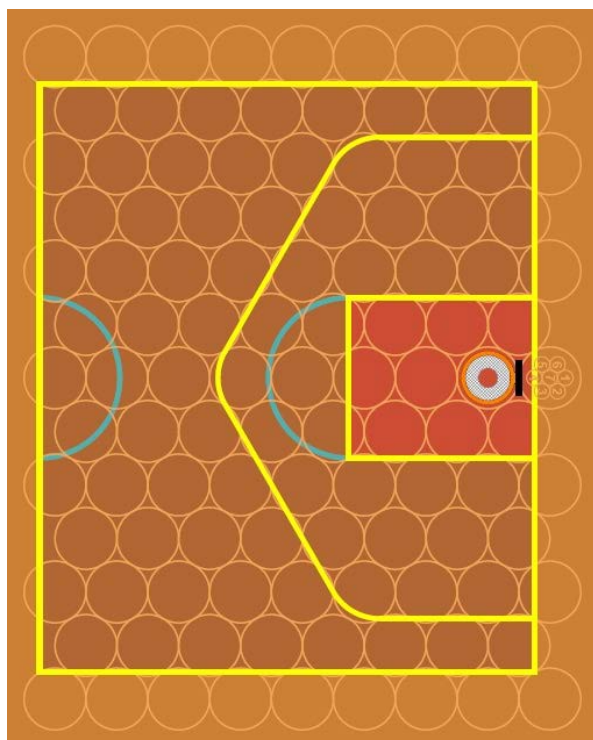




Miguel Marqués

BASKETmind

Un jeu de basket-ball pour 2 joueurs

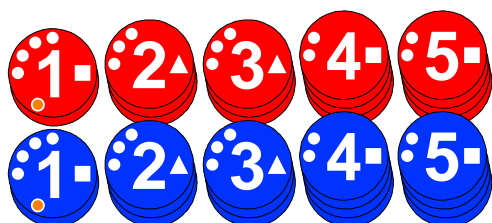


Jouez un match de basket sur votre table : avec des règles simples vous pourrez dribbler, passer le ballon, marquer des paniers, contrer des tirs, vous battre pour les rebonds, commettre des fautes... Devenez un entraîneur expérimenté et menez vos joueurs vers les meilleures positions de tir, si vous ne voulez pas vous fier aux jets de dés chanceux !

COMPOSANTS

Voici une liste des pièces de **BASKETmind** et une brève description de la façon dont elles sont utilisées :

- **Les Joueurs.** Il y a deux équipes, *Rouge* et *Bleu*, avec 5 joueurs chacune (par la suite on les appellera 1-5R et 1-5B) avec trois hauteurs différentes : les meneurs (1) ont une *hauteur de 1*, les ailiers (2-3) une *hauteur de 2*, et les pivots (4-5) une *hauteur de 3*. Vous êtes les entraîneurs.



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" (voir l'action *Passer*).

- **Le Ballon.** Le cylindre orange représente le ballon. Il sera attaché à un joueur sur le terrain, jusqu'à ce qu'il décide de passer ou de tirer.
- **Les Dés.** Les entraîneurs partagent deux dés : un d6 pour les tirs, rebonds et activation, et un d8 pour les tirs, contres et pressing. Toutefois, seuls les tirs et rebonds nécessitent un jet de dé.
- **Les Disques et Cadres.** Chaque entraîneur a un disque de tours et deux cadres, qu'il déplace sur le panneau de score.
- **Le Panneau de Score.** A chaque tour, chacune des équipes réalise des actions. Dans le panneau de score il a deux zones, une pour les tours, sur laquelle l'attaquant déplace son disque de tours afin de contrôler l'écoulement du temps et sa possession de ballon, et une autre pour les points, sur laquelle il déplacera son cadre d'unités et/ou dizaines de points lors d'un panier.
- **Le Terrain.** Le plateau représente la moitié d'un terrain de basket-ball. Il est divisé en cercles, qui permettent aux joueurs de se déplacer. Les joueurs ne peuvent pas partager le même cercle, ni finir leur mouvement à l'extérieur des lignes ou sur le cercle panier (sauf pour un *Smash*, voir l'action *Tirer*).
- **Les Mains.** Les deux équipes partagent 6 disques gris utilisés pour contrer ou presser.

MISE EN PLACE

Choisissez une équipe et posez le plateau sur la table, avec chaque entraîneur d'un côté. Placez le panneau de score le long du plateau, derrière le panier, avec les chiffres de son côté, et laissez les disques gris à portée de main sur le côté opposé.

DUREE

Le panneau a 50 tours (5 lignes de 10). Vous décidez la durée d'un match, vous pouvez choisir 50 tours pour un match rapide, où la chance jouera un rôle plus important, ou 4 "quarts" de 50 tours chacun pour un match complet, dans lequel la chance devrait être mieux répartie. Mais comme les fautes ne sont pas accumulées, en principe vous pouvez choisir de jouer n'importe quel nombre de "quarts".

DEMARRAGE

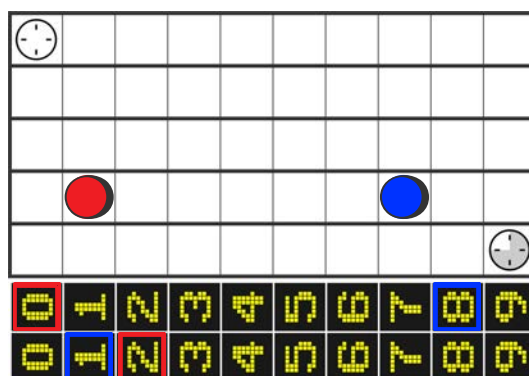
L'équipe avec le ballon est l'**attaquant**, l'autre équipe est le **défenseur**. Jetez le d6, celui qui obtient le plus grand chiffre commence comme attaquant : il place 4 de ses joueurs n'importe où sur le terrain, mais au moins à 2 cercles de la **raquette** (9 cercles sombres autour du pa-

A 10x10 grid of circles. The top 8 rows are filled with orange circles, and the bottom 2 rows are filled with grey circles. A dashed line starts at the bottom left (row 9, column 1), moves right to (row 9, column 4), then up to (row 8, column 4), then right to (row 8, column 7), then up to (row 7, column 7), then right to (row 7, column 10), and finally up to (row 6, column 10). A black circle is located at (row 6, column 5). Five red circles with numbers are located at (row 3, column 3), (row 4, column 3), (row 7, column 8), (row 9, column 1), and (row 9, column 8).

