

INSTRUKSJON

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



NORSK



2-6
personer



+10
år



30-45
minutter



Slik får du tilgang til oversettelser:

ZAPATISTENES AUTONOMI

Kollektiv bygging av det autonome territoriet



Designet i fellesskap av mennesker og
solidaritetsgrupper med
Reisen for Livet, 2021.

INNHOOLDSFORTEGNELSE

Introduksjon	
Komponenter	07
Forklaring av spillbrettet	08
Forberedelse	10
Spilletts hensikt	12
Spilletts gang	14
1. Vis kontekstkortene	14
2. Kaste og plassere terninger	17
3. Rundens avslutning	20
Spilletts slutt	24
Vanskelighetsnivå	25
Kontekstkort	26
Ordliste	32
Skriv spillereglene dine	34

INTRODUKSJON

Zapatistsamfunnene har kjempet i mer enn 27 år, og er en av sprekkene i det kapitalistiske systemet som gir et eksempel på at en annen verden er mulig, og at den allerede eksisterer.

1. januar 1994 tok Zapatisthæren for Nasjonal Frigjøring (EZLN) til våpen og tok tilbake tusenvis av hektar jord i Chiapas fra store godseiere som hadde beslaglagt jorda. Etter 10 år med hemmelig organisering erklærte zapatistsamfunnene krig mot den mexikanske regjeringen og ropte Nok er nok!, mot plyndringen og undertrykkelsen som de som urfolk hadde stått imot siden den koloniale invasjonen mer enn 500 år tidligere.

Siden den gang har zapatistsamfunnene bygget autonomi på sitt territorium. Gjennom å organisere seg i allmøter, massedeltakelse og direkte demokrati styrer zapatistbasene sine egne systemer for utdanning, helse, kommunikasjon, produksjon, selvstyre og rettsvesen. Med motstand og opprør organiserer tusenvis av zapatister seg og samarbeider for å bygge mer rettferdige og verdige levemåter som respekterer mangfoldet av måter å eksistere på, i sameksistens med Moder Jord, og for urfolks og kvinners individuelle og kollektive rettigheter.

Målet i spillet er å samarbeide om å bygge autonomi i en liten simulering av det autonome territoriet. For å oppnå dette, må dere oppfylle de **13 zapatistakravene**, og følge de **7 prinsippene for å styre ved å adlyde**. Imidlertid vil det ikke være lett: paramilitære grupper, regjeringsplaner, megaprojekter og naturkatastrofer vil forsøke å hindre dere.

