

INSTRUKCJA GRY

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



POLSKI



2-6
osób



+10
lat



30-45
minut



Dostęp do tłumaczeń

AUTONOMIA ZAPATYSTOWSKA

Wspólne budowanie autonomicznego terytorium



Gra zaprojektowana przez osoby i kolektywy
solidarne z Trasą dla Życia, 2021.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie

Elementy gry 07

Objaśnienie planszy 08

Przygotowanie gry 10

Cel gry 12

Runda gry 14

1. Odkrycie kart kontekstu 14

2. Rzut i rozłożenie kostek 17

3. Rozwiązanie rundy 20

Koniec gry 24

Poziomy trudności 25

Karty kontekstu 26

Słowniczek pojęć 32

Stwórzcie własne zasady gry 34

WPROWADZENIE

Społeczności zapatystów od ponad 27 lat nie ustają w walce, tworząc wyłom w systemie kapitalistycznym i udowadniając, że inny świat jest możliwy, a wręcz że już istnieje.

Pierwszego stycznia 1994 rozpoczęło się powstanie zapatystów, w wyniku którego Zapatystowska Armia Wyzwolenia Narodowego (EZLN) odzyskała hektary ziemi w Chiapas, dotychczas zajmowane przez wielkich posiadaczy ziemskich.

Po 10 latach działania w podziemiu, zapatystowskie społeczności wypowiedziały wojnę rządowi meksykańskiemu, krzycząc "dość!" dla wyzysku rdzennych mieszkańców przez trwający od ponad 500 lat system kolonialny.

Od tamtej pory, zapatyści konstruuja na swoich terytoriach autonomię. Poprzez zgromadzenia, powszechną partycypację, demokrację bezpośrednią i bazy wsparcia zarządzają własnymi systemami edukacji, zdrowia, komunikacji, produkcji, rządzenia i sprawiedliwości. Poprzez ruch oporu i buntu, tysiące zapatystów organizują się i współpracują we wspólnym budowaniu bardziej sprawiedliwego i godnego życia, życia pełnego szacunku dla różnorodności, dla Matki Ziemi, dla jednostkowych i zbiorowych praw społeczności rdzennych oraz kobiet.

Zadaniem graczy jest wspólne zbudowanie autonomii na małej symulacji zapatystowskiego terytorium. Aby to osiągnąć, należy wypełnić 13 żądań zapatystów, zgodnie z 7 zasadami dowodzenia przez posłuszeństwo. Nie będzie to łatwe, graczom staną na drodze oddziały paramilitarne, plany rządowe, megaprojekty i katastrofy naturalne.

ELEMENTY GRY



1 plansza



20 znaczników osiągniętych celów (czerwone gwiazdy)



