

RÈGLES DU JEU

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



FRANÇAIS



De **2 à 6**
personnes



À partir de
10
ans



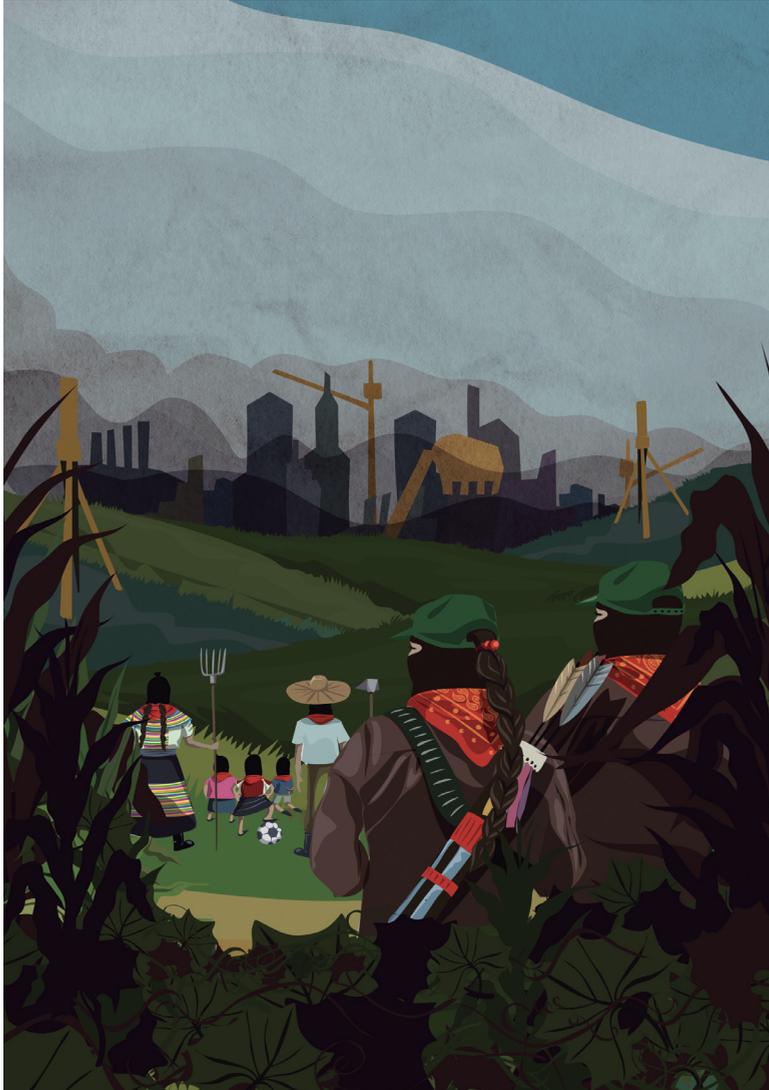
30-45
minutes



Accès aux traductions

AUTONOMIE ZAPATISTE

Construction collective du territoire autonome



Jeu imaginé de manière collaborative par des
individu.e.s et des collectifs de solidarité avec
la Tournée pour la Vie, 2021.

SOMMAIRE

Introduction	
Pièces du jeu	07
Description du plateau de jeu	08
Préparation	10
But du jeu	12
Déroulement du jeu	14
1. Dévoiler les cartes de contexte	14
2. Lancer et placer les dés	17
3. Résolution du tour	20
Fin de la partie	24
Niveaux de difficulté	25
Cartes de contexte	26
Glossaire	32
Écris tes propres règles	34

INTRODUCTION

Les communautés zapatistes luttent depuis plus de 27 ans et représentent une fissure du système capitaliste en montrant qu'un autre monde est possible et existe déjà.

Le 1er janvier 1994, l'Armée Zapatiste de Libération Nationale (EZLN) a réalisé un soulèvement armé et récupéré des milliers d'hectares de terres dans l'état du Chiapas, au Mexique. Ces terres étaient depuis des siècles entre les mains de grands propriétaires terriens nommés finqueros. Après 10 ans d'organisation clandestine, les communautés zapatistes ont déclaré la guerre au gouvernement mexicain en criant le bien connu ¡ya basta! (Ça suffit !) et en dénonçant le dépouillement et l'exploitation à laquelle ils résistaient en tant que peuples indigènes depuis l'invasion coloniale il y a plus de 500 ans.

Depuis, les communautés zapatistes construisent l'autonomie sur leur territoire. Au moyen d'une organisation en assemblée, d'une participation massive et d'une démocratie directe, les bases d'appui zapatistes (terme se référant aux populations civiles zapatistes) gèrent leur propre système d'éducation, de santé, de communication, de production, d'autogouvernance et de justice. Avec un esprit de résistance et de rébellion, des milliers de zapatistes s'organisent et coopèrent pour construire collectivement des formes de vie plus justes et plus dignes, qui respectent la diversité des modes de vie, en cohabitant avec la Terre Mère, en faveur des droits individuels et collectifs des peuples indigènes et des femmes.

