

Variante Anti-Moneyball

autor: Slashdoctor (bgg)

1. Antes de la resolución del partido, lanza el D6: si es impar, la banda izquierda se resuelve primero; si es par, empieza por la banda derecha. (Si el partido se resuelve en dos mitades, como las variantes cuando se juega contra otro jugador humano, se tira para ambas mitades).
2. Siempre que resuelvas una zona (extremo izquierdo, extremo derecho, etc.), debes emparejar a los futbolistas de cada equipo que se encuentren en esa zona, al igual que en el juego normal. Pero con esta variante, si no puedes bloquear el gol, tu defensor aún así se empareja con el futbolista que marcó. Luego, tus restantes futbolistas defensores de esa zona se emparejan con los defensores del equipo contrario, empezando por los de fortaleza más baja
3. Si después del emparejamiento todavía quedan jugadores defensivos en la zona, coloca un cubo, una ficha o un marcador de recordatorio en ese jugador
4. Estos jugadores defensivos marcados se convierten en guantes de portero adicionales, manteniendo su fortaleza, pudiendo ser usados de la forma normal. Retira el marcador si ocurre

Importante: estos cambios se aplican tanto a tus futbolistas como a los del rival, e independientemente de si tienen carta o no.

Con esta variante, los jugadores defensivos siguen siendo útiles aunque no logren defender en primera instancia. Ya no sucederá que, si tienes un defensor estrella, no tendrá ningún impacto en la resolución del partido simplemente debido a un emparejamiento desafortunado. La variante hace que los defensores vuelvan a ser una compra estratégica viable, y reduce ligeramente el promedio de goles, acercándose al de 2,8 de la Liga de Campeones.