

INSTRUCTIES

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



NEDERLAND



2-6
deelnemers



+10
jaar



30-45
minuten



Om vertalingen te vinden

ZAPATISTISCHE AUTONOMIE

Collectieve opbouw van het autonome gebied



Ontworpen door individuen en
solidariteitsgroepen in samenwerking met de
Tour voor het Leven, 2021.

INDEX

Inleiding

Onderdelen 07

Uitleg van het bord 08

Vorbereiding 10

Doel van het spel 12

Spelverloop 14

1. Tonen van context-kaarten 14

2. Gooien en plaatsen van dobbelsten 17

3. Besluit van de ronde 20

Einde van het spel 24

Niveaus van moeilijkheid 25

Contex kaarten 26

Verklarende woordenlijst 32

Schrijf zelf je regels 34

INLEIDING

De Zapatistische gemeenschappen strijden al meer dan 27 jaar en vormen een van de scheuren in het kapitalistische systeem die een voorbeeld zijn dat een andere wereld mogelijk is en dat die al bestaat.

Op 1 januari 1994 nam het Zapatista Leger van Nationale Bevrijding (EZLN) de wapens op en heroverde duizenden hectaren land in Chiapas die door landeigenaren waren ingepikt. Na 10 jaar van clandestiene organisatie verklaarden de Zapatista gemeenschappen de oorlog aan de Mexicaanse regering en riepen luid "genoeg is genoeg!" tegen de onteigening en uitbuiting waartegen zij zich als inheemse volkeren hadden verzet sinds de koloniale invasie meer dan 500 jaar geleden.

Sindsdien zijn de Zapatistische gemeenschappen bezig autonomie in hun gebied op te bouwen. Door organisatie van de vergadering, massaparticipatie en directe democratie beheren de steunpunten hun eigen systeem van onderwijs, gezondheidszorg, communicatie, produktie, zelfbestuur en rechtspraak. Met verzet en opstand organiseren duizenden Zapatistas zich en werken samen om collectief te bouwen aan meer rechtvaardige en waardige manieren van leven die de diversiteit van bestaanswijzen respecteren, in coëxistentie met Moeder Aarde, voor de individuele en collectieve rechten van inheemse volkeren en vrouwen.

Het doel zal zijn om samen te werken om gezamenlijk autonomie op te bouwen in een kleine simulatie van het autonome gebied. Om dit te bereiken zullen jullie de **13 eisen van de Zapatisten** moeten verwezenlijken, volgens de **7 principes van mandar obedeciendo** (gehoorzaam aanvoeren). Het zal echter niet gemakkelijk zijn: paramilitaire groeperingen, regeringsplannen, megaprojecten en natuurrampen zullen de weg versperren.

ONDERDELEN



1 bord



20 merktekens voor behaalde taken (rode sterren)