10 znaczników pożywienia



1 znacznik rundy (Don Durito)¹



41 kart kontekstu



13 kart żądań

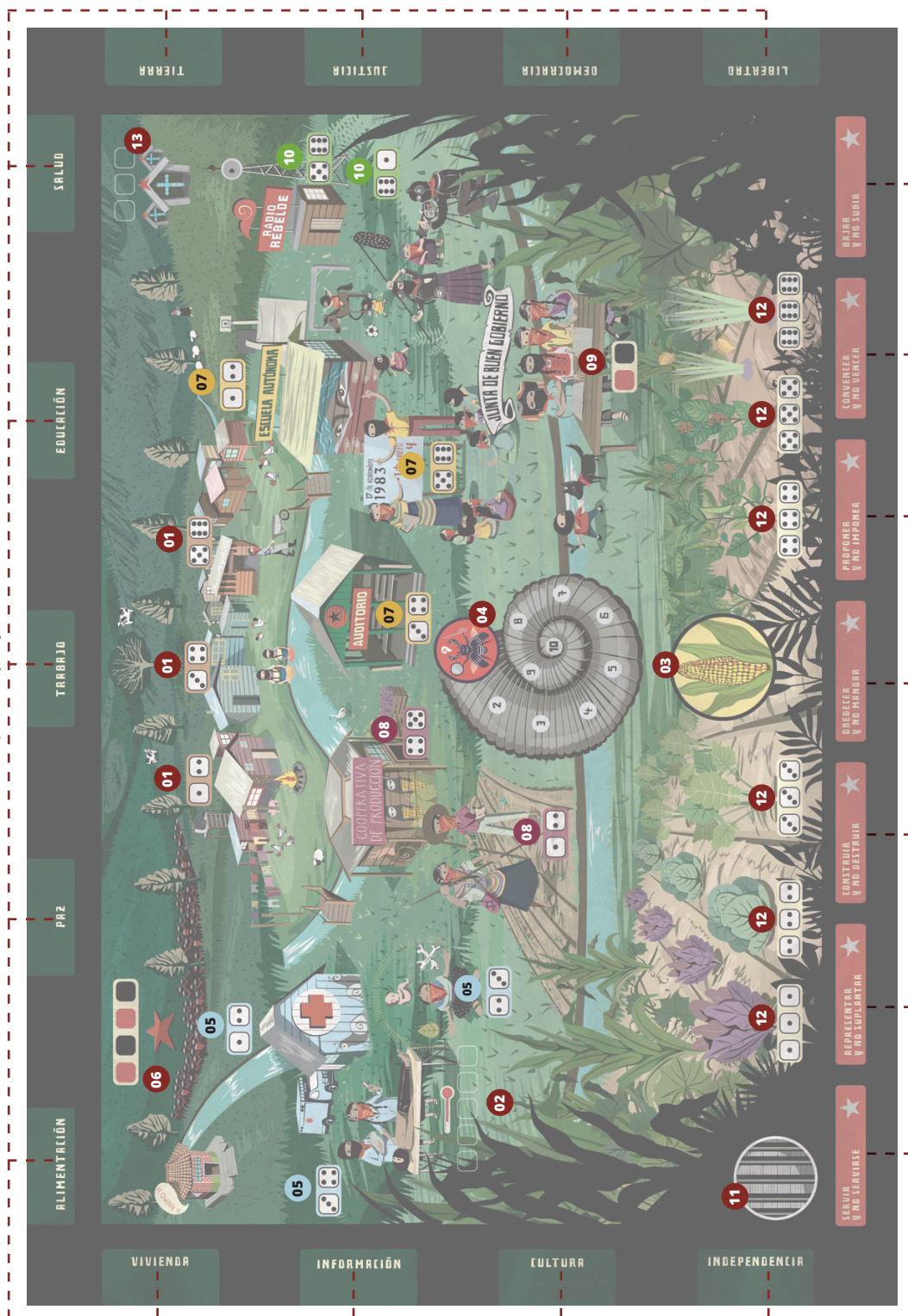


24 kostki (12 czerwonych i 12 czarnych)

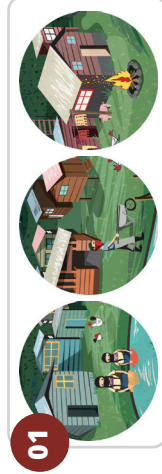


OBJAŚNIENIE PLANSZY

13 żądań zapatystów



7 zasad dowodzenia przez posłuszeństwo²



01

Wioska



02

Punkt szpitalny



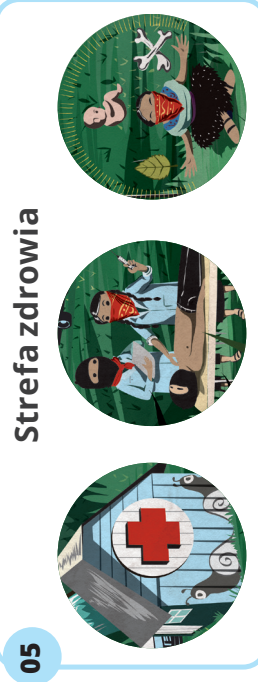
03

Spichlerz



04

Licznik rund (Don Durito z Lakandony)



05

Strefa zdrowia



06

Zapatystowska Armia Wyzwolenia Narodowego (EZLN)



07

Strefa edukacji



Autonomiczne centrum zdrowia³

Promotorzy/rki zdrowia⁴

Akuszerki/Znachorki/Szeptuchy⁵

Audytorium

Promotorzy/rki edukacji⁶

Szkola autonomiczna⁷



08

Strefa produkcji



09

Promotorzy/rki agroekologii⁸

Kooperatywa produkcyjna⁹

Rada Dobrego Rządu¹⁰



10

Strefa komunikacji



Radio komunitarne¹¹

Promotorzy/rki komunikacji¹²



11

Wieżenie złego rządu



12

Pola uprawne



13

Cmentarz

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie planszę na stole.

2. Umieśćcie na planszy **2 znaczniki osiągniętego celu (czerwona gwiazda)**: 1 na obszarze wioski i 1 na autonomicznym centrum zdrowia.



3. Połóżcie **1 znacznik pożywienia** w miejscu **spichlerza**.



4. Połóżcie **znacznik rundy** na pierwszym polu toru rund na środku planszy.



5. Rozłóżcie 13 **kart żądań** na **skraju** planszy. Karty powinny być odłożone, tak by było widać elementy konieczne do spełnienia żądań.



6. Potasujcie 41 **kart kontekstu**. Umieśćcie zasłonięty stos obok planszy.

7. Rozdajcie **12 kostek czerwonych i 12 czarnych po równo** między wszystkich graczy. Na przykład, jeśli grają 3 osoby, każda powinna dostać 4 kostki czarne i 4 czerwone. Kostki reprezentują zapatystów i pracę, dzięki której możliwa jest ich autonomia.

Mimo, że gra przeznaczona jest dla 2-6 osób, w przypadku 5 graczy podział kostek będzie nierówny – jednemu z graczy przypadnie 1 kostka mniej. To samo może się zdarzyć przy liczbie graczy wyższej niż 6. W takim wypadku, ustalcie najsprawiedliwszy, waszym zdaniem, podział kostek.

CEL GRY

Celem gry jest spełnienie 13 żądań zapatystów i 7 zasad dowodzenia przez posłuszeństwo w czasie nie dłuższym niż 10 rund gry. Aby osiągnąć ten cel, musicie uprawiać ziemię, konstruować domy i budynki komunitarne, wyszkolić promotorów/ki oraz neutralizować zagrożenia.

13 żądań zapatystów to:

- ★ Ziemia
- ★ Praca
- ★ Pożywienie
- ★ Mieszkanie
- ★ Zdrowie
- ★ Edukacja
- ★ Niezależność
- ★ Demokracja
- ★ Wolność
- ★ Informacja
- ★ Kultura
- ★ Sprawiedliwość
- ★ Pokój



Przykładowe 3 karty żądań.

Każde żądanie zostaje spełnione w momencie zdobycia dwóch wymaganych elementów wskazanych na odwrocie karty.



Przykład: Aby spełnić żądanie dotyczące "Edukacji", należy zbudować szkołę autonomiczną oraz wyszkolić promotorów/ki edukacji.

