

VIGN'EN JEU

LA RÈGLE

A l'ouverture de la boîte, les jetons en carton colorés et chiffrés sur les tableaux grappes doivent être retirés définitivement (délicatement avec l'ongle) pour être logés dans les quatre cuvettes prévues dans la boîte.

Ces jetons correspondent à de l'argent qui ne sera utilisé que dans l'option de jeu "**partie payante**".

Les 105 jetons en plastique seront quant à eux placés dans les 6 logements groupés dans la boîte, à raison de : 9 jetons roses + 6 gris par logement ; et dans le 7ème : 9 jetons gris + 6 roses (réserve du régisseur).

Une partie "**normale**" permettra de se familiariser avec les fondamentaux du Vign'en jeu, après quoi la partie "**payante**" sera encore plus ludique.

1) PRINCIPE DU JEU

À la tête de son propre vignoble, chaque joueur effectuera si possible toutes les opérations des douze mois de travaux à la vigne qui figurent chronologiquement sur le plateau de jeu.

Une case **rose** indique une opération **manuelle** qui coûtera 1 jeton "**Personnel**" (en plastique rose) chaque fois que le joueur voudra l'effectuer; une case **grise** indique une opération **mécanique** qui coûtera 1 jeton "**Matériel**" (en plastique gris) chaque fois que le joueur voudra la réaliser.

Le joueur choisira en début de partie - ou se verra imposer, par tirage au sort - de suivre l'un ou l'autre des deux parcours : **Traditionnel** ou **Conventionnel**. Un tableau de bord en forme de grappe lui permettra de repérer les opérations qu'il aura faites et celles qui lui resteront à faire.

Les opérations que le joueur fera et qui lui auront coûté (chaque fois 1 jeton) lui rapporteront ce qui est symbolisé à l'intérieur des cases dans des petits ronds : essentiellement du RAISIN ou de la MATURITE; et c'est l'association des deux qui constituera du "raisin mûr".

Le gagnant de la partie est le joueur qui aura gagné le plus de points pour avoir vendangé le plus de raisins mûrs, tout en ayant effectué au mieux les opérations incontournables d'une *campagne viticole* (repérées par un **X** sur les tableaux grappe); sinon il subira des pénalités en fin de partie.

Le premier joueur qui dépassera la case Départ après avoir dépensé tous ses jetons donnera le "coup de sifflet final" de la partie. Il n'est pas question ici de faire toutes les opérations en un seul tour de plateau; la *campagne* correspond à autant de tours qu'il faudra au joueur pour utiliser tous ses jetons.

PRÉCISIONS

Les "tableaux grappes" sont imprimés recto/verso mais une seule face sert au cours d'une même partie.

Trois joueurs de chaque parcours pourront jouer confortablement grâce aux logements prévus pour les jetons au recto; mais plus de 3 joueurs pourront se confronter avec le même parcours en se servant alors des versos de l'autre parcours.

Quatre opérations seulement distinguent le parcours Traditionnel du parcours Conventionnel.

Les cases qui leur correspondent sont divisées en deux par des tirets mais il ne s'agit chaque fois que d'une seule case.

La 1^{ère} opération rencontrée sur la case dans le sens du jeu (sens des aiguilles d'une montre) correspond au parcours

Traditionnel (le gain en est toujours 🍇); la **seconde**, au parcours **Conventionnel**.

Les cases Vendanges ont les deux couleurs car les vendanges sont manuelles en Traditionnel et mécaniques en Conventionnel. En cas de doute, chacun se reporte à son "tableau grappe".

2) DEBUT DE PARTIE

Chaque joueur reçoit en début de partie:

- un pion ;
- un "tableau grappe" correspondant à un des deux parcours: **Traditionnel** ou **Conventionnel** ;
- 9 jetons "**Personnel**" (rose fuchsia pour effectuer les opérations manuelles) ;
- 6 jetons "**Matériel**" (gris pour réaliser les opérations mécaniques) ;
- une carte **Aide Mémoire** (une pour 2 joueurs) récapitulant notamment l'utilisation des cartes **JOKER**.

Il est conseillé de désigner un régisseur, qui vérifiera le bon déroulement de la partie, distribuera les cartes et jetons, et pourra lire à l'occasion la signification des mots (cf. Notions de viticulture).

3) DEROULEMENT D'UNE PARTIE "NORMALE"

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle; le joueur qui obtient le meilleur score commence.

Il relance le dé et avance son pion d'un nombre de cases correspondant à son score.

Chaque case propose une opération que le joueur peut effectuer ou non quand il tombe dessus. S'il décide de la faire, il dépense un jeton correspondant à la couleur de la case (rose = opération manuelle, grise = opération mécanique). Il le place dans le logement correspondant à l'opération sur son tableau grappe et ça lui rapporte chaque fois selon ce qui est symbolisé à l'intérieur de la case : soit une ou 2 carte(s) **RAISIN** ou **MATURITE**, soit une carte **TERROIR**, ou encore un jeton "**Personnel**" ou "**Matériel**".

