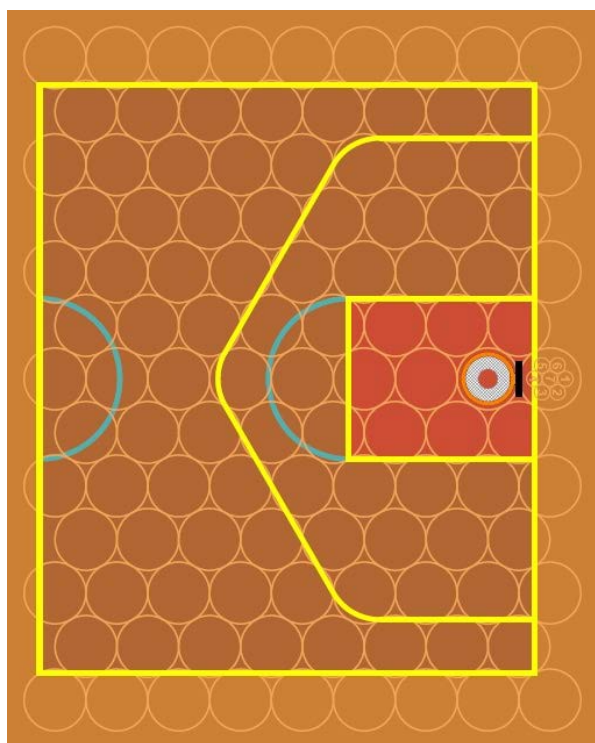




Miguel Marqués

BASKETmind

Un juego de baloncesto para 2 jugadores

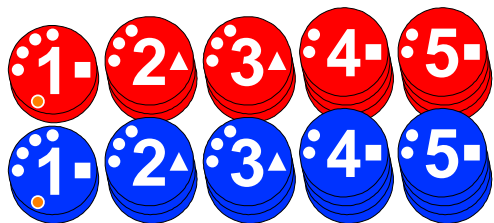


Juega un partido de baloncesto sobre tu mesa: con sólo unas pocas reglas podrás driblar, pasar el balón, tirar a canasta, poner tapones, luchar por el rebote, hacer personales... Sé un buen entrenador y lleva a tus jugadores hacia las mejores posiciones de tiro, ¡si no quieres depender de la suerte con los dados!

COMPONENTES

Esta es la lista de las piezas de **BASKETmind** y una descripción breve de cómo usarlas:

- **Los Jugadores.** Hay dos equipos, *Rojo* y *Azul*, con 5 jugadores cada uno (los llamaremos 1-5R y 1-5A) de tres alturas diferentes: los bases (1) tienen *altura 1*, los aleros (2-3) tienen *altura 2*, y los pívots (4-5) tienen *altura 3*. Vosotros sois los entrenadores.



El número de círculos a la izquierda indica los círculos que puede mover, el símbolo a su derecha el dado que

usa para tirar (■=d6, ▲=d8), y el balón pequeño la “habilidad del Base” (ver la acción *Pasar*).

- **El Balón.** El cilindro naranja es el balón, que estará ligado a un jugador sobre el tablero hasta que éste decida pasar o tirar.
- **Los Dados.** Los entrenadores comparten dos dados: un d6 para tiros, rebotes y activación de jugadores; y un d8 para tiros, tapones y robos de balón. Pero sólo hay que tirarlos para resolver tiros y rebotes.
- **Los Discos y Marcos.** Cada entrenador tiene un disco de turnos y dos marcos huecos, que desplaza en el tablero del marcador.
- **El Marcador.** En cada turno, los equipos atacante y defensor realizan acciones. En el tablero del marcador hay dos zonas, una para los turnos, en la que el atacante moverá su disco para controlar el transcurso del tiempo y su posesión de balón, y otra para los puntos, en la que tras encestar una canasta moverá su marco hueco de unidades y/o decenas.
- **El Campo.** El tablero representa la mitad de un campo de baloncesto, dividido en círculos que permiten mover a los jugadores. Los jugadores no pueden compartir un círculo, ni terminar su movimiento fuera de las líneas o en la canasta (salvo para un *Mate*, ver la acción *Tirar*).
- **Las Manos.** Los dos equipos comparten 6 discos grises para hacer tapones o robar el balón.

EMPEZANDO A JUGAR

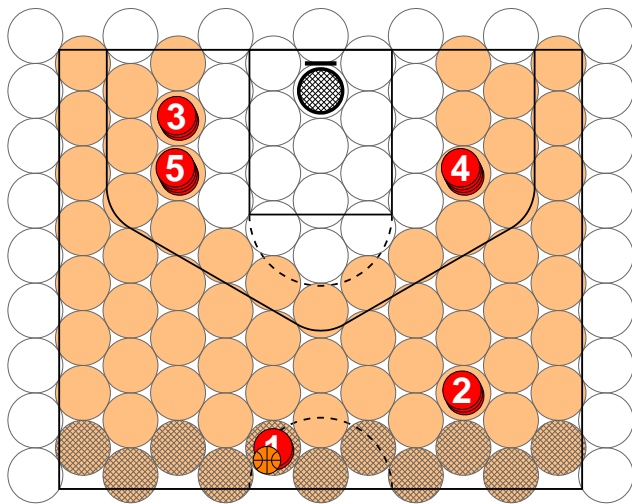
Elige un equipo y coloca el tablero a través de la mesa, con cada entrenador a un lado. Coloca el marcador a lo largo del tablero, detrás de la canasta, con los dígitos hacia él, y deja los discos grises a mano en el lado opuesto.

DURACION

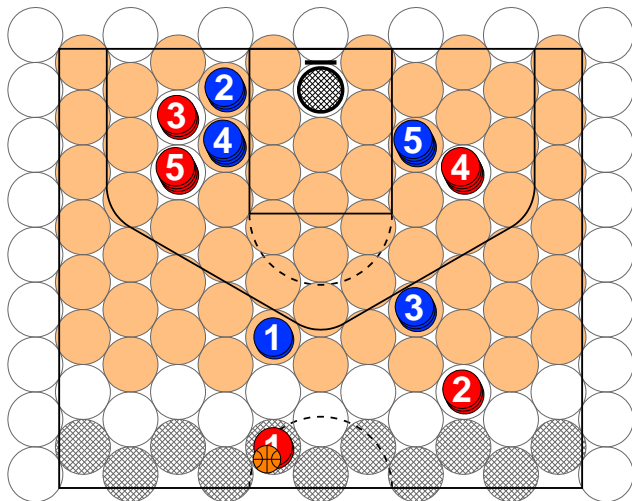
El marcador tiene 50 turnos (5 filas de 10). Tú decides lo que dura el partido, puedes elegir 50 turnos para un partido rápido, en el que la suerte tendrá un papel más importante, o 4 “cuartos” de 50 turnos cada uno para un partido completo, en el que la suerte debería repartirse mejor. Pero en principio, como las personales no se acumulan, puedes jugar cualquier número de “cuartos”.

