

Variante draft inicial

Esta variante, además de cambiar el juego, permite que se pueda jugar una partida de Time of Soccer en mucho menos tiempo.

Para jugar esta variante se deben hacer los siguientes cambios a las reglas:

- En la fase de preparación de la partida no se eliminarán del juego 7 losetas de cada era como en una partida estándar, en su lugar, se eliminarán las siguientes:
 - - 9 losetas de la Era I
 - - 7 losetas de la Era II
 - - 6 losetas de la Era III
 - - 6 losetas de la Era IV
- No se llenará el mercado con losetas en la fase de preparación de la partida ni se colocará el coche de los Jugadores.
- La secuencia de juego de días se modificará por la siguiente:
 - “L/M” (lunes): “Día de cobro” (igual que el juego estándar)
 - De “M/Th” (martes) a “S/SA” (Sábado): Se juega una sola “Ronda de Draft” que se realizará según la ronda que sea.
 - “S/SU” (domingo): “Día de partido” (igual que el juego estándar)
- Cada “Ronda de Draft” se jugará como si hubiese 4 Jugadores en la partida con 4 losetas al azar cada uno.
 - Cada Jugador tomará las 4 losetas, se quedará una y pasará las otras 3 al jugador de su izquierda.
 - Luego recibirá 3 del Jugador de su derecha, se quedará una y pasará las otras 2 al Jugador de la izquierda.
 - Recibirá 2 losetas del Jugador de su derecha, se quedará una y pasará la otra al Jugador de su izquierda.
 - Cada Jugador recibirá una loseta del Jugador de su derecha y la unirá a las otras 3 anteriores.
 - De las 4 losetas que ha elegido cada jugador, se quedará una cantidad que depende de la ronda en que se encuentre y del Ojeador que tenga, el resto de losetas se devuelven a la caja.
- Jugadores Fantasma para partidas con Draft a menos de 4 Jugadores:
 - Con 3 Jugadores, el coche del jugador que no está en la partida hará la función de Jugador Fantasma y se colocará siempre a izquierda del jugador inicial, recibirá losetas en cada ronda y devolverá a la caja 1 loseta al azar. Luego pasará las restantes al jugador de su izquierda como si fuese un jugador más.
 - Con 2 Jugadores, los coches de los jugadores que no estén en la partida se comportarán como Jugadores Fantasma igual que antes y su posición será a la izquierda y a la derecha del jugador inicial.

- En una partida en solitario se usarán los coches de los 3 Jugadores que no están en la partida como Jugadores Fantasma e irán rotando las losetas entre ellos como si fuesen Jugadores normales y descartando una al azar cada vez.
- Ronda de Draft según la rondas/semanas:
 - Semana “P” (Pre-temporada): Cada Jugador cogerá 4 losetas del mazo I, tras el draft, se quedará con 3 de ellas.
 - Jornada 1: Cada Jugador cogerá 4 losetas del mazo I, tras el draft, se quedará con 3 de ellas si ya no tiene el Ojeador inicial. Si no, se quedará con 2, aunque podrá forzar el fichaje de otra más usando al Secretario Técnico.
 - Jornada 2: No hay Draft esta ronda.
 - Jornada 3: Cada Jugador cogerá 4 losetas del mazo II, tras el draft, se quedará con 3 de ellas si ya no tiene el Ojeador inicial. Si no, se quedará con 2, aunque podrá forzar el fichaje de otra más usando al Secretario Técnico. Cada Jugador colocará la cuarta loseta, la que no se quiere quedar, en una pila de losetas llamado “Mazo Mezcla”.
 - Jornada 4: Cada Jugador cogerá 3 losetas del mazo II y una al azar del “Mazo Mezcla”, tras el draft, se quedará con 3 de ellas si ya no tiene el Ojeador inicial. Si no, se quedará con 2, aunque podrá forzar el fichaje de otra más usando al Secretario Técnico.
 - Jornada 5: No hay Draft esta ronda.
 - Jornada 6: Cada Jugador cogerá 4 losetas del mazo III, tras el draft, se quedará con 3 de ellas si ya no tiene el Ojeador inicial. Si no, se quedará con 2, aunque podrá forzar el fichaje de otra más usando al Secretario Técnico.
 - Jornada 7: Cada Jugador cogerá 2 losetas del mazo III y otras 2 del mazo IV, tras el draft, se quedará con 3 de ellas si tiene un Ojeador x5. Si no, se quedará con 2, aunque podrá forzar el fichaje de otra más usando al Secretario Técnico.
 - Jornada 8: Cada Jugador cogerá 3 losetas del mazo IV, quedará con 2 de ellas si tiene un Ojeador x5. Si no, se quedará con 1, aunque podrá forzar el fichaje de otra más usando al Secretario Técnico.
 - Las jornadas 9 y 10 no tienen draft.
- ♦ Al elegir jugar con esta variante, se puede jugar con tres opciones:
 - Hacer draft de los cuatro mazos siguiendo el método anterior.
 - Hacer draft de los mazos I y II. Para lo cual, tras la ronda de la Jornada 4, rellenar el mercado con losetas del mazo III y cada Jugador debe elegir en que esquina colocar su coche. A continuación, se jugará siguiendo las reglas de una partida estándar.
 - Hacer draft del mazo I. Para lo cual, tras la ronda de la Jornada 2, rellenar el mercado con losetas del mazo II y cada Jugador debe elegir en que esquina colocar su coche. A continuación, jugará siguiendo las reglas de una partida estándar.