10 etensbonnen



1 speler (Don Durito)¹



41 contextkaarten



13 Eisenkaarten

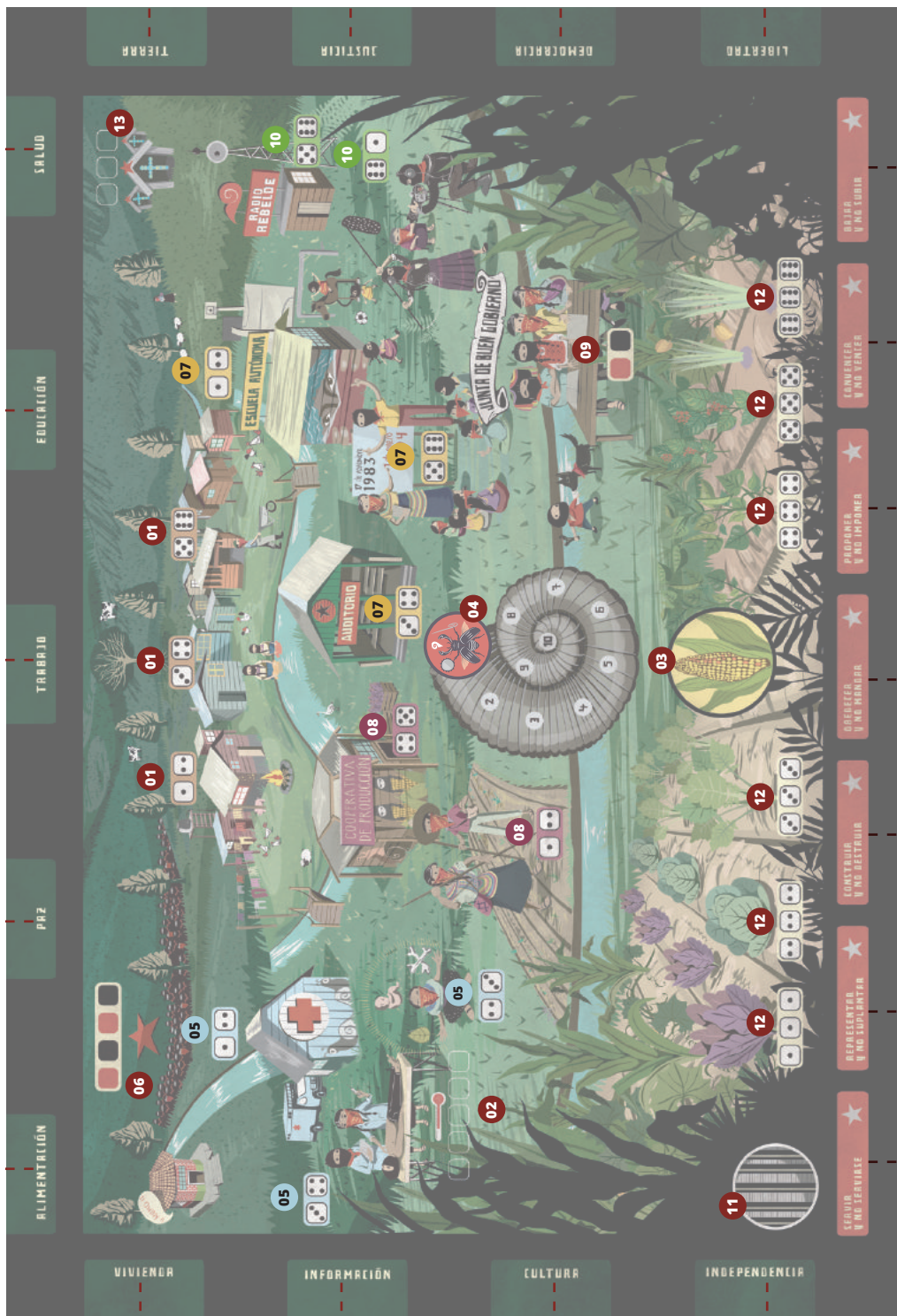


24 dobbelstenen: 12 rode stenen en 12 zwarte stenen

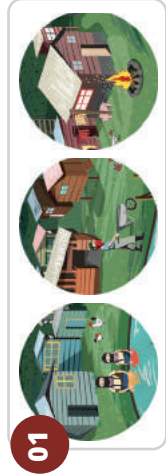


UITLEG VAN HET BORD

13 Eisen van de Zapatistas



7 Uitgangspunten van gehoorzaam aanvoeren²



Gemeenschap



Gezondheidspost



Magazijn voor voedsel



Teller van de rondes (Don Durito de la Lacandona)

05

Plek voor gezondheid



Centrum voor
Autonome
Gezondheidszorg³

Verloskundigen/
fysio/
kruidendokters
(13 Gebieden)⁵

07

Gebied voor onderwijs



Auditorium

Onderwijsmedewerkers*⁶
Autonome
school⁷

06



Zapatista Leger van
Nationale Bevrijding
(EZLN)

08

Gebied voor productie



Medewerkers*
voor landbouw⁸

Productiecoöperatie⁹

09



Raad voor goed bestuur¹⁰

10

Gebied voor communicatie



Gemeenschappelijke
radio¹¹

Medewerkers* voor
communicatie (Derde
kameraden)¹²

11



Gevangenis
voor slechte
bestuur

12



Akkers voor teelt

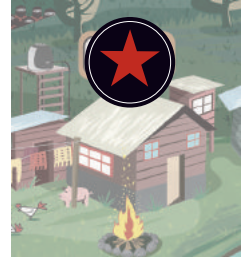


Pantheon

VOORBEREIDING

1. Plaats het **bord** op tafel

2. Plaats **2 doel bereikt markeerders (rode ster)** op het bord: 1 in een deel van de gemeenschap en 1 in het autonome gezondheidscentrum.



3. Plaats **1 voedsel fiche** op het bord in het autonome **voedselmagazijn**



4. Plaats **de ronde markeerder** op de startpositie van de ronde markeerders in het **midden** van het bord.



5. Leg de 13 **eisenkaarten** aan de **randen** van het bord met de beeldzijde naar boven op hun corresponderende plaatsen, met daarop de doelstellingen die bereikt moeten worden om aan de eis te voldoen.



6. Schud de **41 contextkaarten**. Leg de stapel kaarten met de beeldzijde naar beneden naast het bord.

7. Verdeel de **12 rode dobbelstenen** en **12 zwarte dobbelstenen** **gelijkelijk** over degenen die gaan spelen. Bijvoorbeeld, als 3 mensen spelen, zijn er 4 rode dobbelstenen en 4 zwarte dobbelstenen voor elke persoon. Deze dobbelstenen vertegenwoordigen de **Zapatista compas** ('kameraden, m/v) en hun arbeidskracht, waarmee zij autonomie opbouwen.

Hoewel het aan te bevelen is om met 2 tot 6 personen te spelen, is met 5 personen de dobbelsteenverdeling niet exact en zal één van hen met een dobbelsteen minder moeten spelen. Hetzelfde kan gebeuren als u met een groter aantal mensen wilt spelen. In deze gevallen moet u afspreken hoe u de dobbelstenen verdeelt op een manier die u eerlijk lijkt.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is de **13 eisen van de Zapatistas** en de **7 uitgangspunten vangehoorzaam aanvoeren te bereiken voor het einde van de tiende ronde van het spel**. Daartoe zullen zij het land moeten bewerken, huizen en gemeenschapsinfrastructuur bouwen, medewerkers opleiden, bedreigingen bestrijden, enz.