Votre objectif sera de coopérer pour construire ensemble l'autonomie dans une petite simulation du territoire autonome. Pour y parvenir, vous devrez obtenir les **13 demandes zapatistes**, en suivant les **7 principes nécessaires pour « commander en obéissant »**. Cela dit, ce ne sera pas facile : les groupes paramilitaires, les plans du gouvernement, les mégaprojets et les catastrophes naturelles vous compliqueront la tâche.

PIÈCES DU JEU



1 Plateau de jeu



20 Marqueurs d'objectifs atteints (étoiles rouges)



10 Pions de nourriture



1 Marqueur de tour
(Don Durito)¹



41 Cartes de contexte



13 Cartes de demandes



24 Dés : 12 dés rouges et 12 dés noirs



EXPLICACION DU PLATEAU DE JEU

13 demandes zapatistes

The board game map is divided into several thematic zones, each with a corresponding demand icon and a star symbol:

- ALIMENTACIÓN:** Represented by a corn cob icon (03).
- PAZ:** Represented by a peace symbol icon (06).
- TARAJIO:** Represented by a hammer and sickle icon (01).
- EDUCACIÓN:** Represented by a book icon (07).
- SALUD:** Represented by a medical cross icon (05).
- LIBERTAD:** Represented by a flag icon (12).
- TIERRA:** Represented by a house icon (13).
- JUSTICIA:** Represented by a scale icon (10).
- DEMOCRACIA:** Represented by a ballot box icon (09).
- VIVIENDA:** Represented by a house icon (11).
- INFORMACIÓN:** Represented by a computer monitor icon (02).
- CULTURA:** Represented by a musical instrument icon (04).
- INDEPENDENCIA:** Represented by a flag icon (11).

Each demand icon is accompanied by a star symbol and a text box with specific actions:

- 01:** PROPONER Y NO IMPONER
- 02:** REPRESENTAR Y NO SUPLENIR
- 03:** OBEDECER Y NO MANDAR
- 04:** CONSERVAR Y NO DESTRUIR
- 05:** SERVICIO Y NO SERVILIDAD
- 06:** CONSENTIR Y NO VENCER
- 07:** BAJAR Y NO SUBIR
- 08:** CONSERVAR Y NO DESTRUIR
- 09:** CONSENTIR Y NO VENCER
- 10:** BAJAR Y NO SUBIR
- 11:** SERVICIO Y NO SERVILIDAD
- 12:** CONSENTIR Y NO VENCER
- 13:** BAJAR Y NO SUBIR

7 principes pour « commander en obéissant »



01



02

Communauté



03

Infirmierie



04

Garde-manger



05

Compteur de tours (Don Durito de la Lacandona)

05

Secteur de santé



Centre de santé autonome³

Promoteur.ice.s de santé⁴
Sages-femmes/
guérisseuses des os et
articulations/ herboristes
(3 secteurs)⁵

06



Armée Zapatiste de Libération Nationale (EZLN)

07

Secteur éducatif



Auditorium



Promoteur.ice.s d'éducation⁶



École autonome⁷

08

Secteur productif



Promoteur.ice.s d'agroécologie⁸

Coopérative de production⁹

09



Conseil de Bon Gouvernement¹⁰

10

Secteur de communication



Radio communautaire¹¹



Promoteur.ice.s de communication (Tercios Compas)¹²

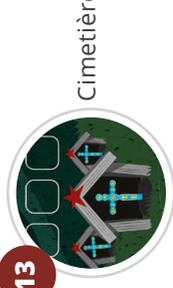
11

Prison du mauvais gouvernement



Champs de culture

13



Cimetière

PRÉPARATION

1. Placez le **plateau de jeu** sur la table.

2. Placez **2 marqueurs d'objectifs atteints (étoile rouge)** sur le plateau de jeu: 1 à un endroit de la communauté et 1 autre dans le centre de santé autonome.



3. Placez **1 pion de nourriture** sur le plateau dans le **garde-manger**.



4. Placez le **marqueur de tours** sur la position initiale du marqueur de tours au **centre** du plateau de jeu.



5. Placez les **13 cartes de demandes, face visible**, sur les **bords** du plateau de jeu à la place qui leur correspond, en montrant les objectifs à atteindre pour obtenir les demandes en question.



6. Mélangez les **41 cartes de contexte**. Placez la pioche (cartes face cachée) à côté du plateau de jeu.

7. Distribuez les **12 dés rouges et les 12 dés noirs** de manière **égale** parmi les joueur.se.s. Par exemple, si trois personnes jouent, elles auront chacune 4 dés rouges et 4 dés noirs. Ces dés représentent les **compas zapatistes (compañeros et compañeras zapatistas)** et leur force de travail, avec laquelle ils et elles construisent l'autonomie.

Bien que le nombre de joueur.se.s puisse varier entre 2 et 6 personnes, si elles sont 5, la répartition des dés n'est pas exacte et l'une de ces personnes devra jouer avec un dé en moins. Il en est de même si vous souhaitez jouer à plus de six joueur.se.s. Dans ce cas, mettez-vous d'accord sur le nombre de dés à répartir de manière à ce que cela vous semble juste.