COMIENZO DEL PARTIDO

El equipo con el balón es el **atacante**, el otro es el **defensor**. Antes de empezar el partido tirad el d6, el que más saque empieza como atacante. Tiene que colocar 4 jugadores donde quiera, pero al menos a 2 círculos de la **zona** (9 círculos oscuros alrededor de la canasta), y su quinto jugador con el balón en uno de los círculos de la zona central (área rayada):



El defensor coloca sus 5 jugadores en cualquier círculo disponible, a al menos 2 círculos de la zona central:

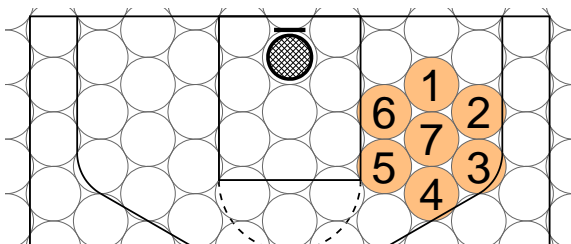


y activa uno de ellos (ver la acción *Activar*). ¡Empieza el partido!

Este procedimiento se repetirá a cada cambio de posesión, siendo el atacante el equipo que obtuvo el balón.

ZONA DE CONTROL

En adelante, al área de 7 círculos alrededor de cada jugador, el que ocupa más los 6 que lo rodean, la llamaremos la *Zona de Control (ZdC)* del jugador:



Por razones que veremos en las acciones *Taponar* y *Activar*, los círculos de la ZdC se numeran del 1-7, en el sentido de las agujas del reloj desde arriba y terminando en el del jugador (detrás de la canasta hay un recordatorio).

TURNOS

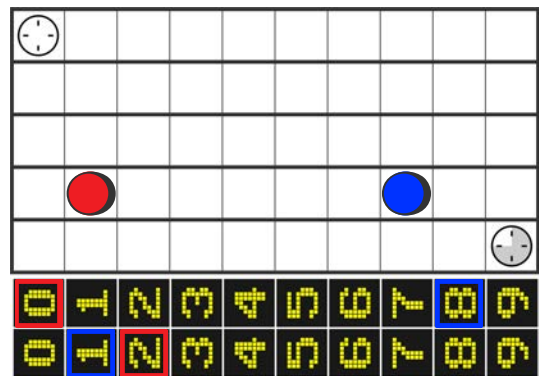
Al comienzo del partido, coloca el disco de turnos del atacante a la izquierda de la primera casilla (reloj vacío) del marcador. Cada turno, el atacante puede:

- ↪ **Mover** un jugador.
- ↪ Realizar una acción de **Balón**.

Las dos son opcionales y, si se hacen ambas, pueden hacerse en cualquier orden (incluso pasar durante el movimiento, por ejemplo). Después, el defensor puede:

- ↪ **Mover** un jugador.
- ↪ **Activar** un jugador.

Sólo el movimiento es opcional. El **turno termina** con la activación del jugador defensor o un tiro (independientemente del resultado). Cuando esto ocurre, mueve el disco de turnos a la casilla siguiente. A la décima casilla de una fila le sigue la primera casilla de la fila siguiente:



La última posesión terminó en el turno 32, y la actual del Azul lleva 6 turnos. El Rojo va ganando 20-18.

El partido termina cuando el disco de turnos del atacante se mueve a la última casilla. El atacante tiene un límite de posesión de **10 turnos**: al final del décimo turno su posesión se acaba. Cuando la posesión cambia, deja el disco del atacante previo en su lugar y mueve el del nuevo atacante desde ahí, para poder controlar el límite de posesión.

Si la posesión cambia antes de terminar el turno (pasos, tapón, intercepción, robo) no avances el disco de turnos. ¡La posesión puede cambiar varias veces en el mismo turno!

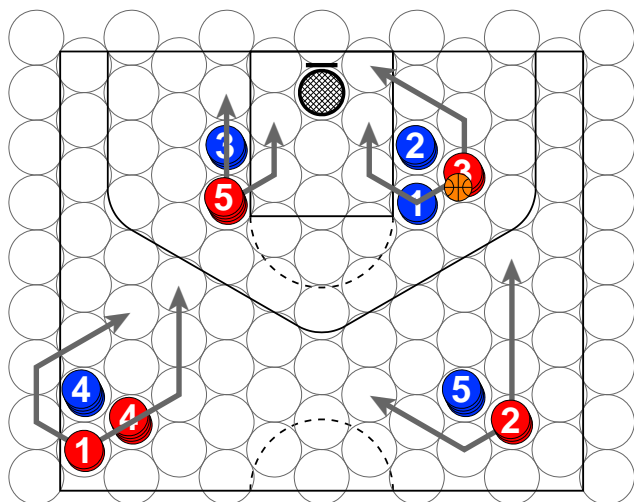
ACCIONES

Las acciones que se pueden realizar en **BASKETmind** son *Mover* (ambos equipos), *Pasar* y *Tirar* (acciones de *Balón*, atacante), *Taponar* y *Activar* (defensor), y *Rebote* (ambos equipos tras un tiro fallido). Veamoslas más de cerca.