ZONE DE CONTROLE

TOURS

Seul bouger est optionnel. Le **tour se termine** avec l'activation du joueur défenseur *ou* avec un tir (peu importe le résultat). Lorsque cela arrive, déplacez le disque de tours sur la case suivante. La dixième case d'une ligne est suivie par la première case de la ligne d'en dessous :



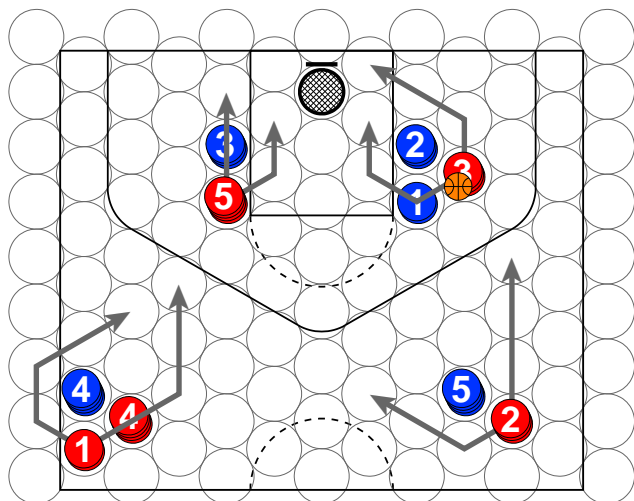
Le match se termine quand le disque de l'attaquant se déplace sur la dernière case. L'attaquant a une limite de possession de **10 tours** : à la fin du dixième tour elle se termine. Lorsque la possession change, laissez le disque de l'attaquant précédent en place et déplacez celui du nouveau attaquant à partir de là, afin de pouvoir contrôler sa durée. Si elle change avant la fin du tour (marcher, contre, interception) n'avancez pas le disque. La possession peut changer plusieurs fois pendant le même tour !

ACTIONS

1. BOUGER

2

ne peut pas finir son mouvement : sur un autre joueur, en dehors des lignes, ni sur le panier (sauf pour un *Smash*, voir l'action *Tirer*). Un attaquant peut s'arrêter dans la raquette uniquement si le tour se termine par un tir :



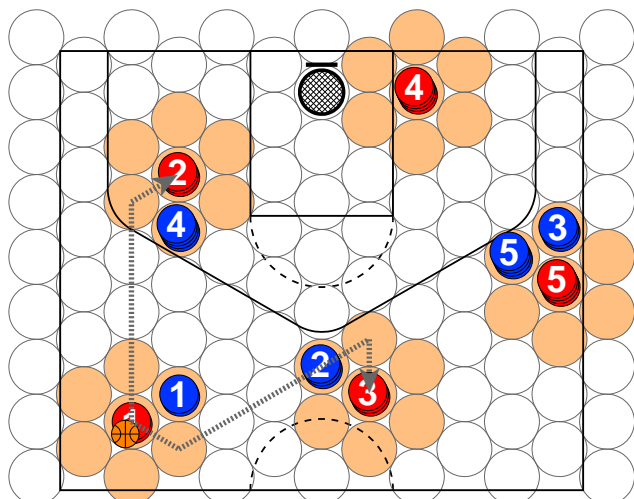
3R ne peut s'arrêter dans la raquette que s'il tire après bouger ; 5R pourrait s'arrêter dans la raquette si 3R tire.

Mouvement d'Equipe A chaque tour, au lieu de bouger un joueur, vous pouvez bouger jusqu'à trois joueurs d'1 cercle chacun.

Marcher Le porteur du ballon peut le garder à la fin du tour, mais il devra passer ou tirer à la fin du tour suivant. S'il ne le fait pas, il commet un "marcher" et la possession de son équipe se termine. Il commet un marcher aussi si aucun des cercles de sa ZdC à l'intérieur des lignes n'est accessible au défenseur (pas forcément en un tour).

2. PASSER

Le joueur avec le ballon peut le passer à un co-équipier. Pour ce faire, il déplace le ballon sur l'un des cercles **vides** de sa ZdC (non occupé par *un autre* joueur, pour le ballon le cercle du joueur est "vide" aussi !), trace une ligne droite de cercles vers l'un des cercles vides de la ZdC de l'autre joueur, et déplace le ballon sur le cercle du récepteur :



1R ne peut passer qu'à 2R et 3R : il ne peut pas tracer une

ligne de passe vers 4R, et les cercles de la ZdC de 5R qui permettraient une ligne de passe ne sont pas vides.

Talent du Meneur S'il touche le ballon pendant le tour, l'attaquant a une action de ballon **additionnelle** : par exemple bouger+passer+passer, ou passer+bouger+tirer. En outre, il peut garder le ballon pendant **2 tours** d'affilée.

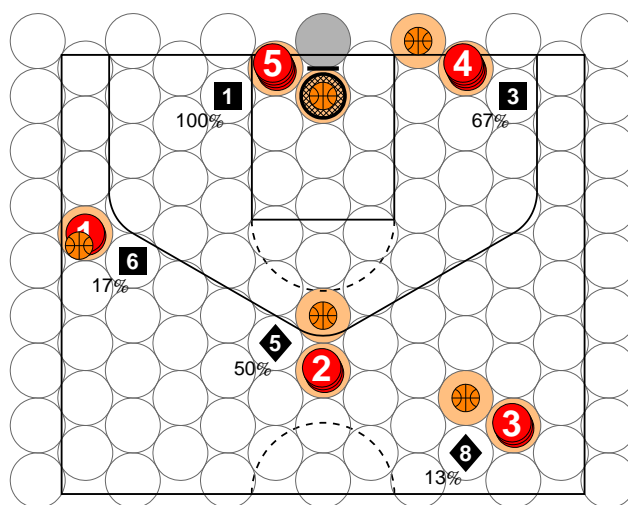
3. TIRER

Un joueur avec le ballon peut tirer. Pour cela il place le ballon dans un cercle vide de sa ZdC, *sauf le cercle derrière le panneau*. Comptez le nombre de cercles commençant par celui du ballon et terminant par celui du panier : il s'agit du nombre minimum qu'il doit obtenir au dé pour marquer (il ne peut tirer que s'il peut l'obtenir). Un joueur tirant depuis le cercle du panier marque avec n'importe quel résultat !