BUT DU JEU

Le **but** du jeu est d'atteindre les **13 demandes zapatistes** et les **7 principes pour « commander en obéissant »** avant le dixième tour du jeu. Pour cela, vous devrez cultiver la terre construire des logements ainsi que l'infrastructure communautaire, former les promoteur.ice.s, lutter contre les menaces, etc.

Les 13 demandes zapatistes sont :

- ★ Terre
- ★ Travail
- ★ Alimentation
- ★ Logement
- ★ Santé
- ★ Éducation
- ★ Indépendance
- ★ Démocratie
- ★ Liberté
- ★ Information
- ★ Culture
- ★ Justice
- ★ Paix



Exemple de 3 cartes de demandes.

Une demande est obtenue lorsque les deux objectifs qu'elle requiert sont atteints. Ceux-ci sont indiqués au dos de la carte.



Par exemple, pour obtenir la demande « Éducation », vous devez obtenir à la fois l'école autonome et les promoteur.ice.s d'éducation.

Les 7 principes pour « commander en obéissant » :

- ★ Servir et ne pas se servir.
- ★ Représenter et ne pas supplanter.
- ★ Construire et ne pas détruire.
- ★ Obéir et ne pas commander.
- ★ Proposer et ne pas imposer.
- ★ Convaincre et ne pas vaincre.
- ★ Descendre et ne pas monter.

Chaque principe s'obtient en convoquant le Conseil de Bon Gouvernement (voir ultérieurement).

SERVI
Y NO SERVIASE ★

REPRESENTAR
Y NO SUPLANTAR ★

CONSTRUIR
Y NO DESTRUIR ★

OBEDECER
Y NO MANDAR ★

PROPONER
Y NO IMPONER ★

CONVENCER
Y NO VENCER ★

BAJAR
Y NO SUBIR ★

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en un **maximum de 10 tours**.

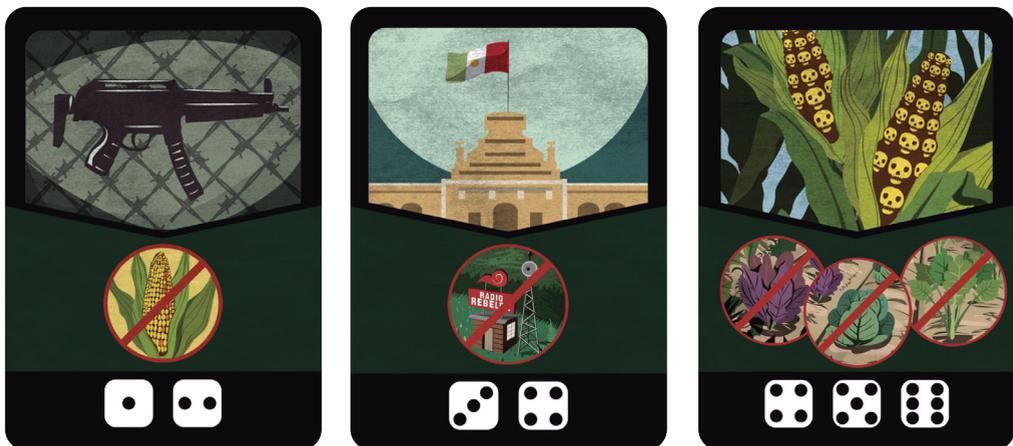
À chaque tour, une personne est nommée responsable. Celle-ci est chargée de coordonner le tour, de proposer la stratégie et de permettre la prise de décisions en commun. La première personne responsable sera la plus jeune et, à chaque tour, c'est la personne située sur la gauche qui prend le relais.

Chaque tour se compose de trois phases :

- 1 Dévoiler les cartes de **contexte**.
- 2 Lancer et placer les **dés**.
- 3 **Résolution** du tour.

1. Mostrar cartas de contexto

Au début de chaque tour, la personne responsable **tire 3 cartes de contexte** de la pioche de contexte à côté du plateau de jeu et les place face visible sur le plateau de jeu.



Exemple de 3 cartes de contexte.



Chaque carte de contexte est composée de différentes parties :



Cause (paramilitaires)¹³

Effet (champ de culture envahi)

Comment le neutraliser (placer deux dés avec les chiffres 4 et 5)

L'effet des cartes de contexte s'applique **immédiatement** une fois la carte dévoilée.

Par exemple, cette carte représente la menace d'un groupe paramilitaire qui occupe un des champs de culture (il faut la placer sur le champ de culture qu'elle représente et celui-ci ne pourra pas être cultivé). Elle sera neutralisée quand vous placerez les dés (un 4 et un 5) sur la carte (cela peut arriver à la moitié du tour). Si la carte n'est pas neutralisée, son effet se produira de nouveau au tour suivant et s'ajoutera aux trois nouvelles cartes de contexte.

Certaines cartes de contexte n'ont pas de dés imprimés sur la partie inférieure. Cela veut dire qu'elles **sont éliminées après avoir fait effet**.

Par exemple, sur cette carte, un ouragan détruit le centre de santé (il faut éliminer le marqueur d'objectif atteint de cet endroit) mais il n'y a rien à faire pour l'éliminer du plateau de jeu une fois que le centre de santé a été détruit.



