

In questa modalità giochi da solo contro la difesa avversaria. Il tuo obiettivo è segnare 4 gol prima che la Pressione Difensiva raggiunga il limite della difficoltà scelta.

PREPARAZIONE

1 Scegli la difficoltà

Prima di iniziare, scegli il limite di Pressione Difensiva: Facile 25 punti, Normale 20 punti o Difficile 15 punti. Se la Pressione Difensiva raggiunge il limite scelto prima che tu abbia segnato 4 gol, perdi la partita.

2 Prepara i mazzi

Separa le carte in due mazzi. Il Mazzo Attacco contiene le carte Azione, Speciali e Attacco. Rimuovi da questo mazzo 5 carte Passaggio, la carta Supertiro e tutte le carte Uno Due. Il Mazzo Difesa contiene le carte Difesa e Parata. Rimuovi le carte Fallo Tattico.

3 Disponi le carte

Metti i due mazzi davanti a te, con il Mazzo Attacco davanti e il Mazzo Difesa dietro. Pesca 5 carte dal Mazzo Attacco e tienile in mano. Prendi 3 carte dal Mazzo Difesa e disponile coperte sul tavolo. Sono le tre opzioni della difesa che affronterai durante la partita.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1 Gioca una carta e pesca

Scegli una carta dalla tua mano e giocala. Dopo averla giocata, pesca una carta dal Mazzo Attacco, così da tornare ad avere 5 carte in mano.

2 Scopri una carta Difesa

Scegli una delle 3 carte Difesa coperte e scoprila. Verifica se blocca la carta che hai appena giocato, applicando la normale valenza delle carte. Se la carta Difesa blocca la tua carta, la Pressione Difensiva aumenta di 1 punto. La sequenza dei passaggi si interrompe: per poter tirare dovrai ricominciare da zero. Se la carta Difesa non blocca la tua carta, non ottieni quel punto di pressione e puoi proseguire la sequenza.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

3 Costruisci l'azione e gioca un Tiro

Per poter giocare una carta Attacco rossa come Tiro, devi prima completare 3 passaggi consecutivi giocando carte Azione o Speciali senza che vengano bloccate dalla difesa. Ogni carta conserva la propria valenza e si applica secondo le sue regole. In questa modalità Rigore e Knuckleball valgono come Tiro.

4 Verifica se hai segnato

Quando giochi un Tiro, scopri 2 delle 3 carte Difesa coperte. Se almeno una delle due è una carta Parata, il gol non viene conteggiato e la Pressione Difensiva aumenta di 2 punti. Se non scopri una Parata, segni 1 gol.

5 Ripristina le carte Difesa

Metti ogni carta Difesa scoperta nella pila degli scarti accanto al Mazzo Difesa. Sostituiscila subito con una nuova carta coperta presa dal Mazzo Difesa: sul tavolo devono esserci sempre 3 carte Difesa coperte. Quando un mazzo termina, rimescola i suoi scarti per formare nuovamente quel mazzo.

6 Applica gli effetti dei Cartellini

Le carte Cartellino funzionano come nel gioco base. Aumentano la Pressione Difensiva secondo il loro effetto e la carta che giochi immediatamente dopo non può essere contrastata.

7 Usa le sostituzioni

Durante la partita hai a disposizione 5 sostituzioni. Puoi continuare a effettuare sostituzioni anche dopo averle esaurite, ma ogni sostituzione oltre la quinta aumenta la Pressione Difensiva di 2 punti.

8 Concludi la partita

Vinci se segni 4 gol prima che la Pressione Difensiva raggiunga il limite scelto. Se la Pressione Difensiva raggiunge quel limite prima del quarto gol, perdi.