De 13 eisen van de Zapatistas zijn:

- ★ Land
- ★ Werk
- ★ Voedsel
- ★ Woning
- ★ Gezondheid
- ★ Onderwijs
- ★ Onafhankelijkheid
- ★ Democratie
- ★ Vrijheid
- ★ Informatie
- ★ Cultuur
- ★ Rechtvaardigheid
- ★ Vrede



Voorbeelden van 3 kaarten met eisen.

Elke eis is behaald wanneer de twee doelstellingen die ervoor vereist zijn, zijn bereikt. Zij staan vermeld op de achterzijde van de kaart.



Om bijvoorbeeld de eis “Onderwijs” te verwezenlijken, moeten zowel de autonome school als de medewerker*s van het onderwijs zijn verkregen.

De 7 uitgangspunten van gehoorzaam aanvoeren zijn:

- ★ Dienen en niet zich bedienen.
- ★ Vertegenwoordigen en niet vervangen.
- ★ Opbouwen en niet vernielen.
- ★ Gehoorzamen en niet bevelen.
- ★ Voorstellen en niet opleggen.
- ★ Overtuigen en niet overwinnen.
- ★ Bukken en niet klimmen

Elk uitgangspunt wordt verwezenlijkt door de Raad voor Goed Bestuur bijeen te roepen (hoe dit moet, wordt hieronder uitgelegd).

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 ★

VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel voltrekt zich in **maximaal 10 rondes**

In elke ronde heeft één persoon de verantwoordelijkheid. De eerste verantwoordelijke zal de jongste van allemaal zijn en in elke ronde zal de positie van verantwoordelijk overgaan naar de persoon aan de linkerkant. De persoon die de ronde leidt, is verantwoordelijk voor de coördinatie van de ronde, het voorstellen van de strategie en het faciliteren van de groep om overeenstemming te bereiken over wat gezamenlijk moet worden gedaan.

Elke ronde worden er drie fases uitgevoerd

- 1 Tonen van **context-kaarten**.
- 2 Werpen en plaatsen van **dobbelstenen**.
- 3 Einde/besluit van de ronde

1. Tonen van context-kaarten

Aan het begin van elke ronde neemt de verantwoordelijke **3 contextkaarten** van de contextstapel naast het bord en legt ze open naast het bord.



Voorbeeld van 3 context-kaarten



Elke context-kaart bestaat uit drie delen:



Oorzaak (paramilitarieren)¹³

Effect (akkeris bezet)

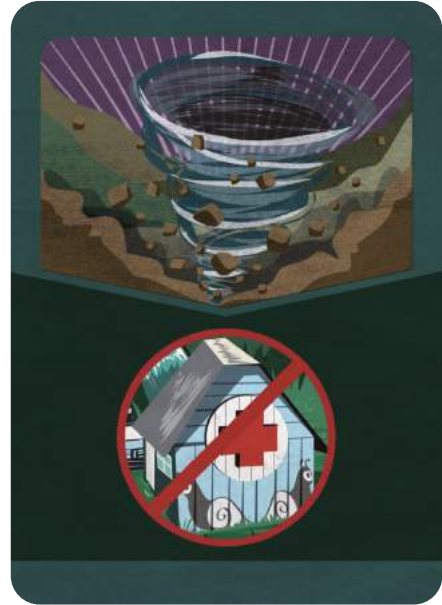
Hoe te neutraliseren (twee dobbelstenen zetten met waardes 4 en 5)

Het effect van de context-kaarten wordt **meteen** ingezet als de kaart getoond wordt

Deze kaart vertegenwoordigt bijvoorbeeld de dreiging van een paramilitaire groepering die een van de akkers bezet (plaats hem op het akkerbouwveld dat hij vertegenwoordigt en hij maakt dat veld onbruikbaar). Het wordt geneutraliseerd als je er twee dobbelstenen (een 4 en een 5) op legt (dit kan halverwege de ronde gebeuren). Als de kaart niet geneutraliseerd wordt, zal het effect ervan in de volgende ronde opnieuw optreden en toegevoegd worden aan de 3 nieuwe contextkaarten.

Sommige contextkaarten hebben geen dobbelstenen op de onderkant staan. Dat betekent dat ze **worden verwijderd nadat hun effect is toegepast**.

Bijvoorbeeld, in deze kaart vernietigt een orkaan het gezondheidscentrum (verwijder de bereikte doelmarkeerder van die locatie) maar doe niets om het van het bord te verwijderen zodra het gezondheidscentrum is vernietigd.

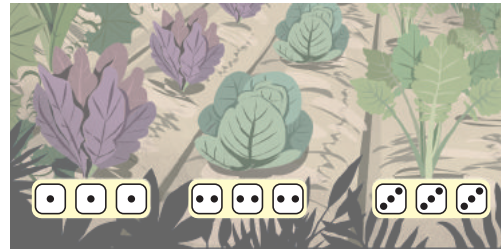


2. Gooien en plaatsen van dobbelstenen

Rol tegelijkertijd al je dobbelstenen van het bord. Iedereen moet weten wat zijn/haar dobbelstenen zijn. Beslis samen hoe je ze plaatst op de plaatsen waar een dobbelsteen op staat om aan te geven dat ze daar moeten liggen. Op dit punt kan iedereen die het spel speelt zijn dobbelstenen tegelijk inzetten en samenwerken om de verschillende doelstellingen te bereiken. Om een actie uit te voeren, plaats je alle dobbelstenen die nodig zijn. Geen enkele actie mag half worden uitgevoerd. De acties worden aan het eind van de ronde uitgevoerd.

