

REGLER

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



SVENSKA



2-6
personer



Från **10** år
och upp



30-45
minuter



För översättning till andra språk

ZAPATISTAS AUTONOMI

Kollektiv konstruktion av det autonoma territoriet



Designat kollaborativt av människor och kollektiv i solidaritet med "Tour for Life, 2021"

INDEX

Introduktion	
Komponenter	07
Spelbräde	08
Förberedelse	10
Spelets mål	12
Spelrundor	14
1. Visa kontextkort	14
2. Rulla och placera tärningarna	17
3. Rundans slut	20
Spelets slut	24
Svårighetsgrad	25
Kontextkort	26
Ordlista	32
Skriv era egna regler	34

INTRODUKTION

Zapatisternas kamp har pågått i över 27 år, genom att vara en spricka i det kapitalistiska systemet och ett exempel på att en annan värld är möjlig och redan existerar.

Den första januari 1994 reste sig Zapatistarmén för nationell befrielse (EZLN) och återtog tusentals hektar land i Chiapas som tidigare hade tagits i beslag av stora jordägare. Efter tio års hemlig organisering förklarade Zapatisterna krig mot den mexikanska regeringen skrikandes ;det räcker nu! (ya basta!) till den fördrivning och exploatering som dom som ursprungsfolk kämpat mot sedan den koloniala invasionen för mer än 500 år sedan.

Sedan dess har Zapatisterna byggt autonomi i sina territorier. Genom organisering i församlingar, massdeltagande och direkt demokrati bedriver stödbaserna sitt egna utbildningssystem såväl som vård, kommunikation, produktion, självstyre och rättssystem. Genom motstånd och uppror har tusentals Zapatister organiserat och samarbetat kollektivt för att bygga ett mer rättvist och värdigt liv som respekterar mångfald och samexistens med Moder Jord, för individuella och kollektiva rättigheter för ursprungsbefolkning och kvinnor.

Ert mål i detta spel är att samarbeta för att tillsammans bygga autonomi i en liten simulering av det autonoma territoriet. För att göra detta måste ni uppfylla Zapatisternas 13 krav och följa de 7 principerna om att leda genom att lyda. Men det kommer inte att bli lätt: paramilitära grupper, regeringens planer, megaprojekt och naturkatastrofer kommer att utgöra hinder i er väg.

