

ПРАВИЛА ИГРЫ

# AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



РУССКИЙ



**2-6**  
человек



От **10**  
лет



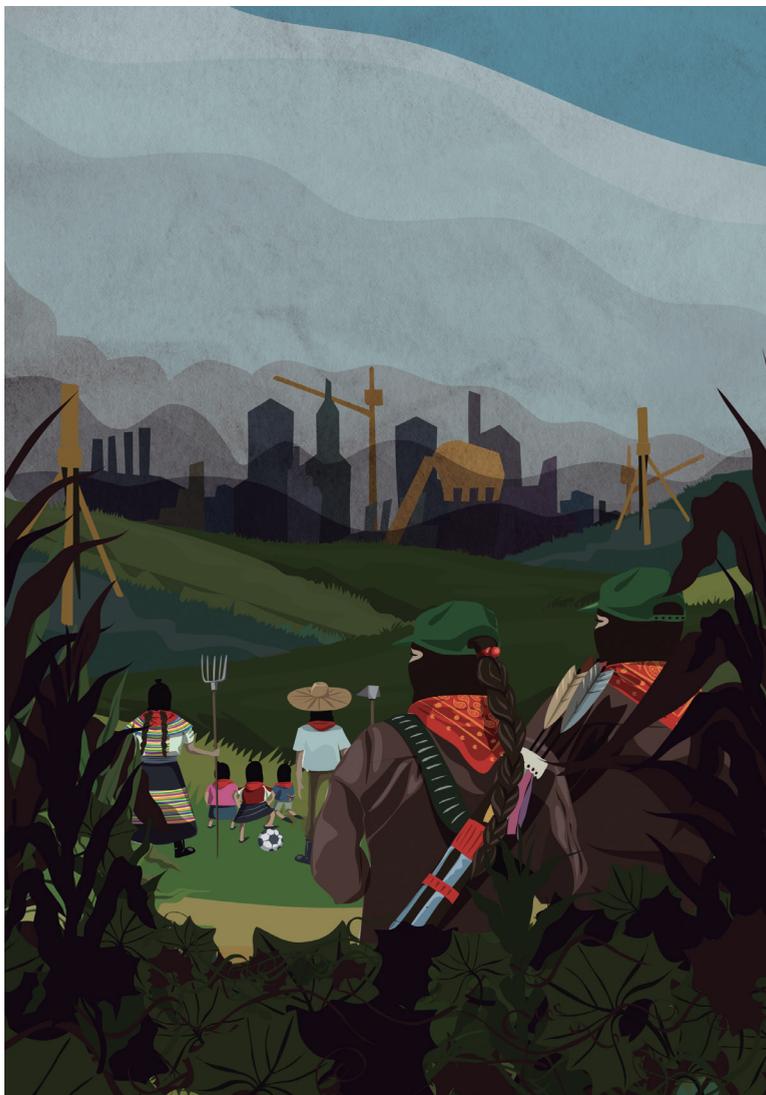
**30-45**  
минут



Для перевода на другие языки

# АВТОНОМИЯ САПАТИСТОВ

Коллективное строительство автономной территории



Разработано совместно группами людей и коллективами в поддержку тура «Во имя жизни», 2021.



# СОДЕРЖАНИЕ

## Вступление

Части	07
Игровое поле	08
Подготовка	10
Цель игры	12
Ход игры	14
1. Показывайте игровые карточки	14
2. Бросайте кубик и передвигайтесь	17
3. Подводите итоги раунда	20
Конец игры	24
Уровни сложности	25
Игровые карточки	26
Глоссарий	32
Напишите свои собственные правила	34

# ВСТУПЛЕНИЕ

Сообщества сапатистов ведут борьбу уже более 27 лет, являя собой одну из трещин в капиталистической системе и показывая пример того, что другой мир возможен и уже существует.

1 января 1994 года Сапатистская Армия Национального Освобождения (САНО) взяла в руки оружие и отвоевала тысячи акров земли в Чьяпасе, которая была украдена владельцами ранчо. После 10 лет подпольной самоорганизации сообщество сапатистов объявило войну мексиканскому правительству, объявив «баста!» воровству и эксплуатации, которым коренные народы сопротивлялись со времен колониального вторжения более чем 500 лет назад.

После этого сообщества сапатистов занялись строительством автономии на своей территории. Посредством организации собраний, массового участия и прямой демократии народные представители управляют своей собственной системой образования и здравоохранения, коммуникациями, производством, автономным правительством и системой правосудия. Благодаря сопротивлению и бунтарству тысячи сапатистов объединяются, чтобы вместе строить более справедливый и достойный образ жизни, уважая многообразие различий, в гармонии с Матерью-Землей, уважая индивидуальные и коллективные права коренных народов и женщин.