2.Lancer et placer les dés

Lancez simultanément tous vos dés hors du plateau de jeu. Chaque personne doit savoir quels sont ses dés. Décidez collectivement comment les placer où les dés sont dessinés pour réaliser les actions qui correspondent. À ce moment-là, **toutes** les personnes qui jouent pourront placer **simultanément** leurs dés, en collaborant pour atteindre les différents objectifs. Pour réaliser une action, placez tous les dés nécessaires. Les actions seront réalisées à la fin du tour et vous ne pouvez pas les réaliser à moitié.

Les actions possibles sont :

a) Cultiver : pour cultiver les champs, placez **les trois dés** correspondants qui représentent le processus de culture (labourer - cultiver - récolter) :



N'oubliez pas qu'à la fin du tour **vous devrez fournir 4 unités de nourriture** pour alimenter vos bases d'appui et que, pour chaque unité de nourriture qui manque, 1 compa **tombe malade**.

b) Neutraliser les menaces : pour neutraliser une menace et l'éliminer du plateau de jeu, vous devez placer **tous** les dés correspondants.

Par exemple, pour expulser le groupe paramilitaire du champ de culture qu'il a envahi, vous devez placer un dé avec un 4 et un autre avec un 5 sur la carte pour qu'à la fin du tour, ils soient expulsés.



c) Construire : pour construire une partie de la communauté, l'école, le centre de santé, l'auditorium, la radio ou la coopérative, il faut placer **tous** les dés correspondants.



Par exemple, si vous avez un dé avec un 1 et un autre dé avec un 2 et que la partie de la communauté avec les chiffres 1 et 2 n'a pas été construite, vous pouvez placer ces dés sur cette partie et à la fin du tour cette partie de la communauté sera construite (placez un marqueur de l'objectif atteint à cet endroit).

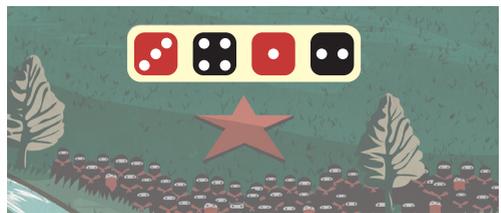
d) Former : pour former les promoteur.ice.s de santé, d'éducation, de communication, d'agroécologie et de sages-femmes/guérisseuses des os et articulations/herboristes, il faut placer tous les dés correspondants.



Par exemple, si vous avez un dé avec un 2 et un autre avec un 3, vous pouvez les placer sur les sages-femmes/guérisseuses des os et articulations/herboristes. À la fin du tour, placez un marqueur d'objectif atteint pour indiquer qu'ils et elles sont formé.e.s.



e) EZLN : pour demander de l'aide à l'EZLN (Armée Zapatiste de Libération Nationale) il faut placer **2 dés rouges** et **2 dés noirs** de n'importe quel chiffre à l'endroit où se trouve l'EZLN.



À chaque fois que vous demandez de l'aide à l'EZLN, à la fin du tour, vous pourrez **libérer** tous les dés qui sont en **prison**. Ces dés se répartissent entre les personnes qui en ont le moins à ce moment de la partie.

Attention : Certaines demandes zapatistes doivent faire appel à l'EZLN. À chaque tour, vous ne pourrez faire appel à l'EZLN **que pour une seule** des demandes zapatistes à obtenir.

f) Obtenir **1 des 7 principes pour « commander en obéissant »** : placez **1 dé rouge et 1 dé noir** (de n'importe quel chiffre) sur le **Conseil de Bon Gouvernement** pour obtenir un des principes pour « commander en obéissant » (placez un marqueur d'objectif pour indiquer qu'il a été atteint).



Certaines demandes zapatistes doivent convoquer le Conseil de Bon Gouvernement. À chaque tour, vous ne pourrez faire appel au Conseil de Bon Gouvernement **que pour une seule** des demandes zapatistes à obtenir.

Attention : vous ne pourrez convoquer **un Conseil** qu'une seule fois par tour et vous devez atteindre **les 7 principes pour « commander en obéissant »** pour gagner la partie. De fait, il ne pourra y avoir que trois tours sans convoquer le Conseil sur les dix tours du jeu, **dans le cas contraire, vous ne pourrez pas gagner.**

Combinaison de dés rouges et noirs

Vous pouvez **combinaison un dé rouge et un dé noir de n'importe quel chiffre** pour obtenir celui que vous souhaitez. Cela symbolise la force des femmes et hommes zapatistes construisant ensemble.