KOMPONENTER



1 Bräde



20 Markörer för uppnått mål (röda stjärnor)



10 Matpolletter



1 Rundmarkör (Don Durito)¹



41 Kontextkort



13 Kravkort

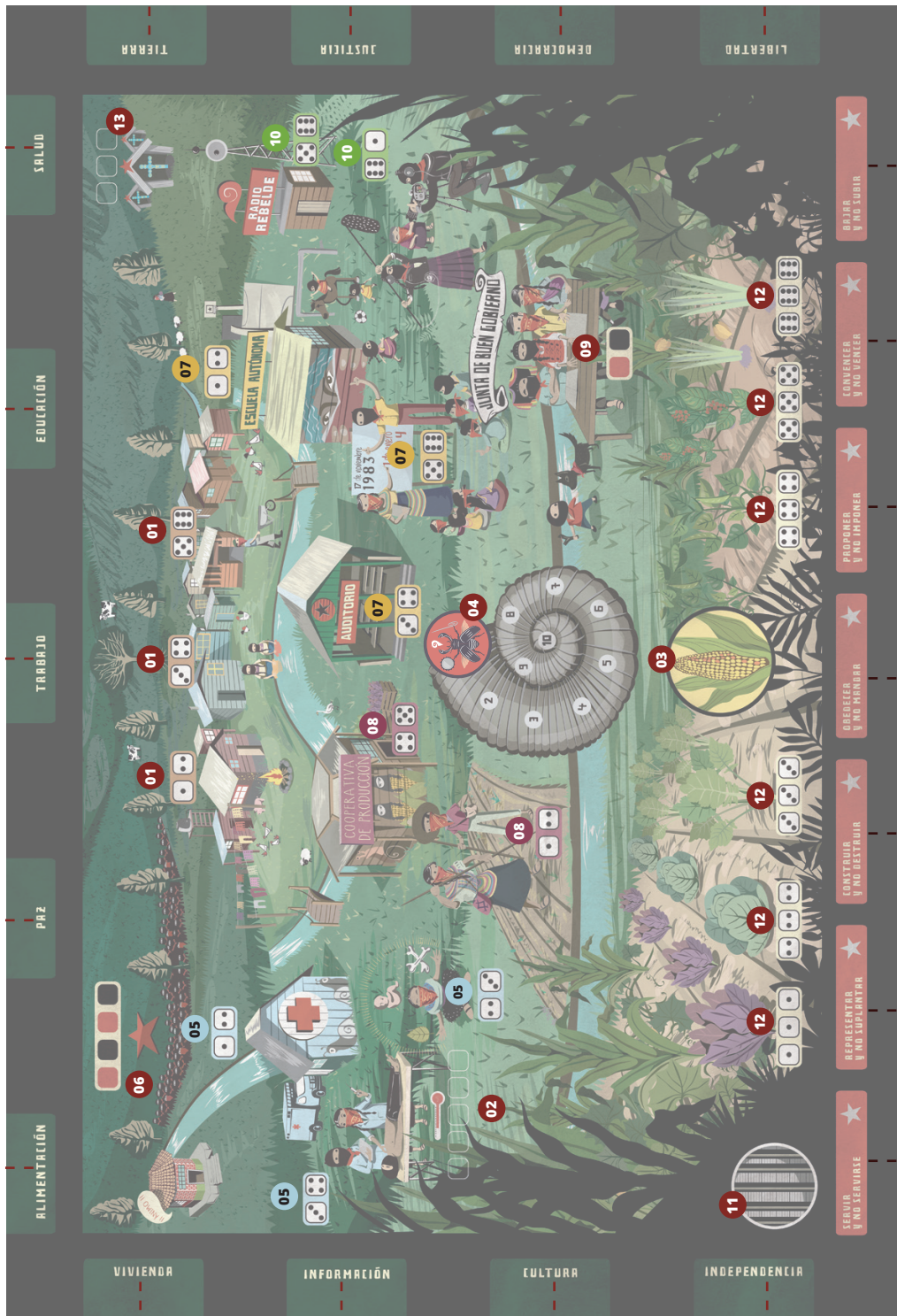


24 Tärningar: 12 röda och 12 svarta

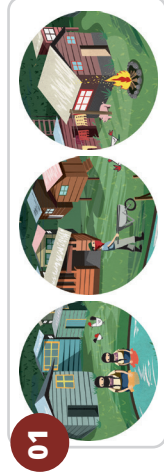


SPELBRÄDE

Zapatisternas 13 krav



7 principer om att leda genom att lyda



01

Samhälle



02

Sjukhus



03

Matlagringsutrymme



04

Rundräknare

05

Vårdområde

Autonom
vårdcentral³Barnmorskor/
kotknackare/örthelare
(3 områden)⁵Zapatistarmén för
nationell befrielse

07

Utbildningsområde



Hörsal

Utbildningsfrämjare⁶Autonom
skola⁷

08

Produktionsområde

Agroekologifrämjare⁸Produktionskooperativ⁹Rådet för Gott Regerande¹⁰Närradio¹¹Kommunikationsfrämjare¹²

10

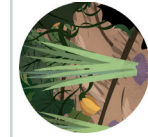
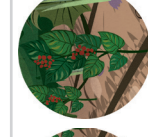
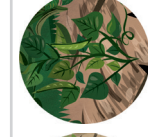
Kommunikationsområde



11

Dåligt
statsfängelse

12



Jordbruksfält

13



Kyrkogård

FÖRBEREDELSE

1. Placera **brädet** på bordet

2. Placera **2 målmarkörer (röd stjärna)** på border: 1 i en del av samhället och 1 i den autonoma vårdcentralen.



3. Placera **1 matpollett** på bordet i matlagringsområdet.



4. Placera **rundmarkören** vid rundräknarens första position, vid mitten av spelbrädet.



5. Placera de 13 **kravkort** vid **brädets kanter** på deras respektive platser så att de visar målen som behöver nås för att uppfylla kraven.



6. Blanda de 41 **kontextkort** och placera kortleken med korten nedåt vid sidan av brädet.

7. Fördela de **12 röda och 12 svarta tärningarna jämnt** mellan spelarna. Om exempelvis 3 personer spelar så ge 4 röda och 4 svarta tärningar till varje person. Dessa tärningar representerar **Zapatisterna** och deras arbetskraft, vilket behövs för att bygga autonomi.

Även om vi rekommenderar att ni spelar med mellan 2 till 6 personer så går inte fördelningen av tärningar jämnt ut om ni spelar med 5 personer och en spelare kommer att få en tärning mindre. Detta kan också ske om ni spelar fler. I dessa fall behöver ni själva bestämma hur ni fördelar tärningarna rättvist.

SPELETS MÅL

Spelets **mål** är att uppfylla **Zapatisternas 13 krav och de 7 principerna om att leda genom att lyda innan spelets tionde runda**. För att göra detta kommer ni behöva odla mark, bygga hus och samhällsinfrastruktur, träna främjare, bekämpa hot, osv.