В этой игре **вашей целью будет совместное создание** автономии в небольшом симуляторе автономной территории. Для этого вам нужно выполнить **13 требований сапатистов**, следуя **7 принципам управления через подчинение**. Однако это будет непросто: на вашем пути будут стоять группы парамилитарес, планы правительства, мегапроекты и стихийные бедствия.

# В НАБОРЕ



1 игровое поле



20 фишек достижения цели (красные звезды)



10 купонов на еду



1 фишка раунда (дон Дурито)<sup>1</sup>



41 игровая карточка



13 карточек с требованиями



24 игральные кости: 12 красных и 12 черных



# ИГРОВОЕ ПОЛЕ

13 требований сапатистов

The illustration depicts a vibrant village scene with various community elements. The 13 numbered icons are distributed as follows:

- 01:** Located near a house on the left.
- 02:** Located near a health center with a red cross.
- 03:** Located near a corn cob.
- 04:** Located near a large spiral shell.
- 05:** Located near an ambulance.
- 06:** Located near a red star.
- 07:** Located near a school building.
- 08:** Located near a market stall.
- 09:** Located near a community center.
- 10:** Located near a radio tower.
- 11:** Located near a large cylinder.
- 12:** Located near a candy.
- 13:** Located near a house on the right.

At the top of the illustration, there are four categories: **ALIMENTACIÓN**, **TRABAJO**, **EDUCACIÓN**, and **SALUD**. At the bottom, there are four categories: **VIVIENDA**, **INFORMACIÓN**, **CULTURA**, and **INDEPENDENCIA**. On the right side, there are four categories: **TERRA**, **JUSTICIA**, **DEMOCRACIA**, and **LIBERTAD**.

At the bottom of the illustration, there are seven principles of management, each with a star icon:

- SENIR Y SERVIRSE
- REPRESENTAR Y NO SUPLENIR
- CONSTRUIR Y NO DESTRUIR
- ORGANIZARSE Y NO HARNOR
- PROGRESAR Y NO IMPONER
- CONVENCER Y NO VENCER
- BAJAR Y NO SUBIR

7 принципов управления через подчинение<sup>2</sup>



02

Лазерет



03

Продовольственный склад



04

Счетчик раундов (Дон Дурито Лакадонский)

Сообщество



01



05

Зона здравоохранения



Автономный лечебный центр<sup>3</sup> здравоохранения<sup>4</sup>

Акушерки/костоправы/травники<sup>5</sup>

06



Сапатистская армия национального освобождения

07



Зал собраний



Промоутеры образования<sup>6</sup>



Автономная школа<sup>7</sup>

08

Зона производства



Промоутеры агроэкологии<sup>8</sup>

Производственный кооператив<sup>9</sup>

09



Совет Хорошего Правительства<sup>10</sup>

10

Зона коммуникаций



Общественное радио<sup>11</sup>



Промоутеры по коммуникациям<sup>12</sup>

11



Тюрьма плохого правительства

12



Сельскохозяйственные поля

13



Кладбище

# ПОДГОТОВКА

1. Положите **игровое** поле на стол.

2. Разместите на поле **2 фишки, соответствующие достигнутой цели (красная звезда)**: 1 в часть «Сообщество» и 1 в «Автономный лечебный центр».



3. Разместите на поле **1 купон на еду** в зоне «Продовольственный склад».



4. Поместите **фишку раунда** в исходное положение счетчика раундов в **центре** поля.



5. Поместите лицевой стороной вверх 13 **карточек с требованиями** по **краям** поля в соответствующих местах, показывая цели, которые необходимо достичь для их выполнения.



6. Перетасуйте колоду с 41 **игровой карточкой** и положите ее лицевой стороной вниз рядом с полем.

7. Распределите **12 красных игральных костей** и **12 черных** поровну между игроками. Например, если играют 3 человека, дайте 4 красных и 4 черных игральные кости каждому. Эти игральные кости представляют **Сапатистов** и их рабочую силу, которая необходима для строительства автономии.

Хотя игра рассчитана на 2-6 игроков, если играет 5 человек, то игральные кости распределяются неравномерно, один игрок получает на одну меньше. То же самое может произойти, если вы играете с большим количеством людей. В этих случаях вы должны договориться сами, как распределить игральные кости справедливо.

# ЦЕЛЬ ИГРЫ

**Цель** игры – реализовать **13 требований сапатистов**, следуя **7 принципам управления через подчинение до окончания десятого раунда**. Для этого необходимо возделывать землю, строить дома и развивать инфраструктуру, тренировать промоутеров, бороться с угрозами и т.д.