Par exemple, si vous souhaitez cultiver ce champ et que vous n'avez que deux dés avec un 4, vous pouvez placer les dés avec leur 4 puis un dé rouge et un dé noir, sans prendre en compte leurs chiffres, pour les transformer en 4 qui vous manque :

Quand tous les dés seront placés ou qu'il n'y en aura plus, vous avez **résolu le tour.**

3. Résolution de tour

À la fin de chaque tour, il faut :

1 Réaliser les actions demandées avec les dés :

- **Retirez** complètement du plateau de jeu les cartes de contexte qui ont été neutralisées (lorsque tous vos dés sont utilisés).
- **Construisez** l'école, le centre de santé, la coopérative, la radio, l'auditorium et les parties de la communauté que vous êtes parvenus à obtenir avec les dés nécessaires. Pour indiquer que le bâtiment est construit, retirez les dés et placez un marqueur d'objectif atteint (étoile rouge) sur l'icône des dés.
- **Formez les promoteur.ice.s** qui ont tous leurs dés occupés. Retirez les dés et placez un marqueur d'objectif atteint (étoile rouge) sur l'icône des dés.
- Si vous avez convoqué le **Conseil de Bon Gouvernement**, placez un marqueur d'objectif atteint (étoile rouge) sur un des **7 principes pour « commander en obéissant »**.
- Si vous avez fait appel à **l'EZLN, libérez tous les dés de la prison. Répartissez** les dés libérés parmi les personnes qui ont le moins de dés.
- **Soignez les malades :**

Faites sortir 1 dé de l'infirmerie si vous avez le **centre de santé** ainsi que les **promoteur.ice.s de santé** ou **sages-femmes/guérisseuses des os et articulations/herboristes**.

Faites sortir deux dés de l'infirmerie si vous avez le **secteur de santé complet** (le centre de santé, les promoteur.ice.s de santé et les sages-femmes/guérisseuses des os et articulations/herboristes).

Les éléments du plateau de jeu qui appartiennent au domaine de la santé ont le contour des dés de couleur bleu clair.

Répartissez les dés soignés parmi les personnes qui en ont le moins.



- Placez dans le **garde-manger** autant d'unités de **nourriture** que vous avez de champs de cultures cultivés (les champs dont les dés sont tous occupés). Si vous avez le **secteur productif complet** (la coopérative construite et les promoteur.ice.s d'agroécologie formés), vous gagnez **une unité de nourriture en plus**. *Les éléments du plateau de jeu qui appartiennent au secteur productif ont le contour des dés couleur grenat.*

2. Nourrissez la communauté, en retirant **4 unités de nourriture du garde-manger** à la fin de chaque tour. Si vous n'avez pas suffisamment de nourriture en stock, pour chaque unité de nourriture qui manque, un compa **tombe malade** (placez un des dés de la personne responsable du tour sur l'infirmerie).

3. Vérifiez si vous avez atteint les demandes zapatistes. Si les objectifs d'une demande sont remplies, retournez votre carte pour indiquer que celle-ci a été obtenue. Souvenez-vous que vous ne pourrez obtenir **qu'une** seule des demandes qui impliquent l'EZLN ou le Conseil de Bon Gouvernement à chaque fois que vous les convoquez.



Par exemple, si vous avez au moins une unité de nourriture après avoir alimenté la communauté et que vous avez formé les promoteur.ice.s d'agroécologie, vous avez réussi à obtenir la demande d'alimentation.

Attention : la demande "Liberté" ne peut être obtenue que si l'EZLN est convoquée quand il **n'y a pas** de compas en prison **et non pas** quand l'EZLN est convoquée pour sortir des compas de la prison.

4. Vérifier si vous avez atteint la **Fin de la Partie**. Dans le cas contraire, préparez le prochain tour.

- **Ramassez les dés** du plateau de jeu qui ne sont ni à l'infirmierie, ni en prison, ni au cimetière.
- **Avancez le marqueur de tour d'une position** sur le caracol central.
- **Faites passer la pioche de cartes de contexte à la personne suivante responsable du tour** (vers la gauche). Commencez le tour suivant en retournant 3 cartes de contexte.

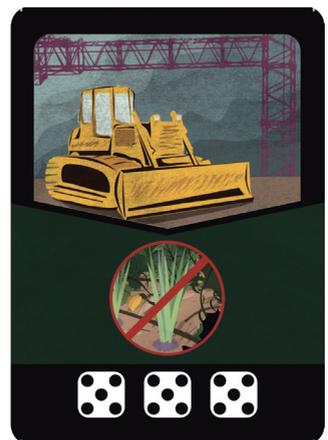
Si au début du tour qui suit...

- **Vous avez le secteur de communication complet** (la radio communautaire + les promoteur.ice.s de communication), **vous pouvez vous défendre d'un mégaprojet.** ¹⁴

Les éléments du plateau de jeu qui appartiennent au secteur de communication ont le contour des dés de couleur verte.



Si dans les cartes de contexte, il n'apparaît **qu'un seul** mégaprojet, l'effet négatif ne vous affecte pas. Si deux ou trois cartes de mégaprojets apparaissent, la seconde et la troisième vous affectent.



- Vous avez le secteur éducatif complet (l'école + les promoteur.ice.s d'éducation + l'auditorium), vous pouvez vous défendre d'un projet de gouvernement.¹⁵



Les éléments du plateau de jeu qui appartiennent au secteur éducatif ont le contour des dés de couleur jaune.

Si dans les cartes de contexte il n'apparaît qu'un **seul** projet de gouvernement, l'effet négatif ne vous affecte pas. Si deux ou trois cartes de projets de gouvernement apparaissent, la seconde et la troisième vous affectent.



