja käytäkää tämä kortti tämän kierroksen aikana kahtena (2) ylimääräisenä haluamanne arvoisena noppana)



“Muu, toinen”¹⁸

Yksi tukijoukoistanne identifioituu otroaksi (muu, toinen; sukupuoliesta). (Jokaisella kierroksella peliin loppuun saakka, 1 kierroksen vastaavan pelaajan nopista voi valita sukupuolensa).



Karavaani Elämän puolesta

Gira por la Vida luo poliittisia yhteyksiä ja liittoja alhaalla ja vasemmalle, mutta kuluttaa ravintoa (ottakaa 1 ruoka-annos ruokavarastosta ja käytäkää tämä kortti tämän kierroksen aikana yhtenä (1) ylimääräisenä mustana ja yhtenä (1) ylimääräisenä punaisena noppana haluamallanne arvolla).



Kuolleiden päivä¹⁹



Hautausmaalla olevat nopat osallistuvat peliin tällä kierroksella (kierroksen päättyessä nopat palaavat hautausmaalle)

Kansallinen alkuperäiskansojen kongressi²⁰



Kansallinen alkuperäiskansojen kongressi on tukea tarjoava liitto (käyttäkää tämä kortti tämän kierroksen aikana 2 ylimääräisen nopan muodossa haluamillanne arvoilla: 1 punainen ja 1 musta)

* Jos menetätte 1 ruoka-annoksen **eikä teillä ole ruokaa** varastossa, jokaista puuttuvaa ruoka-annosta kohden **sairastuu** 1 zapatisti-toveri. Laittakaa 1 kierroksen vastaavan pelaajan nopista sairaalahoitoon.

** Jos kontekstikortit tuhoavat jo rakennettuja rakennuksia tai estävät aktiivisten promoottoreiden työtä, ottakaa pois **täytetyn tavoitteen merkki** (punainen tähti) niiden alueelta. Jos rakennuksia ei ollut rakennettu tai promoottorit eivät olleet aktiivisia, tämä kortti ei vaikuta teihin. Voitte uudelleenrakentaa rakennuksia ja kouluttaa uudelleen promoottoreita heti sen jälkeen, kun kortin vaikutus on neutralisoitu tai vaikutus lakkaa. Tämä voi tapahtua jo **samalla kierroksella**.

Esimerkiksi: hurrikaani tuhoaa terveyskeskuksen kierroksen alussa, mutta kierroksen aikana terveyskeskus rakennetaan uudelleen, ja kierroksen lopussa sitä käytetään sairaalahoidossa olevien zapatisti-tovereiden parantamiseen.

Jokaisen sairastuneen, vangitun tai tapetun zapatisti-toverin vuoksi käyttämättä jääneet nopat **ovat kierroksen vastaavan pelaajan noppia**. Seuraavalla kierroksella edellisen kierroksen vastaavalla pelaajalla on käytössään vähemmän noppia.



SANASTO

1. Lacandonin Don Durito

Subcomandante Marcosin kertomusten hahmo. Kovakuoriainen Lacandonin viidakosta, joka opiskelee uusliberalismia.

2. Totellen johtamisen periaatteet

Tärkeimmät itsehallinnon ja oikeuden jakamisen poliittiset periaatteet, jotka ohjaavat Hyvän Hallinnon neuvostoa.

3. Autonominen terveyskeskus

Terveydenhuoltoon tarkoitettu tila, jossa yhdistetään perinteistä ja länsimaista lääketiedettä, käyttäen holistista lähestymistapaa terveyttä ja sairautta kohtaan ja arvostaen alkuperäiskansojen maailmankatsomuksia.

4. Terveyspromoottorit

Zapatisti-naisia ja -miehiä, jotka työskentelevät autonomisten alueiden terveysasemilla. Toimivat tehtävissään yhteisöpalveluna ilman rahapalkkiota.

5. Kätilöt/luunkorjaajat/yrttiparantajat

Suurimmaksi osaksi zapatisti-naisia, joilla on tietoa ja taitoa perinteisen lääketieteen avulla parantamisesta.

6. Koulutuspromoottorit

Zapatisti-naisia ja -miehiä, jotka työskentelevät ala- ja yläkoulutuuksissa autonomisilla alueilla. Toimivat tehtävissään yhteisöpalveluna ilman rahapalkkiota.

7. Autonominen koulu

Autonominen tila koulutusta varten, jossa tytöt, pojat ja nuoret zapatistit oppivat. Opintosisällöt perustuvat ja kunnioittavat yhteisöjen todellisuutta, ilman koloniaalisia määräyksiä.

8. Agroekologiapromoottorit

Zapatisti-naisia ja -miehiä, jotka edistävät agroekologiaa autonomisilla alueilla. Toimivat tehtävässään yhteisöpalveluna ja ilman rahapalkkiota.