En cas de réussite, si le joueur (pas forcément le ballon) est au-delà de la ligne à 3 points le panier vaut 3 points, sinon il vaut 2 points. Mais avant le jet du dé, le défenseur peut essayer de contrer le tir...

Talent de l'Ailier Les ailiers utilisent le d8.

Smash Si le ballon **et** le joueur arrivent sur le cercle panier, le panier est automatique : il ne peut pas être contré, pas besoin de jeter le dé. Le smash **n'est pas un tir**, il fait partie du mouvement !



Le chiffre sur chaque dé est le minimum nécessaire pour marquer, avec le pourcentage de paniers. 1R, 2R et 3R marqueraient 3 points. 5R n'aurait pas besoin du dé, mais il pourrait être contré (ce n'est pas un smash). 3R ne pourrait pas tirer depuis son cercle (il aurait besoin d'un 9).

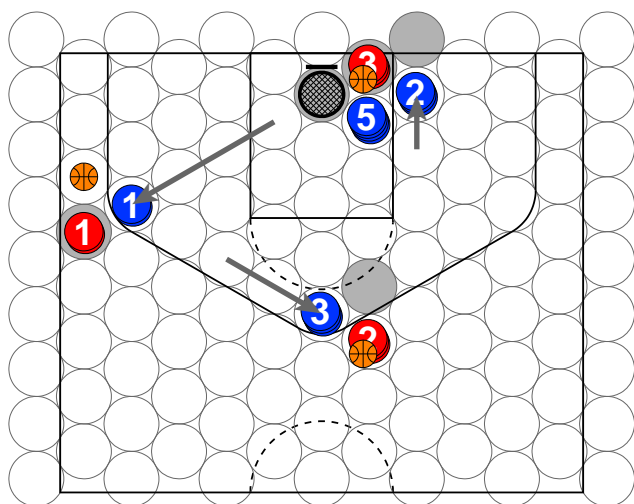
4. CONTRER

Avant que l'attaquant place le ballon pour le tir, le défenseur peut bouger **un seul** joueur vers le tireur d'1 cercle de moins que sa capacité de mouvement : meneur/ailier/pivot peuvent bouger de 3/2/1 cercles. Ce mouvement **additionnel** ne peut être utilisé que pour contrer. Maintenant, tous les joueurs de la même hauteur ou plus peuvent tenter de contrer le tir (les plus petits simplement évitent le tir depuis son cercle).

L'attaquant choisit d'abord avec son d8 depuis quel cercle de sa ZdC il va tirer (voir la définition de *Zone de Contrôle*) et le couvre avec sa main. Ensuite, chaque défenseur place un disque sur un cercle adjacent à lui de la ZdC du tireur. Si les défenseurs sont plus hauts que le tireur, ils peuvent placer un disque de plus par différence d'hauteur : un pivot qui contre un meneur peut placer jusqu'à 3 disques !

L'attaquant montre alors le d8 et met le ballon sur le cercle correspondant (s'il n'est pas autorisé par les règles il perd le ballon). S'il y a un disque sur ce cercle, le tir est contré et la possession se termine. Si non, procédez avec le tir.

Faute Si un disque a été placé sur le tireur et le tir n'a pas été contré, le défenseur commet faute. Si l'attaquant a marqué, il a en plus 1 **lancer franc** : il jette le d6/d8, il rate avec un 1-2. S'il avait manqué le tir, il dispose de 2 lancers francs, ou 3 s'il était au-delà de la ligne à 3 points. Chaque lancer franc vaut 1 point.



1B contre le cercle du tireur mais pas le ballon, le tir sera donc suivi par 1 lancer franc additionnel (ou 3 si le tir rate). 3R ne peut pas éviter le contre (2B place 1 disque et 5B en place 2, et il ne peut pas tirer de derrière le panneau) et perd le ballon. 3B manque son contre et le tir continue.

5. REBOND

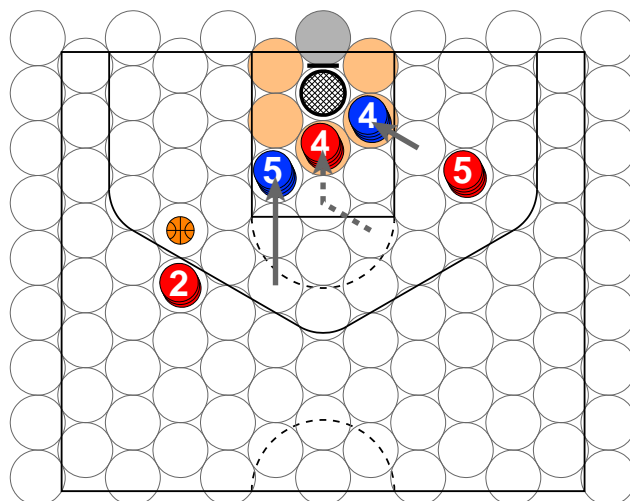
Si le tir n'a pas été contré, il n'y a pas eu faute, et qu'il a été raté, les pivots peuvent se déplacer vers les 5 cercles autour du panier : les défenseurs d'abord, s'ils n'ont pas essayé de contrer, et ensuite les attaquants.

Remarque : le tir termine le tour, le rebond décide qui obtient le ballon pour le prochain tour. Il n'y a pas de rebond après un tir raté au dernier tour du match.