QUAND LE JOUEUR FAIT TOUTE OPÉRATION POUR LA 1ÈRE FOIS EN AYANT FAIT UN 6 AU DÉ

Il peut s'il le souhaite tirer une carte **CONSEIL** sans dépenser de **JOKER** à condition la tirer avant d'effectuer l'opération.

Le joueur peut refaire toute opération autant de fois qu'il le veut au cours de la partie; dans ce cas, le logement sur son tableau grappe étant déjà rempli, il donne le jeton que ça lui coûte au régisseur.

Aucune opération n'est à proprement parler obligatoire; cependant, les incontournables d'une campagne viticole sont marquées d'une croix **X** à l'intérieur des logements qui leur correspondent sur le tableau grappe; en fin de partie, il sera décompté 1 point pour chacune de ces opérations - et uniquement celles-là - qui n'aura pas été effectuée (logement resté vide).

Attention ! : On ne peut recevoir une carte **MATURITÉ** que si on possède au moins une carte **RAISIN** dans son jeu.

4) CASES PARTICULIERES

CASE DEPART

Chaque fois qu'un joueur passe par la case Départ, il reçoit une carte **JOKER**.

S'il tombe pile dessus, il gagne en plus, selon le chiffre qu'il vient de faire au dé :

- soit 1 jeton **Matériel** si c'est un chiffre **impair**.
 - soit 1 jeton **Personnel** si c'est un chiffre **pair** (pour s'en souvenir : "pair-sonnel");
- et **s'il a fait un 6**, le joueur rejoue après avoir gagné son **JOKER** et son jeton.

CASES À BANDEAU BLEU

Qu'il fasse ou non l'opération, le joueur doit tirer une carte **METEO** quand il tombe sur une case à bandeau bleu et exécuter, dans ce qui est écrit, **ce qui concerne le mois où il se trouve sur le plateau**.

CASES À BANDEAU ROUGE

Qu'il fasse ou non l'opération, le joueur doit tirer une carte **EVÈNEMENT** quand il tombe sur une case à bandeau rouge, sauf s'il préfère donner un **JOKER** pour tirer, à la place, une carte **CONSEIL** (statistiquement plus favorable).

S'il vient de faire un 6 au dé, il peut aussi choisir de tirer une carte **CONSEIL** sans dépenser de **JOKER**.

Sur **certaines cartes EVÈNEMENT**, il est écrit "si vous n'avez pas de carte JOKER"... Le fait de posséder une carte **JOKER** suffit pour protéger des effets négatifs de l'évènement : il n'est pas demandé de la donner.

Attention : Tirer une carte avant de faire une opération ou après l'avoir faite n'est pas toujours équivalent ; l'effet de la carte pourra influencer l'opération... en + ou en - ; à chacun de choisir son risque !

CASES VENDANGES

Chaque fois qu'il tombe sur une des cases Vendanges, le joueur peut "vendanger" tout le "raisin mûr" qu'il a dans son jeu à ce moment-là, en dépensant chaque fois un jeton de la couleur voulue.

C'est ainsi qu'il gagne ses points :

1 "raisin mûr" = 1 paire de cartes (1 carte **RAISIN** 🍇 + 1 carte **MATURITE** 🟡) "vendangée" = **1 point**.

Autant de paires de cartes constituées, autant de points gagnés d'un coup pour la dépense d'un seul jeton.

Ces cartes "vendangées" sont retournées et mises de côté; elles ne seront plus réutilisées par le joueur.

A l'approche de la fin de partie, le joueur qui n'a **plus aucun jeton** et qui arrive sur une des cases Vendanges en ayant du "raisin mûr" dans son jeu, pourra le vendanger sans jeton en donnant simplement une carte **JOKER** au régisseur.

5) CARTES PARTICULIERES

CARTES TERROIR

Les cartes TERROIR sont gagnées au fil de la partie, uniquement par les joueurs du parcours Traditionnel, sur les cases au symbole 🌱 (correspondant aux opérations d'entretien du sol). Ils les conserveront jusqu'à les échanger quand ils le voudront, de préférence au moment des Vendanges, pour obtenir de la MATURITÉ à raison de:

une seule carte TERROIR 🌱 ne rapporte **rien**,

2 cartes Terroir 🌱 🌱 rapportent **1 carte Maturité**... 🟡

3 " 🌱 🌱 🌱 ...**4 cartes Maturité**... 🟡 🟡 🟡 🟡

4 " 🌱 🌱 🌱 🌱 ...**6 cartes Maturité**... 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡

5 " 🌱 🌱 🌱 🌱 🌱 ...**8 cartes Maturité**... 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡

Les cartes TERROIR, ne subissant aucune pénalité, ne peuvent pas être perdues... tant qu'elles ne sont pas converties en MATURITÉ !