7 zasad dowodzenia przez posłuszeństwo to:

- ★ Służyć, a nie wykorzystywać.
- ★ Reprezentować, a nie uzurpować.
- ★ Budować, a nie niszczyć.
- ★ Być posłusznym, a nie rozkazywać.
- ★ Proponować, a nie narzucać.
- ★ Przekonywać, a nie pokonywać.
- ★ Wspierać tych na dole, bez szukania władzy na górze.

Każdą zasadę dowodzenia zdobywa się po zwołaniu Rady Dobrego Rządu (w dalszej części instrukcji znajdziecie wyjaśnienie, jak to zrobić).

SERVIR
Y NO SERVIRSE ★

REPRESENTAR
Y NO SUPPLANTAR ★

CONSTRUIR
Y NO DESTRUIR ★

OBEDECER
Y NO MANDAR ★

PROPONER
Y NO IMPONER ★

CONVENCER
Y NO VENCER ★

BAJAR
Y NO SUBIR ★

RUNDA GRY

Gra może trwać **maksymalnie 10 rund**.

W każdej rundzie jedna osoba jest odpowiedzialna za grę. Pierwszą odpowiedzialną osobą jest najmłodszy/a z graczy i w każdej następnej rundzie obowiązek ten przekazuje kolejnej osobie siedzącej po lewej stronie. Osoba odpowiedzialna koordynuje daną rundę, proponuje strategię gry i nadzoruje proces podejmowania decyzji odnośnie możliwych zagrań.

Każda runda składa się z następujących etapów:

- 1 Odsłonięcie kart **kontekstu**.
- 2 Rzut i rozmieszczenie **kostek**.
- 3 **Rozwiązanie** rundy.

1. Odsłonięcie kart kontekstu

Na początku każdej rundy odpowiedzialna za nią osoba **odslania 3 karty kontekstu** ze stosu i kładzie je obok planszy, tak by były widoczne dla wszystkich graczy.



Przykładowe 3 karty kontekstu.



Każda karta kontekstu składa się z następujących części:



Przyczyna (oddział paramilitarny)¹³

Skutek (Okupacja pola uprawnego)

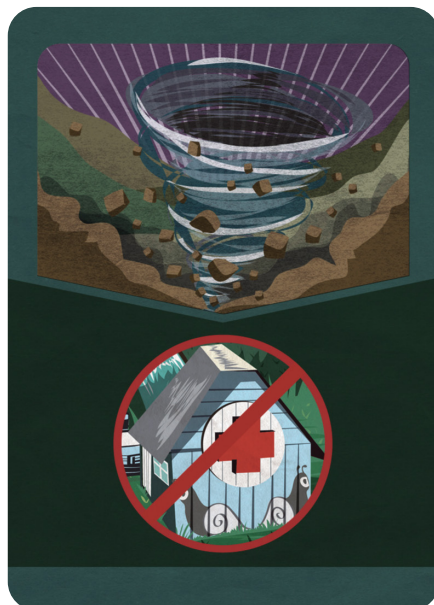
Sposób neutralizacji (Umieszczenie na karcie dwóch kostek z liczbą oczek 4 i 5)

Skutek każdej karty kontekstu wchodzi w życie **natychmiast** po jej odsłonięciu.

Przykład: Ta karta przedstawia zagrożenie ze strony oddziału paramilitarnego, który okupuje jedno z pól uprawnych (należy ją umieścić na polu, którego dotyczy i w czasie działania karty, pola tego nie można uprawiać). Karta zostanie zneutralizowana w momencie umieszczania na niej dwóch kostek (liczba oczek 4 i 5).

Niektóre karty kontekstu nie mają znaku kostek w dolnej części. Oznacza to, że nie wymagają neutralizacji i są odrzucane zaraz po wprowadzeniu w życie przedstawionego na nich efektu.

Przykład: Ta karta przedstawia huragan, który niszczy autonomiczne centrum zdrowia (należy usunąć znacznik osiągniętego celu z tego miejsca), ale nie trzeba podjąć żadnej akcji, aby usunąć tę kartę z planszy po tym jak centrum zdrowia zostało zburzone.

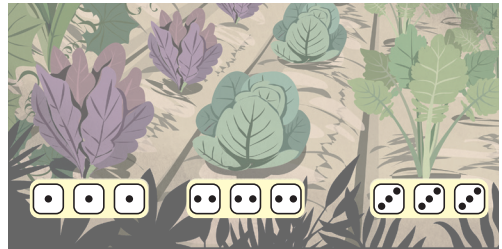


2. Rzut i rozmieszczenie kostek

Rzućcie równocześnie wszystkimi kostkami poza planszą (każda osoba powinna wiedzieć, które kostki należą do niej). Ustalcie wspólnie sposób rozmieszczenia kostek na planszy i umieśćcie kostki w odpowiednich miejscach, tak by zaznaczyć, że planujecie wykonać daną akcję. **Wszystkie** osoby umieszczają swoje kostki na planszy **jednocześnie** współpracując, tak by osiągnąć jak najwięcej celów. Wszystkie potrzebne kostki muszą być umieszczone na celu w jednej rundzie – nie można tylko rozpocząć realizacji danego celu i dokończyć go w kolejnej rundzie. Wszystkie akcje zostaną **wykonane pod koniec rundy**.

