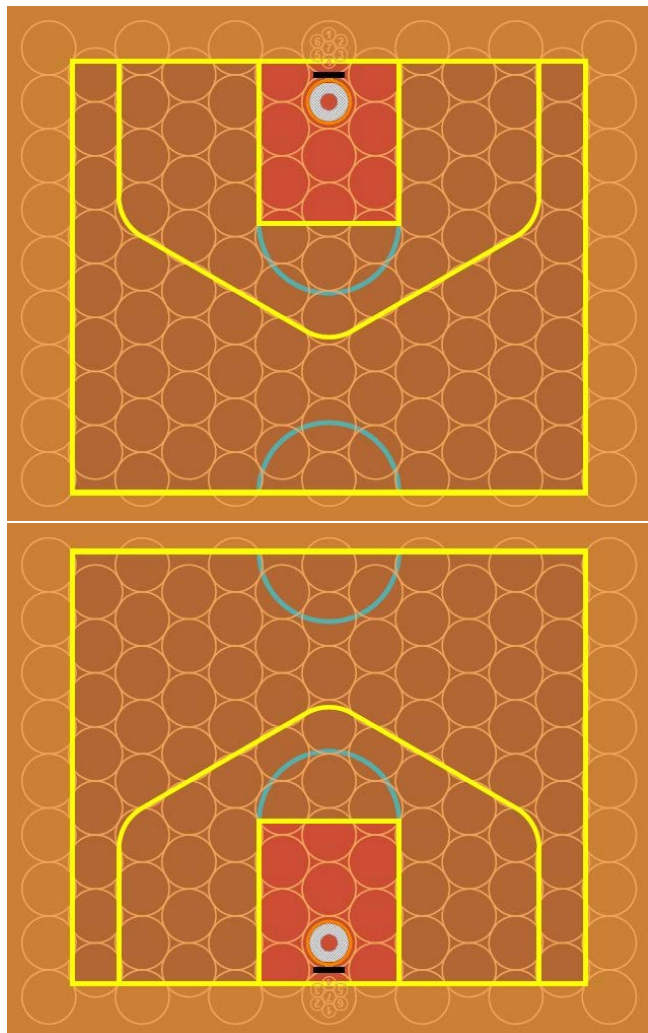




Miguel Marqués

BASKETmind

"BASKETmind+"



¿Te gustaría disfrutar de BASKETmind en un campo completo? Con BASKETmind+ ya puedes: con las reglas del juego de base, un segundo tablero, y unas pocas reglas para realizar las transiciones entre tableros, te acercarás más aún a la experiencia de un partido de baloncesto.

LA EXPANSION

La idea de **BASKETmind** empezó como una simulación en campo completo, con muchas reglas y detalles, pero el prototipo se fue simplificando para proporcionar las sensaciones del baloncesto con muy pocas reglas y de forma rápida. Una de las simplificaciones más importantes fue suprimir las transiciones y reducir el tablero a medio campo. Ahora que el juego se ha publicado, esta expansión propone una nueva forma de jugarlo en campo completo.

BASKETmind+ requiere el juego de base, con sus com-

ponentes y reglas, más las piezas de esta expansión:

- ↪ Un segundo tablero de **BASKETmind**.
- ↪ Dos cilindros para pedir **tiempo muerto**.