KOMPONENTER



1 Brett



20 Markører for oppnådde mål (røde stjerner)



10 Matbrikker



1 Rundemarkør
(Don Durito)¹



41 Kontekstkort



13 Kravkort

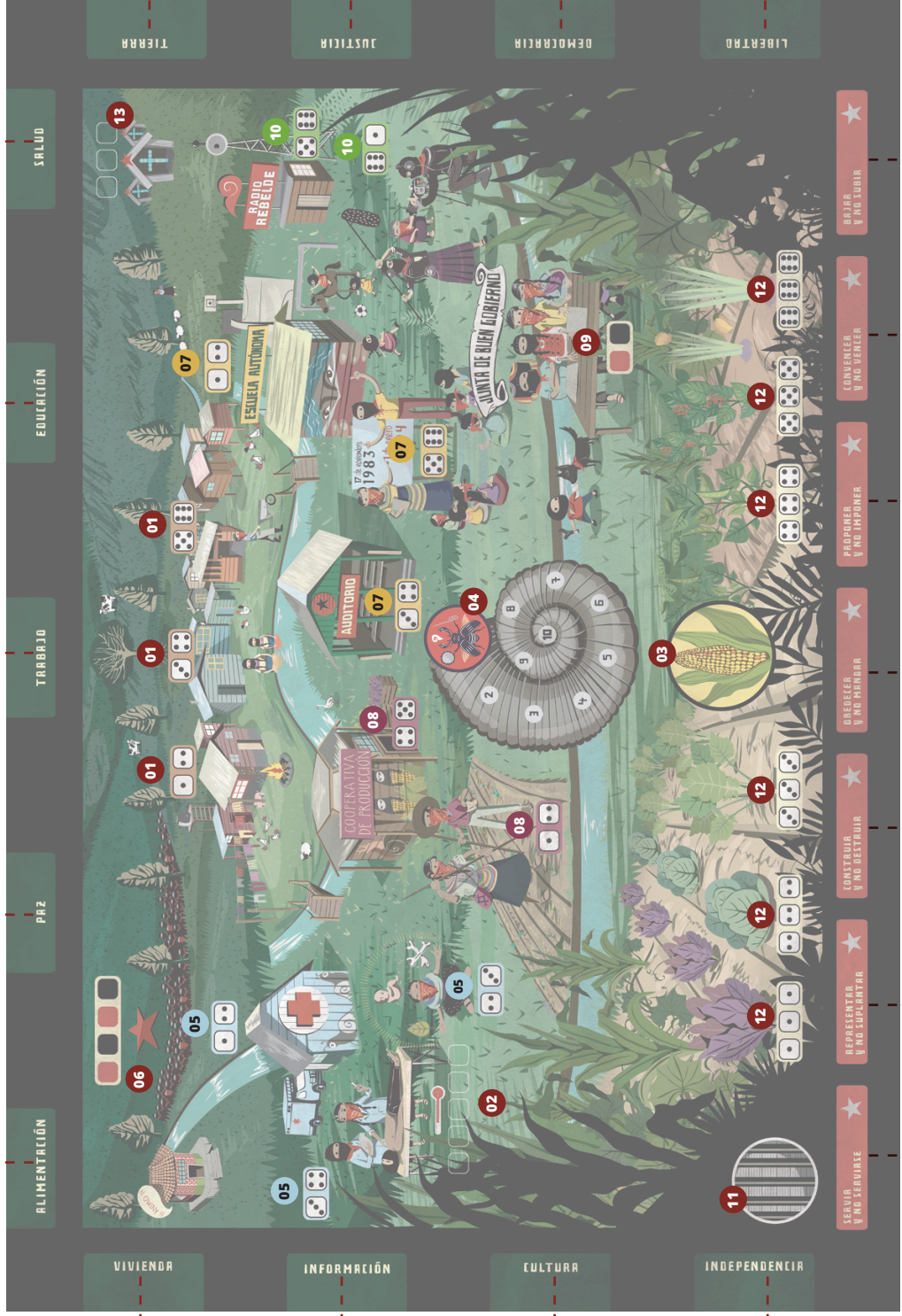


24 terninger: 12 røde terninger og 12 svarte terninger

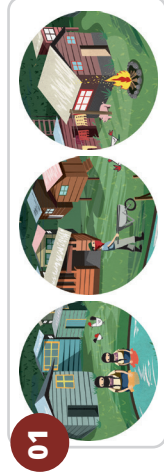


FORKLARING AV SPILLBRETET

13 Zapatistkrav



7 prinsipper for å styre ved å adlyde²



01

Samfunn



02

Sykestue



03

Matlager



04

Rundeoppteller
(Don Durito fra
Lancandjungelen)

05

Helseområde



Autonomt
helsesenter³

Jordmødre/
helbredere/
Urtekyndige
(3 areas)⁵

07

Utdanningsområde



Auditorium

Utdanningspromotører⁶

Autonom
skole⁷

08

Produksjonsområde



Agroøkologipromotører⁸ Produksjonssamvirke⁹

10

Kommunikasjonsområde



lokalradio¹¹

Råd for den gode regjeringen¹⁰

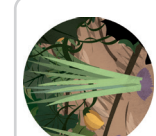
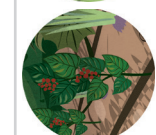
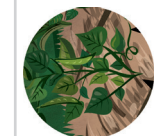
Kommunikasjonspromotører
(Tercios compas)¹²

11



Fengsel for
den dårlige
regjeringen

12



Åker

13



Kirkegård

FORBEREDELSE

1. Legg **brettet** på bordet.

2. Plasser **2 markører for oppnådde mål (rød stjerne)** på brettet: 1 i en del av samfunnet og 1 i det autonome helsesenteret.



3. Plasser **1 matbrikke** på brettet i **matlageret**.



4. Plasser **rundemarkøren** i startposisjonen til rundemarkøren **midt** på brettet.



5. Plasser de 13 **kravkortene** på **kantene** på brettet på deres tilsvarende steder med forsiden opp, slik at de viser målene som må oppnås for å oppfylle dem.



6. Bland de 41 kontekstkortene. Plasser kortstokken med forsiden ned ved siden av brettet.

7. Fordel de **12 røde terningene** og de **12 svarte terningene** jevnt mellom spillerne. Hvis for eksempel 3 personer spiller, skal de ha 4 røde terninger og 4 svarte terninger hver. Disse terningene representerer **zapatistkameratene** og deres arbeidsstyrke som dere bygger autonomi med.

Selv om det anbefales at mellom 2 og 6 personer spiller, er distribusjonen av terninger ikke nøyaktig med 5 personer, og en av dem må spille med en terning mindre. Det samme kan skje hvis du vil spille med et større antall personer. Om det skjer, bli enige i fellesskap om hvordan terningene skal fordeles rettferdig.

SPILLETS MÅL

Målet med spillet er å oppnå de **13 zapatistkravene** og de **7 prinsippene for å styre ved å adlyde før den tiende runden av spillet er avsluttet**. For å gjøre dette må dere dyrke jorden, bygge boliger og samfunnsinfrastruktur, trene promotører, bekjempe trusler osv

De 13 zapatistkravene er:

- ★ Land
- ★ Arbeid
- ★ Mat
- ★ Bolig
- ★ Helse
- ★ Utdanning
- ★ Selvstendighet

- ★ Demokrati
- ★ Frihet
- ★ Informasjon
- ★ Kultur
- ★ Rettferdighet
- ★ Fred



Eksempel på 3 kravkort

Hvert krav oppfylles når de to målene som kreves oppnås. De er angitt på baksiden av kortet.