FIN DE LA PARTIE

Si à la fin du jeu, vous avez réuni les **13 demandes** zapatistes et les **7 principes** pour « commandez en obéissant », **vous avez gagné la partie**, Félicitations !

S'il vous manque une demande ou un principe et que vous avez terminé les 10 tours de jeu, **vous avez perdu la partie**. Heureusement, ce n'est qu'un jeu et la véritable **autonomie zapatiste** se construit en dehors du jeu.



NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Pour réduire ou augmenter la difficulté du jeu vous pouvez en modifier certains aspects avant de commencer la partie, comme le tableau suivant l'indique :

	Niveau facile	Niveau moyen	Niveau difficile
Bâtiments de base	Partie d'une communauté. École autonome. Centre de santé autonome. Radio communautaire.	Partie d'une communauté. Centre de santé autonome.	Aucun
Nourriture de base	3	1	Aucune
Pioche de cartes de contexte	Éliminez 3 cartes qui emprisonnent, assassinent ou font tomber malade les <i>compas</i> .	Toutes les cartes.	Éliminez 3 cartes rouges de contexte (brigadistes, Tournée pour la Vie, Jour des morts, etc.)

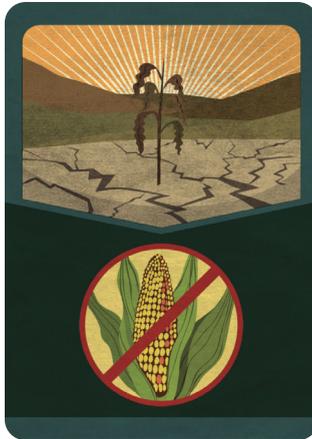
CARTES DE CONTEXTE

Épidémie



Perdre de la nourriture
(enlevez une unité de
nourriture du garde-
manger)

Sécheresse



Perdre de la nourriture
(enlevez une unité de
nourriture du garde-
manger)

Écroulement



Centre de santé
détruit

Tempête



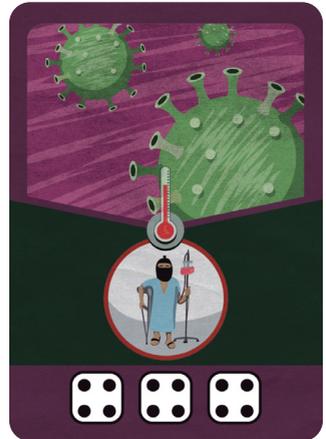
Partie de la communauté
détruite

Attaque militaire¹⁶



Emprisonnement
d'un *compa* (placez
1 dé de la personne
responsable du tour
en prison)

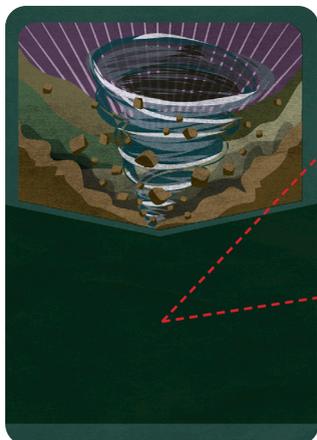
Maladie



1 *compa* tombe malade
(placez 1 dé de la personne
responsable du tour à
l'infirmierie)



Ouragan

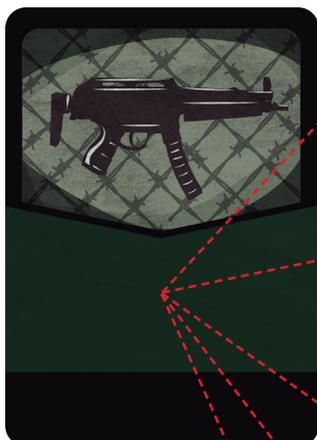


École détruite



Centre de santé détruit

Attaque paramilitaire



Champ de culture envahi (le terrain reste occupé et ne peut être cultivé jusqu'à ce que la menace ne soit anéantie)



Coopérative de production détruite



Perdre de la nourriture (enlevez 1 unité de nourriture du garde-manger)

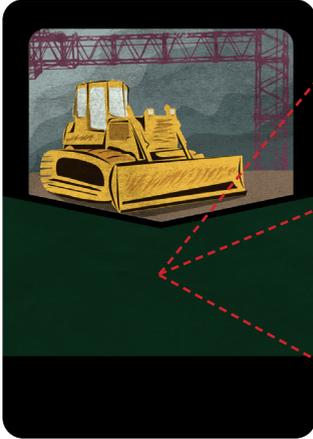


1 *compa* est assassiné (placez 1 dé de la personne responsable du tour sur le cimetière pour toute la partie)



Centre de santé détruit

Mégaprojet



Les produits chimiques utilisés dans un mégaprojet font tomber malade un compa (placez 1 dé de la personne responsable du tour à l'infirmerie)

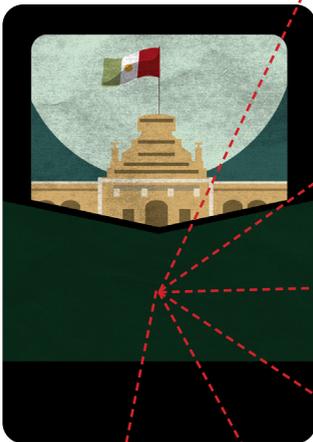


Partie de la communauté détruite



Champ de culture envahi (le terrain est toujours occupé et il est impossible de le cultiver jusqu'à ce que la menace soit neutralisée)

Projet de gouvernement



Un compa tombe malade (placez 1 dé de la personne responsable du tour à l'infirmerie)



Radio communautaire rendue inutilisable



Gêne le travail des promoteur.ice.s d'éducation



Gêne le travail des sages-femmes/ guérisseuses des os et articulations/ herboristes.



