

# MANUALE DI GIOCO

**RESISTIMI**  
...SE PUOI!



Un gioco di L'Odysée de la  
sélection et de la création variétale

# Manuale di gioco

« **Resistimi Se Puoi** » è un gioco educativo e cooperativo in cui i giocatori assumono il ruolo di viticoltori che cercano di mantenere un'economia individuale e collettiva stabile resistendo a un patogeno.




Il loro obiettivo è conservare un potenziale produttivo riducendo allo stesso tempo l'uso di fungicidi. Sono possibili diverse azioni per raggiungere questo obiettivo, tra cui l'utilizzo di varietà di vite resistenti.

Tuttavia, una cattiva gestione individuale di queste nuove varietà resistenti provoca una reazione del patogeno che colpisce l'insieme dei giocatori. Queste reazioni di adattamento del patogeno consistono nella perdita dei suoi effettori; senza tali effettori la resistenza non è più efficace, mentre il patogeno mantiene il suo potere patogeno.

I giocatori vincono tutti la partita se riescono ad arrivare alla fine dei 10 turni, oppure perdono se il patogeno non dispone più di alcun effettore.

—> È quindi necessario combinare strategia individuale e collettiva per vincere !

# Materiale

- 165 carte « **VARIETÀ** »,
- 25 carte « **AVANZAMENTI TECNOLOGICI** »,
- 24 carte « **PRESSIONE PARASSITARIA** »,
- 4 tabelloni personali « **LE MIE PARCELLE** », uno per giocatore
- 1 tabellone « **FONDO COMUNE** » composto da 3 aree: Riserva di denaro, Carte ricerca e Ricerche ottenute
- 1 tabellone rotondo « **PATOGENO** » e i suoi 4 gettoni magnetici «effettori»,
- 1 dado a sei facce con 2 facce verdi e 4 facce rosse,
- Schede di gioco usa e getta per prendere appunti a ogni turno,
- Banconote.

## Preparazione del gioco

1. Posizionate il tabellone « **PATOGENO** » al centro dell'area di gioco e sistemate i 4 gettoni rotondi «effettori» negli appositi spazi.
2. Collocate quindi il tabellone « **FONDO COMUNE** » nelle vicinanze e posizionate il mazzo delle carte di sviluppo tecnologico sulla casella «carte ricerca».
3. Infine, per completare l'area centrale, preparate un mazzo di 10 carte di pressione parassitaria, assicurandovi di mettere la carta «prima annata» in cima.  
La difficoltà del gioco può essere modulata inserendo un numero maggiore o minore di annate difficili nel mazzo. Per una difficoltà normale, scegliete: 1 carta di livello 1, 2 carte di livello 2, 4 carte di livello 3, 2 carte di livello 4 e 1 carta di livello 5.
4. Distribuite poi un tabellone personale « **LE MIE PARCELLE** » a ciascun partecipante, insieme alle dieci parcelle iniziali (identiche per tutti): posizionate le carte (1 resistente identica e 9 sensibili «prima parcella») nei rispettivi spazi.
5. Per un livello di difficoltà normale, ogni giocatore riceve un credito del valore di 50 all'inizio del gioco. Questo importo può essere modificato per rendere il gioco più facile o più difficile.
6. Infine, consegnate una scheda di gioco a ogni giocatore.

*Questo gioco presenta vere innovazioni, attualmente in fase di valutazione, il cui valore aggiunto non è ancora stato dimostrato in alcuni casi.*

# Situazione iniziale

RISERVA DI DENARO

CARTE RICERCA

RICERCHE OTTENUTE






**LE MIE PARCELLE**

PRIMA PARCELLA <b>RESISTENTE</b> 10 tonnellate / ha	PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha	PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha	PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha	PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha
PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha	PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha	PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha	PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha	PRIMA PARCELLA <b>SENSIBILE</b> Nessuna resistenza 20 tonnellate / ha

Una tabellone personale « **LE MIE PARCELLE** » per giocatore

## Svolgimento della partita

1. Nel primo turno, quando tutti i giocatori sono pronti, iniziate pescando una carta dal mazzo « **PRESSIONE PARASSITARIA** ». Essa definisce la forza del patogeno per questo primo turno per tutti i giocatori e indica il numero di trattamenti fitosanitari necessari per ciascuna parcella.
2. Con l'aiuto della scheda di gioco, ogni giocatore può quindi calcolare il numero totale di passaggi necessari per la propria azienda.
3. Verificate se una carta « **AVANZAMENTI TECNOLOGICI** » consente di evitare un certo numero di trattamenti fitosanitari (valido a partire dal turno 2).
4. Ogni giocatore confronta il numero di trattamenti fitosanitari necessari nella propria azienda con l'IFT massimo (Indice di Frequenza dei Trattamenti fitosanitari) dell'annata in corso. L'IFT è indicato sulle schede di gioco: il suo valore è 100 nei primi due turni, poi diminuisce rapidamente.
5. a) Se il numero di trattamenti fitosanitari necessari è inferiore all'IFT massimo, il giocatore calcola la resa della propria azienda sommando le parcelle, sottrae 160 (livello di redditività dell'attività) e ottiene i profitti del turno (es.:  $190 \text{ di resa} - 160 = 30 \text{ di profitto}$ ). I profitti sono distribuiti dalla banca.

## Svolgimento della partita

b) Se il numero di trattamenti fitosanitari necessari nella propria azienda è superiore all'IFT massimo, il giocatore deve lanciare il dado per determinare se il patogeno aggirerà o meno una resistenza. Dado verde: nessun aggiramento! Il giocatore non ottiene profitti quell'anno e continua la partita.

Dado rosso: il patogeno perde un effetto e supera la resistenza!

Per determinare quale effetto rimuovere dal tabellone

« **PATOGENO** », il giocatore sceglie la resistenza più presente nelle proprie parcelle. Se possiede solo parcelle sensibili, sceglie la resistenza più diffusa tra tutti i giocatori.

Alcune carte « **AVANZAMENTI TECNOLOGICI** » permettono di evitare UN aggiramento.

Tutti i giocatori verificano se alcune delle loro parcelle hanno perso la resistenza. In tal caso, girano le carte delle parcelle interessate (il retro mostra la stessa parcella in versione sensibile).

Questa fase viene ripetuta tante volte quanti sono i giocatori che superano l'IFT massimo.

6. I giocatori possono mettere in comune il loro denaro per acquistare carte « **AVANZAMENTI TECNOLOGICI** ». Ogni carta costa 60. Le carte ottenute vengono posizionate sulla destra del tabellone « **FONDO COMUNE** » in attesa di essere utilizzate.

# Svolgimento della partita

7. Alla fine del turno, i giocatori possono decidere di estirpare alcune parcelle o di acquistarne di nuove al vivaio. Una parcella costa 30. Se un giocatore desidera acquistarne una, pesca tre carte dal sacchetto delle carte varietà, ne sceglie una sola e rimette le altre due nel sacchetto.  
Le carte varietà delle parcelle estirpate vengono rimosse dal gioco.



Il gioco continua in formato podcast: trova tutti gli episodi sul canale YouTube Vignevin.

## Progetto finanziato da



grapebreed<sup>st</sup>  
4 IPM



Finanziato  
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea (GrapeBreed4IPM, convenzione n. 101132223). I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'autorità concedente. Né l'Unione europea né l'autorità concedente possono esserne ritenute responsabili.

© 2025 Institut Français de la Vigne et du Vin (IFV), Loïc Le Cunff e i partner del progetto GrapeBreed4IPM. Questo gioco è distribuito con licenza Creative Commons Attribuzione – Non Commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0).