## 13 требований сапатистов:

- ★ Земля
- ★ Труд
- ★ Еда
- ★ Жилище
- ★ Здоровье
- ★ Образование
- ★ Независимость
- ★ Демократия
- ★ Свобода
- ★ Информация
- ★ Культура
- ★ Справедливость
- ★ Мир



Пример 3 карточек с требованиями.

Каждое требование считается выполненным, когда достигаются две нужные цели. Они указаны на обратной стороне карточки.



Например для того, чтобы выполнить требование «Образование», обе цели с автономной школой и промоутерами образования должны быть достигнуты.

## 7 принципов управления через подчинение:

- ★ Служить народу, а не себе.
- ★ Представлять, а не превосходить.
- ★ Строить, а не разрушать.
- ★ Подчиняться, а не править.
- ★ Предлагать, а не навязывать.
- ★ Убеждать, а не побеждать.
- ★ Спускаться, а не подниматься.

Каждый принцип достигается путем созыва Хунты Хорошего Правительства (ниже объясняется, как его созывать).

**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 ★



# ХОД ИГРЫ

Игра длится **максимум 10 раундов**.

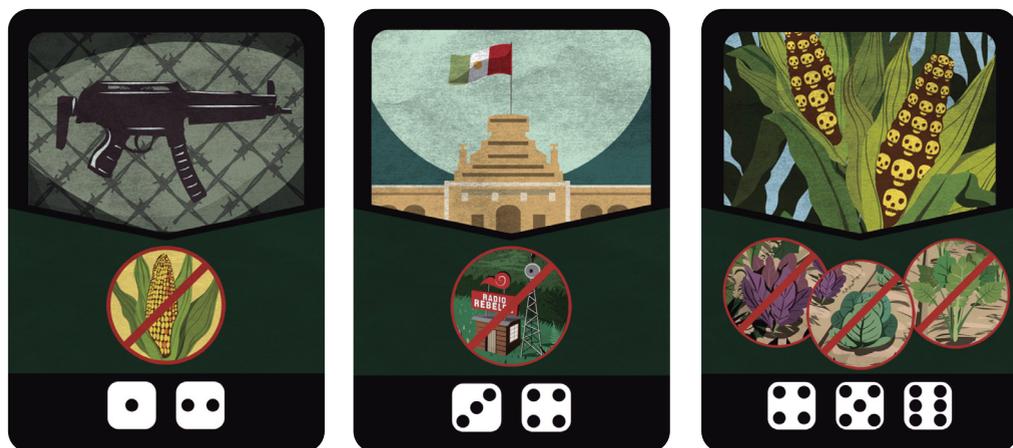
В каждом раунде один игрок выступает в роли лидера. Первый лидер – это самый молодой игрок, и в каждом раунде роль лидера переходит к человеку слева от него и так далее. Лидер отвечает за координацию каждого раунда, предлагает стратегию и помогает группе прийти к соглашению, как действовать сообща.

Каждый раунд состоит из трех этапов:

- 1 Показать **игровые** карточки.
- 2 Бросить и разложить **игральные кости**.
- 3 Подвести **итоги** раунда.

## 1. Покажите игровые карточки

В начале каждого раунда лидер **вытягивает из колоды 3 игровые карточки** и помещает их рубашкой вверх рядом с игровым полем.



Пример 3 игровых карточек.



Каждая игровая карточка состоит из разных частей:



**Причина** (парамилитарес)<sup>13</sup>

**Последствия** (оккупированное сельскохозяйственное поле)

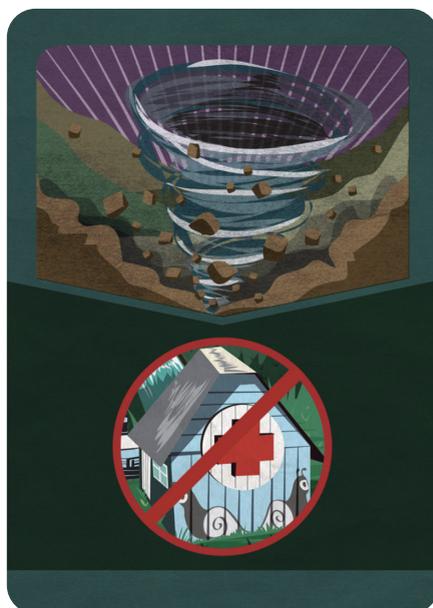
**Как это нейтрализовать** (поместить две игральные кости с ценностью 4 и 5)

Игровые карточки вступают в силу **сразу же** после розыгрыша карты.