Możliwe do wykonania akcje:

a) Uprawa: Aby uprawiać pola umieśćcie **3 kostki** z określoną liczbą oczek, które reprezentują proces uprawy (siew - wzrost - zbiory)



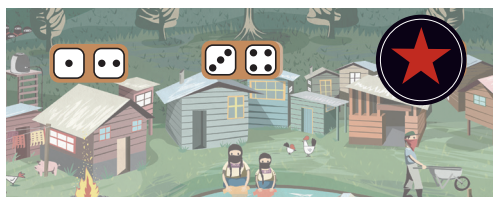
Na koniec każdej rundy musicie dysponować **4 jednostkami pożywienia** koniecznymi do wykarmienia całej bazy wsparcia. Za każdą brakującą jednostkę, rozchorowuje się jeden zapatysta/tka i idzie do punktu szpitalnego.

b) Neutralizacja zagrożeń: Żeby zneutralizować zagrożenie i usunąć je z planszy musicie umieścić na danej karcie kostki z odpowiednią liczbą oczek.

Przykład: Aby usunąć oddział paramilitarny z pola uprawnego, należy umieścić na karcie jedną kostkę z liczbą oczek 4 i drugą z liczbą oczek 5. Pod koniec rundy zneutralizowana karta zostaje usunięta z planszy.

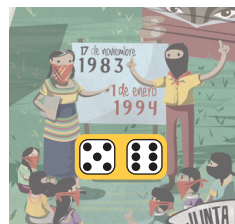


c) Budowa: Aby budować różne elementy społeczności, takie jak szkoła, centrum zdrowia, audytorium, radio czy kooperatywa, należy umieścić w odpowiednim miejscu planszy **wszystkie** kostki ze wskazaną liczbą oczek.

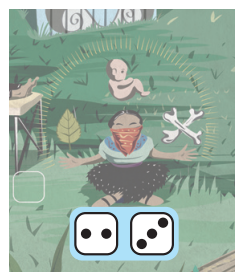


Przykład: Jeśli macie kostkę z 1 oczkiem i drugą, z 2 oczkami i część wioski do budowy wymaga kostek właśnie z taką liczbą oczek, umieście kostki w odpowiednim miejscu planszy i na koniec rundy dany obiekt zostanie wybudowany (połóżcie na nim znacznik osiągniętego celu).

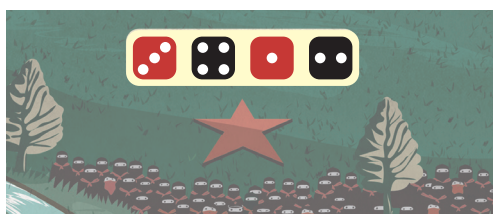
d) Szkolenie: Aby wyszkolić promotorki i promotorów zdrowia, edukacji, komunikacji, agroekologii oraz akuszerki/znachorki/szeptuchy należy umieścić w odpowiednim miejscu planszy **wszystkie** kostki ze wskazaną liczbą oczek.



Przykład: Jeśli macie kostkę z 2 oczkami i drugą, z 3 oczkami, możecie je umieścić przy akuszerkach/znachorkach/szeptuchach. Pod koniec rundy połóżcie w tym miejscu czerwoną gwiazdę, aby oznaczyć, że zostały one wyszkolone.



e) EZLN: Aby poprosić o pomoc EZLN (Zapatystowską Armię Wyzwolenia Narodowego) w odpowiednim miejscu planszy umieście **2 kostki czerwone i 2 czarne** (o dowolnej liczbie oczek).



Za każdym razem, gdy poprosicie o wsparcie EZLN, na koniec rundy możecie **uwolnić z więzienia** wszystkich więźniów. **Rozdzielcie** uwolnione kostki między graczy z najmniejszą liczbą kostek.

Ważne: Aby spełnić wybrane żądania zapatystów, musicie poprosić o wsparcie EZLN. W każdej rundzie możecie spełnić **wyłącznie jedno** z tych żądań.

f) Zdobyćcie **1 z 7 zasad dowodzenia przez posłuszeństwo**: Aby zdobyć zasadę dowodzenia, umieśćcie **1 kostkę czerwoną i 1 kostkę czarną** (o dowolnej liczbie oczek) na **Radzie Dobrego Rządu** (na koniec rundy połóżcie znacznik osiągniętego celu na zdobytej zasadzie dowodzenia).

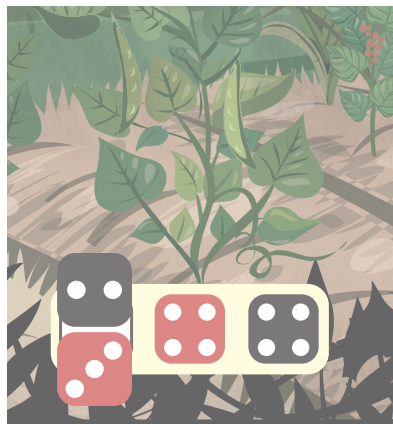


Niektóre żądania zapatystów wymagają zwołania Rady Dobrego Rządu. W każdej rundzie możecie spełnić **wyłącznie jedno** z żądań, do którego konieczne jest zwołanie Rady.

Ważne: Możecie zwołać Radę wyłącznie raz w każdej rundzie, a do zwycięstwa konieczne jest zdobycie wszystkich **7 zasad dowodzenia przez posłuszeństwo**. Oznacza to, że Rady można nie zwołać tylko w 3 z 10 rund, inaczej **zwycięstwo nie jest możliwe**.

Połączenie kostek czerwonych i czarnych

Możecie **połączyć 1 kostkę czerwoną i 1 czarną o dowolnej liczbie oczek** tak aby otrzymać kostkę z potrzebnym numerem. To symbol wysiłku kobiet i mężczyzn wspólnie dążących do osiągnięcia wyznaczonych celów.