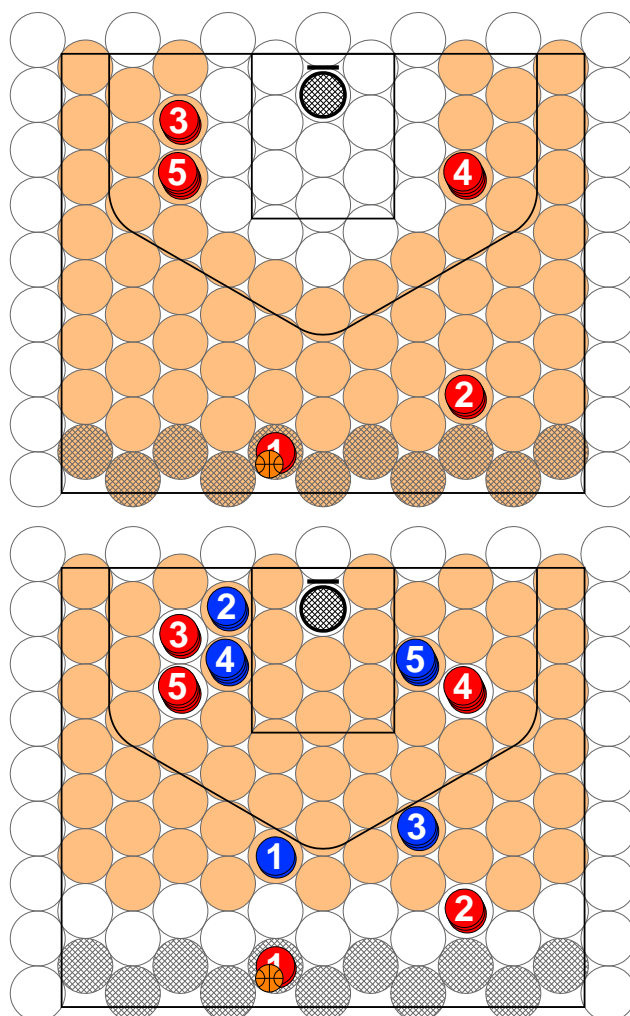
Se supone que ya conoces las reglas del juego de base. Veamos las nuevas reglas para realizar las transiciones, ¡cuando no se diga nada se siguen aplicando las de **BASKETmind**!

NUEVAS REGLAS

Coloca el segundo tablero cara al otro, como en la imagen de la izquierda, y el marcador en el lateral del campo. Cada entrenador se sienta detrás de su canasta, y siempre defenderá en ese tablero y atacará en el otro. El partido empieza exactamente como en el juego de base, siguiendo el mismo procedimiento en el tablero del primer defensor. Una posesión puede terminar de varias formas, algunas llevarán al procedimiento estándar, otras necesitarán nuevas reglas.

1. PROCEDIMIENTO ESTANDAR

Sigue el procedimiento estándar, en el tablero del nuevo defensor, cuando la posesión termina porque el atacante: llegó a su **décimo turno**; hizo **pasos**; o lanzó **tiros libres** después de una falta. O después de una canasta si uno de los entrenadores pide **tiempo muerto** (ver más abajo).