De mogelijke acties zijn:

a) Bewerken: om de velden te bewerken, plaatst u **de drie dobbelstenen** die overeenkomen met het proces om voedsel te verkrijgen (ploegen - bewerken - oogsten):



Hou er rekening mee dat aan het einde van de ronde **4 eenheden voedsel nodig zijn** om je steunpunten te voeden en dat, voor elke eenheid voedsel die ontbreekt, 1 van je compa's **ziek wordt**.

b) Bedreigingen neutraliseren: Om een bedreiging te neutraliseren en van het bord te verwijderen, plaatst u **alle** dobbelstenen.

Om bijvoorbeeld de paramilitaire groep te verdrijven van de akker die ze zijn binnengevallen, legt men één dobbelsteen met waarde 4 en één dobbelsteen met waarde 5 op de kaart en aan het einde van de ronde zullen ze verdreven worden.



c) Bouwen: om een deel van de gemeenschap, de school, het gezondheidscentrum, het auditorium, de radio of de coöperatie te bouwen, moet u **alle** bijbehorende dobbelstenen plaatsen.

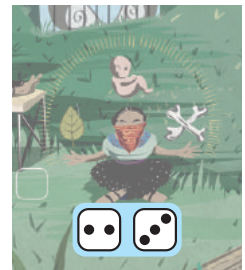


Als je bijvoorbeeld een dobbelsteen met een 1 en een dobbelsteen met een 2 hebt en het deel van de gemeenschap met de waarden 1 en 2 is onbebouwd, dan kun je die dobbelstenen erop leggen en aan het eind van de ronde zal dit deel van de gemeenschap gebouwd zijn (plaats een doel bereikt markeerder op die plek).

d) Opleiding: voor de opleiding van gezondheidsmedewerker*s, onderwijsmedewerker*s, communicatiemedewerker*s, agro-ecologiemedewerker*s, en verloskundigen/fysio/kruidendokters moeten **alle** geschikte dobbelstenen worden geplaatst.



Als je bijvoorbeeld één dobbelsteen met een 2 en één dobbelsteen met een 3 hebt, kun je die bij de verloskundigen/fysio's/kruidendokters leggen. Aan het eind van de ronde plaatsen zij een doel bereikt markeerder om aan te geven dat zij gekwalificeerd zijn.



e) EZLN: om steun te vragen aan het EZLN (Zapatista Leger van Nationale Bevrijding) moet men **2 rode dobbelstenen en 2 zwarte** dobbelstenen van een willekeurig getal plaatsen.



Elke keer dat er steun wordt gevraagd aan het EZLN, kunnen aan het eind van de ronde alle dobbelstenen bevrijd worden die in de gevangenis zitten. Deze dobbelstenen worden verdeeld onder de mensen die op dat moment in het spel de minste dobbelstenen hebben.

Belangrijk: Voor sommige Zapatistische eisen moet steun gevraagd worden aan het EZLN. In elke ronde **kan** slechts één van de Zapatistische eisen ingewilligd worden, die de steun van het EZLN vereisen.

f) Bereik 1 van de 7 uitgangspunten van gehoorzaam aanvoeren: Plaats 1 rode dobbelsteen en 1 zwarte dobbelsteen (met een willekeurig getal) op de **Raad van Goed Bestuur** om een van de uitgangspunten van gehoorzaam aanvoeren te bereiken (plaats een doel bereikt markeerder om aan te geven dat het bereikt is).

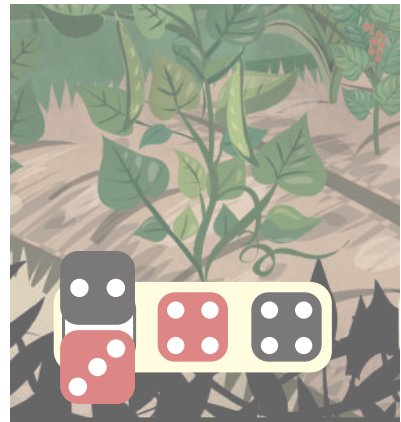


Sommige Zapatistische eisen vereisen de bijeenroeping van de Raad voor Goed Bestuur. In elke ronde kan **slechts één** van de eisen van de Zapatisten worden ingewilligd, waarvoor de Raad van Goede Bestuur nodig is.

Belangrijk: je kunt maar **één Raad** per ronde bijeenroepen en je moet alle **7 uitgangspunten van gehoorzaam aanvoeren** halen om het spel te winnen. Je kunt dus maar 3 rondes afleggen zonder een Raad bijeen te roepen gedurende de 10 rondes van het spel **of je zult niet winnen!**

Combinaties van rode en zwarte dobbelstenen

Je mag **1 rode dobbelsteen en 1 zwarte dobbelsteen van elke gewenste waarde** combineren om tot het gewenste getal te komen. Dit symboliseert de kracht van Zapatista vrouwen en mannen die samenwerken om elke gewenste waarde te bereiken.