Например, эта карточка показывает угрозу со стороны группы парамилитарес, которые оккупировали одно из сельскохозяйственных полей (вы должны поместить ее на поле, и это сделает его непригодным для посева). Игровая карточка может быть нейтрализована, если вы поместите на нее две игральные кости (с ценностью 4 и 5) в середине раунда. Если карточка не нейтрализована, ее действие продолжится в последующих раундах и будет добавлено к 3 новым игровым карточкам.

На некоторых игровых карточках нет изображения игральных костей. Это значит, что **эти карточки убираются после того, как они оказали эффект.**

Например, на этой карточке ураган уничтожает лечебный центр (вам необходимо убрать фишку достижения цели из этой локации), но вам не нужно ничего делать, чтобы убрать ее с игрового поля после того, как лечебный центр был разрушен.



## 2. Бросьте и разложите игральные кости

**Одновременно бросьте все свои кости с игрового поля. Каждый игрок должен знать, какие у него/нее игральные кости.** Решите совместно, как разместить их на местах, на которых напечатаны игральные кости, чтобы показать, что вы хотите выполнить это действие. На этом этапе **каждый**, кто играет в игру, может **одновременно** класть свои игральные кости, действуя сообща для достижения различных целей. Действие не будет выполнено, пока не будут размещены все необходимые игральные кости. Вы не можете выполнить действие частично. Действия будут выполняться в конце каждого раунда.

Возможные действия:

**а) Сажайте урожай:** чтобы возделывать поля, поместите **три соответствующих игральные кости**, представляющих процесс получения еды (пахать - обрабатывать - собирать урожай).



Имейте в виду, что в конце каждого раунда **потребуется 4 единицы еды**, чтобы прокормить ваши базы поддержки, и что на каждую недостающую единицу еды **заболевает 1 сапатист**.

**б) Нейтрализуйте угрозы:** чтобы нейтрализовать угрозу и устранить ее с поля, вы должны разместить **все** соответствующие игральные кости.

Например, чтобы изгнать группу парамилитарес с занятого ими поля, поместите одну игральную кость с ценностью 4 и другую с ценностью 5 на карточку, и в конце раунда они будут изгнаны.



**в) Стройте:** чтобы построить часть сообщества, школу, лечебный центр, зал собраний, радио или кооператив, вам необходимо разместить **все** соответствующие игральные кости.



Например, если у вас есть игральная кость с ценностью 1 и другая с ценностью 2, а часть сообщества с ценностью 1 или 2 не построена, вы можете разместить эти игральные кости на «стройке», и в конце раунда она будет завершена (разместите фишку достижения цели в этом месте).

**г) Тренируйте:** чтобы тренировать промоутеров здравоохранения, образования, коммуникаций и агроэкологии, акушерок/костоправов/травников, вы должны поместить **все** соответствующие игральные кости.



Например, если у вас есть одна игральная кость с ценностью 2 и другая с ценностью 3, вы можете поместить их в зону акушерок/костоправов/травников. В конце раунда разместите фишку достижения цели, чтобы показать, что они подготовлены и обучены.



**д) САНО:** чтобы попросить поддержки у САНО (Сапатистская Армия Национального Освобождения) вам необходимо разместить **2 красных игральные кости и 2 черных** (любой ценности) на их локацию.



Каждый раз, когда вы просите поддержки у САНО, в конце раунда вы можете освободить все игральные кости из тюрьмы. Они распределяются между игроками, у которых в этом раунде осталось меньше всего игровых костей.

**Важно:** некоторые требования сапатистов нуждаются в поддержке от САНО. В каждом раунде **только одно** из требований с поддержкой САНО может быть выполнено.

е) Реализуйте **1 из 7 принципов управления через подчинение**: чтобы следовать одному из принципов, поместите 1 красную игральную кость и 1 черную (любой ценности) на Хунту Хорошего Правительства (положите туда также фишку достижения цели).



Некоторые требования сапатистов нуждаются в созыве Хунты Хорошего Правительства. В каждом раунде **только одно** из требований с созывом Хунты может быть выполнено.

**Важно:** только **одна Хунта** может быть созвана за раунд, а для победы в игре необходимо достичь **7 принципов управления через подчинение**. Таким образом, вы можете **сыграть** только 3 раунда без вызова Хунты в течение 10 раундов игры, **иначе вы не выиграете!**

### Комбинация красных и черных игровых костей

Вы можете **комбинировать 1 красную и 1 черную игральную кость любой ценности**, чтобы получить желаемое число. Это символизирует силу сапатистских женщин и мужчин, которые действуют сообща, чтобы достигать поставленных целей.



Например, если вы хотите засадить это поле, и у вас есть только две игровых кости с ценностью 4, вы можете поместить две кости с ценностью 4, а затем поместить одну красную и одну черную кость любой ценности, чтобы преобразовать их в недостающую 4.