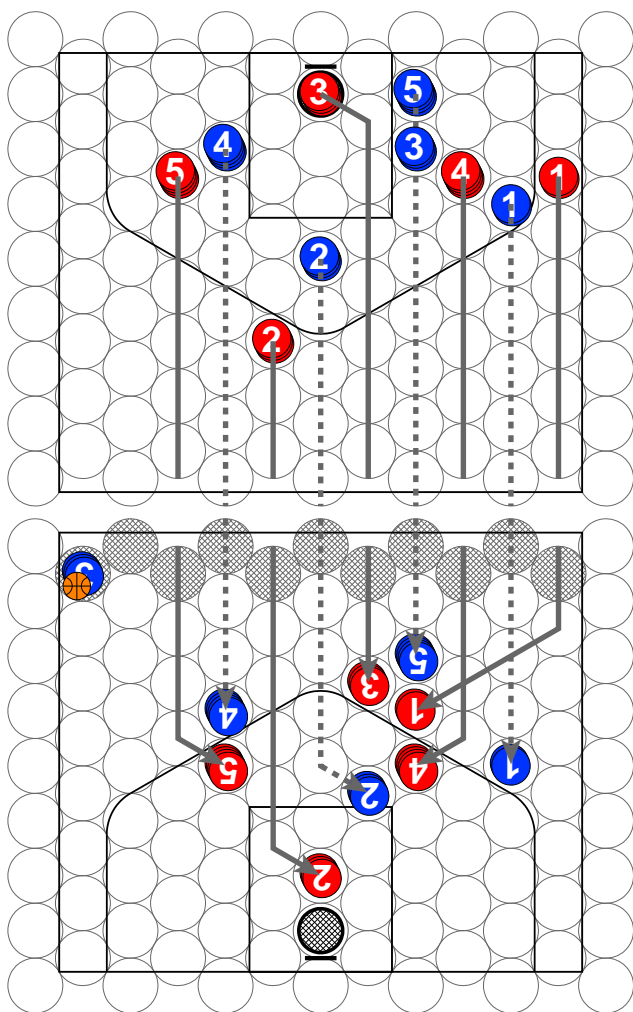


2. CANASTA

Después de una canasta, todos los nuevos defensores y 4 de los nuevos atacantes se mueven hacia el otro tablero:

- ↪ Todos pueden mover **10 círculos**.
- ↪ Los nuevos defensores mueven primero.
- ↪ Todos los jugadores **deben** llegar al nuevo tablero.

Se deben respetar las reglas de movimiento, y la transición entre tableros se hace entre los círculos de la zona central que están frente a frente. El atacante coloca su quinto jugador con el balón en uno de los círculos de la zona central del nuevo tablero. Cuando sea posible, los defensores deben pararse a al menos **2 círculos más allá** de esta zona, como en el procedimiento estándar.



El ejemplo D de BASKETmind terminó con un mate. En BASKETmind+, el Rojo mueve a sus jugadores primero; luego el Azul mueve a 4 de ellos, y coloca a 3A con el balón en la zona central.

Antes de que empiece la nueva posesión, el defensor **mueve una vez** (un jugador o Mover el Equipo) a cualquier círculo salvo la ZdC del portador del balón, y **activa** un jugador.

Tiempo Muerto Una vez durante los 50 turnos, cada entrenador puede pedir tiempo muerto. Tras una canasta, devuelve tu marcador de tiempo muerto al estuche y sigue el **procedimiento estándar**. Si jugáis varios “cuartos” de 50 turnos, podéis pedir un tiempo muerto en cada uno.