9. Tuotanto-osuuskunta

Tila autonomisella alueella tuotettujen tuotteiden varastoimista ja myyntiä varten.

10. Hyvän Hallinnon neuvosto

Muodostuu zapatisti-yhteisöjen naisista ja miehistä, ja on itsehallinnon ja oikeudenkäytön korkein toimielin jokaisella zapatisti-alueella. Jäsenet valitaan yleiskokouksella (asamblea), ja työskentelyn perustana on vaihtuvuus, palkattomuus ja peruuttamis- ja kumoamismahdollisuus, jos neuvosto ei täytä kansan mandaattia.

11. Yhteisöradio

Zapatisti-juontajien järjestämä, lähettää omia ja yhteisön mielenkiinnon kohteisiin ja tarpeisiin vastaavia sisältöjä.

12. Viestintäpromootorit

Zapatisti-naisia ja -miehiä, jotka huolehtivat zapatisti-järjestön viestintäkanavista. Toimivat tehtävissään yhteisöpalveluksena ja ilman rahapalkkiota.

13. Puolisotilaalliset joukot

Lain ulkopuolella toimivia aseistettuja joukkoja, jotka ovat valtion tai osavaltion luomia, kouluttamia ja rahoittamia. Tekevät likaista työtä hallitukselle, piilottaen hallituksen osallistumisen järjestäytyneiden kansojen ja yhteisöjen pelotteluun, uhkailuun ja hyökkäyksiin heitä kohtaan.

1990-luvun puolivälistä lähtien Meksikon hallitus on suorittanut vastarintajoukkojen vastaisia toimia zapatistien autonomian rakentamisen heikentämiseksi monien puolisotilaallisten joukkojen avulla.

14. Megaprojektit

Suuria ekstraktivismi- tai infrastruktuuriprojekteja, jotka vaativat suuria pääomasijoituksia. Projektit ovat yhteentörmäyksiä kapitalistisen mallin ja tasapainossa Äiti Maata kunnioittaen elävien alkuperäiskansojen perinteisten elämäntapojen välillä.. Megaprojektit riistävät maata ja yhteistä hyvää alueen väestöltä, erityisesti alkuperäiskansoilta, tukahduttaen ja vaientaen projekteja vastustamaan nousevat.

15. Hallituksen projektit

Meksikon hallitus antaa väestölle avustuksia, olipa kyseessä taloudellinen tai muunlainen tuki. Kaukana valtionavustuksista, jotka edistävät emansipaatiota ja elämänlaatua, ne ehdollistavat väestön poliittisille kytköksille ja tekevät heidät riippuvaiseksi avustuksista.

16. Alueen militarisointi

Osana Meksikon hallituksen vastarintaliikkeiden vastaista strategiaa, hallitus militarisoi zapatistiyhteisöjen lähellä olevia alueita. Tuhannet armeijan ja kansalliskaartin joukot pelottelevat ja ahdistelevat zapatisti-väestöä, yrittäen saada alueet uudelleen hallintaansa.

17. Taistelevien naisten kansainvälinen tapaaminen

On järjestetty kaksi kertaa (2018 ja 2019), keräsi yhteen tuhansia alhaalla ja vasemmalle järjestäytyneitä naisia joka puolelta maailmaa. Näissä tapaamisissa naiset sopivat elävänsä ja taistelevansa, jotta kukaan nainen ei enää koskaan pelkäisi.

18. Muu, toinen

Zapatismissa käytetty termi, jolla viitataan sukupuolen ja seksuaalisuuden moninaisuuteen.

19. Kuolleiden päivä

Joka vuosi 1. ja 2. marraskuuta Meksikossa juhlitaan kuolleiden päivää. Kuolleiden ihmisten sielut palaavat elävien maailmaan tavatakseen ja viettääkseen aikaa rakkaidensa kanssa ja nauttiakseen makeisista ja ruoista, joita heidän läheisensä heille tarjoavat.

20. Kansallinen alkuperäiskansojen kongressi

Vuonna 1996 perustettu Kansallinen alkuperäiskansojen kongressi (Congreso Nacional Indígena, CNI) on Meksikon alkuperäiskansojen, kansakuntien ja heimojen organisaatio, joka taistelee alkuperäiskansojen itsemääräämisen ja autonomian puolesta. Yli viisi vuosisataa kestäneen kolonialismin ja riiston jälkeen, CNI taistelee yhä voidakseen harjoittaa kollektiivisen järjestäytymisen tapoja ja rakentaa autonomiaa alueillaan.



KIRJOITA SÄÄNTÖSI

This image shows a full page of white paper designed for handwriting practice. It features 18 evenly spaced, horizontal dashed gray lines that run across the entire width of the page. There are no margins, text, or other markings present.

[illegible]