CARTES JOKER

Les cartes **JOKER** peuvent être gagnées de trois manières :

- à **chaque passage** de la case Départ;

- dès que **5 jetons sont alignés sur le tableau grappe** (ce qui équivaut à un des trois côtés de la grappe rempli);

- donnée par un joueur qui a refusé qu'on l'embauche (voir ci-dessous).

Les différentes utilisations des cartes **JOKER** sont récapitulées sur la carte **AIDE MEMOIRE**.

6) SITUATIONS PARTICULIERES

QUAND UN JOUEUR TOMBE SUR UNE CASE DÉJÀ OCCUPÉE PAR UN AUTRE JOUEUR

Le **1^{er} arrivé sur la case**, à condition qu'il ait lui-même déjà effectué l'opération, peut "embaucher" celui qui arrive, et l'empêcher (pour cette fois) de faire l'opération. Le **1^{er}** (l'embaucheur) **donne** alors au **2nd le jeton correspondant à l'opération** (de la couleur de la case) et lui **réclame ce que rapporte l'opération** (selon le symbole dans la case).

Sur une **case à bandeau**, c'est aussi le **1^{er} arrivé** qui doit tirer la carte et en assumer le résultat.

MAIS le **2nd arrivé** peut empêcher son embauche en donnant une carte **JOKER** au **1^{er}**.

Si l'n'est pas "embauché", le **2nd arrivé** devient libre de réaliser ou non l'opération, et même d'embaucher à son tour un éventuel **3^{ème}** qui arriverait, si le **1^{er}** ne le faisait pas.

N.B: sur les **quatre cases** séparées par des tirets, l'embauche ne pourra se faire qu'entre joueurs ayant des **parcours identiques** (même mode de culture), donc soit entre Traditionnels, soit entre Conventionnels.

EMBAUCHE SUR LES CASES VENDANGES

Sur une case Vendanges, l'employeur ne peut exiger du joueur qu'il embauche qu'**une seule paire** de cartes RAISIN/MATURITE. Le jeton que l'employeur donnera à l'embauché sera de la couleur de la case correspondant à son propre parcours (l'employeur). Après avoir donné la paire de cartes réclamée, l'embauché pourra "vendanger" à son tour dans les conditions habituelles.

LE JEU S'ACCÉLÈRE

Quand le joueur tombe sur une case dont il a déjà effectué l'opération, s'il a un **JOKER**, il peut l'utiliser (en le donnant au régisseur) pour reporter, à partir de cette case, le score qu'il vient de faire au dé. Il avance à nouveau d'un nombre non plus de cases mais cette fois de mois; le but est alors de choisir, dans le mois où il tombe, la case qui l'intéresse pour en effectuer l'opération dans les conditions habituelles.

Dans ce cas, le joueur n'exécute rien de la case sur laquelle il est tombé initialement (ni opération, ni embauche, ni tirage de carte).

Ex: un joueur est sur la case Fertilisation ; il fait un 5 au dé qui l'amène sur la case Levage. S'il l'a déjà effectué, il peut compter 5 mois à partir du mois suivant celui du Levage - c'est-à-dire à partir de Juillet - et choisir dans le mois de Novembre l'opération qui l'intéresse, l'effectuer en payant le jeton voulu et en retirant le gain correspondant (et il reçoit dans ce cas un JOKER au passage de la case Départ).

La manœuvre peut aussi se faire tout simplement pour avancer plus rapidement sur le plateau.

2 cartes **JOKER** pourront permettre au joueur d'avancer d'un compte double de mois, mais il ne pourra effectuer qu'une seule opération, choisie dans le mois d'arrivée.

MANQUE DE JETON D'UNE COULEUR

Le joueur peut en demander au régisseur à raison d'1 (qu'il demande) contre 2 de l'autre couleur (qu'il donne); ou encore, à raison d'1 (qu'il demande) contre 1 de l'autre couleur + 1 **JOKER** (qu'il donne).

7) FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur franchit la case Départ **sans plus aucun jeton** dans son jeu.

On compte alors le nombre de points de chacun :

- toutes les paires de cartes vendangées rapportent chacune un point;
- les cartes gagnées mais non encore "vendangées" ne comptent pas.

Si un joueur a réussi à faire toutes les opérations (tous les logements de son tableau grappe sont donc remplis de jetons), son total de points est **multiplié par 2**.

Par contre, pour toute opération marquée d'une croix **X** qui n'aura pas été faite (logement resté vide sur le tableau grappe), c'est une opération "incontournable" qui n'aura pas été effectuée et c'est la **perte d'1 point**.

Le **gagnant** est le joueur qui totalise le **plus de points**.

DERNIER PASSAGE DE LA CASE DÉPART

On ne pourra pas franchir une dernière fois la case Départ grâce à un **JOKER** (rappel : en tombant dessus, on gagne 1 jeton... et on repart pour un tour de plateau !)

Autre option de jeu : la partie s'arrête quand tous les joueurs ont terminé leurs jetons ; on compte ensuite les points de chacun et le gagnant est proclamé "Champion du millésime"!