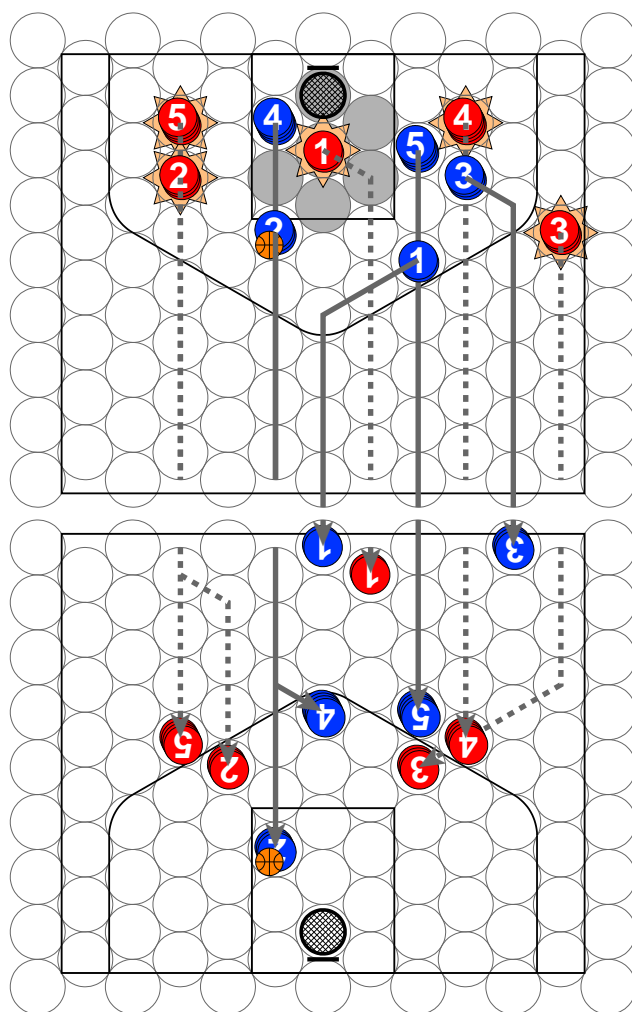
3. INTERCEPCION

Si la posesión terminó porque el defensor interceptó el balón de cualquier forma (**taponó** un tiro, **presionó** al portador del balón, el balón pasó por la **ZdC** activada, cogió un **rebote defensivo**), se lleva a cabo una transición similar a la descrita anteriormente, con las excepciones siguientes:

- ↪ Los nuevos atacantes mueven primero.
- ↪ Los defensores no pueden terminar al lado del balón.

Durante la transición del atacante, **todos** los defensores se consideran activados: para evitarlos, el portador del balón puede elegir **esperar** y ser el último en mover. Una vez los 10 jugadores en el nuevo tablero, el atacante debe elegir entre:

- **Empezar posesión.** Entonces el defensor activa un jugador y la nueva posesión puede empezar.
- **Tirar.** El portador del balón puede tirar (o hacer un mate si llegó al aro). Procede normalmente: tapón, tiro, rebote... Si se llega a hacer el tiro/mate, avanza el marcador de turnos.

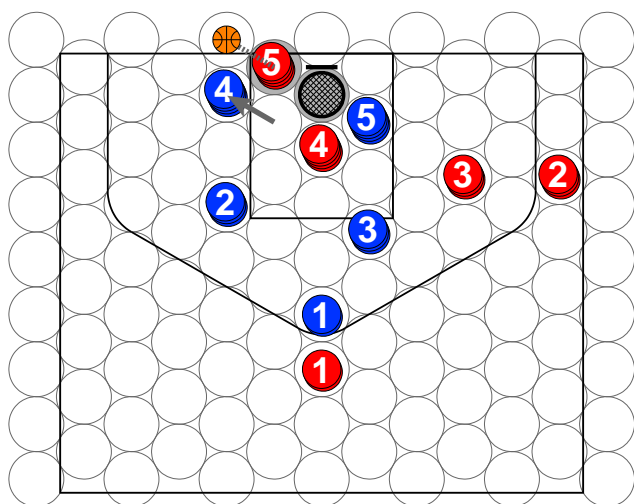
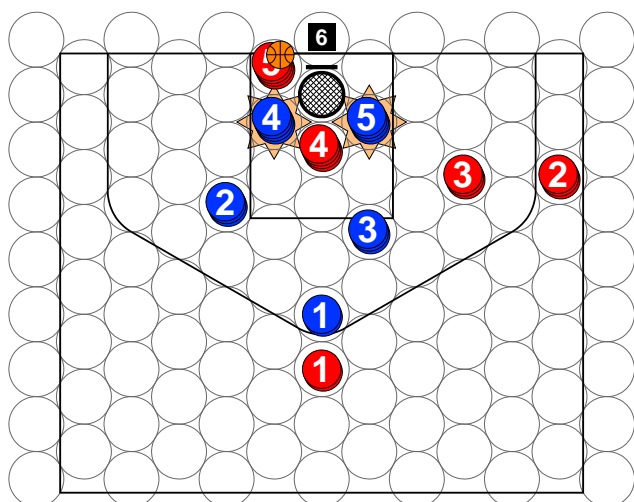


El ejemplo E de BASKETmind terminó con tapón. En BASKETmind+, el Azul decide que lo hizo 2A y mueve a sus jugadores primero; luego el Rojo mueve a los suyos. Como 2A entró en la zona, esta transición debe terminar con tiro: 2R o 3R podrán ir a taponar, los pívots al rebote, etc.