1. MOVER

El base puede mover 4 círculos, los aleros pueden mover 3, y los pivots sólo 2. Si tienen el balón, el balón se mueve con ellos y no pueden salirse del campo. Un jugador puede moverse a través de sus compañeros, o de contrincantes más pequeños, incluso con el balón, pero no puede termi-

nar su movimiento: sobre otro jugador, fuera de las líneas, ni en la canasta (salvo para un *Mate*, ver la acción *Tirar*). Un jugador atacante puede terminar su movimiento en la zona **sólo si** el turno termina con un tiro:



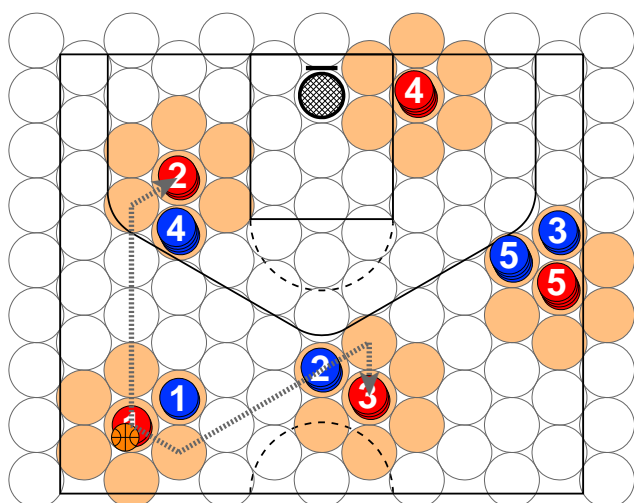
3R sólo puede terminar su movimiento en la zona si tira tras mover; 5R podría terminar en la zona si 3R tirase.

Mover el Equipo Cada turno, en vez de mover un jugador, puedes mover hasta tres jugadores 1 círculo cada uno.

Pasos El portador puede **conservar el balón** al final de su turno, pero tendrá que pasar o tirar al final del turno siguiente. Si no, hace pasos y la posesión de su equipo se acaba. También hace pasos si el defensor no puede acceder a ningún círculo de su ZdC dentro del campo (no necesariamente en un turno).

2. PASAR

El jugador con el balón puede pasarlo a otro jugador de su equipo. Para ello, mueve el balón a cualquier círculo **vacío** de su ZdC (no ocupado por *otro* jugador, ¡para el balón el círculo del jugador también está "vacío"!), traza una línea recta de círculos hacia unos de los círculos vacíos de la ZdC del otro jugador, y mueve el balón al círculo del receptor:



1R sólo puede pasar a 2R y 3R: no puede trazar una línea de pase hacia 4R, y los círculos de la ZdC de 5R que per-

mitirían una línea de pase no están vacíos.

Habilidad del Base Si el base toca el balón durante el turno, el atacante tiene una acción de balón **extra**: por ejemplo mover+pasar+pasar, o pasar+mover+tirar. Además, el base puede conservar el balón **2 turnos** seguidos.

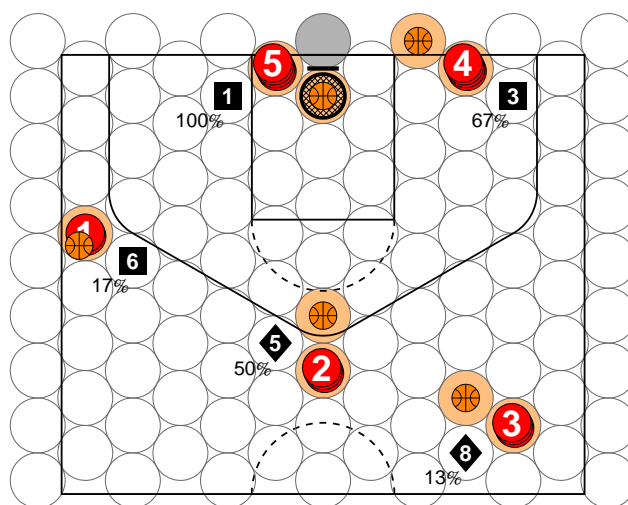
3. TIRAR

Un jugador con el balón puede tirar. Para ello, coloca el balón en cualquiera de los círculos vacíos de su ZdC, *excepto el de detrás del tablero*. Cuenta el número de círculos empezando por el del balón y terminando en el de la canasta: ese es el valor mínimo que tiene que obtener con el dado para encestar (si es imposible obtenerlo no puede tirar). ¡Desde la canasta se encesta con cualquier resultado!

Si el jugador (no necesariamente el balón) estaba más allá de la línea de 3, la canasta vale 3 puntos, si no, vale 2 puntos. Pero antes de que el atacante tire el dado, el defensor puede intentar taponar el tiro...

Habilidad del Alero Los aleros tiran con el d8.

Mate Si el balón y el jugador llegan al círculo de la canasta, se encesta automáticamente: no se puede taponar ni hace falta tirar el dado. El mate **no es un tiro**, ¡se considera parte del movimiento!



El número en cada dado es el mínimo que se ha de sacar para encestar, con el porcentaje de acierto. 2R marcaría 3 puntos, como 1R y 3R. 5R no tendría que tirar el dado, aunque podría recibir un tapón (no es un Mate). 3R no podría tirar desde su círculo (necesitaría un 9).

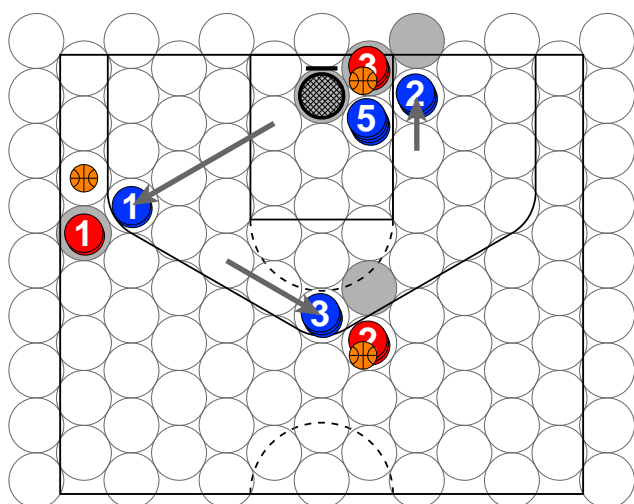
4. TAPONAR

Antes de que el atacante coloque el balón para el tiro, el defensor puede mover **sólo uno** de sus jugadores hacia el tirador 1 círculo menos de su capacidad de movimiento: base/alero/pívot pueden mover 3/2/1 círculos. *Este movimiento extra sólo puede usarse para hacer tapón*. Después, todos los jugadores adyacentes de la misma altura o mayor pueden intentar taponar el tiro (los más bajos simplemente impiden el tiro desde su círculo).

Para ello, primero el atacante elige con su d8 desde qué círculo de su ZdC tirará (ver la definición de *Zona de Control*) y lo cubre con su mano. Después, cada defensor coloca un disco gris en un círculo de la ZdC del tirador que sea adyacente a sí mismo. Si los defensores son más altos que el tirador, pueden colocar un disco extra por cada diferencia de altura. Por ejemplo, ¡un pívot taponando a un base puede colocar hasta 3 discos!