Ouf !

Les pertes (cartes ou jetons) se limitent à ce que le joueur possède.

OPTION PARTIE "PAYANTE"

8) PRINCIPE D'UNE PARTIE "PAYANTE"

Toutes les règles précédemment énoncées restent valables (sauf pour la Météo), mais les opérations deviennent **payantes**. Pour effectuer chacune d'elles et placer le jeton dans le logement correspondant sur le tableau grappe, le joueur devra payer le montant mentionné dans la case, du moins **la première fois** qu'il fera l'opération. par la suite, chaque fois qu'il la refera, il n'en paiera que **la moitié**.

L'argent qui permettra au joueur de payer sera gagné (ou perdu) chaque fois qu'il voudra réaliser une opération. En fonction du quartier du plateau dans lequel sera située cette opération, c'est la météo qui décidera s'il s'agira d'un gain ou d'une perte, selon qu'elle sera marquée **+** ou **-** dans le tableau de la carte **EFFET METEO**; et c'est le chiffre du dé qui permettra chaque fois d'en calculer le montant.

Facile à retenir : Les quartiers correspondent aux pluies du plateau: **1^{er} quartier** (de Novembre à Janvier); **2^{ème} quartier** (de Février à Avril); **3^{ème} quartier** (de Mai à Juillet) et **4^{ème} quartier** (d'Août à Octobre).

Plus on avance dans la saison, plus l'incidence de la météo a de poids sur la récolte; c'est pourquoi le joueur multipliera le chiffre du dé par 100, 200, 300 ou 400 pour savoir combien il va gagner ou perdre. *Facile à retenir* : x100 dans le 1^{er} quartier, x200 dans le second, x300 dans le 3^{ème} et x400 dans le 4^{ème}.

A chaque tour de joueurs, il sera tiré une carte **METEO** dont l'effet (cf. carte **EFFET METEO**) s'appliquera à chaque joueur selon l'endroit où il se trouvera sur le plateau, pour ce tour-là (de joueurs... pas de plateau !).

Ex : un Effet Météo positif permettra à un joueur situé par exemple dans le 1^{er} quartier qui aura fait un 3, de gagner 300€ s'il veut faire l'opération de la case sur laquelle il est tombé. Si l'effet est négatif, il faudra que le joueur paie d'abord au régisseur le montant du préjudice météo (=coût de l'opération), et ce n'est qu'après qu'il fera l'opération s'il lui reste assez d'argent pour la payer; il pourra aussi choisir de ne pas la faire pour ne rien payer.

9) DEROULEMENT D'UNE PARTIE "PAYANTE"

EN DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur reçoit en plus du tableau grappe et des 15 jetons, un "fond de caisse" comportant un jeton en carton de chaque couleur: 1x1000€, 1x300€, 1x200€, 1x100€ + une carte **EFFET MÉTÉO** (une pour 2 joueurs).

COMMENCEMENT D'UNE PARTIE

Le régisseur (ou plus simplement, le 1^{er} joueur) tire une carte **METEO** qu'il place bien en vue devant lui.

Le 1^{er} joueur lance le dé et avance son pion normalement selon le chiffre du dé, puis il se reporte au tableau de la carte **EFFET METEO** pour savoir si la météo qui a été tirée a un effet positif, négatif ou nul dans le quartier du plateau où se trouve son pion. S'il veut faire l'opération de la case sur laquelle il vient de tomber - forcément située, au début, dans le **1^{er} quartier** du plateau - et si l'Effet Météo est marqué **+** sur la carte **EFFET METEO**, le joueur reçoit un montant correspondant à **100 fois** son score au dé (ex: un 3 lui rapportera dans ce cas 300€). S'il peut, après cela, payer l'opération, il donne au régisseur le montant inscrit dans la case, met le jeton correspondant dans le logement de son tableau grappe et reçoit le gain prévu (selon le symbole dans la case). *Rappel: le montant dans la case concerne la 1^{ère} fois que le joueur fait l'opération; ça ne lui coûte ensuite que la moitié (en + ou en -)*

- quand la case est située dans le **2^{ème} quartier** (Février à Avril), le montant gagné est de **200** fois le chiffre du dé.
- dans le **3^{ème} quartier** (Mai à Juillet), le montant gagné est de **300** fois le chiffre du dé;
- dans le **4^{ème} quartier** (Août à Octobre), il est de **400** fois le chiffre du dé (sauf sur la case Départ).

Si, par contre, l'Effet Météo est marquée **-** sur la carte **EFFET METEO**, le joueur doit non plus recevoir mais, cette fois, donner au régisseur le même montant s'il veut toujours faire l'opération...et s'il lui reste assez d'argent pour pouvoir la payer !

Si l'Effet Météo est marqué 0 sur la carte **EFFET METEO**, le joueur ne gagne ni ne perd rien et il fait l'opération tout simplement s'il peut la payer.

A la suite du 1er joueur, tous les autres joueurs lancent le dé et avancent leur pion à leur tour.