Zapatisternas 13 krav är:

- | | |
|--------------|---------------|
| ★ Mark | ★ Demokrati |
| ★ Arbete | ★ Frihet |
| ★ Mat | ★ Information |
| ★ Boende | ★ Kultur |
| ★ Hälsa | ★ Rättvisa |
| ★ Utbildning | ★ Fred |
| ★ Oberoende | |



Exempel på 3 kravkort.

Varje krav är uppfyllt när de två mål som indikeras på kortets baksida är nådda.



För att exempelvis uppfylla kravet "Utbildning" måste både målen om autonom skola och utbildningsfrämjare ha nåtts.

De 7 principerna om att leda genom att lyda är:

- ★ Att tjäna andra, inte sig själv.
- ★ Att representera utan att ersätta.
- ★ Att bygga utan att förstöra.
- ★ Att lyda utan att beordra.
- ★ Att föreslå utan att påtvinga.
- ★ Att övertyga utan att besegra.
- ★ Att arbeta underifrån utan att försöka stiga.

Varje princip uppnås genom att sammankalla Rådet för God Regering (hur detta görs förklaras nedan).

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 ★

SPELRUNDOR

Spelet spelas i **max 10 rundor**.

Varje runda agerar en person ledare. Den yngsta spelaren börjar som ledare, och i varje runda roterar rollen som ledare till vänster. Ledaren ansvarar för att koordinera rundan, föreslå strategi och facilitera gruppens överenskommelse kring vad som ska göras tillsammans.

Dessa tre faser utförs varje runda:

- 1 Visa **kontextkorten**.
- 2 Kasta och placera **tärningen**.
- 3 Rundans **slut**.

1. Visa kontextkorten

I början av varje runda **drar ledaren 3 kontextkort** från kontextkortleken vid sidan av brädet och placerar dem med korten uppåt bredvid brädet.



Exempel på 3 kontextkort.



Varje kontextkort består av olika delar:



Orsak (paramilitärer)¹³

Verkan (ockuperat jordbruksfält)

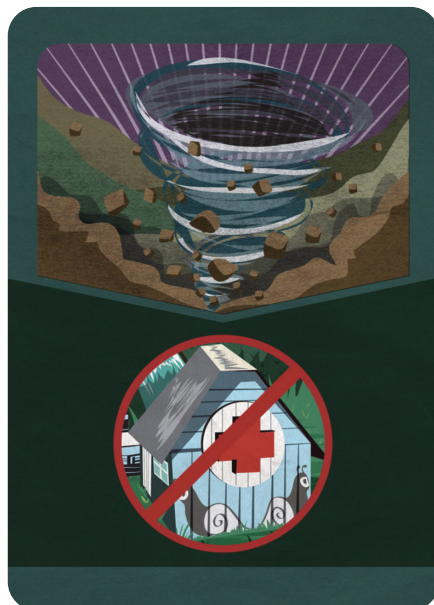
Hur det neutraliseras (placera två tärningar med värde 4 och 5)

Kontextkort verkar **omedelbart** när kortet spelas.

Detta kort representerar till exempel hotet från en paramilitär grupp som ockuperar ett jordbruksfält (ni måste placera det på jordbruksfältet det representerar, som blir obrukbart). Kontextkortet neutraliseras när två tärningar (en 4a och en 5a) placeras på det (detta kan hända i mitten av rundan). Om kortet inte neutraliseras, fortsätter det gälla och dess effekter läggs till nästa 3 kontextkort.

Vissa kontextkort har inga tärningar tryckta på botten av kortet. Det betyder att **de tas bort efter att deras verkan har applicerats**.

I det här kortet till exempel så förstör en orkan vårdcentralen (ni måste ta bort indikatorn om att mål uppfyllts från den positionen) men ni behöver inte göra något för att ta bort det från brädet efter att vårdcentralen har förstörts.

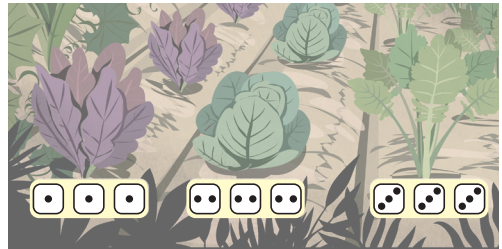


2. Rulla och placera tärning

Rulla alla dina tärningar (samtidigt) på brädet. Varje spelare måste hålla reda på sina tärningar. Bestäm gemensamt hur de ska placeras på de platser som har en tärningssymbol tryckt på sig för att indikera att ni vill utföra den handlingen. Alla som spelar kan placera sina tärningar samtidigt och arbeta tillsammans för att uppnå de olika målen. En handling utförs inte innan **alla nödvändiga tärningar** har placerats. En handling kan inte utföras delvis. Handlingar utförs vid slutet av varje runda.

