Vorschlag für ein Brettspiel “ZAPATISTAS”\*

für die Finanzierungskommission der europäischen Tour für das Leben 2020

\*Das Spiel:\*

 Es wäre ein Spiel, bei dem es um Zusammenarbeit geht und nicht um einen Wettbewerb. Die Spieler\*innen arbeiten zusammen, um die 13 zapatistischen Forderungen zu erreichen: Land, Arbeit, Unterkunft, Ernährung, Gesundheit, Bildung, Demokratie, Freiheit, Gerechtigkeit, Unabhängigkeit, Frieden, Information und Kultur. Dafür müssen die Mit-Spieler\*innen entscheiden, wie ihre Caracoles dank der Unterstützungsbasis der Männer, der Unterstützungsbasis der Frauen, von Brigadistas usw. verwaltet werden, und der Bedrohung beispielsweise durch Hilfsprojekte der schlechten Regierung, Paramilitärs, Megaprojekte, Naturkatastrophen, Militarisierung usw. Einhalt gebieten.

Die Dynamik des Spiels besteht darin, zu entscheiden, wie die Bevölkerung und die Mittel aus jedem Caracol der Produktion von Lebensmitteln, Gesundheitsdiensten, Schulen usw. zugeordnet werden. Dabei muss beachtet werden, dass die 13 Forderungen mit begrenzten Mitteln zu erfüllen sind (darin besteht die Schwierigkeit des Spiels), und dass man sich die Unterstützung der anderen Mitspieler\*innen sichert, was die Unterstützung unter den Caracoles darstellt. Wenn außerdem Parität zwischen Männern und Frauen bei der Umsetzung einer Aufgabe erreicht wird, gibt es mehr Vorteile als wenn nicht.

Die /Comandancia/ ist im Spiel nicht vertreten. Auch nicht die solidarischen Unterstützungen (außer in Form der Brigadistas). Das vereinfacht die Spielweise.

Ein Gestalter für Brettspiele (Pablo Garaizar, Autor von /Moon/[i] <#\_edn1>, /Archers of Nand/[ii] <#\_edn2>) würde das Spiel unentgeltlich entwerfen. Wir führen Gespräche mit Gran Om[iii] <#\_edn3>, um zu schauen, ob sie vielleicht (ebenfalls gratis) das grafische Design übernehmen könnten.

Das Spiel wäre sprachunabhängig und würde von einer mehrsprachigen Anleitung begleitet. Es wäre also eine einzige Ausgabe mit Anleitungen in den einzelnen europäischen Sprachen, und die Compas würden gebeten, die Anleitungen ins Tseltal, Tzotzil, Ch’ol y Tojolabal zu übersetzen.

 Die Übersetzungen in die europäischen Sprachen könnten wir unter den Kollektiven organisieren.

\*Der Vorschlag aus wirtschaftlicher Sicht:\*

Der Vorschlag besteht darin, 1500 Spiele zu produzieren und über die solidarischen Kollektive zu einem Preis von 40 € pro Spiel zu verkaufen. Einer ersten (sehr groben) Berechnung zufolge würden die Produktionskosten für jedes Spiel (Druck und Versandkosten an die europäischen Hauptstädte) rund 14 € betragen. Damit hätte man für jedes Spiel einen Gewinn von rund 26 €. Wenn alle verkauft werden können, könnten wir damit 39.000 € generieren, die komplett für die Ausgaben der zapatistischen Reise in Europa bestimmt wären.

Die erste Investitionen würde sich (ganz grob) auf 21.000 € belaufen.

 \*Wie wir das erreichen können:\*

 Wir schlagen Folgendes vor:

1º) Die Kollektive, die den Vorschlag interessant finden, bekunden ihr Interesse und teilen uns mit, zum Verkauf wie vieler Spiele sie sich verpflichten und ob sie Geld vorstrecken können oder nicht.

 2º) Wir entscheiden, wie viele Spiele wir für den Verkauf drucken (wenn es weniger als 1500 sind, erhöht sich ganz einfach der Preis pro Spiel, und wenn es mehr sind, wird es billiger).

 3º) Wenn wir sehen, dass es Möglichkeiten gibt, das Spiel zu verkaufen, aber kein Geld vorgestreckt werden kann, könnte Lumaltik Geld vorstrecken (wenn aber die Möglichkeit besteht, dass wir unter allen das Geld vorstrecken, umso besser :-)

Eine andere Option für die Finanzierung des Spiels wäre ein Crowdfunding, was uns allerdings aus zwei Gründen schwierig erscheint:

Wir wissen, das schon die Idee existiert, ein Crowdfunding zu organisieren, um Mittel zu akquirieren, und es wäre verwirrend , wenn es zwei gäbe. Außerdem finden wir die Idee interessant, das für Weihnachten fertig zu haben, und ein Crowdfunding würde dem Prozess verzögern.

4º) Die Spiele werden in die Länder verschickt, wo sie verkauft werden sollen, und in jedem Land übernehmen die Kollektive die Verantwortung für die Verteilung, den Verkauf, das Einsammeln des Geldes, die Rückzahlung an die Kollektive, die für die Verwirklichung in Vorkasse gegangen sind, und würden mit dem Rest die Ausgaben der Reise der Compas bestreiten.

Es wäre auch interessant, Spiele nach Mexiko zu schicken, und wir denken, dass sie dort billiger verkauft werden könnten, sprich zum Produktionspreis plus Versandkosten.

 5º) Wenn zum Ende der Reise der Compas mit diesem System nicht alle Spiele verkauft werden konnten, würden wir versuchen, sie weiterhin zu verkaufen, um die Investitionskosten zu decken und was übrigbleibt an die Compas zu schicken.

 6º) Am Ende des Prozesses könnten die Archive für das Spiel (Brett, Karten usw.) im Internet hinterlegt werden, damit es allgemein heruntergeladen, ausgedruckt und gespielt werden kann, ohne dass es gekauft werden muss.

 Ideal wäre, das für Weihnachten fertig zu haben, aber wir sind nicht sicher, ob Gestaltung und Druck bis zu diesem Datum fertig sein könnten.

[i] #\_ednref1><https://juegosdelamesaredonda.com/9068-moon-8425402331996.html>

> [ii] <#\_ednref2><https://boardgamegeek.com/boardgame/309600/archers-nand>

> [iii] <#\_ednref3> <https://www.granom.com.mx/>