L'effet de la carte **METEO** tirée par le régisseur (ou le 1er joueur) s'applique alors à chacun selon le quartier du plateau où il tombe alors, et la carte **EFFET METEO** lui indique si, à cet endroit, il est susceptible de gagner ou de perdre de l'argent.

Autre option possible : On peut aussi décider que tous les joueurs – et non plus seulement une même personne - tirent la carte **METEO** à tour de rôle. *C'est un peu plus délicat à gérer, d'où le conseil :* dès que la carte **METEO** tirée la première fois par le 1er joueur aura produit son effet sur tous les joueurs, au moment où ce serait donc théoriquement au 1er joueur de rejouer, celui-ci remet la carte qu'il avait devant lui sous le tas **METEO** - ou, plus pratique, sur un nouveau tas créé à côté du plateau - et il donne tout de suite le dé au joueur suivant pour que celui-ci tire à son tour une carte **METEO** (qu'il mettra bien en évidence devant lui), lance le dé et avance son pion... Le 1er joueur se retrouvera alors à jouer en dernier sur ce coup, et ainsi de suite.

10) CAS PARTICULIERS

EMBAUCHE ENTRE JOUEURS

Une embauche ne correspond pas à une dépense d'argent. Son coût reste le même (1 jeton de la couleur de la case) que l'employeur donne à son embauché, sauf si celui-ci lui donne 1 **JOKER**...

CASES À BANDEAU BLEU METEO

1^{ère} option de jeu : La carte **METEO** déterminant l'Effet Météo est chaque fois tirée par la même personne :

L'Effet Météo qu'elle indique s'applique à tous, et pour tout joueur qui tombe alors sur une case à bandeau bleu, cette carte indique aussi ce qu'il doit exécuter en plus, qui concerne l'endroit où il se trouve sur le plateau à ce moment-là.

Si cette carte ne lui convient pas et qu'il a un **JOKER**, il peut le donner au régisseur pour retirer une nouvelle carte **METEO**; et s'il est tombé sur la case **après un 6**, il peut retirer la carte sans donner de **JOKER** (idem que pour le tirage des cartes Conseil).

2^{ème} option de jeu : La carte **METEO** déterminant l'Effet Météo est tirée par tous les joueurs à tour de rôle :

Quand c'est le joueur qui vient de tirer la carte **METEO** qui tombe sur une case à bandeau bleu, en plus de produire sur lui son Effet Météo, cette même carte lui indique ce qu'il doit exécuter qui concerne sa propre position sur le plateau.

Par contre, lorsqu'un autre joueur qui n'a pas tiré la carte **METEO** tombe sur une case à bandeau bleu, ce joueur doit tirer une nouvelle carte **METEO** avec l'obligation d'exécuter, lui seul, ce qui le concernera en propre dans ce qu'il lira, tout en restant bien sûr toujours soumis à l'Effet Météo du moment.

REPORT DU SCORE EN MOIS

Si le joueur choisit de reporter son score au dé pour sauter des mois, la case à prendre en compte pour le calcul du montant de son gain ou de sa perte éventuel est celle où il aboutit; *ceci n'est pas anodin et pourra indubitablement l'inciter dans ses choix.*

11) QUELQUES PRÉCISIONS

Vérifiez que vous avez bien compris : quel est le gain maximum possible sur un lancement de dé ?

Si vous dites 400 fois le chiffre 6 au dé dans le 4^{ème} quartier du plateau, soit 2400€, tout va bien...

Les joueurs sont tenus de payer au régisseur ce qui leur est demandé dans la limite de l'argent qu'ils possèdent sur le moment, mais pas au-delà. Par contre, en cas de manque d'argent, le régisseur reste redevable au joueur de ce qu'il lui doit (un registre sera alors tenu des comptes de chacun).

*Il est possible de ne prendre en compte les "interdits" pour les quatre opérations mentionnées sur la carte **EFFET METEO**, qu'à partir du moment où on maîtrisera bien la règle du jeu.*

*Les cartes **AIDE MEMOIRE** et les cartes **EFFET METEO** seront proposées aux joueurs à raison d'une pour deux joueurs; l'encombrement du jeu s'en trouvera plus réduit et le confort des joueurs, amélioré.*

N'hésitez pas à vous tenir informé des derniers développements du jeu sur www.vignenjeu.com et à nous faire part de tous vos avis, questions ou remarques. Soyez-en par avance remercié !

LEXIQUE

Définitions des mots utilisés sur le plateau de jeu, les cartes et dans les Notions de Viticulture.

Aste (ou latte, ou baguette) : bois conservé à la taille (sa longueur dépend de la charge).

Botrytis (ou «pourriture grise») : champignon de la pourriture grise (ici, des grappes).

Campagne viticole : une année complète de travaux dans la culture de la vigne.

Charge : nombre de bourgeons laissés sur les bois (sarments) conservés lors de la taille.