De möjliga handlingarna är:

a) Plantera grödor: för att kultivera fälten, placera **de tre motsvarande tärningarna** som representerar processen att skaffa mat (att ploga -> att odla -> att skörda).



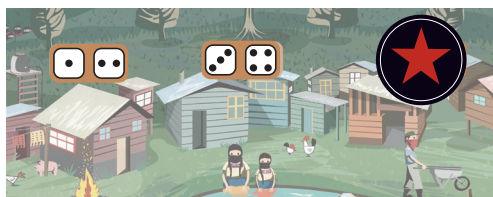
Tänk på att **det krävs 4 enheter mat** i slutet av varje runda för att föda din stödbas och att 1 Zapatist **blir sjuk** för varje enhet som fattas.

b) Att neutralisera hot: för att neutralisera ett hot och ta bort det från brädet måste ni placera **alla** motsvarande tärningar.

För att till exempel utvisa paramilitären från fältet de har ockuperat måste en tärning med värde 4 och en annan med värde 5 placeras på kortet. Paramilitären blir då utvisad vid slutet av rundan.

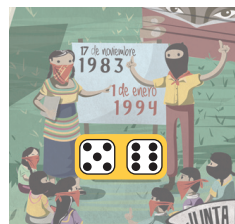


c) Att bygga: för att bygga en del av samhället, skolan, vårdcentralen, hörsalen, radion eller kooperativet måste nu placera **alla** motsvarande tärningar.

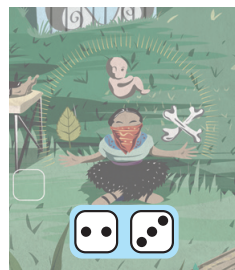


Om ni till exempel har en tärning med en 1a och en annan med en 2a och delen av samhället med värdena 1 och 2 är obebyggda så kan ni placera tärningarna på den delen och vid rundans slut kommer denna del att byggas (placera en målmarkör).

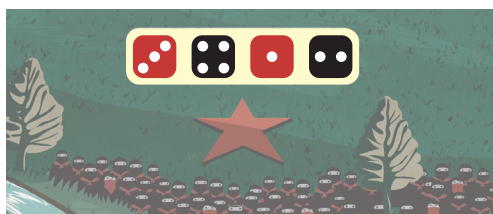
d) Att öva upp: för att öva upp främjarna av vård, utbildning, kommunikation och agroekologi samt barnmorskor/kotknackare/örthelare måste ni placera **alla** motsvarande tärningar.



Om ni till exempel har en tärning med en 2a och en annan med en 3a så kan nu placera dem på området för barnmorskor/kotknackare/örthelare. Vid rundans slut placeras en målmarkör för att indikera att de har blivit uppövade.



e) EZLN: för att fråga efter stöd från EZLN (Zapatistarmén för nationell befrielse) behöver **2 röda och två svarta tärningar** (oavsett nummer) placeras på deras position.



Varje gång ni ber EZLN (Zapatistarmén för nationell befrielse) om stöd, kan ni vid varje omgångs slut frigöra de tärningar som är i fängelset. De här tärningarna delas upp mellan de spelare som med minst antal tärningar.

Viktigt: Vissa av Zapatisternas krav kräver stöd från EZLN. Vid varje omgång kan endast ett av de krav som kräver stöd från EZLN uppnås.

f) Uppnå **1 av de 7 principerna om att leda genom att lyda: placera 1 röd och 1 svart tärning** (det spelar ingen roll vilket nummer) **på Rådet för Gott Regerande** för att uppnå en utav principerna (placera en målmarkör för att indikera att målet har uppnåtts).

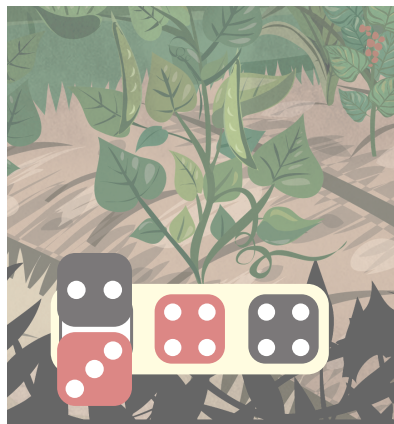


För vissa Zapatistkrav behöver Rådet för Gott Regerande sammankallas. **Endast ett** av dessa krav uppfyllas per runda.