El atacante muestra el d8 y coloca el balón en el círculo correspondiente (si no está permitido por las reglas, pierde el balón). Si hay un disco en ese círculo, recibe un tapón y termina su posesión. Si no, procede con el tiro.

Personal Si se coloca un disco en el círculo del tirador y no se consigue taponar el tiro, el defensor hace personal. Si el atacante encegó, tiene además 1 **tiro libre**: tira el d6/d8, falla con 1-2. Si el atacante falló, tiene 2 tiros libres, ó 3 si estaba más allá de la línea de 3. Cada tiro libre vale 1 punto.



1A intenta taponar al tirador pero no taponar el balón, así que el tiro continúa y será seguido de 1 tiro libre (ó 3 si el tiro falla). 3R no puede evitar el tapón (2A coloca 1 disco y 5A coloca 2, y no puede tirar desde detrás de la canasta) y pierde el balón. 3A falla su tapón y el tiro continúa.

5. REBOTE

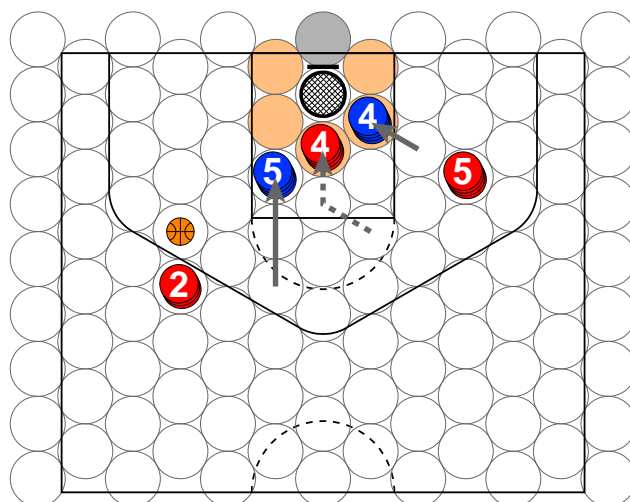
Si el tiro no se taponar, no hay personal, y se falla, los pívots pueden moverse hacia los 5 círculos alrededor de la canasta: primero los defensores, *si no intentaron taponar*, y luego los atacantes.

Nota: el tiro termina el turno, el rebote decide quién obtiene el balón para el próximo turno. No hay rebote tras un tiro fallido en el último turno del partido.

Habilidad del Pívot Sólo ellos pueden luchar por el rebote. Otros jugadores, incluso más cerca de la canasta, no pueden luchar por el balón tras un tiro fallido.

Tira el d6, el balón rebota fuera del campo con un 1 (círculo detrás de la canasta) y hacia uno de los otros 5 círculos en el sentido de las agujas del reloj con un 2-6. Si el balón cae en un atacante, o está **más cerca** de él, su equipo

recupera la posesión: sustituye el disco de turnos por el del oponente, para mostrar que empieza una nueva posesión. Si no, su posesión se acaba.

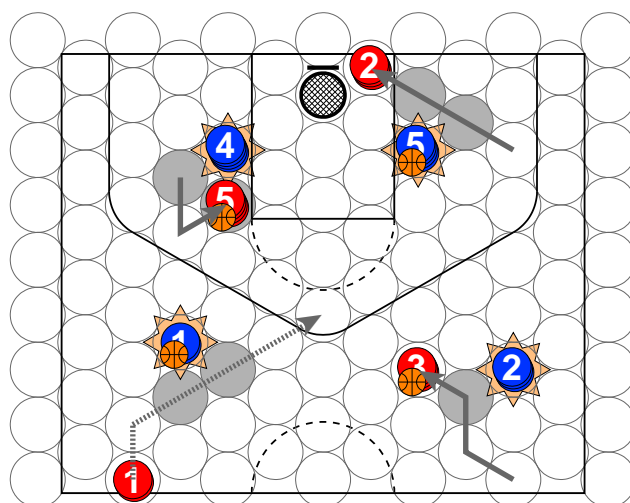


2R falla su tiro con un 3 (necesitaba al menos un 5), y los pívots se mueven hacia el rebote, los Azules primero. 5R no se mueve porque no puede alcanzar una posición favorable. El rebote (resultado del d6) irá fuera con un 1, a 4A con un 2-3, a 4R con un 4, a 5A con un 5, y a 4A o 5A con un 6. 5A podría haber movido 1 círculo para intentar taponar el tiro, pero entonces no habría podido moverse para luchar por el rebote.

6. ACTIVAR

Cada turno, el defensor puede mover uno de sus jugadores (o *Mover el Equipo*, ver la acción *Mover*) y después activar uno de ellos. Para ello, elige un número del 1-5 con su d6 y lo cubre con su mano. Si el atacante, durante su próximo turno, hace que el balón pase *consecutivamente* a través de **2 círculos adyacentes** de la ZdC del jugador activado, ¡muestra el d6 y recupera la posesión del balón!

Nota: no se pueden interceptar así los tiros, el balón va "volando" por los aires.

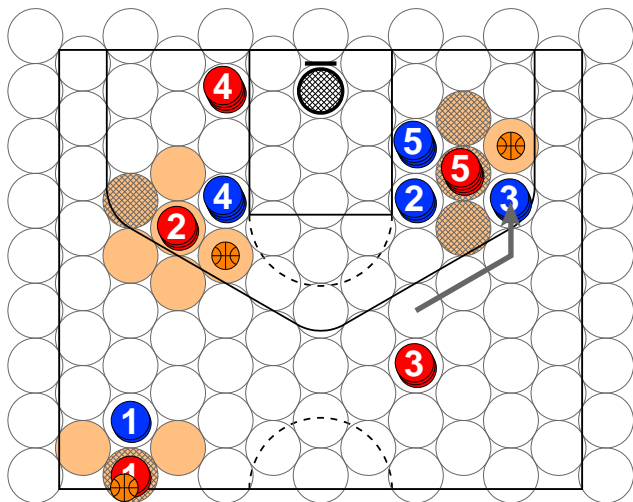


Si todos los jugadores Azules estuviesen activados (durante el partido sólo uno puede estarlo): 1A intercepta el pase de

1R; 3R atraviesa con el balón sólo 1 círculo de la ZdC de 2A; 5A le roba el balón a 2R; y 5R atraviesa 2 círculos adyacentes de la ZdC de 4A, pero no consecutivamente.