Bijvoorbeeld, als jullie deze akker zouden willen bewerken en u slechts twee dobbelstenen met waarde 4 hadden, dan zouden jullie de twee dobbelstenen met waarde 4 kunnen plaatsen en dan een rode dobbelsteen en een zwarte dobbelsteen, ongeacht hun waarde, om er de ontbrekende 4 van te maken.

Wanneer u alle dobbelstenen hebt geplaatst of wanneer er geen plaatsen meer zijn om de overgebleven dobbelstenen te plaatsen, heeft u het einde van **de ronde bereikt**.

3. Einde/besluit van de ronde

Aan het einde van elke ronde moet er:

1. Voldaan zijn aan de acties die aangegeven zijn met de dobbelstenen:

- **Haal van het bord** alle context-kaarten die geheel zijn geneutraliseerd (al uw ingezette dobbelstenen)
- **Bouw** de school, het gezondheidscentrum, de coöperatie, de radio, het auditorium en de delen van de gemeenschap die je hebt bereikt met de vereiste dobbelstenen. Om aan te geven dat het gebouw gebouwd is, verwijdt u de dobbelstenen en plaatst u een doel bereikt markeerder (rode ster) op het dobbelsteenicoon.
- **Geef opleiding aan de medewerker*s** die hun twee dobbelstenen ingezet hebben. Verwijder de dobbelstenen en plaats een doel bereikt markeerder (rode ster) op het dobbelsteen icoon.
- Als u de **Raad voor Goed Bestuur** hebt bijeengeroepen, plaats dan een doel bereikt marker (rode ster) op een van de **7 uitgangspunten voor gehoorzaam aanvoeren**.
- Als je het EZLN hebt geactiveerd, **laat dan alle dobbelstenen uit de gevangenis vrij. Verdeel** de vrijgekomen dobbelstenen onder de mensen met de minste dobbelstenen.
- **Genees de zieken:**

Haal 1 dobbelsteen van de gezondheidspost als je zowel het gezondheidscentrum als de **gezondheidsmedewerker*s** of **verloskundigen/fysio's/kruidendokters** hebt.

Haal 2 dobbelstenen van de gezondheidspost als jullie het **hele gezondheidsgebied** hebben (het gezondheidscentrum, gezondheidsmedewerk(st)ers, en verloskundigen/kruidendokters).

De elementen van het bord die tot het gezondheidsgebied behoren hebben de omtrek van de lichtblauwe dobbelstenen of.

Herverdeel de genezen dobbelstenen onder de mensen met de minste dobbelstenen.



- Plaats evenveel voedsleenheden in het **voedselmagazijn** als je bewerkte akkers hebt (akkers waarvan alle dobbelstenen bezet zijn). Bovendien, als je het **hele productiegebied** hebt (de coöperatie gebouwd en de ecologische landbouwmedewerker*s opgeleid), sla dan een **extra eenheid voedsel op**. *De elementen van het bord die tot het productiegebied behoren hebben de omtrek van de kastanjebruine dobbelstenen.*

2. Voed de gemeenschap, door aan het eind van elke ronde **4 eenheden voedsel** uit de voedselopslag te halen. Als je niet genoeg voedsel in voorraad hebt, wordt voor elke eenheid voedsel die ontbreekt, 1 kameraad **ziek** (plaats 1 van de dobbelstenen van de ronde-leider in de ziekenboeg).

3. Controleer de verwezenlijking van de eisen van de Zapatisten. Als aan de vereisten van een eis is voldaan, draai dan uw kaart om om aan te geven dat de eis is vervuld. Onthoud dat u slechts één van de eisen die het EZLN of de Raad voor Goed Bestuur kunt behalen elke keer dat die worden bijeengeroepen.



Als je bijvoorbeeld minstens één voedsleenheid hebt na het voeden van de gemeenschap en je hebt de ecologische landbouwmedewerker*s opgeleid, dan heb je de eis "Voeding" binnen.

Belangrijk: de eis "Vrijheid" wordt alleen behaald als er een beroep op het EZLN wordt gedaan als er **geen** compa's in de gevangenis zitten en **niet** telkens als er een beroep op het EZLN wordt gedaan om compa's uit de gevangenis te halen.

4. Controleer of het **Einde van het Spel** is afgekondigd. Zo niet, bereid je dan voor op de volgende ronde:

- **Verzamel de dobbelstenen** van het bord die niet in de gezondheidspost, de gevangenis of het pantheon liggen.
- **Verplaats de ronde markeerder één positie verder** op de centrale slak.
- **Geef de stapel contextkaarten door aan de volgende persoon die de ronde leidt** (naar links). Begin de volgende ronde door 3 contextkaarten om te draaien.

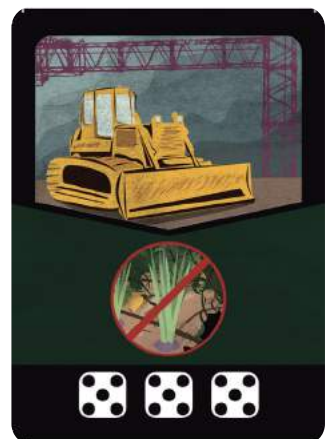
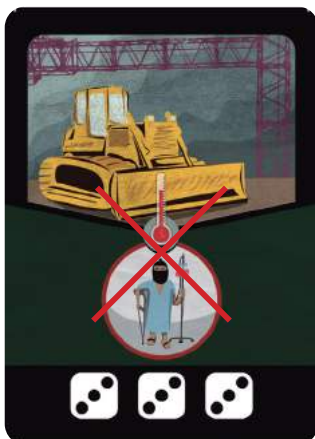
Als aan het begin van de volgende ronde...