Cicadelles vertes : insectes minuscules qui piquent le pourtour des feuilles, provoquant des nécroses.

Cot (ou courson, ou rachel) : bois conservé à la taille, portant 2 à 3 bourgeons au maximum.

Coulure : perte de récolte due à une perturbation climatique ou hormonale au moment de la *floraison*, empêchant ou limitant la mise à fruits.

Débourrement : éclosion des bourgeons.

Entre-coeurs : rameaux issus de bourgeons formés et poussés l'année même (tandis que les grappes sont issues de bourgeons formés l'année précédente). Les verjus sont les fruits des entre-coeurs.

Esca, eutypiose : maladies fongiques du bois provoquant la mort du cep de vigne.

Flavescence dorée : maladie transmise par une *cicadelle* spécifique qui, en piquant la plante, lui inocule un phytoplasme (sorte de virus) mortel pour la vigne.

Floraison : stade où les capuchons floraux des inflorescences (ébauches de grappes de raisin) sont éjectés pour permettre la pollinisation des fleurs de la vigne.

Maturité : stade où la teneur en sucres du raisin et son acidité arrivent à un seuil qui donne envie au viticulteur de le vendanger: c'est la maturité physiologique. Mais pour les raisins noirs, c'est la maturité phénolique (celle des polyphénols: tannins, antocyanes,...) que le viticulteur devra apprécier et qui fera la différence dans la qualité finale du vin.

Mildiou : maladie causée par une algue microscopique.

Nouaison : stade où les fleurs des inflorescences (ébauches de grappes de raisin) deviennent des fruits après fécondation.

Oïdium, excoriose, black rot, : maladies causées par des champignons parasites microscopiques.

Palissage : système de soutien de la vigne constitué par les piquets et les fils (de fer ou en plastique) :

- fil du bas (fil porteur), sur lequel on attache les cepes de vigne et où on lie les *astes*;
- fils releveurs au milieu, de chaque côté du rang, pour relever les rameaux ;
- fil du haut, sur lequel les vrilles s'enroulent, facilitant la pousse verticale;
- fils tendeurs, amarrés dans le sol, pour retenir les piquets des bouts de rangs.

Des agrafes servent à rendre les fils releveurs solidaires pour enserrer le feuillage de la vigne, le maintenir vertical et permettre entre autres le Rognage.

Terroir : le bon cépage planté dans le bon sol, la bonne orientation, sous le bon climat, caractérisent idéalement ce qu'on pourra appeler le Terroir. Sa bonne expression sera ensuite l'enjeu des choix du viticulteur.

Véraison : stade où la baie (grain) de raisin passe en quelques heures de verte et dure à colorée et souple.

Ver (ou tordeuse) **de la grappe** : papillon (type mite) dont la larve (chenille) perfore les grains de raisin, ce qui favorise, à l'approche de la Maturité, la pourriture grise.

NOTIONS DE VITICULTURE

Explication des différentes opérations reprenant la chronologie du plateau de jeu.

Pour la définition des mots en italiques, se reporter au Lexique.

AVANT PROPOS :

Le Vign'en jeu simule les conditions de culture de la vigne dans le bordelais ; les noms des opérations qui y sont employés sont en partie ceux de cette région, mais on constate finalement assez peu de différences d'une région viticole française à une autre.

CARASSONNAGE

Remplacement des piquets (carassons) défectueux parmi ceux qui jalonnent les rangs de vigne.

Par nécessité technique dans le jeu, il englobe le sécaillage (léger secouage des piquets pour tester leur solidité) ainsi que la descente des *files releveurs*; et plus généralement, la vérification de la tension des fils de *palissage* et leur réparation.

TAILLE

Effectuée pendant le repos végétatif de la vigne, après la chute des feuilles, la taille a pour but de réguler la quantité de raisins par pied. Elle doit donc être adaptée à la vigueur du pied qui dépend entre autres de la densité de plantation (nombre de pieds de vigne à l'hectare) ainsi que de la nature du sol et de sa fertilité. Elle représente un stress pour la vigne, mais c'est précisément la maîtrise de celui-ci qui va induire la qualité du raisin.

On pourra la préférer :

- courte, à *cots* (ou *courses*) : c'est notamment le cas des tailles en éventails, en gobelets ou encore en cordon bilatéral, où le cep se sépare en deux bras au niveau du fil du bas, chaque bras portant plusieurs *cots*;
- longue, à *astes* (ou *baguettes*, ou *lattes*) : dans ce cas (appelé taille en Guyot), on devra bien calculer la *charge* sinon, la vigne poussant en priorité à son extrémité, plus l'*aste* sera longue, plus on observera de décalage dans la pousse entre les différents bourgeons. Or, les différences de maturité des raisins sur un même pied sont souvent préjudiciables à la qualité du vin.

TOMBÉE DES BOIS (OU SORTIE, OU DESCENTE OU TIRAGE DES BOIS)

Retrait des bois (sarments) sectionnés lors de la taille. Ils sont ensuite soit broyés sur place, soit brûlés, soit mis en fagots pour les grillades.