Viktigt: endast ett Råd kan sammankallas per runda och det är nödvändigt att uppnå alla 7 principer om att leda genom att lyda för att vinna spelet. Ni kan därför endast spela 3 rundor utan att sammankalla rådet under spelets 10 rundor eller så kommer ni inte att vinna!

Kombination av röda och svarta tärningar

Ni kan kombinera 1 röd och 1 svart tärning av godtyckligt värde för att få det önskade värdet. Detta symboliserar styrkan hos Zapatistiska kvinnor och män att samarbeta för att skapa gemensamt värde.



Om ni till exempel vill plantera ett fält och ni endast har två tärningar av värde 4 så kan ni placera de två tärningarna av värde 4 samt en röd och en svart tärning (oavsett värden) och konvertera dem till den 4a som saknas.

När ni har placerat alla tärningar eller det inte finns några platser kvar att placera resterande tärningar på så har ni nått **rundans slut**.

3. Rundans slut

Vid rundans slut måste ni:

1. Utföra handlingarna som indikeras av tärningarna:

- **Ta bort** från brädet alla kontextkort som har blivit helt neutraliserade (alla tärningar har blivit fyllda).
- **Bygg skolan**, vårdcentralen, kooperativet, radion, hörsalen och de delar av samhället som ni har uppnått med de nödvändiga tärningarna. För att indikera att dessa har blivit byggda, ta bort tärningen och placera en målmarkör (röd stjärna) på tärningssymbolen.
- **Öva upp** de främjare som har båda sina tärningar fyllda. Ta bort tärningen och placera en målmarkör (röd stjärna) på tärningssymbolen.
- Om ni har sammankallat Rådet för Gott Regerande, placera en **målmarkör** (röd stjärna) på en av de **7 principerna om att leda genom att lyda**.
- Om ni har aktiverat **EZLN, släpp alla tärningarna från fängelset**. Fördela de släppta tärningarna bland de personer som har färre tärningar.

● Hela de sjuka:

Ta ut 1 tärning från sjukhuset om ni har både en **vårdcentral** samt **vårdfrämjare eller barnmorskor/kotknackare/örthelare**.

Ta ut 2 tärningar från sjukhuset om ni har **ett helt vårdområde** (vårdcentral, vårdfrämjare, och barnmorskor/kotknackare/örthelare).

Elementen på brädet som tillhör vårdområdet har ljusblå konturer..

Fördela de helade tärningarna bland de personer med färre tärningar.



- Placera i **matlagringsområdet** lika många enheter **mat** som ni har kultiverade fält (fält med alla sina tärningar fyllda). Om ni dessutom har ett helt produktionsområde (kooperativet har byggts och agroekologifrämjarna har blivit uppövade), **placera** en extra enhet mat i **matlagringsområdet**. *Elementen på brädet som tillhör produktionsområdet har rödbruna konturer.*

2. Föd samhället genom att ta bort **4 enheter mat** från matlagringsområdet vid slutet av varje runda. Om ni inte har tillräckligt med mat lagrad så blir **1 Zapatist sjuk** per enhet av mat som fattas (placera 1 av ledarens tärningar i sjukhuset).

3. Kolla uppfyllelsen av Zapatistkraven. Om något av kraven är uppfyllda, vänd kortet för att indikera detta. Kom ihåg att ni endast kan uppfylla **ett** av kraven som involverar EZLN eller Rådet för Gott Regerande per gång ni kallar dem.



Om ni till exempel har minst en enhet mat kvar efter att ha gett mat till samhället, och ni har övat upp agroekologifrämjare, så har ni uppfyllt matkravet.

Viktigt: frihetskravet kan endast uppfyllas om EZLN har kallats och **det inte finns några** Zapatister fängslade, **inte** varje gång EZLN kallas för att få Zapatister släpp ta från fängelset

4. Kolla om ni har nått **Spelets Slut**. Om inte, gör er redo för nästa spelomgång:

- **Samla tärningarna** från brädet som inte är i sjukhuset, fängelset eller på kyrkogården.
- **Flytta fram rundmarkören en position i snigeln i mitten.**
- **Ge kontextkortleken till nästa rundas ledare** (till vänster). Börja nästa runda genom att vända 3 kontextkort.

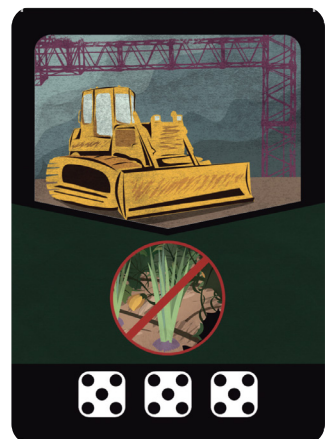
Om vid början av nästa runda...