Talent du Pivot Ils peuvent se battre pour le rebond. Les autres joueurs, même plus près du panier, ne peuvent pas se battre pour le ballon après un tir raté.

Jetez le d6, le ballon rebondit en dehors du terrain sur un 1 (cercle derrière le panneau) et vers les autres cercles dans le sens des aiguilles d'une montre sur un 2-6. Si le ballon tombe sur un attaquant, ou est **plus proche** de lui, son équipe redémarre la possession : remplacez le disque

de tours avec celui de l'opposant afin de montrer qu'une nouvelle possession commence. Sinon, la possession se termine.

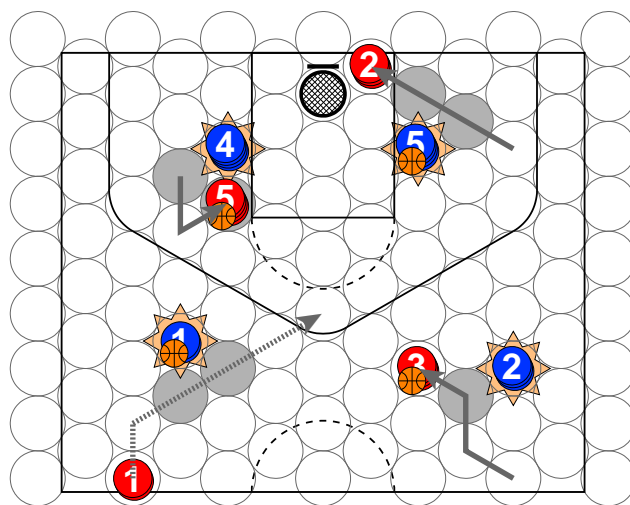


2R rate son tir avec un 3 (il avait besoin d'au moins un 5), et les pivots se déplacent pour le rebond, les Bleus d'abord. 5R ne bouge pas parce qu'il ne peut pas atteindre une position favorable. Le rebond (jet du d6) serait sorti du terrain sur un 1, récupéré par 4B sur un 2-3, par 4R sur un 4, par 5B sur un 5, et par 4-5B sur un 6. 5B aurait pu bouger d'1 cercle pour contrer le tir, mais dans ce cas-là il n'aurait pas pu bouger pour chercher le rebond.

6. ACTIVER

A chaque tour, le défenseur peut bouger un de ses joueurs (ou faire un *Mouvement d'Equipe*, voir l'action *Bouger*), puis activer l'un d'entre eux. Pour ce faire, choisissez un chiffre de 1 à 5 avec le d6 et couvrez-le avec votre main. Si l'attaquant, lors de son prochain tour, fait passer le ballon consécutivement par 2 cercles adjacents de la ZdC du joueur actif, montrez le d6 et récupérez le ballon !

Remarque : vous ne pouvez pas ainsi intercepter les tirs, le ballon "vole" vers le panier.

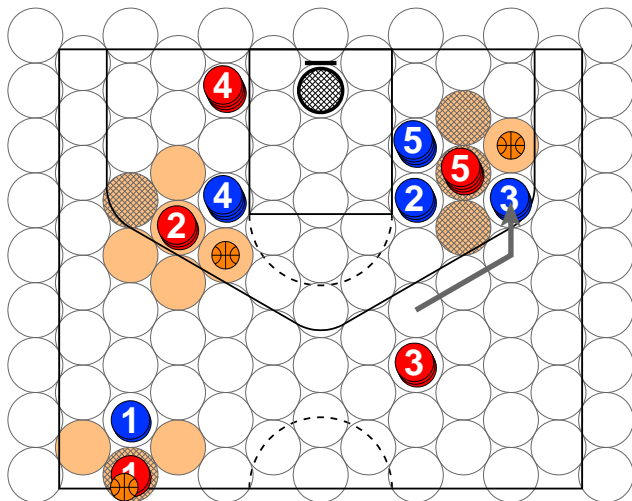


Si tous les joueurs Bleus étaient activés (pendant le jeu un seul peut l'être) : 1B intercepte la passe de 1R ; 3R

traverse seulement 1 cercle de la ZdC de 2B ; 5B prend le ballon à 2R ; et 5R traverse 2 cercles adjacents de la ZdC de B4, mais pas consécutivement.

Pressing Si après l'action *Bouger* le défenseur a au moins un joueur à côté du porteur, il peut essayer de lui prendre le ballon **avant d'activer** son joueur. Procédez de façon similaire à l'action *Contrer*. Tout d'abord, le porteur du ballon choisi l'un des cercles vides à l'intérieur du terrain de sa ZdC avec son d8 et le couvre avec sa main. Puis placez sur ces cercles autant des disques que vous avez des joueurs adjacents, et demandez à l'attaquant de montrer le d8 et placer le ballon sur le cercle correspondant.

Si le ballon est sur un disque (ou un cercle non autorisé par les règles) vous le prenez et récupérez la possession ; si non, vous activez l'un des joueurs qui **n'ont pas essayé** de prendre le ballon et le tour se termine. Toutefois, si vous ne récupérez pas le ballon mais vous placez un disque sur le joueur, vous faites **faute technique** : l'attaquant dispose de 2 lancers francs et commence une nouvelle possession.



1B a choisi le cercle de 1R (probabilité 1/3), qui a gardé le ballon là : il lui prend le ballon. 4B n'a pas trouvé le cercle du ballon (probabilité 1/6) ni a commis faute, 2R peut donc commencer son tour en sachant que 4B n'est pas activé ! 2B, 3B et 5B n'ont pas trouvé le cercle du ballon (probabilité 3/4) et ont commis faute technique.

Dans le pire des cas, vous aurez une probabilité 1/6 de prendre le ballon (toute la ZdC est à l'intérieur du terrain et il n'y a pas d'autres joueurs adjacents), mais si le porteur est entouré par d'autres joueurs ou coincé contre les lignes, votre chance sera plus élevée ! Cependant, n'oubliez pas que les joueurs qui essaient de prendre le ballon peuvent commettre faute et ne pourront pas être activés...

