

Fudis

Yleistä

- Hauska, nopeatempoinen ja ensisilmäyksellä monimutkainen, mutta looginen ja helposti opittava taktiikkapeli kahdelle pelaajalle. Jalkapalloa erittäin löyhästi matkivana kilpailu on tiukkaa ja piste-erot pysyvät tyypillisesti pieninä. Jalkapallovertaukset toimivat lähinnä apuna sisäistettäessä pelin logiikkaa.
- Kehittäjät Antti ja Riikka Heikkinen

Jako

- Tavallinen 52 kortin pakka. (Haluttaessa voidaan käyttää myös jokereita).
- Molemmille pelaajille jaetaan 12 korttia. Pelaajat järjestelevät korttinsa haluamallaan tavalla seuraavien sääntöjen puitteissa. Ensin laitetaan pelaajaa lähimmäksi nurinpäin piilokortti eli 'maalivahti', jonka jälkeen maalivahdin eteen kaksi korttia (puolustajat) ja niiden eteen kolme korttia kuvapuolel ylöspäin, ja vielä 3 korttia niiden eteen. Molemmille jää siis 3 käsikorttia ja kentällä on kahdeksan korttia ja maalivahti suurin piirtein käänteisenä kolmiona. Loput jätetään nostopakaksi.

Pelin tavoite

- Tavoitteena on vuoropohjaisesti edetä puolustusrivien lävitse lyömällä vastustajan pöytäkortit aina suuremmalla kortilla, ja lopuksi piilokortti eli maalivahti. Kortit poistetaan pöydältä niiden tullessa lyödyksi ja lyömiseen käytetty kortti korvataan nostopakasta niin pitkään kuin pakkaa riittää. Maalia saa yrittää kun kaksi pelaajaa kustakin ensimmäisestä rivistä ja yksi sisimmästä on eliminoitu.

Pelin kulku

- Kun pelikenttä on koostettu em. kuvioon, valitaan aloittaja. Aloitusvuoro vaihtuu vuorotellen, ja jokaisen uuden pelikierroksen (puoliajan) aloittaa vuorotellen eri pelaaja.
- Kukin pelaaja suorittaa vuorollaan
 1. halutessaan yhden pelaajavaihdon sekä
 2. yhden pakollisen hyökkäysliikkeen

Pelaaja siis eliminoi vuorollaan yhden (1) vastustajan kortin pöydältä suuremmalla kortillaan, mikäli mahdollista. Samanarvoinen ei riitä. Kortin voi ottaa joko kolmesta käsikortistaan eli hyökkääjistään, tai vaihtoehtoisesti käyttää 'vapaan' pöytäkortin hyökkäykseen. Kenttäpelaaja on 'vapaa' ensimmäisessä rivissä sekä taemmissa silloin kun sitä edellä olevassa rivissä on vain yksi kortti jäljellä.

Aina kun kortti pelataan pois kädestä, täydennetään käsikortit kolmeen nostopakasta välittömästi, jos pakassa on jäljellä kortteja. Mikäli hyökkäykseen käytetään vapaata kenttäpelaajaa käsikortin sijasta, sen tilalle pitää nostaa uusi kortti kentälle suoraan pakasta eikä sitä saa samalla vuorolla enää vaihtaa käsikorttien kanssa. Kun maali onnistuu, on vastustajalla aina vielä mahdollisuus viimeiseen vastahyökkäykseen,

mikäli maalille on vapaa reitti, eli jokainen hyökkäyspari voi päättyä myös tasapeliin. Pakan loputtua peliä jatketaan niin pitkään kuin jommallakummalla pelaajalla on kentällä pelaajia jotka pystyvät hyökkäämään tai maali syntyy ja mahdollinen vastahyökkäys on suoritettu.

Korttien paremmuusjärjestys on:

- 1 Ässä, joka lyö kaikki pöytäkortit. Pöytäpelaajana ässä lasketaan kuitenkin ykköseksi.
- 2 Kortit normaalissa numerojärjestyksessä, ässä siis ollen pöydässä 1 ja hyökkääjänä 14.
- 3 jokeri (jos käytössä) on korkein ja lyö minkä tahansa muun kortin
 - huom. jokeria ei saa koskaan laittaa kenttäpelaajaksi tai maalivahdiksi ja jos se nousee pöydälle pakasta se vaihdetaan heti jonkin käsikortin kanssa (tätä ei lasketa suoritetuksi pelaajavaihdoksi.)

Muut pelisäännöt

- Kunkin pelaajan on vuorollaan pakko pelata kortti, jos hän siihen pystyy, eli mikäli käsikorteissa ei ole vastustajan kortteja suurempia mutta kenttäpelaajissa on ja sitä voidaan sääntöjen puitteissa käyttää, sillä on ehdottomasti pakko hyökätä ja normaaliin tapaan suoraan korvattava seuraavalla pakkakortilla.
- Aina ennen omaa hyökkäystä pelaajalla on halutessaan oikeus yhteen pelaajavaihtoon eli voi vaihtaa mikä tahansa pöytäkortistaan (paitsi maalivahdin) minkä tahansa käsikorttinsa kanssa.
- Pelaajan ei ole pakko yrittää maalia, vaikka siihen olisi mahdollisuus, jos hän voi sen sijaan eliminoida yhden kenttäpelaajan lisää esim. toivoessaan saavansa seuraavaksi pakasta korkeamman kortin maalin yrittämiseen tai halutessaan eliminoida ässän kentältä ennen kuin vastustaja vaihtaa sen käsikortiksi tms.
- Maalivahtikorttia ei tarvitse näyttää vastustajalle epäonnistuneen maalin yhteydessä, riittää että todenmukaisesti sanotaan sen ollen ylempi kuin hyökkääjän kortti. Kortin ollessa hyökkääjää pienempi maalivahti poistetaan ja vastustaja saa pisteen.
- Mikäli tarpeeksi isoa korttia vastustajan puolustuksen murtamiseen ei pelaajalla ole, hänen täytyy vain passata vuorollaan kunnes vastustaja ei puolestaan enää voi edetä tai saa maalin, minkä jälkeen pöytä täydennetään uudelleen.