- **Ni har hela kommunikationsområdet** (närradio + kommunikationsfrämjare) så kan ni, **försvara er mot ett megaprojekt**.¹⁴

Elementen på brädet som tillhör vårdområdet har ljusblå konturer.



Om **endast ett** megaprojekt finns bland kontextkorten så påverkar det inte er. Om däremot två eller tre megaprojekt dyker upp så påverkar det andra och tredje er.



- Om ni har hela utbildningsområdet (skola + utbildningsfrämjare + hörsal), så kan ni försvara er mot ett **regeringsprojekt**.¹⁵



Om **endast ett** regeringsprojekt finns bland kontextkorten så påverkar det inte er. Om däremot två eller tre regeringsprojekt dyker upp så påverkar det andra och tredje er.



SPELETS SLUT

Om ni vid en rundas slut har uppfyllt alla **Zapatisternas 13 krav** och de **7 principerna** om att lyda genom att lyda **så har ni vunnit spelet!** Grattis!

Om något krav eller någon princip fattas efter att ni har spelat 10 spelrundor **så har ni förlorat spelet!** Som tur är är det här bara ett spel och **verklig Zapatistisk autonomi** blir inte lidande.



SVÄRIGHETSGRÄDER

För att öka eller minska spelets svårighetsgrad så finns det ett flertal modifikationer som kan göras innan ni börjar spela, vilket illustreras i följande tabell.

	Lätt	Medel	Svår
Ursprungliga byggnader	Del av ett samhälle Autonom skola Autonom vårdcentral Närradio	Del av ett samhälle Autonom vårdcentral	Ingen
Ursprunglig mat	3	1	Ingen
Kontextkortlek	Ta bort 3 kort som fångslar, dödar eller gör Zapatister sjuka.	Alla kort	Ta bort 3 röda kontextkort (solidaritetsvolontärer, Turné för livet, De dödas dag)

KONTEXTKORT

Mjöldagg



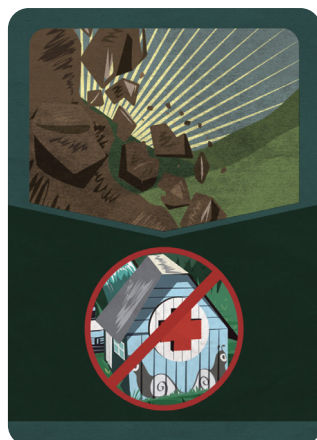
Matförlust (ta bort en enhet mat från lagringsutrymmet)

Torska



Matförlust (ta bort en enhet mat från lagringsutrymmet)

Jordskred



Vårdcentralen förstörs

Storm



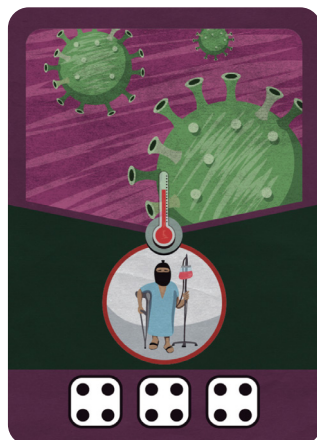
Del av samhället förstörs

Militärattack¹⁶



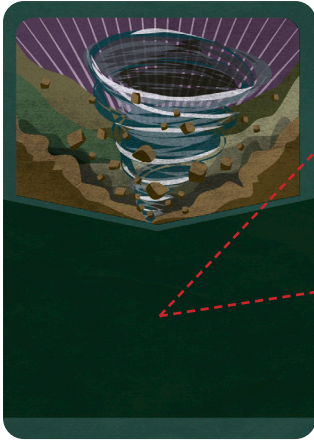
1 Zapatist fångslas (placera 1 tärning från rundans ledare i fängelset)

Sjukdom



1 Zapatist blir sjuk (placera 1 tärning från rundans ledare i sjukhuset)

Orkan



Skola förstörs



Vårdcentral förstörs

Paramilitär attack



Jordbruksfält ockuperas (marken fortsätter att vara ockuperad och är obrukbar tills hotet har blivit neutraliserat)



Produktionskooperativ förstörs



Matförlust (ta bort en enhet mat från lagringsutrymmet)

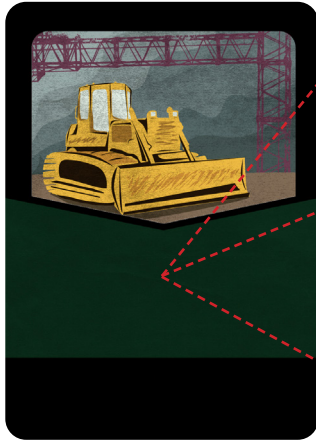


1 Zapatist dödas (placera 1 tärning från rundans ledare i kyrkogården resten av spelet)



Vårdcentral förstörs

Megaprojekt



Kemikalier används i ett megaprojekt och gör 1 Zapatist sjuk (placera 1 tärning från rundans ledare i sjukhuset)