RESUME & EXEMPLES

Les trois types de joueurs ont à la fois des qualités et des défauts. Vous devez les exploiter au maximum :

- **Meneur.** Il peut bouger de 4 cercles, mais ne peut

bloquer que le mouvement/tir de l'autre meneur. Son tir est moyen et peut être contré par n'importe quel joueur. Toutefois, sur l'attaque il peut garder le ballon pendant 2 tours afin de laisser ses co-équipiers chercher des bonnes positions de tir, et puis les assister avec son talent de passe. Lorsque l'autre meneur a le ballon, réfléchissez bien à qui vous activez !

- **Ailiers.** Ils bougent de 3 cercles et peuvent bloquer le mouvement/tir des trois plus petits joueurs. Mais ils sont les meilleurs dans le tir, surtout à 3 points : essayez de créer des lignes de passe vers vos deux ailiers, votre adversaire aura du mal à les bloquer.
- **Pivots.** Ils ne bougent que de 2 cercles mais peuvent bloquer n'importe quel joueur, et prendre les rebonds. Ils ne doivent pas trop s'éloigner du panier.

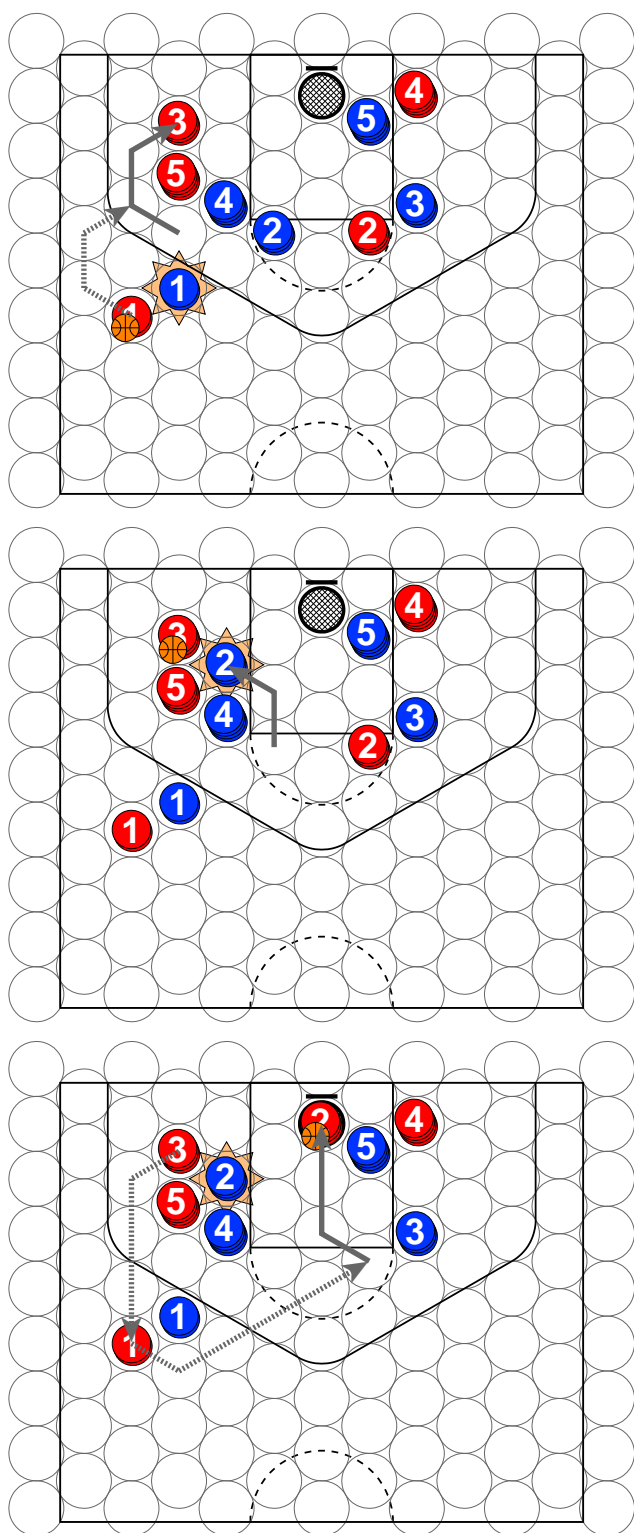
A ce stade, vous devriez jouer quelques tours d'essai, sans activer la défense, pour vérifier que vous avez compris comment le jeu fonctionne. **BASKETmind** est un jeu avec peu de règles, mais elles se combinent en beaucoup de formes différentes et au début il se peut que vous oubliiez certaines choses :

- La structure du tour est très simple, mouvement et/ou action de ballon de l'attaquant (optionnels), mouvement (optionnel) et activation du défenseur.
- Avant d'activer son joueur, le défenseur peut essayer de prendre le ballon.
- Le disque de tours de l'attaquant avance quand le défenseur active un joueur ou quand l'attaquant tire.
- Quand la possession se termine, peu importe la raison (tir, dixième tour, marcher, contre, interception), répétez la procédure de placement des équipes décrite au début des règles, d'abord l'attaquant et ensuite le défenseur.
- Au début d'une possession, laissez le disque de l'attaquant précédent en place et déplacez celui du nouveau attaquant à partir de là, pour pouvoir contrôler sa durée. Après un rebond offensif (seule façon de reprendre la possession), remplacez le disque de tours propre par celui de l'opposant pour montrer qu'une nouvelle possession de 10 tours commence.
- Le smash n'est pas un tir, il fait partie du mouvement.

Voici quelques exemples de jeu à la fin d'une possession, afin de vous montrer comment les différentes actions peuvent être combinées.