- **Het hele communicatiegebied** (gemeenschapsradio + communicatiemedewerker*s) compleet is, **kunnen jullie je verdedigen tegen een megaproject**.¹⁴

De elementen van het bord die tot het gebied van de communicatie behoren, hebben de omtrek van de groene dobbelstenen.



Als er bij de contextkaarten **slechts één** megaproject staat, heeft het negatieve effect geen invloed. Als er twee of drie megaprojectkaarten verschijnen, zijn de tweede en derde megaprojectkaart wel van invloed.



- Zij die beschikken over het hele onderwijsgebied (de school + de onderwijsmedewerk*s + auditorium), kunnen zich verdedigen tegen een overheidsproject.¹⁵



Als er slechts één overheidsproject bij de contextkaarten voorkomt, heeft het negatieve effect geen invloed. Als er twee of drie projectkaarten van de regering verschijnen, zijn de tweede en derde wel van invloed.



EINDE VAN HET SPEL

Als je aan het eind van een ronde alle **13 Zapatista eisen** en de **7 uitgangspunten** van gehoorzaam aanvoeren hebt bereikt, **heb je het spel gewonnen!** Gefeliciteerd!

Als u **eisen of uitgangspunten mist** en alle 10 ronden van het spel hebt voltooid, **hebt u het spel verloren!** Gelukkig is dit slechts een spel en ligt echte **Zapatista autonomie** daarbuiten.



NIVEAUS VAN MOEILIKHEID

Om de moeilijkheidsgraad van het spel te verlagen of te verhogen kunt u enkele aspecten wijzigen voordat u het spel begint, zoals aangegeven in de volgende tabel:

	Makkelijk niveau	Midden niveau	Moeilijk niveau
Oorspronkelijk Gebouwen	Deel van een gemeenschap Autonome school Autonoom gezondheidscentrum Gemeenschappelijke radio	Deel van een gemeenschap Autonome gezondheidspost	Geen
Oorspronkelijk voedsel	3	1	Geen
Stapel context-kaarten	Haal de 3 kaarten weg die leiden tot gevangenschap van, moord op of ziekte van compa's.	Alle kaarten.	Haal 3 rode contextkaarten weg (brigadisten, Tour voor het Leven, Dag van de Doden, et cetera)

CONTEXT-KAARTEN

Plaag



Verlies aan voedsel (haal 1 eenheid voedsel weg uit magazijn)

Droogte



Verlies aan voedsel (haal 1 eenheid voedsel weg uit magazijn)

Instorting



Gezondheidscentrum vernield

Storm



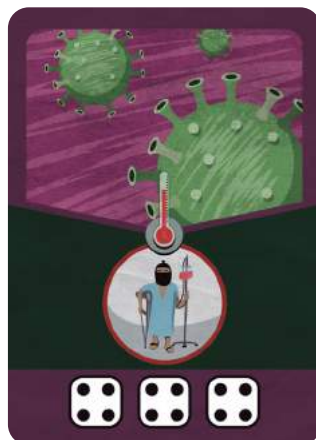
Deel van gemeenschap vernield

Militaire aanval¹⁶



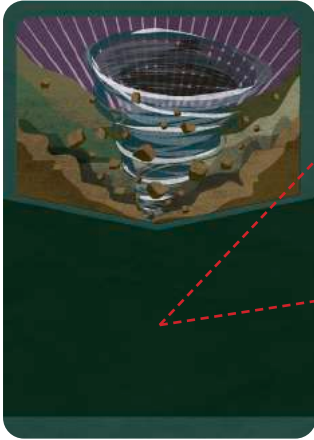
Plaats een van de compa's in de gevangenis (zet een dobbelsteen van de leider van de ronde in de gevangenis)

Ziekte



Een compa wordt ziek (zet een dobbelsteen in de gezondheidspost)

Wervelstorm



School vernield



Gezondheidscentrum vernield

Aanval door paramilitairen



Bezet akkerland (het land blijft bezet en kan niet worden bebouwd tot de dreiging is geneutraliseerd)



Productiecoöperatie vernietigd



Verlies aan voedsel (haal 1 eenheid voedsel weg uit magazijn)



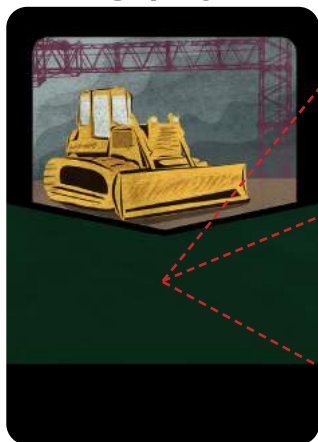
Een compa wordt vermoord (zet een dobbelsteen van de personee die op dat moment de ronde leidt in het pantheon voor de rest van het spel)



Gezondheidscentrum vernield



Megaproject



Chemicaliën gebruikt in een megaproject maken 1 compa ziek (plaats 1 dobbelsteen van de persoon die verantwoordelijk is voor ronde in de gezondheidspost).