For eksempel: for å oppfylle "Utdanningskravet", må dere oppnå både den autonome skolen og utdanningspromotører.

De 7 prinsippene for å styre ved å adlyde er:

- ★ Tjene, ikke tjene seg selv.
- ★ Representere, ikke erstatte.
- ★ Bygge opp, ikke ødelegge.
- ★ Adlyde, ikke befale.
- ★ Foreslå, ikke pålegge.
- ★ Overbevise, ikke overvinne.
- ★ Gå ned, ikke gå opp.

Hvert prinsipp oppnås ved å innkalle rådet for den gode regjeringen (hvordan det innkalles er forklart nedenfor).

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 ★

SPILLETS GANG

Spillet foregår i **maksimalt 10 runder**.

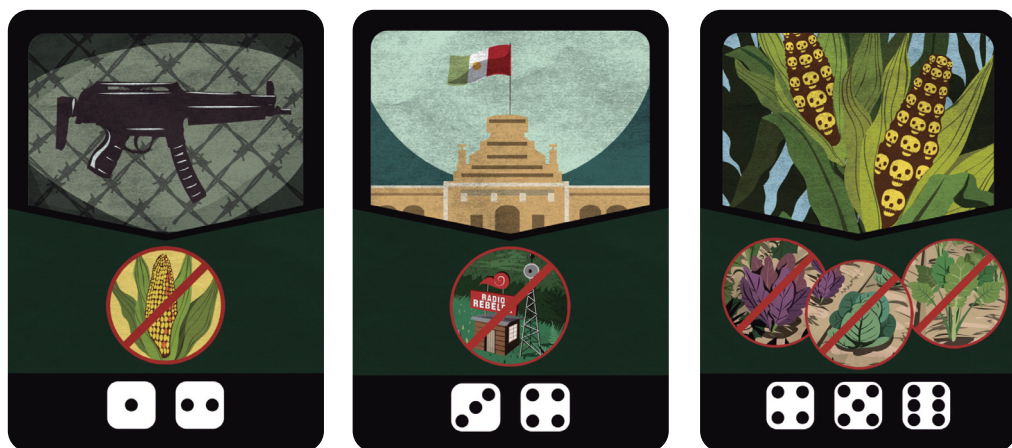
I hver runde er én person ansvarlig. Den første ansvarlige vil være den yngste spilleren, og i hver runde går ansvaret over til personen til venstre. Den ansvarlige for runden skal koordinere runden, foreslå strategien og legge til rette for at gruppen blir enige om hva de skal gjøre sammen.

I hver runde gjennomføres disse tre fasene:

- 1 Vise **kontekstskortene**
- 2 Kaste og plassere **terningene**.
- 3 Rundens **slutt**.

1. Vise kontekstskortene

I begynnelsen av hver runde tar den ansvarlige personen **3 kontekstkort** fra kontekstkortstokken ved siden av brettet, og plasserer dem med forsiden opp ved siden av brettet.



Eksempel på 3 kontekstkort.



Hvert kontekstkort består av forskjellige deler:



Årsak (paramilitære)¹³

Effekt (okkupert åker)

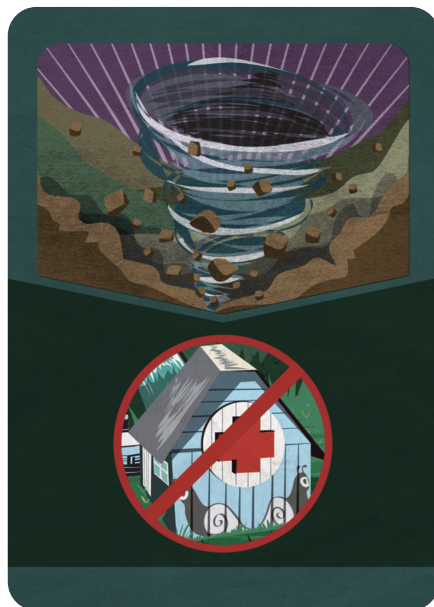
Hvordan nøytralisere det (plasser to terninger med verdiene 4 og 5)

Kontekstkortene har **umiddelbar** effekt når kortet åpnes.

For eksempel representerer dette kortet trusselen om at en paramilitær gruppe okkuperer en åker (det må plasseres på åkeren det representerer, og det vil føre til at åkeren ikke kan dyrkes). Kortet vil bli nøytralisert når to terninger (en 4er og en 5er) plasseres på det (dette kan skje midt i runden). Hvis kortet ikke nøytraliseres, vil effekten skje igjen i neste runde og vil bli lagt til de 3 nye kontekstkortene.