Przykład: Jeśli chcecie uprawiać to pole, ale posiadacie tylko dwie kostki z liczbą oczek w wysokości 4, możecie w miejscu trzeciej kostki położyć 1 kostkę czerwoną i 1 czarną (o dowolnej liczbie oczek) i w ten sposób zastąpić brakującą kostkę z 4 oczkami:

Po rozmieszczeniu na planszy wszystkich kostek, lub gdy nie ma już więcej dostępnych miejsc, gdzie pasowałyby pozostałe kostki, nadchodzi **rozwiązanie rundy**.

3. Rozwiązanie rundy

Pod koniec każdej rundy:

1. Wykonajcie wszystkie akcje, które udało się osiągnąć odpowiednią liczbą kostek:

- **Usuńcie** z planszy wszystkie całkowicie zneutralizowane karty kontekstu.
- **Wybudujcie** elementy, które udało się zdobyć rozlokowując odpowiednie kostki (szkoła, centrum zdrowia, kooperatywa, radio, audytorium, części wioski). Aby zaznaczyć, że dany obiekt został wybudowany, usuńcie kostki i umieśćcie w ich miejsce znacznik osiągniętego celu (czerwoną gwiazdę).
- **Wyszkolcie** te promotorki i promotorów, przy których jest odpowiednia liczba kostek. Usuńcie kostki i umieśćcie w ich miejsce znacznik osiągniętego celu (czerwoną gwiazdę).
- Jeśli zwołaliście **Radę Dobrego Rządu**, umieśćcie znacznik osiągniętego celu (czerwoną gwiazdę) na jednej z **7 zasad dowodzenia przez posłuszeństwo**.
- Jeśli poprosiliście o wsparcie **EZLN**, **uwolnijcie wszystkich więźniów**. **Rozdzielcie** uwolnione kostki między graczy z najmniejszą liczbą kostek.
- **Wyleczcie chore osoby:**
 - **Wypuśćcie z punktu szpitalnego jedną osobę** (1 kostkę), jeśli posiadacie wybudowane **centrum zdrowia** oraz wyszkolonych **promotorów/ki zdrowia** lub **akuszerki/znachorki/szeptuchy**.
 - **Wypuśćcie z punktu szpitalnego dwie osoby** (2 kostki), jeśli posiadacie **cały obszar zdrowia** (centrum zdrowia, wyszkoleni promotorzy/ki zdrowia oraz akuszerki/znachorki/szeptuchy).

Elementy planszy, które przynależą do obszaru zdrowia, mają obwódki pól kostek w kolorze niebieskim.

- **Rozdzielcie** wyleczone kostki między graczami z najmniejszą liczbą kostek.



- Umieśćcie w **spichlerzu** tyle znaczników **pożywienia**, ile pól udało wam się uprawiać. Jeśli posiadacie skompletowany **cały obszar produkcji** (wybudowana kooperatywa spożywcza oraz wyszkoleni promotorzy i promotorki agrokultury), dostajecie **1 dodatkowy znacznik pożywienia**. *Elementy planszy, które przynależą do obszaru produkcji mają obwódki pól kostek w kolorze bordowym.*

2. Nakarmcie wioskę, na koniec każdej rundy usuwając ze spichlerza **4 znaczniki pożywienia**. Jeśli nie udało wam się zgromadzić wystarczającej liczby jedzenia, za każdą brakującą jednostkę pożywienia, jeden zapatysta/ka **rozchorowuje się** (umieście jedną z kostek osoby odpowiedzialnej za rundę w punkcie szpitalnym).

3. Sprawdźcie, czy udało wam się spełnić któreś z żądań zapatystów. Jeśli tak, odwróćcie dane karty grzbietem do dołu. Pamiętajcie, że w jednej rundzie możecie spełnić wyłącznie po **jednym** z żądań, które wymagają zwołania EZLN lub Rady Dobrego Rządu.



Przykład: Jeśli w spichlerzu macie co najmniej jeden znacznik jedzenia po tym jak nakarmiliście całą wioskę oraz wyszkoliliście promotorki i promotorów agroekologii, spełniliście żądanie "Pożywienie".

Ważne: Żądanie "Wolności" można spełnić tylko i wyłącznie, jeśli w momencie poproszenia o wsparcie EZLN **więzienie jest puste**. Nie można go spełnić w momencie, gdy EZLN pomaga wypuścić kogoś z więzienia.

4. Sprawdźcie, czy gra nie dobiegła **końca**. Jeśli gra nadal trwa, przygotujcie kolejną rundę:

- **Zbierzcie** z planszy wszystkie **kostki**, poza tymi które są w punkcie szpitalnym, w więzieniu lub na cmentarzu.
- **Przesuńcie znacznik rundy o jedno pole.**
- **Przeznaczcie talię kart kontekstu kolejnej osobie, która będzie odpowiadała za rundę** (siedzącej po lewej stronie). Rozpocznijcie rundę odsłaniając 3 karty kontekstu.

Jeśli na początku kolejnej rundy...

- **Posiadacie skompletowany obszar komunikacji** (radio komunitarne + promotorki i promotorzy komunikacji), **możecie obronić się przed megaprojektem**.¹⁴

Elementy planszy, które przynależą do obszaru komunikacji mają obwódki kostek w kolorze zielonym.



Jeśli w odsłoniętych kartach kontekstu znajduje się **jeden** megaprojekt, jego negatywny skutek jest automatycznie zneutralizowany. Jednak jeśli odsłonicie dwie lub trzy karty megaprojektu, ich skutki wchodzą w życie.