Presionar Si después de la acción *Mover* el defensor tiene al menos un jugador adyacente al portador del balón, puede intentar robarselo **antes de activar** su jugador. Procede de forma similar a la acción *Taponar*. Primero, deja que el portador elija con su d8 uno de los círculos vacíos de su ZdC dentro del campo y lo cubra con su mano. Coloca en esos círculos tantos discos como jugadores adyacentes tengas, y pide al atacante que muestre su d8 y coloque el balón en el círculo correspondiente.

Si el balón está en un círculo con disco (o no permitido por las reglas), lo robas y recuperas la posesión; si no, activas uno de los jugadores que **no haya intentado** robarlo y tu turno termina. Sin embargo, si no robas el balón pero colocas un disco sobre el jugador, haces **falta técnica**: el atacante tiene 2 tiros libres y empieza una nueva posesión.



1A ha elegido el círculo de 1R (probabilidad 1/3), que había guardado el balón allí, y lo roba. 4A no ha acertado el círculo del balón (probabilidad 1/6) ni ha hecho falta, así que 2R puede empezar su turno ¡sabiendo que 4A no estará activado! 2A, 3A y 5A no han acertado el círculo del balón (probabilidad 3/4) y han hecho falta técnica.

En el peor de los casos, tendrás una probabilidad de 1/6 de robar el balón (toda la ZdC está dentro del campo y no hay otro jugador adyacente), pero si el portador está rodeado por otros jugadores y/o arrinconado contra las líneas ¡la probabilidad será mayor! Sin embargo recuerda que los jugadores que intenten robar el balón pueden hacer falta técnica y no podrán ser activados...

RESUMEN & EJEMPLOS

Los tres tipos de jugador tienen a la vez ventajas y limitaciones. Tienes que explotarlas al máximo:

- **Base.** Puede mover 4 círculos, pero sólo puede bloquear el movimiento/tiro del otro base. Tira peor que

los aleros, y cualquier jugador puede hacerle tapón. Sin embargo, en ataque puede conservar el balón durante 2 turnos para dejar que sus compañeros busquen buenas posiciones de tiro, y entonces asistirles con su habilidad de pase. Cuando el otro base tiene el balón, ¡piensa bien a quién activas!

- **Aleros.** Mueven 3 círculos y pueden bloquear el movimiento/tiro de los tres jugadores más bajos. Pero lo que mejor hacen es tirar. Si quieres canastas de 3 puntos, intenta construir líneas de pase hacia tus dos aleros, a tu oponente le costará bloquear las dos.
- **Pívots.** Los gigantes del equipo, sólo mueven 2 círculos pero pueden bloquear a cualquier jugador, y luchar por el rebote. No deberían alejarse mucho de la canasta.

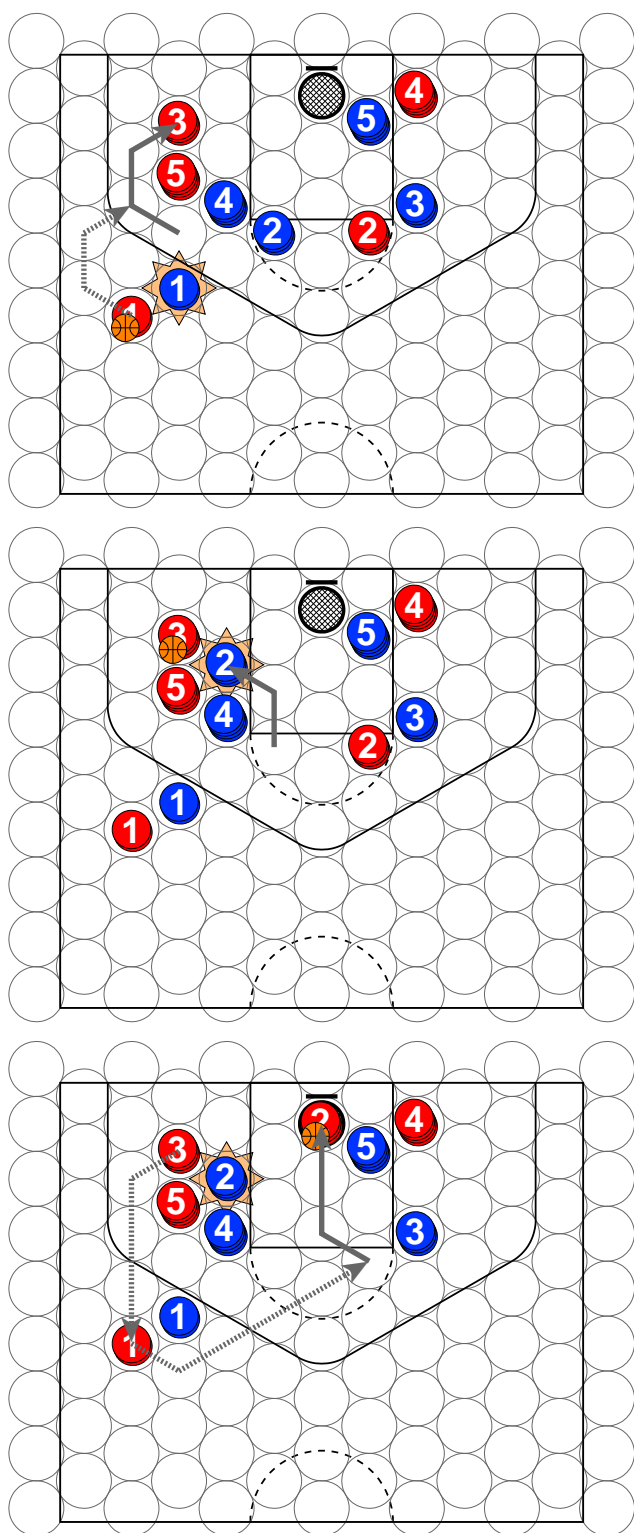
Llegados a este punto, deberías jugar algunos turnos de prueba, sin activar la defensa, para ver si has entendido cómo funciona el juego. **BASKETmind** es un juego con pocas reglas, pero se combinan de muchas formas y al principio puede ocurrir que olvides algunas cosas:

- La estructura del turno es muy sencilla, movimiento y/o acción de balón del atacante (opcionales), movimiento (opcional) y activación del defensor.
- Antes de activar su jugador, el defensor puede intentar robar el balón.
- El disco de turnos del atacante sólo avanza cuando el defensor activa un jugador o el atacante tira.
- Cuando la posesión se acaba, sea por lo que sea (tiro, décimo turno, pasos, tapón, intercepción, robo), se repite el procedimiento de colocar los equipos descrito al principio del manual, primero el atacante y luego el defensor.
- Al comienzo de una posesión, se deja el disco del atacante previo en su lugar y se mueve el del nuevo atacante desde ahí, para poder controlar su duración. Tras un rebote ofensivo (única ocasión en la que se repite posesión), hay que sustituir el disco de turnos propio por el del oponente para que quede claro que empieza una nueva posesión de 10 turnos.
- El mate no es un tiro, forma parte del movimiento.

