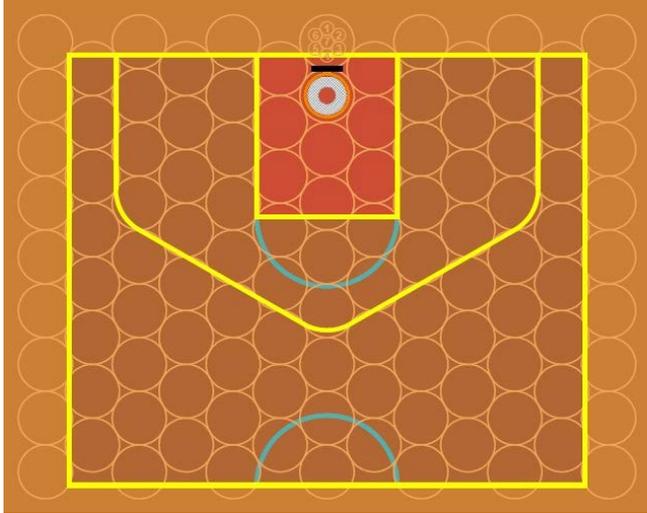




Miguel Marqués

BASKETmind

“Les Joueurs Spéciaux”

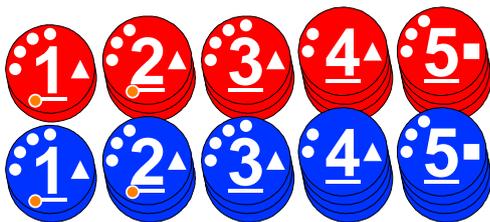


Vous étiez habitués aux joueurs de base ? Ses variantes vous poseront des nouveaux défis : un meneur et un pivot meilleurs tireurs, qui vous feront surveiller le périmètre encore plus ; un ailier et un pivot plus rapides, qui attendront le panier plus facilement ; un arrière, qui rajoutera des lignes de passe...

COMPOSANTES

Dans **BASKETmind** les entraîneurs doivent combiner sur le terrain les caractéristiques des différents types de joueur pour optimiser la probabilité de marquer des paniers. Dans le jeu de base il y avait deux équipes, *Rouge* et *Bleu*, avec 5 joueurs chacun : les meneurs (1) avec une hauteur de 1, les ailiers (2-3) une hauteur de 2, et les pivots (4-5) une hauteur de 3.

Nous suggérons de jouer au moins les premières parties avec les joueurs de base, car n'avoir que trois types de joueurs fait que les règles et la façon de jouer soient plus faciles à assimiler. Mais si vous voulez donner un peu plus de profondeur au jeu, cette extension vous propose une variante améliorée de chacun des 5 joueurs :



Comme dans le jeu de base, le nombre de cercles sur la gauche du joueur indique de combien il peut bouger, le

symbole sur la droite le dé qu'il utilise pour tirer (■=d6, ▲=d8), et le petit ballon le “talent du meneur” (donne une action de ballon additionnelle). Le chiffre surligné permet de les distinguer facilement.

L'amélioration correspond à une seule caractéristique : mouvement, tir ou conduite du ballon. Les talents de conduite du ballon du meneur et de la variante de l'ailier 2 ne sont pas cumulables : même si les deux participent à l'action, vous n'avez qu'une action de ballon additionnelle.

MODES DE JEU

Chaque joueur peut remplacer uniquement son joueur de base respectif : *vous devez avoir toujours un chiffre de chaque de 1 à 5 !* Nous vous proposons deux façons de les introduire :

- **Meilleures équipes.** Vous pouvez autoriser un certain nombre de joueurs spéciaux pour simuler une meilleure équipe. Par exemple, l'Argentine peut en utiliser 2, l'Espagne 3, les Etats-Unis les 5, etc.

Vous pouvez également de cette façon rendre le jeu plus équilibré contre un débutant. Permettre de 1 à 5 joueurs spéciaux offre une gamme très large d'équilibre entre deux joueurs de niveau différent.

- **Meilleurs matchs.** Entre joueurs de niveau similaire, vous pouvez choisir d'améliorer les deux équipes pour une plus grande variété. Avant le match, mettez-vous d'accord sur combien de joueurs spéciaux peuvent être choisis, et choisissez-les secrètement derrière votre main.

N'oubliez pas que vous pouvez trouver les réponses à vos questions ou doutes sur le jeu ou cette extension sur sa page à BGG, <http://boardgamegeek.com/boardgame/106969>.