- **Posiadacie skompletowany obszar edukacji** (szkoła + promotorki i promotorzy edukacji + audytorium), **możecie obronić się przed projektem rządowym.**¹⁵



Jeśli w odsłoniętych kartach kontekstu znajduje się jeden projekt rządowy, jego negatywny skutek jest automatycznie zneutralizowany. Jednak jeśli odsłonicie dwie lub trzy karty z projektem rządowym, ich skutki wchodzi w życie.



KONIEC GRY

Jeśli na koniec danej rundy zdobyliście wszystkie **13 żądań** zapatystów i **7 zasad** dowodzenia przez posłuszeństwo, **wygraliście!** Gratulacje!

Jeśli po zakończeniu 10 rundy gry, brakuje wam jakieś żądania lub zasady dowodzenia, **przegraliście**. Na szczęście to tylko gra i prawdziwa **autonomia zapatystowska** istnieje poza nią.



POZIOMY TRUDNOŚCI

Aby zmniejszyć lub zwiększyć poziom trudności gry, możecie przed rozpoczęciem rozgrywki wprowadzić kilka modyfikacji.

	Poziom trudności: łatwy	Poziom trudności: średni	Poziom trudności: trudny
Początkowe budynki	Część wioski Szkoła autonomiczna Autonomiczne centrum zdrowia Radio komunitarne	Część wioski Autonomiczne centrum zdrowia	Brak
Początkowa liczba pożywienia	3	1	Brak
Talia kart kontekstu	Usunięcie z talii 3 karty, których efektem jest więzienie, morderstwo lub choroba	Wszystkie karty	Usunięcie z talii 3 czerwone karty kontekstu (brygadyści, Trasa dla Życia, Dzień Zmarłych, etc.)

KARTY KONTEKSTU

Plaga



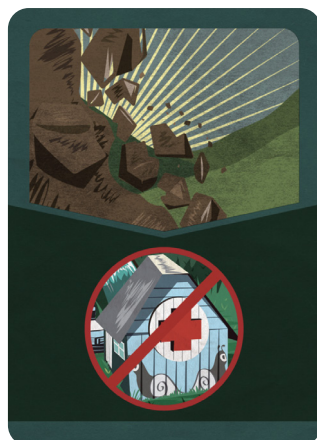
Utrata jedzenia (usuńcie ze spichlerza jeden znacznik pożywienia)

Susza



Utrata jedzenia (usuńcie ze spichlerza jeden znacznik pożywienia)

Obsunięcie się ziemi



Zburzenie centrum zdrowia

Burza



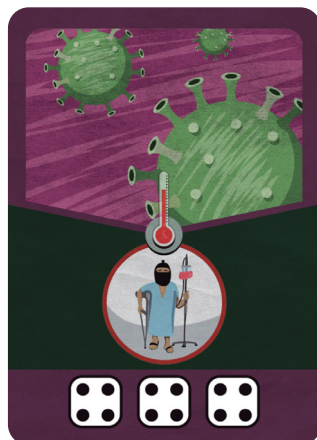
Zniszczenie części wioski

Atak wojskowy¹⁶



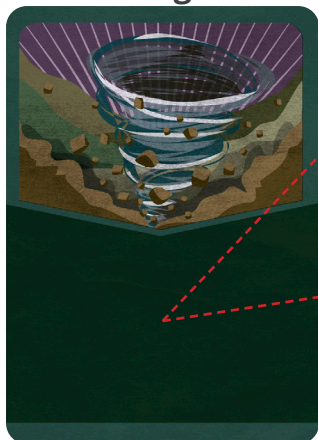
Jeden z zapatystów/ek trafia do więzienia (umieście jedną z kostek osoby odpowiedzialnej za rundę w więzieniu)

Choroba



Rozchorowuje się jeden z zapatystów/ek (umieście jedną z kostek osoby odpowiedzialnej za rundę w punkcie szpitalnym)

Huragan

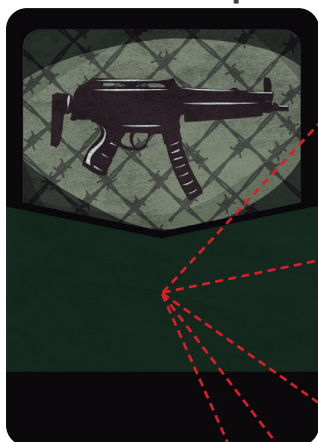


Zburzenie szkoły



Zburzenie centrum zdrowia

Atak oddziału paramilitarnego



Okupacja pola uprawnego (nie można go uprawiać do momentu zneutralizowania karty)



Zburzenie kooperatywy produkcyjnej



Utrata jedzenia (usuńcie ze spichlerza 1 znaczek pożywienia)

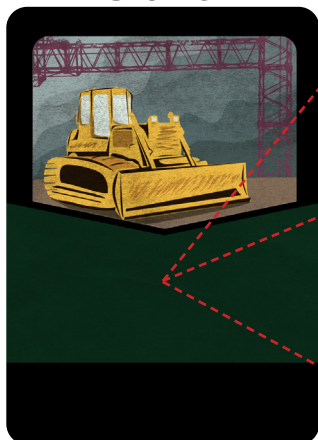


Zabójstwo jednego z zapatystów/ek (umieśćcie jedną z kostek osoby odpowiedzialnej za rundę na cmentarzu i pozostawcie ją tam do końca gry)