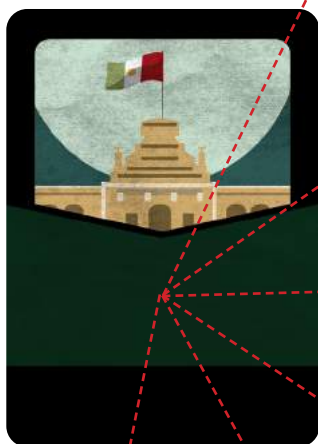


Deel van gemeenschap vernield



Bezet akkerland (het land blijft bezet en kan niet worden bebouwd tot de dreiging is geneutraliseerd)

Overheidsproject



Een compa wordt ziek (zet een dobbelsteen van de rondeleider in de gezondheidspost)



Gemeenschapsradio uitgeschakeld



Het belemmert het werk van onderwijsmedewerker*s



Het belemmert het werk van de verloskundigen/fysio's/kruidendokters



Het belemmert het werk van de medewerker*s voor ecologische landbouw



Geïnfiltreerde dobbelstenen: de regering infiltreert een persoon bij de ondersteunende krachten en destabiliseert de organisatie (de persoon die verantwoordelijk is voor deze ronde gooit 1 van zijn dobbelstenen en alle dobbelstenen van alle spelende personen die hetzelfde getal hebben, zijn nutteloos tijdens deze ronde).



Genetisch gemodificeerde mais

Nabijgelegen GM-gewassen besmetten 3 akkers (je zult ze niet kunnen gebruiken tot de dreiging geneutraliseerd is).



Brigadiste (vrouw)

Een brigadista komt aan in het autonome gebied die werk verzet maar ook voedsel verbruikt (Haal 1 eenheid voedsel uit de opslag en gebruik deze kaart als 1 extra rode dobbelsteen van willekeurige waarde die je deze ronde wenst).



Brigadist (man)

Een brigadista komt aan in het autonome gebied die werk verzet maar ook voedsel verbruikt (Haal 1 eenheid voedsel uit de opslag en gebruik deze kaart als 1 extra rode dobbelsteen van willekeurige waarde die je deze ronde wenst).



Internationale bijeenkomst van Strijdende Vrouwen¹⁷

Een bijeenkomst van vrouwen genereert allianties maar verbruikt voedsel (verwijder 1 eenheid voedsel uit de opslag en gebruik deze kaart als 2 extra rode dobbelstenen van elke willekeurige waarde die je deze ronde wilt).



Anders¹⁸

Een van jullie leden van de ondersteunende krachten beschouwt zich als 'anders' (elke ronde en tot het einde van het spel mag 1 van de dobbelstenen van de verantwoordelijke voor de ronde zijn geslacht kiezen).



Tour voor het Leven

De Tour voor het Leven genereert politieke allianties van onderen en links, maar verbruikt voedsel (verwijder 1 eenheid voedsel uit de opslag en gebruik deze kaart als 1 extra zwarte dobbelsteen en 1 extra rode dobbelsteen van elke willekeurige waarde die je deze ronde wenst).



Dag van de Doden¹⁹



De pantheon dobbelstenen spelen in deze ronde (aan het eind van de ronde gaan de dobbelstenen terug naar het pantheon).

National Indigenous Congress²⁰



Het Inheems Nationaal Congres is een ondersteunende alliantie (gebruik deze kaart als 2 extra dobbelstenen van elke willekeurige waarde die je deze ronde wilt: 1 rode en 1 zwarte).

* Als je 1 eenheid voedsel verliest en **geen voedsel** in de opslag hebt, wordt voor elke eenheid voedsel die ontbreekt, 1 teamlid **ziek**. Plaats 1 dobbelsteen van de persoon die verantwoordelijk is voor de ronde in de gezondheidspost.

** Als de contextkaarten reeds gebouwde gebouwen vernietigen of actieve medewerker*s uitschakelen, verwijder dan de **bereikte doelmarkeerder** (rode ster) van hun locatie. Als ze niet gebouwd of actief waren, heeft deze kaart geen invloed op hen. Zij kunnen de gebouwen weer opbouwen en de medewerker*s opleiden zodra zij de kaart hebben geneutraliseerd of het effect van de kaart is uitgewerkt. Dit kan **in dezelfde ronde** gebeuren.

Bijvoorbeeld: een orkaan verwoest het gezondheidscentrum aan het begin van de ronde, maar tijdens de ronde wordt het herbouwd en aan het eind wordt het gebruikt om compa's in de gezondheidspost te genezen.

De dobbelstenen die ongebruikt blijven voor elke kameraad die ziek, gevangen of gedood is, behoren toe **aan de persoon die verantwoordelijk is voor de ronde**. In de volgende ronde zal deze persoon minder dobbelstenen ter beschikking hebben.

WOORDENLIJST

1. Don Durito de la Lacandona

Een personage uit de verhalen van Subcomandante Marcos. Het is een kever uit het Lacandona oerwoud die het neoliberalisme bestudeert.

