

SPIELANLEITUNG

WIDERSTEH MIR ...WENN DU KANNST !



Ein Spiel von L'Odysée de la
sélection et de la création variétale

Spielanleitung

„Widersteh mir, wenn du kannst“ ist ein pädagogisches und kooperatives Spiel, in dem die Spielerinnen und Spieler die Rolle von Winzerinnen und Winzern übernehmen, die versuchen, eine stabile individuelle und kollektive Wirtschaft aufrechtzuerhalten, indem sie ein Pathogen kontrollieren.

Ihr Ziel ist es, die Produktion aufrecht zu erhalten und gleichzeitig den Einsatz von Fungiziden zu reduzieren. Mehrere Maßnahmen sind möglich, darunter der Einsatz resistenter Rebsorten.

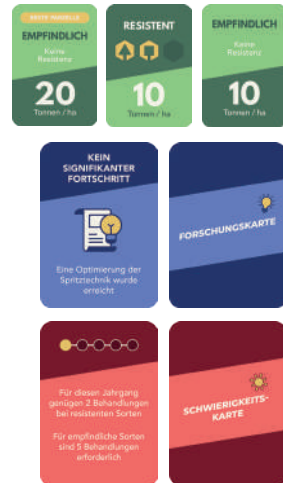
Eine schlechte individuelle Bewirtschaftung dieser neuen Sorten führt jedoch zu Anpassungen des Pathogens, die alle Spieler betreffen. Diese Anpassungen des Pathogens äußern sich im Verlust seiner Effektoren, ohne die die Resistenz nicht mehr wirksam ist, während das Pathogen seine krankheitserregende Wirkung behält.

Alle Spieler gewinnen gemeinsam, wenn sie das Ende der 10 Spielrunden erreichen, oder verlieren, wenn das Pathogen keine Effektoren mehr besitzt.

—→ Um zu gewinnen, müssen individuelle und kollektive Strategien kombiniert werden !

Spielmaterial

- 165 „SORTEN “ -Karten,
- 25 „ TECHNOLOGISCHE FORTSCHRITTE “ -Karten,
- 24 „ BEFALLSDRUCK “ -Karten,



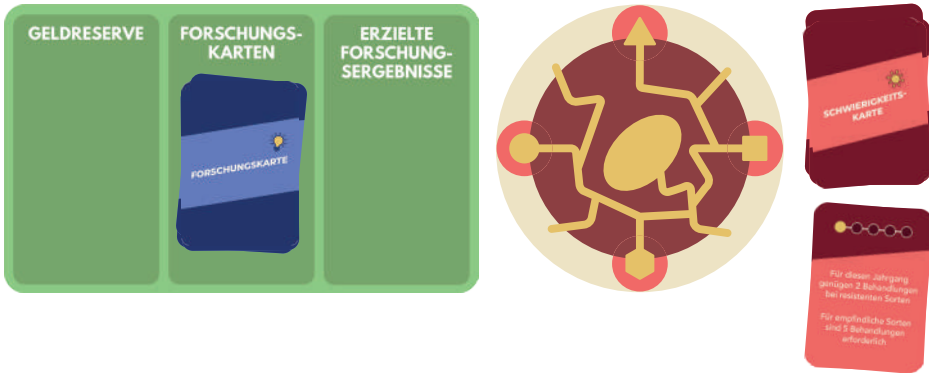
- 4 Spielbretter „ MEINE PARZELLEN “, eines pro Spieler,
- 1 Spielbrett „ GEMEINSAMER TOPF “, bestehend aus 3 Bereichen: Geldreserve, Forschungskarten und Erzielte Forschungsergebnisse,
- 1 rundes Spielbrett „ PATHOGEN “ und seine 4 magnetischen Effektoren-Marker,
- 1 sechsseitiger Würfel mit 2 grünen und 4 roten Seiten,
- Spielbögen für Notizen in jeder Runde,
- Geldscheine.

Spielaufbau

1. Legen Sie das Spielbrett „**PATHOGEN**“ in die Mitte der Spielfläche und platzieren Sie die 4 runden Effektoren-Marker auf den vorgesehenen Feldern.
2. Platzieren Sie anschließend das Spielbrett „**GEMEINSAMER TOPF**“ in der Nähe und legen Sie den Stapel der Forschungskarten auf das Feld „Forschungskarten“.
3. Zur Vervollständigung des zentralen Bereichs legen Sie einen Stapel aus 10 Karten „**Befallsdruck**“ bereit und achten Sie darauf, dass die Karte „Erster Jahrgang“ oben liegt.
Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann angepasst werden, indem mehr oder weniger schwierige Jahrgänge in diesen Stapel aufgenommen werden. Für einen normalen Schwierigkeitsgrad wählen Sie:
1 Karte Stufe 1, 2 Karten Stufe 2, 4 Karten Stufe 3, 2 Karten Stufe 4 und 1 Karte Stufe 5.
4. Verteilen Sie anschließend an jede teilnehmende Person ein Spielbrett „**MEINE PARZELLEN**“ sowie die zehn ersten Parzellen (für alle identisch): Legen Sie die Karten (1 identische resistente und 9 empfindliche „erste Runde“) auf die vorgesehenen Felder.
5. Für einen normalen Schwierigkeitsgrad erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels ein Guthaben im Wert von 50. Dieser Betrag kann angepasst werden, um das Spiel leichter oder schwieriger zu machen.
6. Verteilen Sie abschließend einen Spielbogen an jede Person.