Когда вы разместили все игральные кости или когда не осталось мест для их размещения, настало время подвести **итоги раунда**.

### 3. Итоги раунда

В конце каждого раунда необходимо:

#### 1. Выполните указанные действия с игральными костями:

- **Уберите** с поля все игровые карточки, которые были полностью нейтрализованы (все необходимые игральные кости поставлены).
- **Постройте** школу, лечебный центр, кооператив, радио, зал собраний и части сообщества, которые вы получили с помощью соответствующих игровых костей. Чтобы показать, что здание построено, уберите игральные кости и вместо них положите фишку достижения цели (красную звезду).
- **Тренируйте** промоутеров, у которых есть обе необходимые игральные кости. Уберите кости и вместо них положите фишку достижения цели (красную звезду).
- Если вы созывали **Хунту Хорошего Правительства**, разместите фишку достижения цели (красную звезду) на один из **7 принципов управления через подчинение**.
- Если вы просили поддержки у **САНО**, **освободите все игральные кости из тюрьмы. Распределите** их между людьми, у которых осталось меньше всего костей.

#### ● **Исцелите больных:**

**Уберите 1 игральную кость из лазарета**, если у вас есть **и лечебный центр, и промоутеры здравоохранения или акушерки/костоправы/травники**.

**Уберите 2 игральные кости из лазарета**, если у вас **заполнена вся зона здравоохранения** (лечебный центр, промоутеры здравоохранения и акушерки/костоправы/травники).

*Элементы игрового поля, которые относятся к зоне здравоохранения, имеют контур игровых костей голубого цвета.*



- **Распределите** игральные кости исцелившихся между людьми, у которых осталось меньше всего костей.

Поместите в **продовольственный склад** столько единиц **еды**, сколько полей вы обработали (поля, на которых разложены все необходимые игральные кости). Кроме того, если у вас есть **вся производственная зона** (построен кооператив и обучены промоутеры агроэкологии), **разместите на складе** дополнительную еду. *Элементы игрового поля, которые относятся к производственной зоне, имеют контур игральные кости коричневого цвета.*

**2. Кормите** сообщество, убирая **4 единицы еды** из продовольственного склада в конце каждого раунда. Если вам не хватает продовольствия, за каждую недостающую единицу еды 1 сапатист **заболевает** (поместите 1 игральную кость лидера раунда в лазарет).

**3. Проверьте** достижение требований сапатистов. Если какое-либо требование выполнено, переверните карту, чтобы это показать. Помните, что каждый раз, когда вы созываете САНО или Хунту Хорошего Правительства, вы можете реализовать только **одно** из требований.



Например, если у вас осталась хотя бы одна единица еды после того, как вы накормили все сообщество, и вы обучили промоутеров агроэкологии, вы реализовали требование «Еда».

**Важно:** требование «Свобода» может быть выполнено, только если при созыве САНО в тюрьме **нет** сапатистов, и **не** каждый раз САНО созывается для того, чтобы освободить сапатистов из тюрьмы.

**4. Проверьте**, окончена ли **Игра**. Если нет, подготовьтесь к следующему раунду:

- **Соберите игральные кости** с поля, которые не находятся в лазарете, тюрьме или на кладбище.
- **Переместите фишку раунда на одну позицию** к центру улитки.
- **Передайте колоду игровых карт лидеру следующего раунда** (слева). В начале следующего раунда переверните 3 игровых карточки рубашкой вверх.

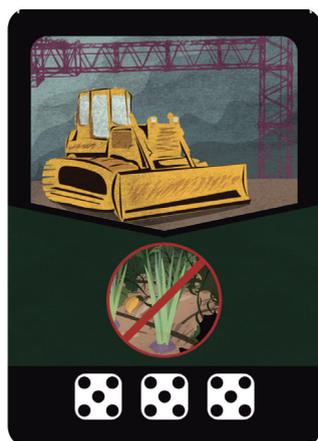
Если в начале следующего раунда...

- **У вас есть полноценное пространство для коммуникаций** (общественное радио + промоутеры по коммуникациям), **вы можете защитить себя от мегапроекта**.<sup>14</sup>

*Элементы игрового поля, которые относятся к зоне коммуникаций, имеют контур игровых костей зеленого цвета.*



Если **только один** мегапроект появляется в игровых карточках, негативные последствия не затронут вас. Если же выпадает две или три карточки с мегапроектами, вторая или третья повредят вам.



- Если у вас есть полноценная зона образования (школа + промоутеры образования + зал собраний), вы можете защитить себя от государственного проекта.<sup>15</sup>

*Элементы игрового поля, которые относятся к зоне образования, имеют контур игральные костей желтого цвета.*

Если **только один** государственный проект появляется в игровых карточках, негативные последствия не затронут вас. Если же выпадает две или три таких карточки, вторая или третья повредят вам.



# КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце последнего раунда были выполнены **13 требований сапатистов** и **7 принципов** управления через подчинение, **вы выиграли!** Поздравляем!

Если **какие-то требования или принципы упущены**, и вы уже завершили 10 раундов игры, **вы проиграли!** К счастью, это всего лишь игра, и настоящая **автономия сапатистов** не зависит от нее.



# УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Хотите увеличить или уменьшить сложность игры? Есть несколько модификаций, которые можно сделать до старта, как это указано в таблице.

	Легкий уровень	Средний уровень	Сложный уровень
Исходные постройки	Часть сообщества  Автономная школа  Автономный лечебный центр  Общественное радио	Часть сообщества  Автономный лечебный центр	Ничего
Исходное продовольствие	3	1	Ничего
Колода игровых карточек	Уберите 3 карточки: тюремное заключение, убийство и заболевание сапатистов.	Все карточки	Уберите 3 красные игровые карточки (волонтеры, путешествие «Во имя жизни», День Мертвых и т.д.)

# ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ

## Бедствие



Потеря еды (убрать 1 единицу еды с продовольственного склада)

## Засуха



Потеря еды (убрать 1 единицу еды с продовольственного склада)

## Оползень



Лечебный центр уничтожен

## Гроза



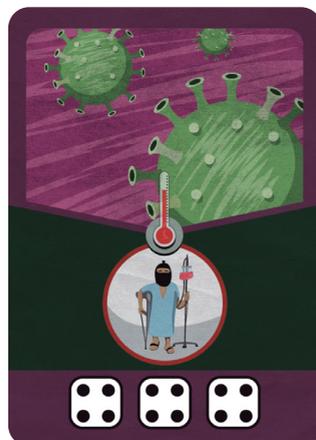
Часть сообщества уничтожена

## Военная атака<sup>16</sup>



1 сапатист заключен в тюрьму (поместите 1 игральную кость лидера раунда в тюрьму)

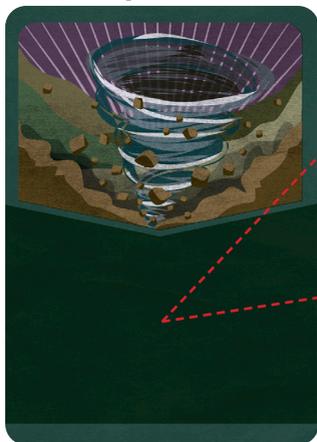
## Заболевание



1 сапатист заболел (поместите 1 игральную кость лидера раунда в лазарет)



## Ураган

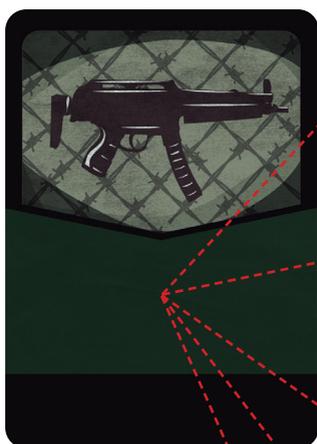


Школа уничтожена



Лечебный центр уничтожен

## Атака парамилитарес



Сельскохозяйственное поле оккупировано (оккупированная земля не может быть засеяна до тех пор, пока вы не нейтрализуете угрозу)



Производственный кооператив уничтожен



Потери еды (уберите 1 единицу еды с зоны «Продовольственный склад»)

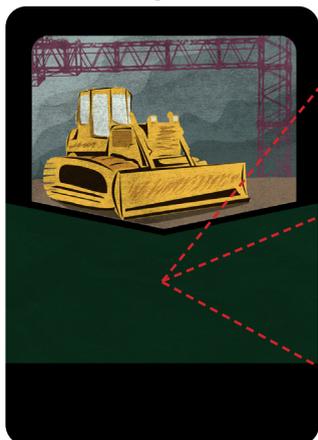


1 сапатист убит (поместите 1 игральную кость лидера раунда на кладбище до конца игры)



Лечебный центр уничтожен

## Мегапроекты



Химикаты вызвали заболевание у 1 сапатиста (поместите 1 игральную кость лидера раунда в лазарет)

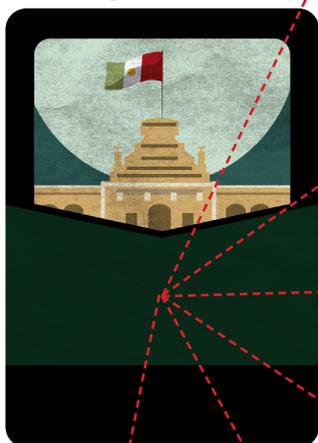


Часть сообщества уничтожена



Сельскохозяйственное поле оккупировано (оккупированная земля не может быть засеяна до тех пор, пока вы не нейтрализуете угрозу)