Aquí os dejamos algunos ejemplos de jugadas al final de una posesión, para que veáis cómo las diferentes acciones se pueden llegar a combinar.

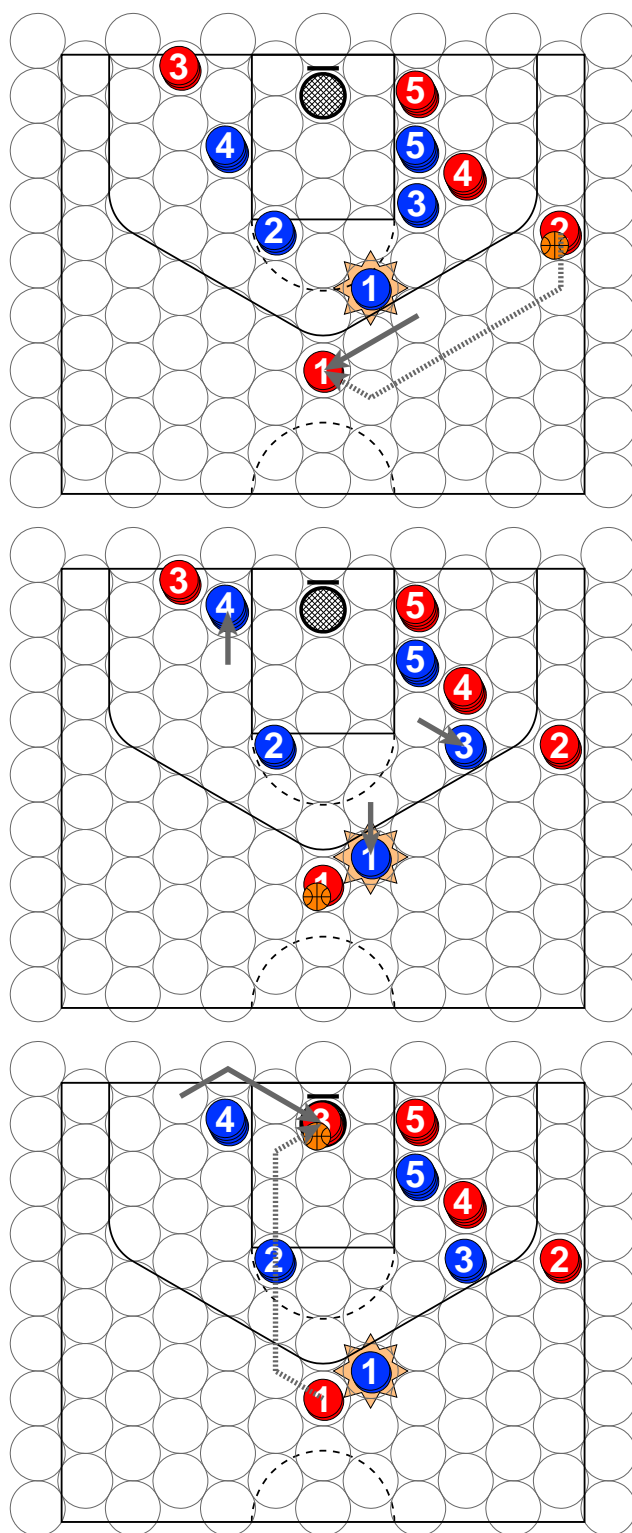
Y recuerda que podrás encontrar la respuesta a cualquier pregunta o duda sobre el juego en su página de BGG, <http://boardgamegeek.com/boardgame/106969>.

EJEMPLO A



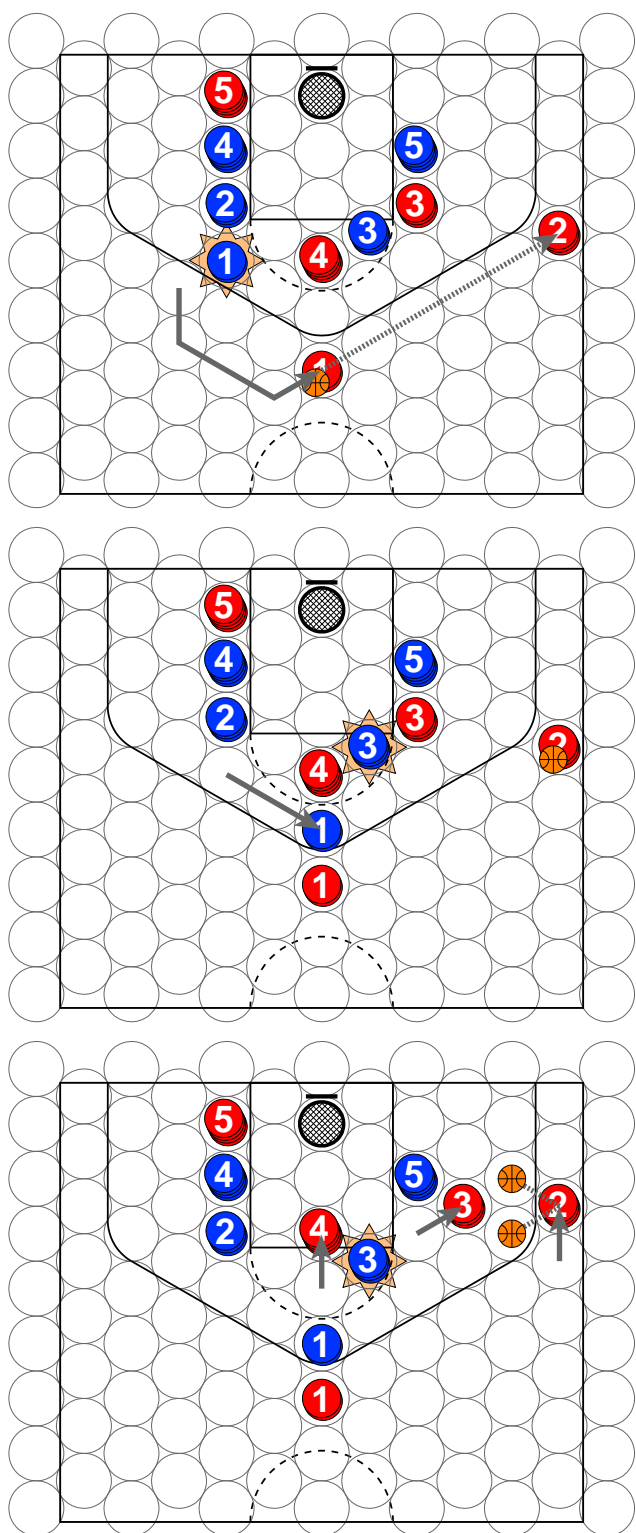
1R se la pasa a 3R durante su movimiento, para evitar la activación de 1A (la habilidad del base permitiría a 3R tirar en este turno, pero conserva el balón). 2A le sigue y es activado, para evitar un mate de 3R... pero el balón va de 3R a 1R a 2R (acción de balón extra del base), y 2R avanza sin oposición hacia la canasta: ¡mate!