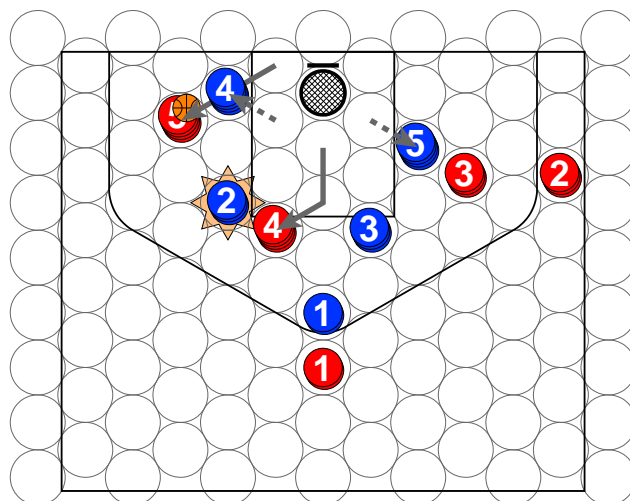
4. REBOTE OFENSIVO

Si el atacante falla el tiro pero coge el rebote ofensivo, tiene dos opciones:

- **Segundo tiro.** El pívot que cogió el rebote puede eventualmente mover e intentar un tiro o mate. Durante este movimiento, los **dos pívots** defensores están activados. Si hay un tiro, procede normalmente: los pívots defensores pueden mover para taponar, etc. Este segundo tiro (o mate) se lleva a cabo tras la posesión, el marcador de turnos debe avanzar a la casilla siguiente.
- **Empezar posesión.** Entonces los pívots atacantes deben salir de la zona. Este movimiento es “libre”, ningún defensor está activado. El defensor puede luego mover sus pívots, activar un jugador, y la nueva posesión puede empezar.



El ejemplo C de BASKETmind terminó con tiro. En BASKETmind+, el tiro no entró, los pívots movieron para el rebote, y 5R lo cogió e intenta un segundo tiro (no un mate porque los pívots Azules están activados). El Azul mueve a 4A para taponar, de forma que toda la ZdC de 5R está a su alcance, y hace falta. El tiro continuará, seguido de 1 tiro libre si entra o de 2 tiros libres si falla.



En el ejemplo anterior, el Rojo también puede elegir volver a empezar posesión: los pívots Rojos salen de la zona; el Azul mueve sus pívots y activa 2A; y la nueva posesión puede empezar.

RESUMEN

Con un segundo tablero y unas pocas reglas más, ahora puedes ampliar BASKETmind al campo completo. Recuerda que las únicas diferencias surgen cuando termina la posesión:

- **Procedimiento Estándar.** Después del décimo turno, pasos, o tiros libres, el procedimiento de colocación de los jugadores no cambia, sólo (a lo mejor) el tablero en el que se colocan.
- **Canasta.** El equipo que encestó vuelve a ‘su’ tablero, y luego los nuevos atacantes les siguen. Si uno de los entrenadores cree que su equipo se va a quedar en una posición desfavorable, puede pedir tiempo muerto y seguir el procedimiento estándar.
- **Intercepción.** ¡Contraataque! El equipo que interceptó corre con el balón hacia la otra canasta, seguido por los nuevos defensores.
- **Rebote Ofensivo.** Ahora puedes elegir, intentar un segundo tiro, o salir de la zona y empezar una nueva posesión.

Aunque las reglas siguen siendo sencillas, la profundidad táctica aumenta: ahora no sólo tienes que intentar encestar; la posición en la que pierdes/robas el balón, o la colocación de tus jugadores tras un tiro, importan. Los rebotes ofensivos introducen nuevos dilemas, así como los tiempos muertos: ¿cuándo será el mejor momento para pedirlos?

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