Dieses Spiel weist echte Innovationen auf, die sich derzeit in der Evaluierungsphase befinden und deren Mehrwert sich bei einigen noch erweisen muss.

Spielsituation



Ein Spielbrett „MEINE PARZELLEN“ pro Spieler:in

● MEINE PARZELLEN ●

MEINE PARZELLE RESISTENT 10 Tonnen / ha	MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha	MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha	MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha	MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha
MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha	MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha	MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha	MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha	MEINE PARZELLE EMPFINDLICH Keine Resistenz 20 Tonnen / ha

Spielablauf

1. In der ersten Runde, sobald alle Spieler:innen bereit sind, beginnen Sie die Runde, indem Sie eine Karte vom Stapel „Befallsdruck“ ziehen.
Diese Karte bestimmt für diese erste Runde die Stärke des Pathogens für alle Spieler:innen und gibt die Anzahl der notwendigen **Pflanzenschutzbehandlungen** für jede Parzelle an.
2. Mithilfe des Spielbogens kann jede:r Spieler:in anschließend die Gesamtzahl der erforderlichen Behandlungen für seinen/ihren Betrieb berechnen.
3. Prüfen Sie, ob eine **Forschungskarte** es ermöglicht, eine bestimmte Anzahl von **Behandlungen** zu vermeiden (gültig ab Runde 2).
4. Jede:r Spieler:in vergleicht die Anzahl der erforderlichen **Behandlungen** in seinem/ihrer Betrieb mit dem maximalen BI (Pflanzenschutzmittel-Behandlungsfrequenzindex) des jeweiligen Jahres.
Der BI ist auf den Spielbögen angegeben: Sein Wert beträgt 100 für die erste Runde und sinkt danach schnell.
5. a) Ist die Anzahl der erforderlichen **Behandlungen** geringer als der maximale BI, berechnet der/die Spieler:in den Ertrag seines/ihrer Betriebs, indem er/sie die Erträge seiner/ihrer Parzellen addiert, 160 (Rentabilitätsschwelle der Tätigkeit) abzieht und so den Gewinn dieser Runde erhält
(z. B.: $190 \text{ Ertrag} - 160 = 30 \text{ Gewinn}$).
Die Gewinne werden von der Bank ausgezahlt.

Spielablauf

b) Wenn die Anzahl der notwendigen Behandlungen auf seinem Betrieb größer ist als der maximale BI, muss der Spieler würfeln, um zu bestimmen, ob das Pathogen eine Resistenz umgehen wird oder nicht.

Wenn der Würfel grün zeigt: kein Resistenzbruch! Der Spieler erzielt in diesem Jahr keinen Gewinn und das Spiel geht weiter.

Wenn der Würfel rot zeigt: Der Pathogen verliert einen Effektor und umgeht die Resistenz!

Um zu bestimmen, welcher Effektor auf dem PATHOGEN entfernt wird, wählt der Spieler die am häufigsten vorkommende Resistenz auf seinen Parzellen. Wenn er nur empfindliche Parzellen hat, wählt er die Resistenz, die bei allen Spielern zusammen am häufigsten vorkommt.

Einige **Forschungskarten** ermöglichen es, einen Resistenzbruch zu verhindern. Alle Spieler prüfen, ob einige ihrer Parzellen ihre Resistenz verloren haben. Falls ja, drehen die Spieler die betreffenden Parzellenkarten um (die Rückseite zeigt dieselbe Parzelle in empfindlicher Version). Diese Phase wird so oft wiederholt, wie es Spieler mit einer Anzahl von Behandlungen über dem maximalen BI gibt.

6. Die Spieler können ihr Geld zusammenlegen, um **Forschungskarten** zu kaufen. Jede Karte kostet 60. Die erworbenen Karten werden rechts auf dem GEMEINSCHAFTSTOPF platziert und warten darauf, genutzt zu werden.

Spielablauf

- Am Ende des Zuges können die Spieler entscheiden, einige ihrer Parzellen zu entfernen oder neue bei der Rebschule zu kaufen. Eine Parzelle kostet 30. Wenn der Spieler eine Parzelle kaufen möchte, greift er in den Sortenbeutel und zieht drei Karten. Er muss eine Karte wählen und die beiden anderen zurück in den Beutel legen. Die Sortenkarten der entfernten Parzellen werden aus dem Spiel genommen.



Das Spiel geht als Podcast weiter: Alle Episoden sind auf dem YouTube-Kanal Vignevin verfügbar.

Projekt gefördert von



grapebreed
4 IPM



Finanziert von der
Europäischen Union

Gefördert durch die Europäische Union (GrapeBreed4IPM, Fördervereinbarung Nr. 101132223). Die geäußerten Ansichten und Meinungen stammen jedoch ausschließlich von den Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäische Union oder der bewilligenden Behörde wider. Weder die Europäische Union noch die bewilligende Behörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

© 2025 Institut Français de la Vigne et du Vin (IFV), Loïc Le Cunff und die Partner des Projekts GrapeBreed4IPM. Dieses Spiel wird unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) veröffentlicht.