## Государственные проекты



1 сапатист заболел (поместите 1 игральную кость лидера раунда в лазарет)



Общественное радио отключено



Работа промоутеров образования затруднена



Работа акушерок/костоправов/травников затруднена



Работа промоутеров агроэкологии затруднена



Игральная кость двойного агента: правительство вербует человека в базах поддержки и дестабилизирует организацию (лидер раунда бросает 1 свою игральную кость, и все кости с такой же ценностью у других игроков не работают в этом раунде)





## ГМО кукуруза

Соседние генетически модифицированные сельскохозяйственные поля загрязняют 3 ваших поля (вы не сможете обрабатывать их, пока не нейтрализуете карточку)



## Волонтерка

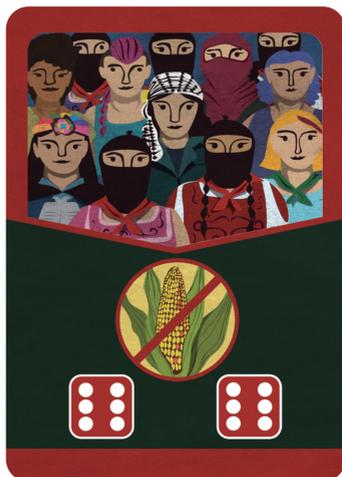
Волонтерка прибывает на автономную территорию и трудится там, но также потребляет еду (уберите 1 единицу еды со склада и используйте эту карту как 1 дополнительную красную игральную кость с любой ценностью по вашему выбору в этом раунде)



## Волонтер

Волонтер прибывает на автономную территорию и трудится там, но также потребляет еду (уберите 1 единицу еды со склада и используйте эту карту как 1 дополнительную черную игральную кость с любой ценностью по вашему выбору в этом раунде)

## Международная Встреча Женщин Которые Борются<sup>17</sup>



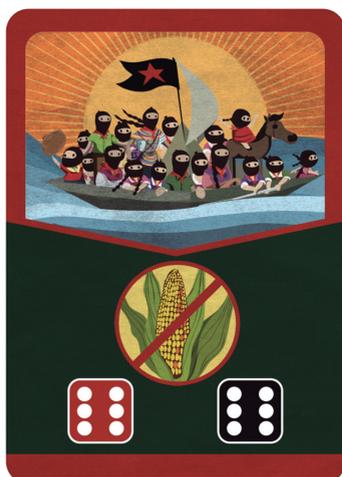
Встреча женщин создает альянсы, но требует больше продовольствия (уберите 1 единицу еды со склада и используйте эту карту как 2 дополнительных красных игральные кости с любой ценностью по вашему выбору в этом раунде)

## Другой<sup>18</sup>



Один из представителей ваших баз поддержки является «другим» (каждый раунд и до конца игры 1 из игральные кости лидера раунда может выбрать свой пол)

## Путешествие «Во имя жизни»



Путешествие «Во имя жизни» создает политические союзы снизу и слева, но требует больше продовольствия (уберите 1 единицу еды со склада и используйте эту карту как 1 дополнительную черную игральную кость и 1 красную с любой ценностью по вашему выбору в этом раунде)



## День Мертвых<sup>19</sup>



В этом раунде можно сыграть игральными костями с кладбища (в конце раунда они возвращаются на кладбище).

## Национальный Конгресс Коренных Народов<sup>20</sup>



Национальный Конгресс Коренных Народов – это альянс, который оказывает поддержку (используйте эту карту как 2 дополнительных игральные кости с любой ценностью по вашему выбору в этом раунде: 1 красную и 1 черную)

\* Если вы потеряли 1 единицу еды и **у вас больше нет еды** на продовольственном складе, за каждую недостающую единицу еды 1 сапатист **заболевает**. Поместите 1 игральную кость лидера раунда в лазарет.

\*\* Если игровые карточки разрушают уже построенные здания или выводят из строя активных промоутеров, удалите **фишку достижения цели** (красную звезду) с этой локации. Если они не были построены или активны, эта карта не действует на вас. Вы сможете восстановить здания и переучить промоутеров, как только нейтрализуете карту или ее эффект исчезнет. Это может произойти в **одном и том же раунде**.

Например: ураган уничтожает лечебный центр в начале раунда, но в течение раунда вы его восстанавливаете и в конце раунда уже можете лечить сапатистов в лазарете.

Неиспользованные игральные кости для каждого сапатиста, который заболел, заключен в тюрьму или убит, **принадлежат лидеру раунда**. В следующем раунде у этого человека будет меньше игровых костей.