PLIAGE (OU LIAGE)

Obligatoire en taille Guyot mais sans objet en taille courte, cette opération consiste à plier les *astes* pour les mettre le plus à plat possible et à attacher leur extrémité au *fil porteur* par des petits liens.

DÉCAVAILLONNAGE

Autrefois manuelle ("tirer les cavaillons"), aujourd'hui mécanique, cette opération consiste à enlever la motte de terre qui entoure les pieds de vigne au moyen d'une charrue au soc particulier, monté sur un bâti escamotable, qui s'efface devant les ceps. C'est le pendant du Chaussage quand on a fait le choix du "travail du sol".

DÉSHERBAGE

Soit chimique par application au sol de produits désherbants, soit thermique par brûlage, le désherbage vise à détruire les herbes considérées comme mauvaises ou à les empêcher de pousser. Cette opération permet de réaliser une économie de Personnel par rapport au travail du sol (on passe plus vite et moins souvent) plus qu'elle ne contribue à faire explorer le sol et le sous-sol par les racines de la vigne qui, dans ce cas, ont tendance à rester en surface.

Précision : le désherbage "en plein" (total) cède de plus en plus la place à un désherbage "sous le rang" (juste une bande de terre sous les pieds de vigne) ; le reste de la largeur du rang, le plus souvent enherbé, nécessite une tonte régulière. L'enherbement total, encore peu pratiqué, peut s'avérer un choix d'avenir.

FERTILISATION

La fertilisation contribue à nourrir la vigne. Elle peut se faire sous deux formes :
épandage d'engrais ou épandage d'amendements.

1) L'**engrais** vise à nourrir la plante en lui apportant certains éléments minéraux (principalement azote, phosphore, potassium, magnésium) considérés comme utiles à la production de raisins.

Cette fertilisation peut être :

MINÉRALE :

L'engrais est alors issu de l'industrie chimique. Cette forme, la plus concentrée, est la plus directement assimilable par la plante. Elle doit être bien dosée pour ne pas y engendrer de déséquilibres.

OU ORGANIQUE :

L'engrais est dans ce cas une association de différents produits plus ou moins compostés d'origine végétale ou animale. Il est moins soluble et donc moins "lessivable" que le premier. Il devra passer par une phase de minéralisation (décomposition naturelle) qui se fera par les différents micro-organismes et bestioles dans le sol. Ce n'est qu'alors que les différents éléments minéraux libérés pourront être assimilés par la plante. Ainsi est favorisée la vie du sol.

2) L'**amendement** est davantage destiné à nourrir le sol. Il est toujours d'origine naturelle (organique ou rocheuse). Moins riche que l'engrais en éléments minéraux, le compost l'est davantage en éléments ligneux (bois), facteurs de stabilisation de la matière organique dans le sol. La plante se nourrit alors elle-même en allant chercher ce dont elle a besoin, trouvant ainsi son meilleur équilibre.

L'amendement, de par son mode d'assimilation, favorise par excellence l'expression du terroir.

GRIFFAGE

Les griffes sont des pièces métalliques en forme de côtes de melon ou de pattes d'oie, montées sur un bâti attelé derrière un tracteur (ou un cheval...). Leur passage dans les rangs de vignes permet un travail superficiel de mise à plat du sol, notamment après le Décavaillonnage pour faciliter le passage des matériels pour le Rognage. Il permet également d'incorporer au sol les sarments broyés ainsi que les apports fertilisants. Par ailleurs, les herbes retournées constituent un engrais vert non négligeable.

RACOTAGE (OU COMPLANTATION)

Remplacement des pieds morts ou manquants par de jeunes plants de vigne.

EMBOURGEONNAGE

Facultative mais qualitative, cette opération consiste à supprimer un bourgeon sur deux sur les *astes* pour répartir la végétation sur toute la longueur du sarment et éviter les entassements de feuillage et surtout de raisins, toujours préjudiciables à la qualité.

EPAMPRAGE (ASSIMILABLE À UNE TAILLE «EN VERT»)

Suppression des rameaux appelés "pampres" (ou gourmands) qui, par leur position, notamment au pied du cep, leur trop petite dimension ou le fait qu'ils ne portent pas de fruit, perturberaient la bonne évolution de la plante.

LEVAGE (OU RELEVAGE)

Relevage des rameaux qui retombent en poussant, plus ou moins selon les cépages. Cette opération consiste le plus souvent à remonter les deux *files releveurs* (ou *leveuses*) jusqu'à faire passer chacun dans des crochets situés sur les piquets, relevant du même coup tous les rameaux. Ceux-ci exercent une pression plus ou moins forte sur les fils ; des agrafes sont alors posées pour les maintenir solidaires à raison de 2 ou 3 par piqueté (distance entre les piquets). Avant un premier rognage, le levage complet aura nécessité au moins deux passages dans tous les rangs de vigne.