Zburzenie centrum zdrowia

Megaprojekt



Substancje chemiczne użyte w trakcie realizacji megaprojektu sprawiają, że rozchorowuje się jeden z zapatystów/ek (umieścić jedną z kostek osoby odpowiedzialnej za rundę w punkcie szpitalnym)

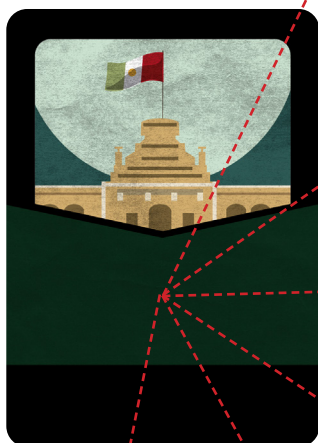


Zburzenie części wioski



Okupacja pola uprawnego (nie można go uprawiać do momentu zneutralizowania karty)

Projekt rządowy



Rozchorowuje się jeden z zapatystów/ek (umieścić jedną z kostek osoby odpowiedzialnej za rundę w punkcie szpitalnym)



Radio komunitarne nie działa



Osłabienie pracy promoterek i promotorów edukacji



Osłabienie pracy akuszerok/znachorek/szeptuch



Osłabienie pracy promoterek i promotorów akroekologii



Kostka Konfident: rząd przemycza do baz wsparcia jednego ze swoich ludzi, i ten destabilizuje organizację (osoba odpowiedzialna za rundę rzuca jedną ze swoich kostek i kostki wszystkich graczy z tym samym numerem, co kostka konfidenta w danej rundzie wypadają z gry).



Kukurydza modyfikowana genetycznie

Pobliskie uprawy modyfikowane genetycznie zanieczyszczają 3 z waszych pól. Nie możecie ich uprawiać do momentu zneutralizowania karty.



Aktywistka

Na terytorium autonomiczne przybywa aktywistka. Pomaga wam w pracy, ale należy ją nakarmić (usuńcie jeden znacznik pożywienia ze spichlerza i użyjcie karty w tej rundzie jako dodatkowej czerwonej kostki o dowolnej liczbie oczek).



Aktywista

Na terytorium autonomiczne przybywa aktywista. Pomaga wam w pracy, ale należy go nakarmić (usuńcie jeden znacznik pożywienia ze spichlerza i użyjcie karty w tej rundzie jako dodatkowej czarnej kostki o dowolnej liczbie oczek).



Międzynarodowe Spotkanie Kobiet, które Walczą¹⁷

Spotkanie Kobiet generuje sieci, ale nadwyręża zapasy jedzenia (usuńcie jeden znacznik pożywienia ze spichlerza i użycie tej karty jako 2 dodatkowe czerwone kostki o dowolnej liczbie oczek).



Innya¹⁸

Jedna z kostek staje się niebinarna (w tej rundzie, i do końca gry, jedna z kostek osoby odpowiedzialnej za daną rundę może dowolnie wybrać płeć)



Trasa dla Życia

Trasa dla Życia generuje polityczne przymierza, ale nadwyręża zapasy jedzenia (usuńcie jeden znacznik pożywienia ze spichlerza i użycie tej karty jako 1 dodatkową kostkę czerwoną i 1 czarną o dowolnej liczbie oczek).



Święto zmarłych¹⁹



Każdego 1 i 2 listopada w Meksyku obchodzi się Święto Zmarłych. Dusze zmarłych osób wracają wtedy do świata żywych, aby spotkać się z bliskimi i pożywić się słodyczami i jedzeniem przygotowanym dla nich przez ich rodziny.

Narodowy Kongres Ludności Rdzennej²⁰



Kongres to przymierze, które daje potrzebne wsparcie (użyjcie tej karty jako 1 dodatkową kostkę czerwoną i 1 czarną o dowolnej liczbie oczek).

* W przypadku utraty znacznika pożywienia i **braku zapasów** w spichlerzu, za każdy brakujący znacznik jedzenia, rozchorowuje się jeden z zapatystów/ek. W takim wypadku umieśćcie jedną z kostek osoby odpowiedzialnej za rundę w punkcie szpitalnym.

** Jeśli w wyniku działania karty kontekstu zostaje zniszczony jakiś budynek i/lub osłabiona praca promoterek i promotorów, usuńcie z danego miejsca na planszy znacznik osiągniętego celu (czerwona gwiazda). Jeśli dany budynek nie był jeszcze wybudowany i/lub promotorki i promotorzy nie byli wyszkoleni, karta kontekstu nie ma znaczenia. Możecie odbudować budynki i ponownie wyszkolić promotorki i promotorów, po tym jak karta zostanie zneutralizowana. Możecie to zrobić **w tej samej rundzie**.

Przykład: Huragan niszczy centrum zdrowia na początku rundy, ale w jej trakcie udaje się je odbudować i na koniec rundy można wyleczyć zapatystów/ki znajdujących się w punkcie szpitalnym.

Kostki, które trafiają do punktu szpitalnego, więzienia lub na cmentarz, **należą do osoby odpowiedzialnej za rundę**. W kolejnej rundzie, osoba ta będzie miała do dyspozycji odpowiednio mniejszą liczbę kostek.

SŁOWNICZEK POJĘĆ

1. Don Durito z Lakandony

Postać z opowiadań podkomendanta Marcosa. Chrzęszcz z dżungli lakandońskiej, który studiuje neoliberalizm.

2. Zasady dowodzenia przez posłuszeństwo

Zasady polityczne, którymi kierują się dowodzący ruchem oraz osoby wymierzające sprawiedliwość zasiadające w Radzie Dobrego Rządu.