Noen kontekstkort har ikke terninger trykt nederst på kortet. Det betyr **at de blir fjernet etter at de har hatt effekt.**

For eksempel, på dette kortet ødelegger en orkan helsesenteret (du må fjerne markøren for oppnådde mål fra det stedet), men dere trenger ikke gjøre noe for å fjerne det fra spillebrettet når helsestasjonen er ødelagt.

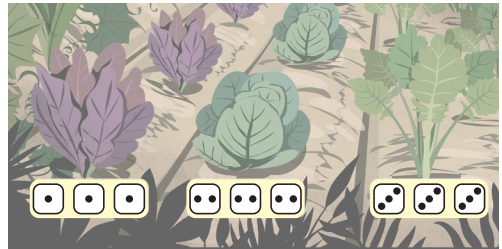


2. Kaste og plassere terninger

Kast alle terningene deres samtidig utenfor brettet. Hver person må vite hvilke terninger som er sine. Bestem kollektivt hvordan dere skal plassere dem på stedene som har en terningsillustrasjon, for å indikere at dere vil gjøre denne handlingen. På dette tidspunktet vil **alle** som spiller kunne plassere terningene sine **samtidig** og samarbeide for å oppnå de forskjellige målene. For å utføre en handling, kast alle nødvendige terninger. Handlinger kan ikke etterlates halvveis gjennomført. Handlinger skal gjennomføres på slutten av runden.

Mulige handlinger er:

a) Dyrke: for å dyrke markene, plasser **de tre tilsvarende terningene** som representerer prosessen for å skaffe mat (ploge - dyrke - innhøsting):



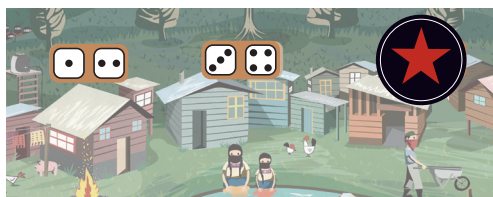
Husk at på slutten av runden **vil det kreves 4 matenheter** for å mate støttebasen din, og at for hver enhet mat som mangler, blir 1 av kameratene **syk**.

b) Nøytralisere trusler: For å nøytralisere en trussel og fjerne den fra brettet, må en plassere **alle** de tilsvarende terningene.

For eksempel, for å utvise den paramilitære gruppen fra åkeren den har invadert, plasserer dere en terning med verdien 4 og en annen med verdien 5 på kortet, og på slutten av runden blir de utvist.

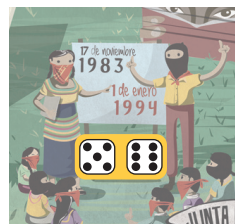


c) Bygge: for å bygge noe i samfunnet, skolen, helsesenteret, auditoriet, radioen eller samvirket, må dere plassere **alle** de tilsvarende terningene.

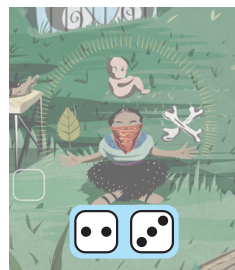


For eksempel, hvis dere har en terning med en 1er og en annen med en 2er, og området av samfunnet med verdiene 1 og 2 ikke har blitt bygget kan dere plassere disse terningene på dette området, og på slutten av runden bygges dette samfunnsområdet (plasser en markør for oppnådd mål på området).

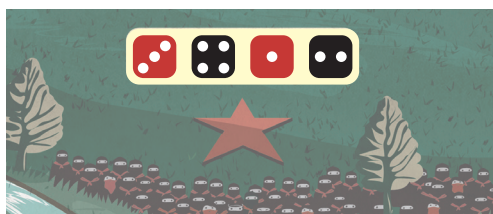
d) Trene: for å lære opp promotørene for helse utdanning, kommunikasjon, agroøkologi og jordmødre/helbredere/urtekyndige, må dere plassere **alle** de tilsvarende terningene.



For eksempel, hvis dere har en terning med en 2er og en med en 3er kan dere plassere dem på jordmødrene/helbrederne/de urtekyndige. På slutten av runden plasserer dere en markør for oppnådd mål der for å vise at de er opplærte.



e) EZLN: for å be om støtte fra EZLN (Zapatisthæren for Nasjonal Frigjøring) må dere plassere **2 røde og 2 svarte terninger** av hvilken som helst verdi på deres område.



For hver gang dere ber EZLN om støtte kan dere, på slutten av runden, **frigjøre** alle terninger som er i **fengsel**. Disse terningene fordeles mellom personene som har færrest terninger på dette øyeblikket i spillet.

Viktig: noen zapatistkrav krever at en ber EZLN om støtte. For hver runde kan dere **kun** oppnå **ett** zapatistkrav som krever EZLNs støtte.

f) Oppnå **1 av de 7 prinsippene for å styre ved å adlyde**: plasser **1 rød og 1 svart terning** (av hvilken som helst verdi) hos **Den gode regjeringen** for å oppnå et av prinsippene for å styre ved å adlyde (plasser en markør for oppnådd mål for å vise at det har blitt oppfylt).