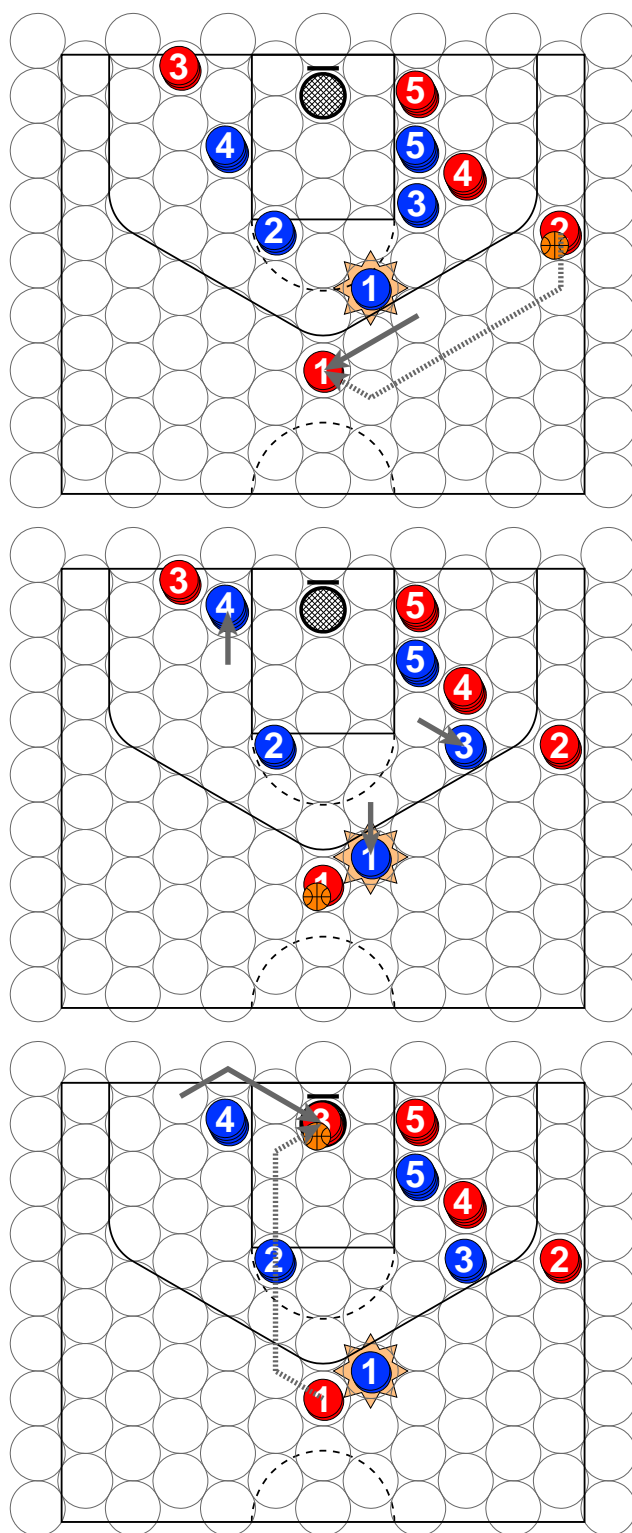
Et n'oubliez pas que vous pouvez trouver les réponses à vos questions ou doutes sur le jeu sur sa page à BGG, <http://boardgamegeek.com/boardgame/106969>.

EXAMPLE A



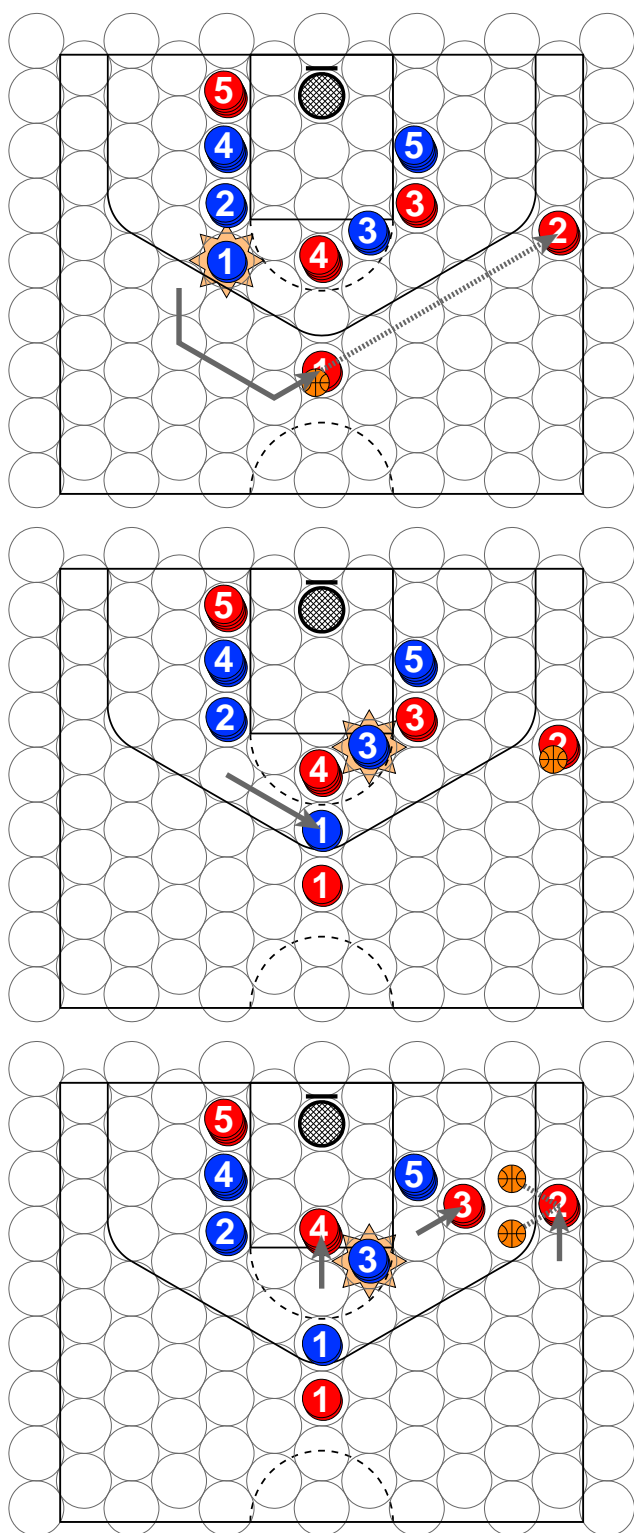
1R passe le ballon à 3R pendant son mouvement, en évitant l'activation de 1B (le talent du meneur permettrait à 3R de tirer dans ce même tour, mais il garde le ballon). 2B le suit et est activé, afin d'éviter un smash de 3R... mais le ballon passe de 3R à 1R à 2R (action de ballon additionnelle du meneur), et 2R avance vers le panier : smash !