La qualité du Levage optimise les écimages, Rognages, Effeuilages ainsi qu'une meilleure efficacité des traitements.

En vignes basses, le Levage est le plus souvent manuel. La seule difficulté est la rapidité avec laquelle il doit être effectué, car c'est à la fois la période où la vigne pousse le plus rapidement et celle où sa sensibilité aux attaques parasitaires (*mildiou* notamment) est la plus forte ; il faut donc que les rangs ne soient pas encombrés de rameaux pour que le tracteur puisse passer avec le pulvérisateur pour traiter.

Dans des vignes plus larges et donc plus hautes, il est plus commode d'effectuer le Levage mécaniquement avec des machines releveuses dont le principal avantage est une économie de Personnel.

ROGNAGE

Opération mécanique qui sectionne l'apex (extrémité) des rameaux et donne ces alignements de règes (rangs de vigne) qui font la fierté des régions viticoles. La vigne étant une liane, la priver de son extrémité, c'est l'obliger à concentrer son énergie sur ses fruits. Le moment que l'on va choisir pour provoquer ce stress est important; le meilleur moment étant idéalement celui de l'arrêt de croissance, d'origine hormonale, provoqué naturellement par le stress hydrique associé aux fortes chaleurs de Juillet.

Un écimage ou Rognage prématuré va provoquer chez certains cépages une pousse excessive d'*entre-coeurs*, et une plus grande sortie de grappillons (verjus).

EFFEUILLAGE

Il est facultatif mais qualitatif de chercher à enlever les feuilles situées devant les grappes, qui privent les raisins de recevoir la lumière du soleil et entretiennent un micro climat favorisant les attaques parasitaires. Le faire juste après la Nouaison quand les grains sont de la taille des petits pois, "vaccine" en quelque sorte le raisin contre les futurs assauts du soleil.

On n'effectue le 1^{er} Effeuilage que sur la face du rang qui regarde le soleil levant, moins brûlant que celui de l'après-midi.

Le 2^{ème} Effeuilage sera effectué sur l'autre face une fois la période des grandes chaleurs passée.

Avantage supplémentaire : rendre les grappes plus visibles pour les récolter plus vite et mieux en Vendanges manuelles.

CHAUSSAGE

Labour de buttage des rangs de vigne afin de protéger les ceps des fortes gelées d'hiver.

Plusieurs avantages à le faire en été : rapprocher de la zone fructifère la chaleur accumulée dans le sol en période de maturation des raisins ; évacuer plus facilement les abats d'eau d'éventuels orages et éloigner cette eau des pieds de vigne pour limiter le gonflement voire l'éclatement du raisin ; permettre un meilleur enherbement naturel pendant le repos hivernal de la vigne, en étant moins dépendant d'une météo pluvieuse de l'automne qui limiterait les possibilités de labourer à ce moment-là.

ECLAIRCISSEMENT (OU "VENDANGES VERTES")

Suppression des grappes qu'on considère être en trop par rapport au rendement souhaité, partant du principe que la qualité du raisin est inversement proportionnelle à sa quantité. Des calculs déterminant un nombre formel de grappes par pied peuvent être à l'origine de cette pratique visant la concentration sur pied.

Cette opération n'est pas sans conséquences sur le fonctionnement hormonal de la plante qui pourra avoir tendance à compenser par une surproduction l'année suivante.

VENDANGES

Vendanges manuelles : le raisin est coupé par les vendangeurs avec un petit sécateur et récolté :

- soit dans des paniers, déversés ensuite dans des hottes puis dans des bennes,
- soit dans des cagettes transportées jusqu'au chai.

Récolte mécanique : les machines à vendanger sont équipées d'arceaux qui secouent les rangs de vigne, faisant tomber le raisin sur des tapis mécaniques. Celui-ci est déversé dans des bacs qui sont ensuite vidés dans des bennes.

La vendange est de plus en plus souvent triée à son arrivée au chai.

Les Vendanges sont le point culminant d'une année complète de travail, d'efforts et de prise de risques.

La décision de leur date et les conditions climatiques dans lesquelles elles vont se dérouler sont déterminantes pour la qualité du raisin, et donc du vin.

Ce qui se vit en quelques jours va être "gravé" pour des années... sous la notion de "**millésime**".

PRÉCISION

Les traitements phytosanitaires sont évoqués dans le Vign'en jeu au travers des cartes Evènement et Conseil.

Dans la réalité, ils sont effectués assez régulièrement d'Avril à Août pour lutter contre les maladies (*mildiou*, *oïdium*, *escoriose*, *black rot*) et contre les parasites: *ver (ou tordeuse) de la grappe* favorisant la *pourriture grise (ou botrytis)*, acariens...

Le vin est une boisson qui, pour être mieux appréciée, devra être consommée avec modération.

Auteur : Gilles BOURJADE
gbourjade@vignenjeu.com

Editeur : VENI VIDI VITI SARL
41 rue Jules Ferry
33200 BORDEAUX

www.vignenjeu.com