Noen zapatistkrav krever at en kaller inn Den gode regjeringen. For hver runde kan dere **kun** oppnå **ett** zapatistkrav som krever Den gode regjeringen.

Viktig: dere kan bare innkalle **en Regjering** per runde, og dere må oppfylle alle **de 7 prinsippene** for å styre ved å adlyde for å vinne spillet. Derfor kan det bare gå 3 runder hvor dere ikke kaller inn Regjeringen i løpet av de 10 rundene av spillet. **Ellers kan dere ikke vinne!**

Kombinasjon av røde og svarte terninger

Dere kan kombinere **1 rød og 2 svart terning av hvilken verdi som helst** for å oppnå det ønskede nummeret. Dette symboliserer styrken til zapatistkvinner og -menn som samarbeider for å oppnå hvilken verdi som helst.



For eksempel, hvis dere vil dyrke denne åkeren og bare har to terninger med verdien 4, kan dere plassere de to terningene med verdien 4 og deretter plassere en rød og en svart terning av hvilken verdi som helst for å omgjøre dem til 4eren som mangler.

Når dere har plassert alle terningene deres og det ikke finnes flere steder å plassere de resterende terningene har dere kommet til **rundens avslutning**.

3. Rundens avslutning

På slutten av hver runde må dere:

1. Gjennomføre **handlingene** som terningene anviser:

- **Fjern** fra spillebrettet alle kontekstkortene som har blitt helt nøytralisert (alle terningene er dekket).
- **Bygg** skolen, helsesenteret, samvirket, radioen, auditoriet og samfunnsområdene dere har oppnådd med de nødvendige terningene. For å markere at bbygningen er bygget fjerner dere terningene og plasserer en markør for oppnådd mål (rød stjerne) på terningfiguren.
- **Lær opp promotørene** som har sine terninger dekket. Fjern terningene og plasser en markør for oppnådd mål (rød stjerne) på terningfiguren.
- Hvis dere har innkalt **Den gode regjeringen**, plasser en markør for oppnådd mål (rød stjerne) på en av de **7 prinsippene for å styre ved å adlyde**.
- Hvis dere har aktivert **EZLN, sett fri alle terninger fra fengselet**. Fordel de frigjorte terningene mellom personene som har færrest terninger.
- **Kurer de syke:**

Ta 1 terning ut fra sykestua hvis dere har både **helsesenter** og **helsepromotører** eller **jordmødre/helbredere/urtekyndige**.

Ta 2 terninger ut fra sykestua hvis dere har et **komplett helseområde** (helsesenteret, helsepromotørene og jordmødrene/helbrederne/de urtekyndige).

Spillebrettelementene som tilhører helseområdet har terninger med himmelblå kanter.

Fordel de kurerte terningene mellom de personene som har færrest terninger.



- Plasser like mange **matenheter** som **åkrer** dere har dyrket (åkrer med alle terninger dekket) i **matlageret**. I tillegg, hvis dere har et **komplett produksjonsområde** (oppbygget samvirke, opplærte agroøkologipromotører), lagre **en matenhet ekstra**.

Spillebrettelementene som tilhører produksjonsområdet har terninger med mørkerøde kanter.

2. Gi mat til lokalsamfunnet, ved å ta **4 matenheter** fra matlageret på slutten av hver runde. Hvis dere ikke har nok mat i lageret, blir 1 kamerat **syk** for hver matenhet som mangler (plasser 1 av terningene til personen som er ansvarlig for runden på sykestua).

3. Sjekk om zapatistkravene har blitt oppfylt. Hvis underpunktene til et krav er oppnådd, snu kortet for å vise at det har blitt oppfylt. Husk at dere bare kan oppnå ett av kravene som involverer EZLN eller Den gode regjeringen hver gang dere kaller dem inn.



For eksempel, hvis dere har minst en matenhet etter å ha gitt mat til lokalsamfunnet, og dere har lært opp agroøkologipromotørene, har dere oppfylt kravet «Mat».

Viktig: kravet «Frihet» kan bare oppfylles hvis dere kaller inn EZLN når **ingen** kamerater er i fengsel og **ikke** hver gang dere kaller inn EZLN for å sette kamerater fri fra fengselet.

4. Sjekk om dere har kommet til **spilletts avslutning**. Hvis ikke, gjør klar neste runde:

- **Samle de terningene** som ikke er på sykestua, i fengselet eller kirkegården fra spillebrettet.
- **Flytt rundemarkøren en plass fram i sneglehuset i midten.**
- **Send kontekstkortstokken videre til den neste personen som er ansvarlig for runden** (mot venstre). Begynn neste runde med å snu 3 kontekstkort.