EXAMPLE B



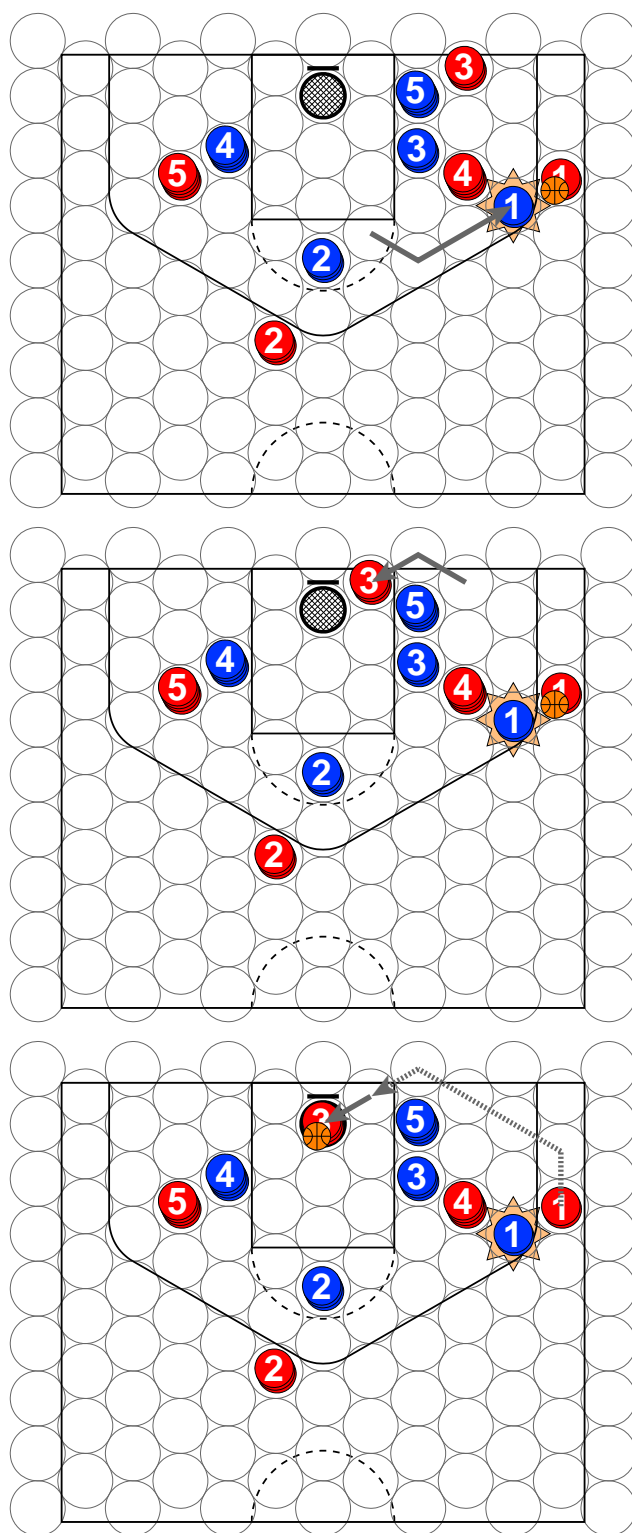
2R passe le ballon à 1R, en évitant l'activation de 1B. Bleu fait un Mouvement d'Equipe, bougeant 1B, 3B et 4B d'1 cercle chacun, et active toujours 1B... mais 3R passe derrière la ligne du fond vers le panier tandis que 1R l'assiste : smash ! (Si 1R avait assisté 3R un cercle avant du panier, une activation de 4B aurait intercepté la passe)

EXAMPLE C



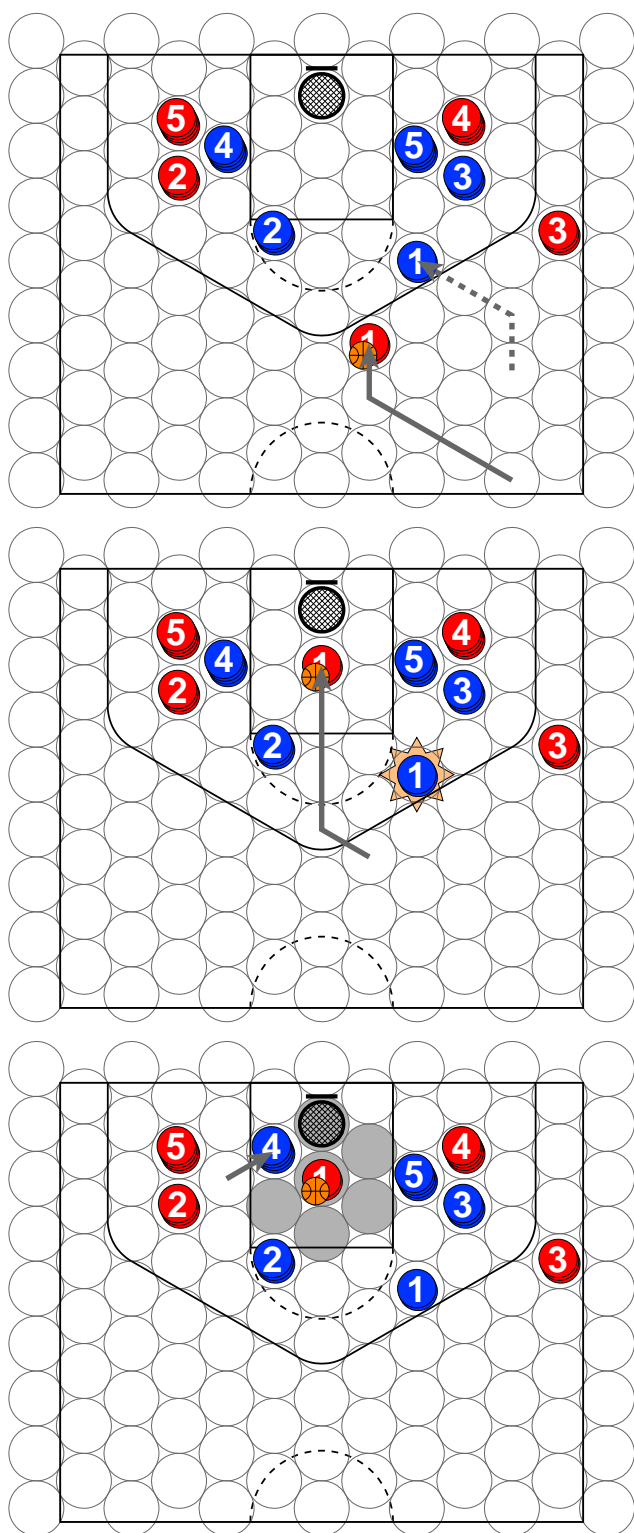
1R échappe à l'activation de 1B et passe le ballon à 2R. 1B le suit et 3B est activé. Rouge fait un Mouvement d'Equipe : 4R se prépare à un possible rebond et 3R fait un écran pour 2R, pour un tir à 3 points depuis 5 cercles qui ne peut pas être contré ! (Si 5B bouge d'1 cercle pour contrer, 2R peut tirer depuis le cercle inférieur ; si 3B bouge de 2 cercles pour contrer, 2R peut tirer depuis le cercle supérieur)