EJEMPLO B



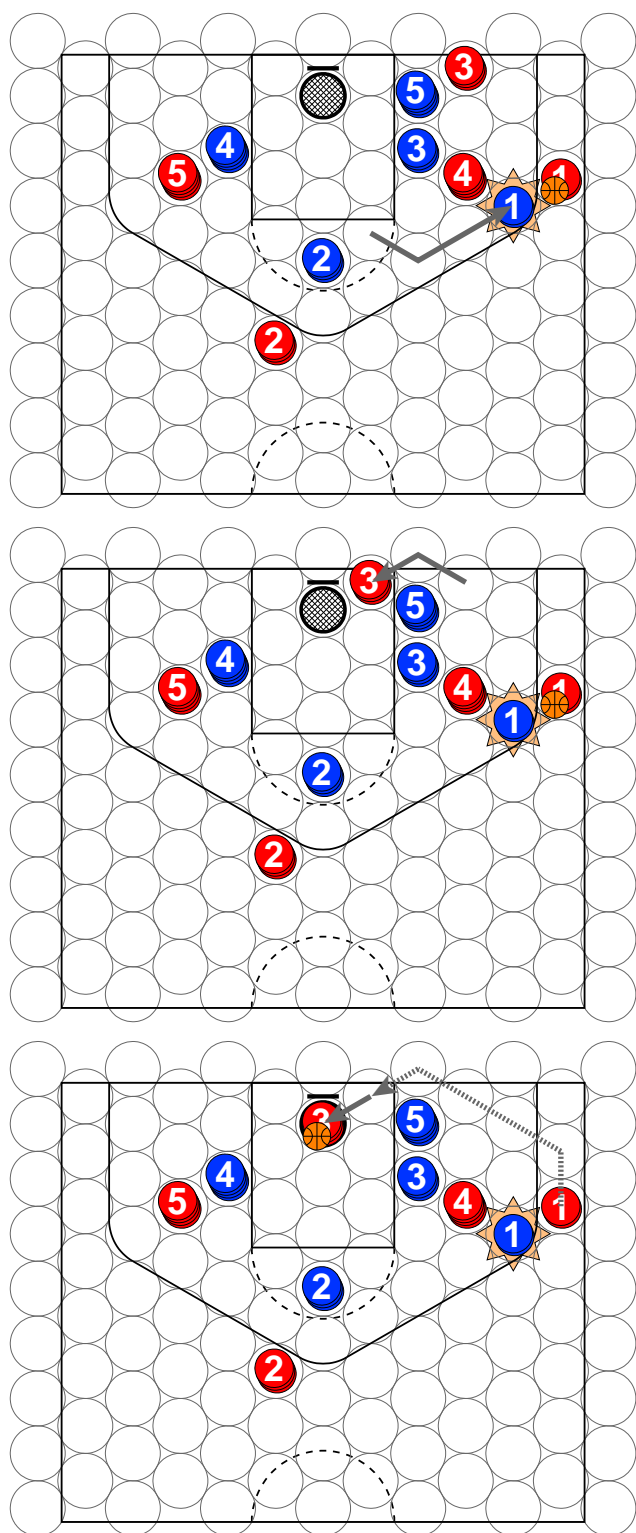
2R se la pasa a 1R, evitando la activación de 1A. El Azul elige Mover el Equipo, moviendo 1A, 3A y 4A 1 círculo cada uno, y sigue activando 1A... pero 3R pasa por detrás de la línea de fondo hacia la canasta mientras 1R le asiste: ¡mate! (Si 1R hubiese asistido a 3R 1 círculo antes de la canasta, una activación de 4A habría interceptado el pase)