3. Autonomiczne Centrum Zdrowia

Miejsce przyjmowania chorych, w którym łączy się elementy medycyny tradycyjnej i zachodniej, i gdzie ważne jest całościowe spojrzenie na zdrowie i chorobę oraz poszanowanie światopoglądu rdzennych ludności.

4. Promotorzy i promotorki zdrowia

Zapatystki i zapatyści pracujący w autonomicznych centrach zdrowia. Wykonują swoją pracę jako służbę dla społeczności, bez wynagrodzenia.

5. Akuszerki/znachorki/szeptuchy

Głównie kobiety zapatystki posiadające wiedzę i umiejętności związane z tradycyjną medycyną naturalną.

6. Promotorzy i promotorki edukacji

Zapatystki i zapatyści, którzy uczą w szkołach podstawowych i średnich na terytoriach autonomicznych. Wykonują swoją pracę jako służbę dla społeczności, bez wynagrodzenia.

7. Szkoła autonomiczna

Autonomiczna przestrzeń edukacyjna, w której uczą się zapatystowskie dzieci i młodzież. Nauczane treści dotyczą i szanują rzeczywistość społeczności, bez elementów kolonialnych.

8. Promotorzy i promotorki agroekologii

Zapatystki i zapatyści, którzy promują akroekologię na terenach autonomicznych. Wykonują swoją pracę jako służbę dla społeczności, bez wynagrodzenia.

9. Kooperatywa produkcyjna

Miejsce przechowywania i sprzedaży produktów pochodzących z terytoriów autonomicznych.

10. Rada Dobrego Rządu

Tworzona przez kobiety i mężczyzn z zapatystowskich społeczności. Jest najwyższą instancją rządu i wymiaru sprawiedliwości w autonomiach. Jej członkowie/inie są wybierani/e podczas zgromadzeń i pełnią swoje funkcje w sposób cykliczny i bez wynagrodzenia. W razie nieodpowiedniego pełnienia funkcji, mogą zostać odwołani.

11. Radio komunitarne

Radio tworzone i zarządzane przez słuchaczki i słuchaczy, emituje autorskie treści z kręgu zainteresowań społeczności.

12. Promotorzy i promotorki komunikacji

Zapatystki i zapatysty zajmujący się środkami przekazu. Wykonują swoją pracę jako służbę dla społeczności, bez wynagrodzenia.

13. Oddziały paramilitarne

Uzbrojone grupy działające poza prawem, tworzone, ćwiczone i finansowane przez państwo. Wykonują brudną robotę dla rządu, ukrywając jego udział w aktach zastraszania, grożenia i bezpośrednich ataków na zorganizowane społeczności.

Od połowy lat 90, rząd meksykański organizuje akcje antypowstańcze w celu osłabienia struktur autonomii zapatystowskich właśnie poprzez działania oddziałów paramilitarnych.

14. Megaprojekty

Wielkie projekty wydobywcze i związane z infrastrukturą. Wymagają ogromnych nakładów kapitału. Prowadzą do zderzenia pomiędzy kapitalizmem a tradycyjnymi sposobami życia ludności rdzennej, która żyje w harmonii z Matką Ziemią. Megaprojekty pozbawiają społeczności terytoriów oraz dóbr, a wszelki opór wobec nich jest tłamszony.

15. Projekty rządowe

Rząd Meksyku oferuje obywatelom pomoc finansową i rzeczową, która ma na celu uzależnienie ludności i związana jest zawsze z konkretną opcją polityczną. Pomoc ta daleka jest od dofinansowań, które dają niezależność i podwyższają jakość życia.

16. Militaryzacja terytorium

Jedną z antypowstańczych strategii rządu jest militaryzacja terytoriów leżących wokół autonomii zapatystowskich. Tysiące żołnierzy meksykańskiego wojska zastraszają i nękają zapatystki i zapatystów, starając się w ten sposób odzyskać kontrolę nad ich ziemiami.

17. Międzynarodowe Spotkanie Kobiet, które Walczą

Wydarzenie, które miało dwie edycje (w 2018 i 2019) i zgromadziło tysiące oddolnie organizujących się kobiet ze wszystkich zakątków świata. W czasie Spotkań kobiety uzgodniły, że będą godnie żyć i walczyć, tak aby już nigdy żadna kobieta nie musiała żyć w strachu.

18. Innaya

Termin stworzony przez zapatystów na określenie różnorodności seksualnej.

19. Święto Zmarłych

Każdego 1 i 2 listopada w Meksyku obchodzi się Święto Zmarłych. Dusze zmarłych osób wracają wtedy do świata żywych aby spotkać się z bliskimi i pożywić się słodyczami i jedzeniem przygotowanym dla nich przez ich rodziny.

20. Narodowy Kongres Ludności Rdzennej

Powstały w 1996 r. Narodowy Kongres Ludności Rdzennej (CNI) to organizacja rdzennych mieszkańców Meksyku, która walczy o ich wolność i autonomię. Po ponad pięciuset latach kolonializmu i wyzysku, Kongres nadal walczy o prawo rdzennej ludności do własnych form organizowania się i tworzenia autonomii na swoich terytoriach.



STWÓRZCIE WŁASNE ZASADY GRY

**Zachęcamy do tego, abyście przywłaszczyli sobie tę grę
Zmieniajcie, wymyślajcie, śnijcie i ... organizujcie się
według swoich własnych reguł.**

[illegible]

[illegible]