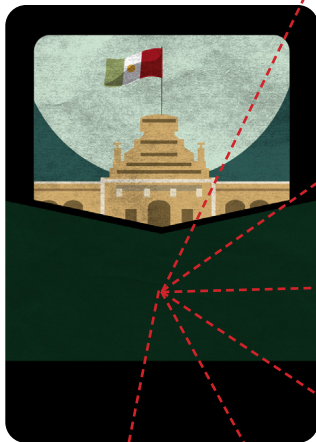


Del av samhället förstörs



Jordbruksfält ockuperas (marken fortsätter att vara ockuperad och är obrukbar tills hotet har blivit neutraliserat)

Regeringsprojekt



1 Zapatist blir sjuk (placera 1 tärning från rundans ledare i sjukhuset)



Närradion skadas



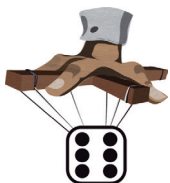
Utbildningsfrämjarnas arbete hindras



Barnmorskornas/kotknackarnas/örthelarnas arbete hindras



Agroekologifrämjarnas arbete hindras



Infiltrerad tärning: regeringen infiltrerar en person bland stödbasen och destabiliserar organisationen. Rundans ledare rullar sin tärning och alla tärningar med det värdet (oberoende av vem de tillhör) kan ej användas under denna runda.



GMO-gröda

Närliggande genmodifierade jordbruksfält kontaminerar 3 av jordbruksfälten (ni kan ej kultivera dem tills hotet har neutraliserats)



Solidaritetsvolontär

En solidaritetsvolontär anländer till det autonoma territoriet och bidrar med sin arbetskraft, men äter också mat (ta bort en enhet mat från lagringsområdet, och använd detta kort som 1 extra röd tärning med valfritt värde denna runda)



Solidaritetsvolontär

En solidaritetsvolontär anländer till det autonoma territoriet och bidrar med sin arbetskraft, men äter också mat (ta bort en enhet mat från lagringsområdet och använd detta kort som 1 extra röd tärning med valfritt värde denna runda)

Internationella Sammankomsten av Kvinnor Som Kämpar¹⁷

En kvinnomöte skapar allianser men förbrukar också mat (ta bort en enhet mat från lagringsutrymmet och använd detta kort som 2 extra röda tärningar med valfria värden denna runda)



“Övrig”¹⁸

En i er stödbas antas vara “övrig” (varje runda tills spelets slut kan 1 tärning från rundans ledare välja sitt genus)



Turné för livet

Turnén för livet skapar politiska allianser underifrån och till vänster med förbrukar mat (ta bort en enhet mat från lagringsutrymmet och använd detta kort som 1 extra svart och 1 extra röd tärning med valfria värden denna runda)



De dödas dag ¹⁹



Tärningarna i kyrkogården kan spelas denna runda (vid rundans slut återvänder tärningarna till kyrkogården)

Nationella Ursprungskongressen ²⁰



Nationella Ursprungskongressen är en allians som ger sitt stöd (använd detta kort som 2 extra tärningar med valfria värden denna runda: 1 röd och 1 svart)

* Om ni förlorar 1 enhet mat och **ni inte har** mat i lagringsutrymmet så blir 1 Zapatist **sjuk** för varje enhet mat som fattas. Placera 1 tärning från rundans ledare i sjukhuset.

** Om kontextkortet förstör redan byggda byggnader eller hindrar aktiva främjare så ska **målmarkören** (röd stjärna) tas bort från positionen. Om de inte hade byggts eller är aktiva så påverkar detta kort inte er.

Exempelvis: en orkan förstör vårdcentralen vid rundans början men under rundans gång återbyggs den och vid rundans slut så används den för att hela en Zapatist i sjukhuset.

De oanvända tärningarna för varje Zapatist som blir sjuk, fångslad eller dödad **tillhör rundans ledare**. I nästa runda kommer den tidigare rundans ledare att ha färre tärningar.



ORDLISTA

1. Don Durito av Lacandóndjungeln

Karaktär från Subcomandante Marcos berättelser. Det är en skalbagge från Lacandóndjungeln som studerar neoliberalism.

2. Principer om att leda genom att lyda

Politiska grundprinciper om självstyre och administration av rättvisa som vägleder Rådet för God Regering.