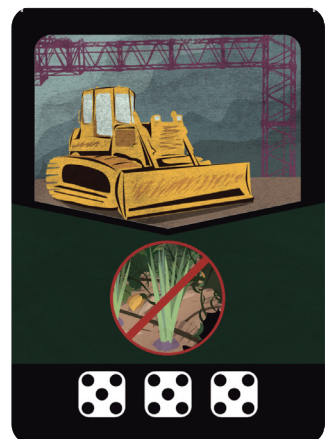
Hvis ved begynnelsen av neste runde...

- **Dere har et komplett kommunikasjonsområde** (fellesradioen + kommunikasjonspromotørene), **kan dere forsvare dere mot et megaprojekt..**¹⁴

Spillebrettelementene som tilhører kommunikasjonsområdet har terninger med grønne kanter.



Hvis det **kun** dukker opp ett megaprojekt i kontekstkortene blir dere ikke påvirket. Hvis det dukker opp to eller tre megaprojektkort blir dere påvirket av det andre og det tredje kortet.



- Dere har et komplett utdanningsområde (skolen + utdanningspromotørene + auditoriet), kan dere forsvare dere mot et regjeringsprosjekt.¹⁵



Hvis det **kun** dukker opp **ett** kontekstkort med et regjeringsprosjekt, blir dere ikke påvirket. Hvis det dukker opp to eller tre regjeringsprosjektkort blir dere påvirket av det andre og det tredje kortet.



SPILLETS SLUTT

Hvis dere har oppnådd de **13 zapatistkravene** og de **7 prinsippene** for å styre ved å adlyde **har dere vunnet spillet!** Gratulerer!

Hvis dere **mangler et krav eller et prinsipp** og dere har spilt alle de 10 rundene, **har dere tapt spillet!** Heldigvis er dette bare et spill, og **zapatistenes virkelige autonomi** er utenfor spillet.



VANSKELIGHETSNIVÅ

For å redusere eller øke vanskelighetsgraden på spillet, kan dere endre noen elementer før dere starter å spille, som anvist i den følgende tabellen:

	Enkelt nivå	Middels nivå	Vanskelig nivå
Bygninger fra starten	Del av et lokalsamfunn. Autonom skole. Autonomt helsesenter. Samfunnsradio	Del av et lokalsamfunn. Autonomt helsesenter.	Ingen
Mat fra starten	3	1	Ingen
Kontekstkortstokk	Fjern 3 kort som fengsler, dreper eller gjør kamerater syke.	Alle kortene.	Fjern 3 røde kontekstkort (brigadister, Reisen for Livet, De dødes dag, etc.)

KONTEKSTKORT

Pest



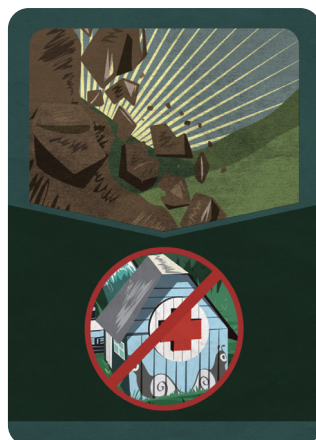
Miste mat (fjern 1 matenhet fra lageret)

Tørke



Miste mat (fjern 1 matenhet fra lageret)

Kollaps



Ødelagt helsesenter

Storm



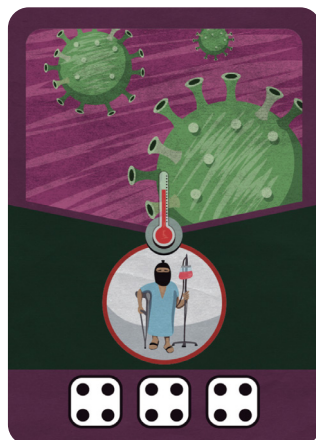
Ødelagt del av lokalsamfunnet

Militærangrep¹⁶



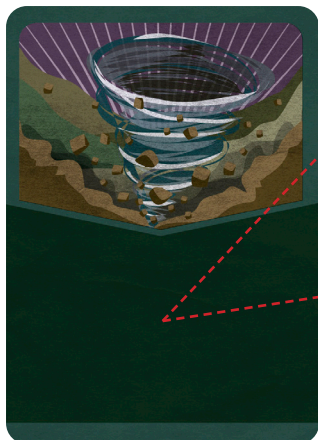
Fengsling av 1 kamerat (plasser 1 terning fra personen som er ansvarlig for runden i fengsel)

Sykdom



1 kamerat blir syk (plasser 1 terning fra den ansvarlige for runden i sykestua)

Orkan



Ødelagt skole



Ødelagt helsesenter

Angrep fra paramilitære



Okkupert åker (åkeren forblir okkupert og kan ikke dyrkes før trusselen er nøytralisert)



Ødelagt samvirke



Miste mat (fjern 1 matenhet fra lageret)