EJEMPLO C



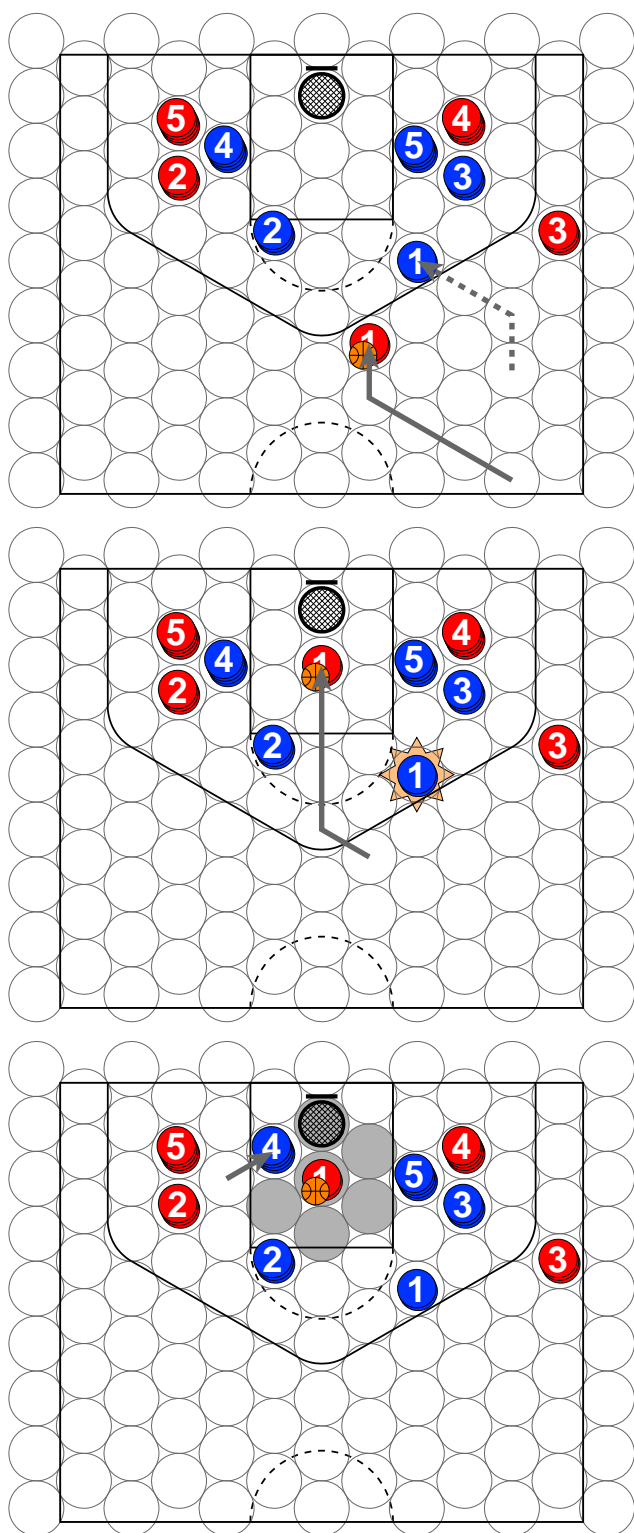
1R escapa de la activación de 1A y se la pasa a 2R. 1A le sigue y 3A es activado. El Rojo elige Mover el Equipo: 4R se prepara para un posible rebote y 3R bloquea una buena posición de tiro para 2R, ¡un tiro de 3 a sólo 5 círculos de la canasta que no puede taponarse! (Si 5A se mueve 1 círculo para taponar, 2R puede tirar desde le círculo de abajo; si 3A se mueve 2 círculos para taponar, 2R puede tirar desde le círculo de arriba)

EJEMPLO D



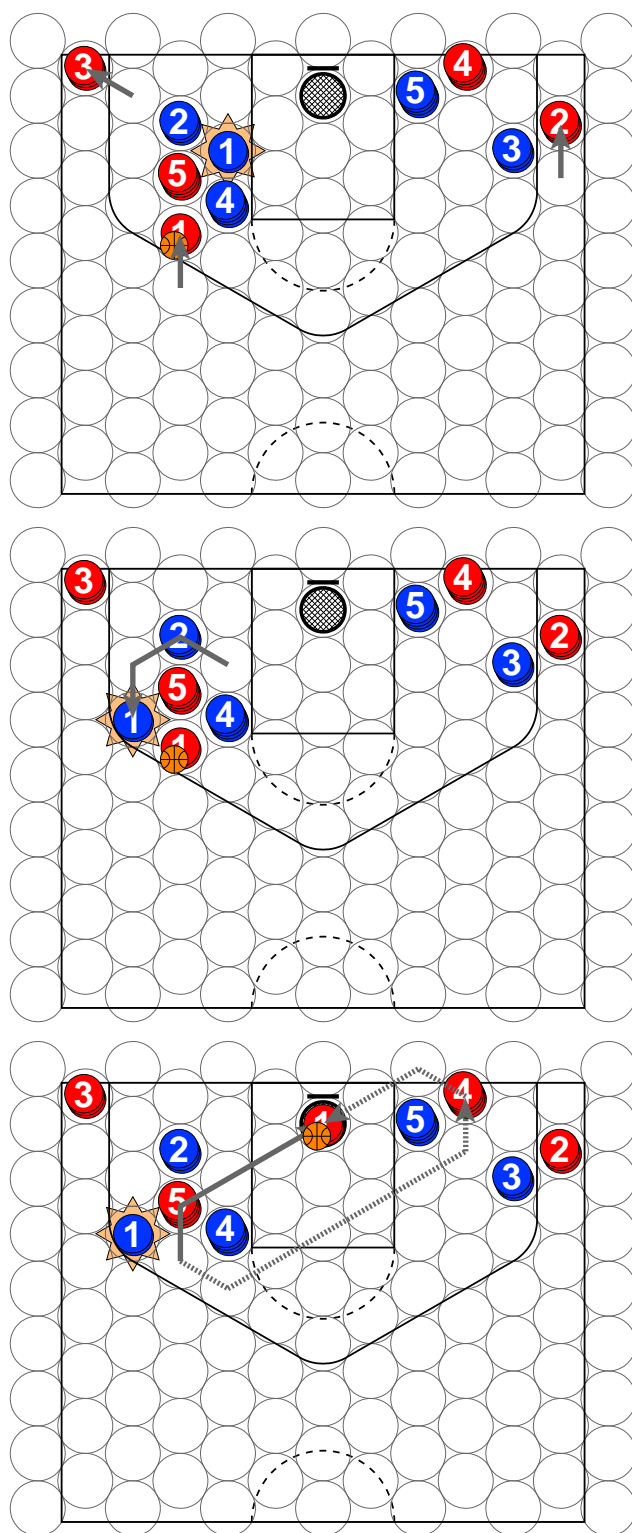
1A presiona a 1R y es activado. El Rojo está arrinconado y el camino hacia la canasta de 3R parece cerrado... pero se mueve alrededor de 5A y, una vez de vuelta en el campo, recibe la asistencia de 1R y completa su movimiento: ¡mate! (3R no podría haber seguido este camino, por fuera del campo, si hubiese recibido el balón en su primer o segundo círculo)

EJEMPLO E



1R avanza, seguido por 1A a cierta distancia, casi provocándole a entrar a canasta... ¡y lo hace! Pero 4A se mueve 1 círculo para taponar (3 discos), y 2A y 5A completan el tapón en todos los círculos vacíos de la ZdC de 1R: ¡ni siquiera puede tirar! (Un mejor movimiento final habría sido mover 5R al círculo entre 4A y la canasta y asistirle allí, para un tiro muy fácil)

EJEMPLO F



El Rojo elige Mover el Equipo, intentando abrir la defensa, y 1A se mueve para cubrir el lado que parece más amenazado, ya que 4R y 2R están defendidos de cerca... Pero 1R combina con 4R, corre hacia la canasta, y recibe de nuevo el balón: ¡mate!