3. Autonom vårdcentral

Utrymme för vård och hälsa som kombinerar traditionell och västerländsk medicin, baserat på en holistisk syn på hälsa och sjukdom med respekt för ursprungsbefolkningens kosmvision.

4. Vårdfrämjare

Zapatistiska kvinnor och män som arbetar i vårdcentralerna i det autonoma territoriet. De utövar sina positioner som en tjänst till samhället och utan ersättning.

5. Barnmorskor/kotknackare/örthelare

Främst Zapatistiska kvinnor med kunskap och kompetens i helande med hjälp av traditionell medicin.

6. Utbildningsfrämjare

Zapatistiska kvinnor och män som administrerar primär- och sekundärskolor i det autonoma territoriet. De utövar sina positioner som en tjänst till samhället och utan ersättning.

7. Autonom skola

Utrymme för utbildning där Zapatistiska barn och ungdomar lär sig. Utbildningsinnehållet baseras på och respekterar verkligheten i samhällena, utan koloniala påbud.

8. Agroekologifrämjare

Zapatistiska kvinnor och män som främjar agroekologi i det autonoma territoriet. De utövar sina positioner som en tjänst till samhället och utan ersättning.

9. Produktionskooperativ

Utrymme för lagring och försäljning av varor som produceras i det autonoma territoriet.

10. Rådet för God Regering

Består av kvinnor och män i de Zapatistiska samhällena och utgör den högsta instansen av självstyre och rätt i varje Zapatistzon. Dess medlemmar väljs av en församling och utövar sina positioner på en roterande basis, obetalt och återkalleligt utifall de inte följer det folkliga mandatet.

11. Närradio

Radio som hanteras av Zapatististerna som sänder sitt eget innehåll av intresse för samhällena.



12. Kommunikationsfrämjare

Zapatistiska kvinnor och män som har hand om Zapatistorganisationens media. De utövar sina positioner som en tjänst till samhället och utan ersättning.

13. Paramilitära grupper

Olagliga beväpnade grupper som är upprättade, tränade och finansierade av regeringen. De gör dess smutsjobb, döljer regeringens delaktighet i skrämsel, hot eller attacker av organiserade samhällen.

Sedan mitten av 1990-talet har den Mexikanska regeringen utfört upprorsbekämpning för att försvaga den Zapatistiska autonomin med hjälp av flera paramilitära grupper

14. Megaprojekt

Större extraktiva eller infrastrukturprojekt som kräver stora kapitalinvesteringar. De är en krock mellan den kapitalistiska modellen och ursprungssamhällenas traditionella levnadssätt, i balans med och respekt av Moder Jord. Megaprojekt fördriver invånarna av ett territorium, i synnerhet ursprungsbefolkningen, från land och allmänningar, och förtrycker de som gör motstånd.

15. Regeringens projekt

Den Mexikanska regeringen tillhandahåller ekonomiskt eller in natura bidrag till befolkningen. Snarare än att främja frigörelse eller förbättra livskvalitet så betingar denna hjälp befolkningen till ett politiskt parti och gör dem beroende.

16. Militariseringen av territoriet

Som en del av sin strategi för upprorsbekämpning militariserar den Mexikanska befolkningen områdena runtomkring de Zapatistiska

samhällena. Tusentals armetrupper och nationalgarde skrämmar och trakasserar den Zapatistiska befolkningen och försöker återta kontroll över territoriet.

17. Internationella Sammankomsten av Kvinnor Som Kämpar

Har hållits vid två tillfällen (2018 och 2019) och samlade tusentals organiserade kvinnor underifrån och till vänster från världens alla hörn. I dessa möten kom kvinnor överens om att leva och kämpa så att ingen kvinna någonsin igen behöver vara rädd.

18. Övrig

Begrepp myntat av Zapatisterna för att referera till mångfald i genus och sexuell läggning.

19. De dödas dag

Den 1a och 2a november firas varje år De dödas dag i Mexiko. De avlidnas själar återvänder till de levandes värld för att vara med sina nära och kära och lever på sötsaker och mat deras släkt offrar till dem.

20. Nationella Ursprungskongressen (CNI på spanska)

Nationella Ursprungskongressen, startad 1996, är en organisation av ursprungliga folk, nationer och stammar i Mexiko som kämpar för självbestämmande och autonomi för ursprungsbefolkningar. Efter mer än fem århundraden av kolonialism och stöld fortsätter CNI att kämpa för sina seder av kollektiv organisering och för byggandet av autonomi i sina territorier.



SKRIV ERA EGNA REGLER

Vi uppmuntrar er att appropriera det här spelet och att modifiera, uppfinna, drömma... och att organisera era egna regler.

[illegible]

[illegible]