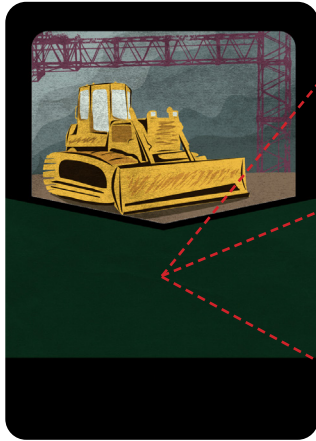


Drap av 1 kamerat (plasser 1 terning fra den ansvarlige for runden i Pantheon for resten av spillet)



Ødelagt helsesenter

Megaprojekt



Kjemikalene som brukes i et megaprojekt gjør 1 kamerat syk (plasser 1 terning fra den ansvarlige for runden i sykestua)

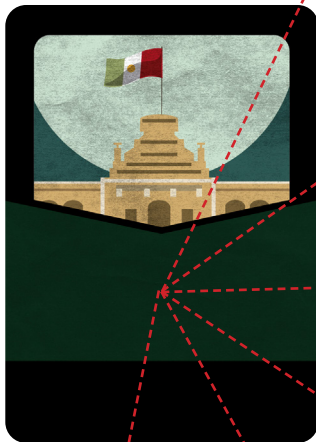


Ødelagt del av lokalsamfunnet



Okkupert åker (åkeren forblir okkupert og kan ikke dyrkes før trusselen er nøytralisert)

Regjeringsprosjekt



1 kamerat blir syk (plasser 1 terning fra den ansvarlige for runden i sykestua)



Forhindring av lokalradio



Forhindring av arbeidet til utdanningspromotørene



Forhindring av arbeidet til jordmødrene/ helbrederne/de urtekyndige



Forhindring av arbeidet til agroøkologipromotørene



Infiltratør-terning: regjeringen infiltrerer en person blant zapatistbasene og destabiliserer organisasjonen (den ansvarlige for runden kaster 1 av sine terninger og alle spillernes terninger med samme verdi gjelder ikke lenger for denne runden)



Genmodifisert mais

Nærliggende genmodifiserte avlinger smitter 3 åkrer (kan ikke dyrkes igjen før trusselen er nøytralisert)



Brigadist (kvinne)

En brigadist ankommer det autonome territoriet, tilfører sin arbeidskraft, men konsumerer mat (fjern 1 matenhet fra lageret og bruk dette kortet som 1 ekstra rød terning med den verdien dere ønsker i denne runden)



Brigadist (mann)

En brigadist ankommer det autonome territoriet, tilfører sin arbeidskraft, men konsumerer mat (fjern 1 matenhet fra lageret og bruk dette kortet som 1 ekstra svart terning med den verdien dere ønsker i denne runden)



Internasjonalt kvinnemøte for kvinner som kjemper¹⁷

Et kvinnemøte skaper allianser, men konsumerer mat (fjern 1 matenhet fra lageret og bruk dette kortet som 2 ekstra røde terninger med den verdien dere ønsker i denne runden)



Transperson ("Otroa"¹⁸)

En fra zapatistbasen erklærer seg som transperson (hver runde og helt til slutten av spillet, kan 1 av terningene til den ansvarlige for runden velge sitt kjønn)



Reisen for Livet

Reisen for Livet skaper politiske allianser nedenfra og til venstre, men konsumerer mat (fjern 1 matenhet fra lageret og bruk dette kortet som 1 svart og 1 rød terning ekstra med den verdien dere ønsker i denne runden)



De dødes dag¹⁹



Terningene fra kirkegården spiller i denne runden (når runden avsluttes drar de tilbake til kirkegården)

Den Nasjonale Urfolkskongressen (CNI)²⁰



Den nasjonale urfolkskongressen (CNI) er en allianse som gir støtte (bruk dette kortet som 2 terninger ekstra med den verdien dere ønsker i denne runden: 1 rød og 1 svart)

* Hvis dere mister 1 matenhet og **dere ikke har mat** i lageret, blir 1 kamerat **syk** for hver matenhet som mangler. Plasser 1 terning fra den ansvarlige for runden i sykestua.

** Hvis kontekstkortene ødelegger bygninger som allerede er bygget eller deshabiliterer aktive promotører, fjern **markøren for oppnådd mål** (rød stjerne) fra sin plassering. Hvis de ikke var bygget eller aktive, hadde de ikke blitt påvirket. Dere kan gjenoppbygge bygningene og lære opp promotørene på nytt når kortet er nøytralisert eller hvis kortets effekt går over. Dette kan skje i **samme runde**.

For eksempel: en orkan ødelegger helsesenteret på begynnelsen av runden, men i løpet av runden gjenoppbygger dere helsesenteret og til slutt brukes det til å helbrede kamerater fra sykestua.

De ubrukte terningene for hver kamerat som bli syk, fengsles eller blir drept, **hører til den ansvarlige for runden**. I neste runde disponerer denne personen færre terninger.