Gêne le travail des promoteur.ice.s d'agroécologie.



Dé infiltré : le gouvernement fait infiltrer une personne entre les bases d'appui et déstabilise l'organisation (la personne responsable du tour lance un de ses dés et tous les dés qui ont ce même chiffre ne peuvent être utilisés lors de ce tour).





Maïs transgénique

Les cultures transgéniques des alentours polluent trois champs de culture (qui ne pourront pas être cultivés jusqu'à ce que la menace soit neutralisée)



Brigadiste (femme)

Une brigadiste arrive en territoire autonome. Elle apporte sa force de travail mais consomme de la nourriture (enlevez 1 unité de nourriture du garde-manger et utilisez cette carte comme un dé rouge en plus avec le chiffre que vous souhaitez)



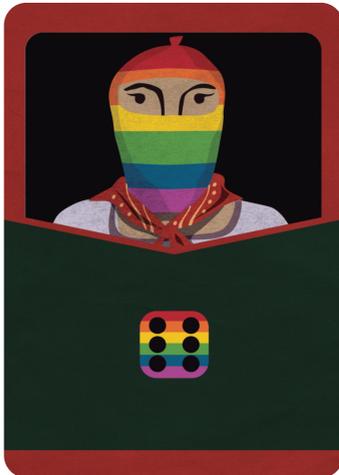
Brigadiste (homme)

Un brigadiste arrive en territoire autonome. Il apporte sa force de travail mais consomme de l'alimentation (enlevez 1 unité de nourriture du garde-manger et utilisez cette carte comme un dé noir en plus avec le chiffre que vous souhaitez)



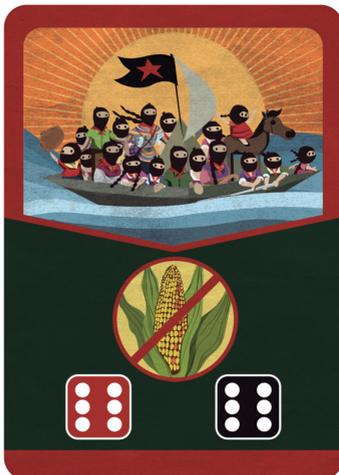
Rencontre Internationale des Femmes en Lutte¹⁷

Une rencontre de femmes crée des alliances mais consomme de l'alimentation (enlevez 1 unité de nourriture du garde-manger et utilisez cette carte comme 2 dés rouges en plus avec le chiffre que vous souhaitez).



Otroa¹⁸

Une de vos bases d'appui s'identifie comme otroa (à chaque tour et jusqu'à la fin de la partie, 1 des dés de la personne responsable du tour peut choisir son genre).



Tournée pour la Vie

La Tournée pour la Vie crée des alliances politiques – en bas et à gauche – mais consomme de l'alimentation (enlevez 1 unité de nourriture du garde-manger et utilisez cette carte comme un dé noir en plus avec le chiffre que vous souhaitez).



Fête des Morts¹⁹



Pendant de ce tour, les dés du cimetière jouent (en terminant le tour, les dés reviennent au cimetière).

CNI²⁰



Le Congrès National Indigène est une Alliance qui apporte du soutien (utilisez cette carte comme 2 dés (1 rouge et 1 noir) avec le chiffre que vous souhaitez).

* Si vous perdez 1 unité de nourriture et que **vous n'avez pas de nourriture** dans le garde-manger, pour chaque unité de nourriture qui manque, 1 *compa* **tombe malade**. Placez 1 dé de la personne responsable du tour à l'infirmerie

** Si les cartes de contexte détruisent des bâtiments déjà construits ou empêchent les promoteur.ice.s de travailler, enlevez le **marqueur d'objectif atteint** (étoile rouge) de leur localisation. Si ces bâtiments n'étaient pas construits ou en activité, cette carte ne vous affecte pas. Vous pourrez reconstruire les bâtiments et former de nouveau les promoteur.ice.s une fois la carte neutralisée ou l'effet de la carte passé. Ceci peut avoir lieu **au cours du même tour**.

Par exemple : un ouragan détruit le centre de santé au début du tour mais vous parvenez à le reconstruire pendant le tour et finalement il est utilisé pour soigner des compas à l'infirmerie.

Les dés inutilisés par chaque compa qui tombe malade, qui est emprisonné ou assassiné, **appartiennent à la personne responsable du tour**. Au tour suivant, cette personne disposera de moins de dés.