# ГЛОССАРИЙ

## 1. Дон Дурито Лакадонский

Персонаж сказок субкоманданте Маркоса. Жук из Лакадонской сельвы, который изучает неолиберализм.

## 2. Принципы управления через подчинение

Основные политические принципы самоуправления и правосудия, которыми руководствуется Хунта Хорошего Правительства.

## 3. Центр автономного здравоохранения

Пространство здравоохранения, сочетающее традиционную и западную медицину, основанное на целостном подходе к здоровью и болезням, с уважением к мировоззрению коренных народов.

## 4. Промоутеры здоровья

Сапатистские женщины и мужчины, работающие в поликлиниках автономной территории. Они занимают свои должности в качестве услуги обществу и без вознаграждения.

## 5. Акушерки/костоправы/травники

В основном женщины-сапатисты, обладающие знаниями и навыками в лечении с использованием народной медицины.

## 6. Промоутеры образования

Сапатистские женщины и мужчины, которые руководят начальными и средними школами на автономной территории. Они занимают свои должности в качестве услуги обществу и без вознаграждения.

## 7. Автономная школа

Автономное образовательное пространство, в котором учатся сапатистские девочки, мальчики и молодежь. Образовательные программы основаны на уважении к реальности общин без чужих правил, навязанных колонизаторами.

## 8. Промоутеры агроэкологии

Сапатистские женщины и мужчины, пропагандирующие агроэкологию на автономной территории. Они занимают свои должности в качестве услуги обществу и без вознаграждения.

## 9. Производственный кооператив

Помещения для хранения и продажи товаров, произведенных на автономной территории.

## 10. Хунта Хорошего Правительства

Состоит из женщин и мужчин из сапатистских общин, это высший пример самоуправления и справедливости в каждой сапатистской зоне. Его члены избираются на собраниях и занимают свои должности поочередно, без оплаты, и отзываются в том случае, если не выполняют требования народа.

## 11. Общественное радио

Радио сапатистов, которое транслируют свои собственные программы, представляющие интерес для сообщества.

## 12. Промоутеры по коммуникациям

Сапатистские женщины и мужчины, отвечающие за СМИ сапатистской организации. Они занимают



свои должности в качестве услуги обществу и без вознаграждения.

### **13. Парамилитарес**

Незаконные вооруженные формирования, созданные, обученные и финансируемые государством. Они выполняют грязную работу для правительства, скрывая его участие в запугивании, угрозах или нападениях на организованные сообщества.

С середины 1990-х мексиканское правительство проводило противоповстанческие действия, чтобы ослабить автономию сапатистов, используя различные группы парамилитарес.

### **14. Мегапроекты**

Крупные добывающие или инфраструктурные проекты, требующие больших вложений капитала. Они представляют собой столкновение между капиталистической моделью и традиционным укладом жизни коренных общин, которые живут в гармонии и уважении к Матери-Земле. Мегапроекты лишают население, особенно коренные народы, территорий и общественных благ, подавляя тех, кто им противостоит.

### **15. Государственные проекты**

Правительство Мексики предоставляет населению материальную или другую помощь. Но это не те субсидии, которые способствуют повышению качества жизни и эмансипации населения. Напротив, они определяют политическую принадлежность населения и делают его зависимым от политической партии.

### **16. Милитаризация территории**

В рамках стратегии борьбы с повстанцами мексиканское правительство проводит милитаризацию регионов вокруг общин сапатистов. Тысячи солдат армии и Национальной гвардии запугивают и преследуют сапатистов, пытаясь восстановить контроль над территорией.

### **17. Международная Встреча Женщин Которые Борются**

Она проводилась дважды (2018 и 2019) и собирала вместе тысячи женщин снизу и слева со всех уголков мира. На этих встречах женщины приходили к соглашению жить и бороться, чтобы ни одна женщина никогда больше не испытывала страх.

### **18. Другие**

Термин, придуманный сапатизмом для обозначения гендерного и сексуального разнообразия.

### **19. День Мертвых**

Каждый год 1 и 2 ноября в Мексике отмечается День мертвых. Души умерших возвращаются в мир живых, чтобы жить со своими близкими и питаться сладостями и едой, которые предлагают им их родственники.

### **20. Национальный Конгресс Коренных Народов (CNI по-испански)**

Национальный Конгресс Коренных Народов, созданный в 1996 году, представляет собой организацию коренных народов, наций и племен Мексики, которая борется за самоопределение и автономию коренных народов. После более чем пяти веков колониализма и воровства CNI продолжает бороться за использование своих методов коллективной организации и за построение автономии на своих территориях.





Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dashed lines.

