

LIVRET DE JEU

RÉSISTE-MOI ...SI TU PEUX !



Un jeu de l'odyssée de la sélection
et de la création variétale

Livret de jeu

«**Résiste-moi si tu peux**» est un jeu pédagogique et coopératif dans lequel les joueurs jouent le rôle de vigneron cherchant à maintenir une économie individuelle et collective stable en résistant à un agent pathogène.

Leur objectif va être de conserver un potentiel de production tout en réduisant l'utilisation de fongicides. Plusieurs actions sont possibles pour conserver ce potentiel dont l'utilisation de variétés de vigne résistantes. Cependant, une mauvaise gestion individuelle de ces nouvelles variétés engendre une réaction de l'agent pathogène impactant l'ensemble des joueurs. Parmi les réactions d'adaptation de l'agent pathogène, la perte de leurs effecteurs est un des événements les plus fréquents. Ces effecteurs sont la cible des résistances naturelles de la plante et leur absence entraîne généralement une perte d'efficacité de la résistance naturelle alors que l'agent pathogène garde son pouvoir de nuisance.

Les joueurs gagnent tous la partie s'ils parviennent à la fin des 10 tours, ou perdent si le pathogène n'a plus aucun effecteur.

—→ Il faut donc allier stratégie individuelle et collective pour l'emporter !

Matériel

- 120 cartes de «VARIÉTÉS»,
- 25 cartes «AVANCÉES TECHNOLOGIQUES»,
- 25 cartes «PRESSION PARASITAIRE»,
- 4 plateaux «MES PARCELLES», un par joueur,
- 1 plateau «POT COMMUN» composé de 3 zones : Réserve d'argent, Cartes Recherches et Recherches Gagnées,
- 1 plateau rond «AGENT PATHOGÈNE» et ses 4 jetons aimantés
- 1 dé six faces avec 2 faces vertes et 4 faces rouges,
- des fiches de jeu consommables pour la prise de notes à chaque tour.



Mise en place

1. Disposez le plateau «**AGENT PATHOGÈNE**» au centre de la zone de jeu, et ajustez les 4 jetons ronds «effecteurs» sur les emplacements prévus.
2. Placez ensuite le plateau «**POT COMMUN**» à proximité, et placez la pioche des cartes de développement technologique* sur la case «cartes recherches». La difficulté du jeu peut être modulée en mettant plus ou moins de cartes de développement technologique avec aucune avancées significatives. Pour une difficulté normale, mettre un tiers de cartes avec aucune avancée significative.
3. Enfin, pour terminer la zone centrale, posez une pioche de 10 cartes de pression parasitaire en veillant à mettre la carte «premier millésime» sur le dessus. La difficulté du jeu peut être modulée en mettant plus ou moins de millésimes difficiles dans cette pioche. Pour un niveau de difficulté normale, choisir 1 carte niveau 1, 2 cartes niveau 2, 4 cartes niveau 3, 2 cartes niveau 4, 1 carte niveau 5.
4. Distribuez ensuite un plateau «**MES PARCELLES**» à chaque participant, ainsi que les dix premières variétés (identiques pour tout le monde) : mettre les cartes (1 variété résistante identique et 9 variétés sensibles «premier tour») dans leurs emplacements.
5. Pour un niveau de difficulté normale, chaque joueur reçoit un crédit d'une valeur de 50 au début du jeu. Cette somme peut être modulée pour faciliter ou durcir le niveau du jeu.
6. Enfin, distribuez une fiche de jeu à chacun.

**Ce jeu présente de véritables innovations, actuellement en phase d'évaluation, dont la plus-value reste à démontrer pour certaines.*

Mise en situation

RÉSERVE D'ARGENT

CARTES RECHERCHES

RECHERCHES GAGNÉES



CARTE DE DIFFICULTÉ

Pour ce millésime, 2 passages sur les variétés résistantes suffiront.

Pour les variétés sensibles, 3 passages seront nécessaires.