GLOSSAIRE

1. Don Durito de la Lacandona

Personnage des récits du Sous-commandant Marcos. Scarabée de la Selva Lacandona qui étudie le néolibéralisme.

2. Principes pour “commander en obéissant”

Principes politiques qui régissent l'autogouvernement et la justice du Conseil de Bon Gouvernement.

3. Centre de santé autonome

Espace de santé qui mêle médecine traditionnelle et médecine occidentale, à partir d'une vision intégrale de la santé et de la maladie, respectueuse des cosmovisions indigènes.

4. Promoteurs et promotrices de santé

Femmes et hommes zapatistes qui se chargent des centres de santé du territoire autonome. Ils exercent leur poste comme un service rendu à la communauté et sans rémunération.

5. Sages-femmes/guérisseuses des os et articulations /herboristes

Principalement des femmes zapatistes avec des connaissances et des capacités de soin grâce à la médecine traditionnelle.

6. Promoteurs et promotrices d'éducation

Femmes et hommes zapatistes en charge des écoles primaires et secondaires au sein du territoire autonome. Ils exercent leur responsabilité comme un service rendu à la communauté et sans rémunération.

7. École autonome

Espace éducatif autonome où les enfants et jeunes zapatistes s'instruisent. Les contenus éducatifs partent de et respectent la réalité des communautés, sans impositions coloniales.

8. Promoteurs et promotrices d'agroécologie

Femmes et hommes zapatistes qui promeuvent l'agroécologie dans les territoires autonomes. Ils exercent leur responsabilité comme un service à la communauté et sans rémunération.

9. Coopérative de production

Espace de stockage et de vente de la production qui vient du territoire autonome.

10. Conseil de Bon Gouvernement

Constitué de femmes et d'hommes issu.e.s des communautés zapatistes, il s'agit de la plus grande instance d'autogouvernement et de justice dans chaque zone zapatiste. Ceux qui l'intègrent sont choisi.e.s en assemblée et exercent leur responsabilité de manière rotative, non rémunérée et révocable s'ils ne respectent pas le mandat populaire.

11. Radio communautaire

Gérée par des locutrices et locuteurs zapatistes, elle émet des contenus créés par eux-mêmes et elles-mêmes qui sont d'intérêt pour les communautés.

12. Promoteurs et promotrices de communication (Tercios compas)



Femmes et hommes zapatistes qui se chargent des médias de l'organisation zapatiste. Ils exercent leur responsabilité comme un service à la communauté et sans rémunération.

13. Paramilitaires

Groupes armés hors-la-loi créés, entraînés et financés par l'État. Ils réalisent le sale travail, en dissimulant la participation de celui-ci dans des actions d'intimidation, de menace ou d'attaque envers les peuples organisés.

Depuis le milieu des années 90, le gouvernement mexicain mène des actions de contre-insurrection pour affaiblir la construction de l'autonomie zapatiste au moyen de multiples groupes paramilitaires.

14. Mégaprojets

Travaux de grandes envergures de nature extractiviste ou d'infrastructure qui requièrent d'importants investissements de capital. Il s'agit d'un choc entre le modèle capitaliste et les modes de vie indigènes qui cohabitent en équilibre et respect avec la Terre Mère. Les mégaprojets dépouillent de la terre et des biens communs la population d'un territoire, en particulier les peuples originaires, en réprimant ceux qui s'opposent à eux.

15. Projets de gouvernement

Le gouvernement mexicain donne à la population des aides économiques ou en nature qui sont de nature assistanciale. Loin de constituer de véritables allocations participant à l'émancipation et à la qualité de vie, ces aides conditionnent la population à une appartenance politique à laquelle ils deviennent dépendants.

16. Militarisation du territoire

Faisant partie de la stratégie de contre-insurrection, le gouvernement mexicain militarise les territoires proches des communautés zapatistes. Des milliers de soldats de l'Armée et de la Garde Nationale intimident et harcèlent la population zapatiste, en essayant de récupérer le contrôle du territoire.

17. Rencontre Internationale des Femmes en Lutte

Réalisée à deux occasions (en 2018 et en 2019), elle réunit des milliers de femmes organisées – en bas et à gauche – du monde entier. Lors de ces rencontres, les femmes se sont mises d'accord pour vivre et lutter pour qu'aucune femme n'ait plus jamais peur.

18. Otroa

Terme créé par le zapatisme mélangeant le féminin et le masculin du mot « otro » (autre) en espagnol pour se référer à la diversité de genre et sexuelle.

19. Fête des morts

Chaque 1er et 2 novembre, le Mexique célèbre la fête des Morts. Les âmes des personnes défuntées reviennent dans le monde des vivants afin de cohabiter avec les êtres qui leur sont chers et déguster les sucreries et aliments que leurs proches leur déposent en offrandes.

20. Congrès National Indigène (CNI)

Créé en 1996, le Congrès National Indigène est une organisation des peuples, nations et tribus originaires du Mexique qui lutte pour la libre détermination et l'autonomie des peuples indigènes. Après plus de cinq siècles de colonialisme et de dépouillement, le CNI continue à lutter pour exercer ses formes d'organisation collective et la construction de l'autonomie sur ses territoires.



Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dashed lines.