Pelin jatkuminen

Peliä pelataan kaksi kierrosta tai 'puoliaikaa' joissa molemmissa on kaksi hyökkäyskierrosta. Ensimmäinen puoliaika päättyy kun nostopakka on loppunut ja tulee maali (sekä mahd. vastahyökkäys) tai kun kummallakaan pelaajalla ei ole enää hyökkäyskykyisiä kortteja kädessä taikka pöydässä. Tällöin kaikki kortit kerätään pois, kaikki jaot tehdään uudelleen ja alkaa toinen puoliaika. Mikäli molemmat puoliajat päättyvät tasan, aloitetaan rankkarikilpailu.

Huomioitavaa kierroksen ja puoliajan vaihtumisessa

* Kenttäpelaajia ei poisteta, siirrellä eikä vaihdeta maalin tai erän loppumisen yhteydessä, vaan ainoastaan nostetaan puuttuva määrä kortteja ja täydennetään kenttä.

Tämän vuoksi myös seuraavaa kierrosta kannattaa suunnitella puoliajan ensimmäisessä erässä jo valmiiksi korttien asettelua miettiessä.

* Koko kenttä ja käsikortit vaihtuvat kerralla vain uuden puoliajan alkaessa eli kun pakka on sekoitettu ja kortit pöydästä on tarvittu siihen. Kun maali(t) on tehty, pelikenttä täydennetään nostamalla käteen niin monta korttia kuin kädestä ja pöydästä puuttuu, minkä jälkeen peli rakennetaan halutulla tavalla.

* Jos halutaan, pöytä voidaan vaatia rakennettavaksi kortti kerrallaan vuoroittain, mikä mahdollistaa paremman taktiikan kehittelyn kun vastustajan kortit paljastuvat vähitellen. (välttämätöntä 'rankkarikisassa', ks. jäljempänä.) Myös käsikortit säilyvät erien välillä pelaajalla, mutta ne voi kenttää rakennettaessa toki käyttää myös kenttäpaikoille.

Pelin päätyminen

- On kaksi tapaa päättää peli:
 1. Peli päättyy kun kaksi puoliaikaa on pelattu, eli pakka on kahdesti käyty läpi ja eniten maaleja saanut pelaaja voittaa. HUOM jos peli on toisen puoliajan ensimmäisen erän jälkeen 3-0 peli voidaan lopettaa ja alkaa uusi, sillä vastustajalla ei ole enää mahdollisuutta edes tasapeliin.
 2. Rankkarikilpailu: peli päättyy tasapeliin, jolloin suoritetaan uusi jako jossa pelaajille jaetaan kuusi korttia. Pelataan siis kolmella pöytäkortilla joista yksi on piilossa maalivahtina ja kaksi auki, käteen jää kolme korttia. Aloittaja täytyy arpoa esim. kolikonheitolla tai esim. sen mukaan kuka oli viimeisen kierroksen aloittaja.
 - Rankkarikisassa on tärkeää että pelaajat asettavat kenttäkorttinsa näkyviin vuorotellen, koska korttien vähäisen määrän takia sekä maalivahdiksi että hyökkääjiksi joutuu todennäköisesti käyttämään huomattavasti heikompia kortteja ja vastustajan kenttäkortit vaikuttavat siksi suuresti omaan seuraavan kortin valintaan.

Muunnelmia

Peliä voidaan pelata myös kahdella pakalla, jolloin käyttöön voidaan haluttaessa myös ottaa enemmän puolustajia.

Pelissä voidaan myös määrittää että samanarvoinen kortti parempaa väriä voi voittaa puolustavan, t.s. risti voittaa padan, ruutu ristin ja hertta ruudun.

Peliä voi myös pelata vain kuudella kenttäpelaajalla (rivit 3, 2 ja 1 maalivahti), jolloin puoliaikaan mahtuu kolme hyökkäysvuoroa. Täten pelatessa, aloituskertaa lukuun ottamatta, aina kun kenttä on uudelleen rakennettu, pelaaja saa myös ennen vuoroansa alkua myös heittää pois haluamansa määrän käsikorttejaan ja korvata ne uusilla pakasta nostamalla, koska pienemmästä kenttäpelaajamäärästä on muuten vaikea löytää tarpeeksi suuria hyökkäyskortteja jos on aluksi saanut kovin huonot käsikortit, ja niistä ei pääsisi eroon ehkä koko puoliajalla.

Peliä voi pelata myös siten yksinkertaistettuna, että kortteja ei saa aluksi järjestää kentälle haluamallaan tavalla vaan ne ladotaan siihen maalivahdista alkaen takaa eteen. Maalivahti jää tällöin molemmille yllätykseksi.

Peliä voidaan myös pelata erittäin yksinkertaisena ns. 'lastenversiona' jolloin jätetään kaikki vaihdot pois ja sen sijaan yksinkertaisesti eliminoidaan vastustajan kortteja kunnes jompikumpi saa maalin ja koko pakka sekoitetaan ja pöytä rakennetaan uudelleen.

Peliä voi pelata myös pelkkinä rankkarikilpailuina, mikä on myös hyvä tapa sisäistää pelin perustoiminta.