2. Uitgangspunten van gehoorzaam aanvoeren

Politieke principes die het zelfbestuur en de rechtspraak van de Raad van Goed Bestuur regelen.

3. Autonoom gezondheidscentrum

Een ruimte voor gezondheidszorg die traditionele en westerse geneeskunde combineert, vanuit een integrale benadering van gezondheid en ziekte, met respect voor inheemse kosmovisies.

4. Medewerker*s voor gezondheid

Zapatista vrouwen en mannen die werken in de gezondheidscentra van het autonome gebied. Zij verrichten hun werk als dienst aan de gemeenschap en zonder vergoeding.

5. Verloskundigen/fysio's/kruidendokters

Voornamelijk Zapatista vrouwen met kennis en vaardigheden in genezing door middel van traditionele geneeskunde.

6. Medewerker*s voor onderwijs

Zapatista-vrouwen en -mannen die basis- en middelbare scholen bezoeken in het autonome gebied. Zij verrichten hun werk als dienst aan de gemeenschap en zonder vergoeding.

7. Autonome school

Een autonome onderwijsruimte waar Zapatista kinderen en jongeren leren. De onderwijsinhoud is gebaseerd op en respecteert de realiteit van de gemeenschappen, zonder koloniale opdringerigheid.

8. Medewerker*s voor ecologische landbouw

Zapatista vrouwen en mannen die agro-ecologie promoten in het autonome gebied. Zij verrichten hun werk als dienst aan de gemeenschap en zonder vergoeding.

9. Productiecoöperatie

Ruimte voor opslag en verkoop van de productie afkomstig uit het autonome gebied.

10. Raad van Goed Bestuur

Is samengesteld uit vrouwen en mannen van de Zapatista-gemeenschappen en is de hoogste instantie van zelfbestuur en rechtspraak in elke Zapatista-zone. De leden worden in een assemblee gekozen en oefenen hun ambt bij toerbeurt uit, onbezoldigd en herroepbaar indien zij zich niet houden aan het mandaat van het volk.

11. Gemeenschappelijke radio

Wordt beheerd door Zapatistische omroeporganisaties en zendt eigen inhoud uit die van belang is voor de gemeenschappen.

12. Medewerker*s voor communicatie (Tercios Compas)

Zapatista vrouwen en mannen die de leiding hebben over de media van de Zapatista organisatie. Zij verrichten hun werk als dienst aan de gemeenschap en zonder vergoeding.

13. Paramilitairen

Onwettige gewapende groepen die door de staat zijn opgericht, opgeleid en gefinancierd. Zij doen het vuile werk voor de regering en verhullen de betrokkenheid van de regering bij het intimideren, bedreigen of aanvallen van georganiseerde bewoners.

Sedert het midden van de jaren negentig heeft de Mexicaanse regering door middel van verschillende paramilitaire groepen anti-oproeracties gevoerd om de opbouw van de Zapatistische autonomie te verzwakken.

14. Megaprojecten

De Mexicaanse regering geeft welzijnssteun aan de bevolking, hetzij economisch, hetzij in natura. In plaats van subsidies die de emancipatie en de kwaliteit van het bestaan bevorderen, conditioneren zij de bevolking tot een politieke gezindheid en maken zij haar afhankelijk.

15. Overheidsprojecten

De Mexicaanse regering verleent economische hulp of hulp in natura aan de bevolking. Dat geschiedt niet bepaald zoals Het Nationale Inheemse Congres (CNI) zou doen, met hulp die de emancipatie en een betere kwaliteit van leven ten goede komt, maar conditioneert de bevolking aan een politieke partij en maakt haar afhankelijk.

16. Militarisering van het gebied

Als onderdeel van de anti-oproerstrategie militariseert de Mexicaanse regering de gebieden in de buurt van de Zapatistagemeenschappen. Duizenden elementen van het leger en de Nationale Garde intimideren en treiteren de Zapatistische bevolking, in een poging het grondgebied weer in handen te krijgen.

17. Internationale Bijeenkomst van Strijdende Vrouwen

Het werd in twee edities gehouden (2018 en 2019) en bracht duizenden van onderop en links georganiseerde vrouwen uit alle hoeken van de wereld samen. Op deze bijeenkomsten kwamen de vrouwen overeen te leven en te strijden, zodat geen enkele vrouw ooit nog bang zou zijn.

18. Anders

Een term bedacht door de Zapatistas om te verwijzen naar gender en seksuele diversiteit.

19. Dag van de Doden

Elke 1 en 2 november viert Mexico de Dag van de Doden. De zielen van de overledenen keren terug naar de wereld van de levenden om met hun geliefden samen te zijn en zich te voeden met de zoetigheden en spijzen die hun verwanten hen aanbieden.

20. Nationaal Inheems Congres (CNI)

Het Nationale Inheemse Congres (CNI), opgericht in 1996, is een organisatie van de oorspronkelijke volkeren, naties en stammen van Mexico die strijdt voor de zelfbeschikking en autonomie van inheemse volkeren. Na meer dan vijf eeuwen kolonialisme en onteigening, blijft het CNI strijden voor de uitoefening van zijn vormen van collectieve organisatie en voor de opbouw van autonomie in zijn gebieden.



SCHRIJF HIER JE REGELS

[illegible]

[illegible]