MES PARCELLES

<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> RÉSISTANTE  10 <small>tonnes / ha</small>	<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>	<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>	<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>	<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>
<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>	<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>	<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>	<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>	<small>PREMIÈRE VARIÉTÉ</small> SENSIBLE <small>Aucune résistance</small> 20 <small>tonnes / ha</small>

Un plateau «MES PARCELLES» par joueur

Déroulé de la partie

1. Lors du premier tour, lorsque tous les joueurs sont en place, commencez le tour par piocher une carte dans la pioche de «**PRESSION PARASITAIRE**». Elle définit le niveau de pression parasitaire pour ce premier tour pour tous les joueurs et indique le nombre de passages de traitements phytosanitaires nécessaires pour chaque type de variétés (résistantes ou sensibles).
2. En s'aidant de la fiche jeu, chaque joueur peut alors calculer le nombre total d'IFT nécessaires pour son exploitation.
3. Vérifier si une carte «**AVANCÉES TECHNOLOGIQUES**» permet d'éviter un certain nombre de passages (valable à partir du tour 2).
4. Chaque joueur compare le nombre de passages nécessaires sur son exploitation à l'IFT (Indice de Fréquence de Traitement phytosanitaire) maximum autorisé à ce tour. L'IFT est indiqué sur les fiches de jeu, sa valeur est de 100 pour les deux premiers tours puis diminue rapidement.
- 5.1 Si le nombre de passages nécessaires est inférieur à l'IFT maximum, le joueur calcule le rendement de son exploitation en additionnant les rendements de chaque de ses variétés, il retranche 160 (niveau de rentabilité de l'activité) et obtient ses bénéfices pour ce tour (ex : 190 de rendement - 160 = 30 de bénéfices). Les bénéfices sont distribués par la banque.

Déroulé de la partie

- 5.2 Si le nombre de passages nécessaires sur son exploitation est supérieur à L'IFT maximum, il doit lancer le dé afin de déterminer si l'agent pathogène va contourner ou non une résistance naturelle. Si le dé est vert : pas de contournement ! Le joueur ne fait aucun bénéfice cette année-là et continue la partie. Si le dé est rouge : le pathogène perd un effecteur et une résistance naturelle est contournée ! Pour identifier l'effecteur qui doit être retiré sur le plateau «**AGENT PATHOGÈNE**», le joueur choisit la résistance naturelle la plus présente au sein de ses variétés résistantes. Si le joueur n'a que des variétés sensibles, il choisit la résistance naturelle la plus présente au sein des variétés résistantes chez tous les joueurs réunis (NB : Certaines cartes de «**DÉVELOPPEMENT TECHNOLOGIQUE**» permettent d'éviter un contournement). Tous les joueurs vérifient si certaines de leurs variétés ont perdu la totalité de leurs résistances. Quand c'est le cas, les joueurs retournent les cartes variétés concernées (le dos contient la même variété en version sensible). Cette phase est à répéter autant de fois qu'il y a de joueurs qui ont un nombre de passage supérieur à L'IFT maximum autorisé au tour de jeu. qui ont un nombre de passage supérieur à L'IFT maximum.
6. Les joueurs peuvent mettre leur argent en commun pour acheter des cartes «**DÉVELOPPEMENT TECHNOLOGIQUE**». Les cartes **DÉVELOPPEMENT TECHNOLOGIQUE** sont valables jusqu'à la fin de la partie (sauf celles permettant d'éviter un contournement, qui ne servent qu'une seule fois). Chaque carte a une valeur d'achat de 60. Les cartes obtenues sont placées sur la droite du plateau «**POT COMMUN**» en attente d'être utilisées.

Déroulé de la partie

7. En fin de tour, les joueurs peuvent décider d'arracher certaines de leurs parcelles. Deux options sont alors possibles, laisser cette parcelle vide pour le tour suivant ou acheter de nouvelles variétés chez le pépiniériste pour replanter. L'achat des plants et la plantation d'une nouvelle variété sur une parcelle coûte 30. Si le joueur souhaite le faire, il plonge la main dans le pochon des variétés et tire trois cartes. Il doit en choisir une seule et remettre les deux autres dans le pochon. Les cartes variétés des parcelles arrachées sont retirées du jeu.



Le jeu se prolonge en podcast : retrouvez tous les épisodes du podcast «Savoir» sur la chaîne Youtube Vignevin.



Financé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne (GrapeBreed4IPM, convention n°101132223). Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'autorité octroyant la subvention. Ni l'Union européenne ni l'autorité octroyant la subvention ne peuvent en être tenues responsables.

© 2025 Institut Français de la Vigne et du Vin (IFV), Loïc Le Cunff et partenaires du projet GrapeBreed4IPM. Ce jeu est distribué sous licence Creative Commons Attribution – NonCommercial – ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).