ORDLISTE

1. Don Durito fra Lacandonjungelen

Karakter fra fortellingene til Subcomandante Marcos. Han er en bile fra Lacandonjungelen som studerer nyliberalismen.

2. Prinsippene for å styre ved å adlyde

Politiske prinsipper som leder selvstyret og rettssystemet til Den gode regjeringen.

3. Autonomt helsesenter

Sted for helsestell som kombinerer tradisjonell og vestlig medisin, fra et helhetlig helse- og sykdomsperspektiv, med respekt for urfolkskosmvisjoner.

4. Helsepromotører

Zapatistkvinner og -menn som bidrar på helsesentrene i de autonome territoriene. De utfører sitt verv for å tjene samfunnet, og uten lønn.

5. Jordmødre/helbredere/urtekyndige

Hovedsakelig zapatistkvinner med kunnskaper om og evner til helbredelse gjennom tradisjonell medisin.

6. Utdanningspromotører

Zapatistkvinner og -menn som bidrar på barne- og ungdomsskolene i de autonome territoriene. De utfører sitt verv for å tjene samfunnet, og uten lønn.

7. Autonom skole

Autonomt utdanningssted hvor zapatistbarn og -ungdommer lærer. Innholdet i opplæringen kommer fra og representerer virkeligheten i lokalsamfunnene, uten koloniale pålegg.

8. Agroøkologipromotører

Zapatistkvinner og -menn som promoterer agroøkologi i de autonome territoriene. De utfører sitt verv for å tjene samfunnet, og uten lønn.

9. Produksjonssamvirke

Sted for lagring og salg av produkter fra de autonome territoriene.

10. Den gode regjeringen

Består av kvinner og menn fra zapatistlokalsamfunnene, og er den høyeste instansen for selvstyret og rettssystemet i hver zapatistsone. Medlemmene velges gjennom et allmøte og utfører sitt verv på en roterende måte, uten lønn og er gjenkallelige dersom de ikke oppfyller mandatet fra folket.

11. Lokalradio

Styrt av zapatistradioverter, sender eget innhold av interesse for lokalsamfunnene.

12. Kommunikasjonspromotører (Tercios compas)

Zapatistkvinner og -menn som har ansvar for mediekommunikasjon fra zapatistorganiseringen. De utfører sitt verv for å tjene samfunnet, og uten lønn.

13. Paramilitære

Bevæpnede grupper som opererer utenfor loven, trent og finansiert av staten. De gjør det skitne arbeidet for regjeringen, og er fungerer som statens arm for å skremme, true og angripe de organiserte lokalsamfunnene.

Siden 1990-tallet har regjeringen stått bak counterinsurgency for å destabilisere zapatistenes autonomi gjennom bruk av ulike paramilitære grupper.

14. Megaprojekter

Store utvinnings- eller infrastruktursprosjekter som trenger store kapitalinvesteringer. Denne kapitalistiske modellen står i rak motsetning til det tradisjonelle urfolkslevesettet, som lever i pakt med – og i respekt for – Mode Jord. Megaprojekter tar jorda og landet fra folk, de tar fra folk deres territorium, spesielt urfolk, og de undertrykker alle som kjemper i mot.

15. Regjeringsprosjekter

Den mexicanske regjeringen gir velferdsprosjekter til folket, være seg økonomiske eller annet. De er langt fra subsidier som kan skape frigjøring og livskvalitet, de gjør folk avhengige av å støtte et politisk parti eller retning.

16. Militarisering av territoriet

Som en del av counterinsurgency til den mexicanske regjeringa militariserer de områdene i nærheten av zapatistene. Flere tusen elementer fra hæren og nasjonalgarden skremmer og truer zapatistene, og forsøker å ta jorda fra dem.

17. Det internasjonale møtet for kvinner som kjemper

To møter (2018 og 2019), samlet tusenvis av organiserte kvinner, nedenfra og til venstre, fra alle verdens hjørner. På møtene ble de enige om å leve og å kjempe for at ingen må kjenne frykt.

18. Otroa

Et begrep brukt at zapatistene for å beskrive kjønns- og seksual mangfold.

19. De dødes dag

Hver 1. og 2. november feires det i Mexico de Dødes dag. Sjelene til de som har gått bort kommer tilbake til den levende verden for å være sammen med sine kjære, spise søtsaker og mat, sammen med familiene som har dette med seg som offer.

20. Den Nasjonale urfolkskongressen (CNI)

Stiftet i 1996, den Nasjonale Urfolkskongressen er en organisasjon av folk, nasjoner og urfolk i Mexico som kjemper for selvråderett og autonomi for urfolk. Gjennom fem hundreår med kolonisering og tvangsfordrivelse, fortsetter CNI å kjempe for å kunne organisere seg kollektivt og for å bygge autonomi i sine områder.



SKRIV DINE REGLER

Vi inviterer til at dere tar over dette spillet og at dere endrer, oppfinner, drømmer...og organiserer dere med deres egne regler.

[illegible]

[illegible]

