

MANUAL DE JUEGO

RESÍSTEME ...SI PUEDES !



Un juego de L'Odysée de la
sélection et de la création variétale

Manual de juego

« **Resísteme Si Puedes** » es un juego pedagógico y cooperativo en el que los jugadores asumen el papel de viticultores que buscan mantener una economía individual y colectiva estable resistiendo a un patógeno.




Su objetivo es conservar un potencial de producción reduciendo al mismo tiempo el uso de fungicidas. Existen varias acciones posibles para conservar este potencial, entre ellas el uso de variedades de vid resistentes.

Sin embargo, una mala gestión individual de estas nuevas variedades provoca una reacción del patógeno que afecta a todos los jugadores. Estas reacciones de adaptación del patógeno se traducen en la pérdida de los efectos de las variedades resistentes; sin ellos, la resistencia deja de ser eficaz mientras el microorganismo conserva su poder patógeno.

Los jugadores ganan la partida si consiguen llegar al final de los 10 turnos, o pierden si el patógeno ya no tiene ningún efector.

—> ¡ Es necesario combinar estrategia individual y colectiva para ganar !

Material

- 165 cartas de « **VARIEDADES** », 
- 25 cartas de « **AVANCES TECNOLÓGICOS** », 
- 24 cartas de « **PRESIÓN DE ENFERMEDAD** », 
- 4 tableros « **MIS PARCELAS** », uno por jugador,
- 1 tablero « **FONDO COMÚN** » compuesto por 3 zonas: Reserva de dinero, Cartas de investigación e Investigaciones obtenidas,
- 1 tablero redondo « **PATÓGENO** » y sus 4 fichas magnéticas «efectores» importante definir qué es esto. ¿puede quere decir "consecuencias"?
- 1 dado de seis caras con 2 caras verdes y 4 caras rojas,
- Hojas de juego desechables para tomar notas en cada turno,
- Billetes.

Preparación del juego

1. Coloque el tablero « **PATÓGENO** » en el centro de la zona de juego y ajuste las 4 fichas redondas «efectores» en los espacios previstos.
2. A continuación, coloque el tablero « **FONDO COMÚN** » cerca y sitúe el mazo de cartas de desarrollo tecnológico en la casilla « cartas de investigación ».
3. Por último, para completar la zona central, coloque un mazo de 10 cartas de presión parasitaria, asegurándose de poner la carta « primera añada » en la parte superior.
La dificultad del juego puede ajustarse añadiendo más o menos añadas difíciles a este mazo. Para una dificultad normal, elija: 1 carta de nivel 1, 2 cartas de nivel 2, 4 cartas de nivel 3, 2 cartas de nivel 4 y 1 carta de nivel 5.
4. A continuación, reparta un tablero « **MIS PARCELAS** » a cada participante, así como las diez primeras parcelas (idénticas para todos): coloque las cartas (1 resistente idéntica y 9 sensibles « primer turno ») en sus respectivos espacios.
5. Para un nivel de dificultad normal, cada jugador recibe un crédito por un valor de 50 al comienzo del juego. Esta cantidad puede ajustarse para facilitar o aumentar la dificultad del juego.
6. Por último, entregue una hoja de juego a cada jugador.

Este juego presenta verdaderas innovaciones, actualmente en fase de evaluación, cuya aportación de valor aún está por demostrarse en algunos casos.

Situación

RESERVA DE DINERO

CARTAS DE INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIONES OBTENIDAS







Para esta ayuda, bastarán 2 pesos de pulverización de fungicida en las variedades resistentes.
Para las variedades sensibles, serán necesarios 5 pesos de pulverización de fungicida.

MIS PARCELAS

RESISTENTE  10 <small>toneladas / ha</small>	SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>	SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>	SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>	SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>
SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>	SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>	SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>	SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>	SENSIBLE <small>Sin resistencia</small> 20 <small>toneladas / ha</small>

Un tablero « MIS PARCELAS » por jugador

Desarrollo de la partida

1. En el primer turno, cuando todos los jugadores estén preparados, comienza el turno sacando una carta del mazo de « **PRESIÓN DEL ENFERMEDAD** ». Esta define la fuerza del patógeno para este primer turno para todos los jugadores e indica el número de pases de tratamiento fitosanitario necesarios para cada parcela.
2. Con la ayuda de la ficha de juego, cada jugador puede calcular el número total de pases necesarias para su explotación.
3. Verificar si una carta « **AVANCES TECNOLÓGICOS** » permite evitar un cierto número de pases (válido a partir del turno 2).
4. Cada jugador compara el número de pases necesarios en su explotación con el IFT máximo (Índice de Frecuencia de Tratamiento fitosanitario) de ese año. El IFT se indica en las fichas de juego; su valor es 100 en los dos primeros turnos y luego disminuye rápidamente.
5. a) Si el número de pases necesarios es inferior al IFT máximo, el jugador calcula el rendimiento de su explotación sumando sus parcelas, le resta 160 (nivel de rentabilidad de la actividad) y obtiene sus beneficios de ese turno (ej.: 190 de rendimiento - 160 = 30 de beneficios). Los beneficios son distribuidos por el banco.

Desarrollo de la partida

b) Si el número de pases necesarios en su explotación es superior al IFT máximo, debe lanzar el dado para determinar si el patógeno va a superar o no una resistencia. Si el dado es verde: ¡no hay superación! El jugador no obtiene beneficios ese año y continúa la partida. Si el dado es rojo: ¡el patógeno pierde un efector y supera la resistencia! Para saber cuál retirar del tablero « **PATÓGENO** », el jugador elige la resistencia más presente en sus parcelas. Si solo tiene parcelas sensibles, elige la resistencia más presente entre todos los jugadores juntos. Algunas cartas « **AVANCES TECNOLÓGICOS** » permiten evitar una superación. Todos los jugadores verifican si algunas de sus parcelas han perdido su resistencia. Cuando esto sucede, los jugadores dan vuelta las cartas de las parcelas afectadas (el reverso contiene la misma parcela en versión sensible). Esta fase se repite tantas veces como jugadores tengan un número de pasadas superior al IFT máximo.

6. Los jugadores pueden juntar su dinero para comprar cartas « **AVANCES TECNOLÓGICOS** ». Cada carta cuesta 60. Las cartas obtenidas se colocan a la derecha del tablero « **FONDO COMÚN** » a la espera de ser usadas.

Desarrollo de la partida

- Al final del turno, los jugadores pueden decidir arrancar algunas de sus parcelas o comprar nuevas al vivero. Una parcela cuesta 30. Si el jugador desea comprar, introduce la mano en la bolsa de variedades y saca tres cartas. Debe elegir una sola y devolver las otras dos a la bolsa. Las cartas de variedades de las parcelas arrancadas se retiran del juego.



El juego continúa en formato podcast: escucha todos los episodios sobre cómo jugar en el canal de YouTube Vignevin.



Financiado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea (GrapeBreed4IPM, convenio n.º 101132223). No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la autoridad otorgante. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser consideradas responsables de los mismos.

© 2025 Institut Français de la Vigne et du Vin (IFV), Loïc Le Cunff y los socios del proyecto GrapeBreed4IPM. Este juego se distribuye bajo la licencia Creative Commons Atribución – No Comercial – Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).