EXAMPLE D



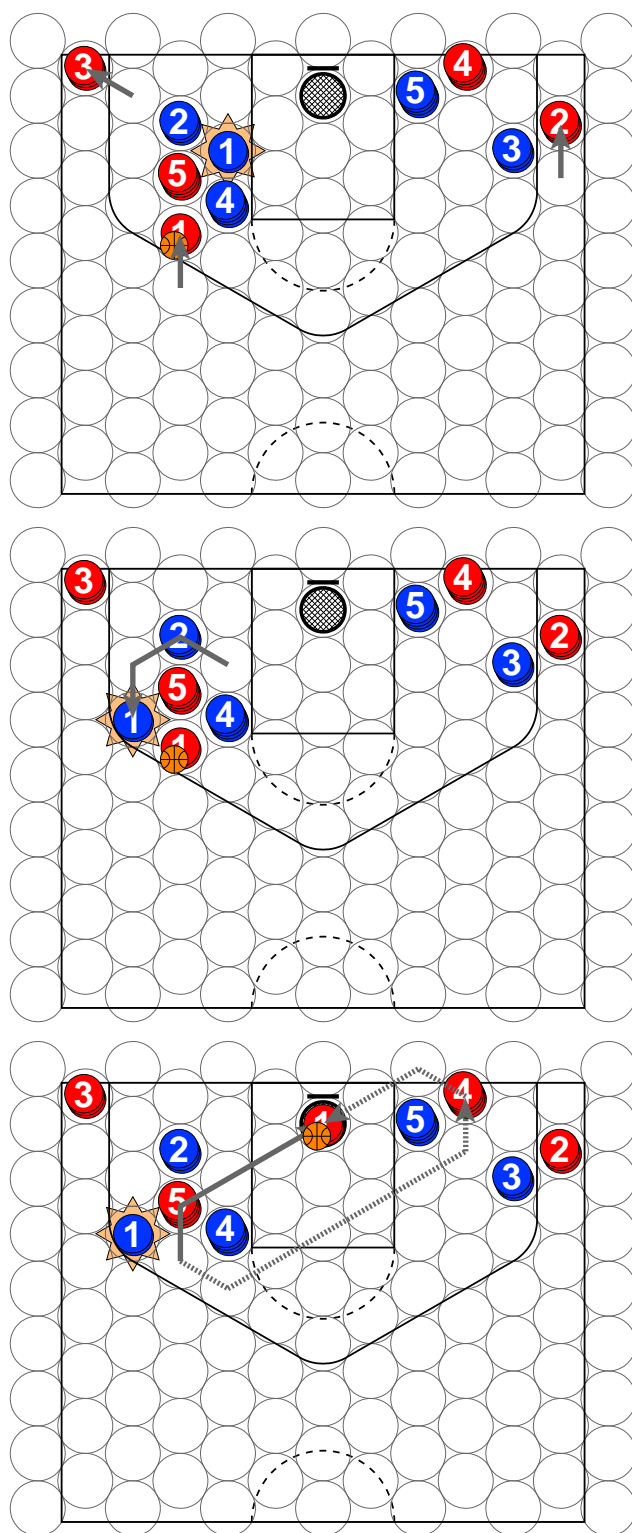
1B met la pression sur 1R et est activé. Rouge est coincé et le chemin vers le panier semble fermé pour 3R... mais il bouge autour de 5B et, une fois de retour dans le terrain, est assisté par 1R et termine son mouvement : smash ! (3R n'aurait pas pu suivre ce chemin, en dehors du terrain, s'il avait reçu le ballon dans son 1er ou 2ème cercle)

EXAMPLE E



1R avance, suivi par 1B à une certaine distance, presque en le provoquant à aller vers le panier... ce qu'il fait ! Mais 4B bouge d'1 cercle pour contrer (3 disques), et 2B et 5B complètent le contre sur tous les cercles vides de la ZdC de 1R : il ne peut même pas tirer ! (Une meilleure option aurait été de bouger 5R vers le cercle entre 4B et le panier et l'assister là, pour un tir très facile)

EXAMPLE F



Rouge fait un Mouvement d'Equipe, en essayant d'ouvrir la défense, et 1B suit en couvrant le côté apparemment plus menacé, puisque 4R et 2R sont bien défendus... mais 1R combine avec 4R, court jusqu'au panier, et reçoit à nouveau le ballon : smash !