

# ПОПАЛСЯ!

ПРАВИЛА ИГРЫ



COSMO  
DROME  
GAMES



ИЩИТЕ  
ВИДЕОПРАВИЛА НА YOUTUBE:  
«ПОПАЛСЯ! #КОСМОПРАВИЛА»

«ПОПАЛСЯ» – это карточная игра для 1-8 участников, в которой вы познакомитесь с очаровательными, но очень пугливыми животными. Ваша задача – оставить как можно больше карт животных на игровом поле, указанных на ваших секретных заданиях.

## СОСТАВ ИГРЫ



32 КАРТЫ ЖИВОТНЫХ



4 КАРТЫ ЗАДАНИЙ  
С ЦВЕТОМ ЖИВОТНОГО



4 КАРТЫ ЗАДАНИЙ  
С ТИПОМ ЖИВОТНОГО

ПРАВИЛА ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВЫ ДЕРЖИТЕ В РУКАХ



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перетасуйте все 32 карты животных и выложите их на стол так, чтобы они сформировали игровое поле, состоящее из 4 строки 8 столбцов, как показано на рисунке ниже.

↙ СТОЛБЕЦ



ПРИМЕР РАСКЛАДКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Раздайте лицом вниз каждому игроку по две случайные карты заданий (для 2-4 игроков): одну карту **ТИПА** животного и одну карту **ЦВЕТА** животного. В любой момент игры вы можете посмотреть эти карты, однако не показывайте их другим игрокам.



Участник, который последним гладил кота, становится **ПЕРВЫМ ИГРОКОМ**. Теперь вы готовы сыграть в «ПОПАЛСЯ!».

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок имеет две карты заданий — одну типа и одну цвета животного. Ваша задача — сделать так, чтобы к концу партии на игровом поле осталось как можно больше карт животных, отвечающих вашим заданиям. Другими словами, **ЦВЕТУ** и **ТИПУ** животного. За карту подходящего цвета **ИЛИ** типа игрок получит одно победное очко; за карту, соответствующую заданиям **И** по цвету, **И** по типу, — два победных очка.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

от 2 до 4 игроков

Участники игры «ПОПАЛСЯ!» ходят по очереди. Первый игрок



совершает первый ход, после этого право хода передаётся от одного участника к другому по часовой стрелке, и так до конца игры.

В первую очередь игрокам следует познакомиться с правилом, которому они будут следовать всю игру, – **ПРАВИЛОМ ПУЗЛОК!** Оно очень простое: слон пугает собаку, собака пугает кота, кот пугает мышшь, а мышшь пугает слона. Напуганное животное сбегает с поля!



**ВАЖНО:** каждое животное может быть напугано лишь другим определённым животным. Так что, хотя собака и пугает кота, а кот пугает мышь, собака не может напугать мышь! В свой ход, следуя **ПРАВИЛУ ПУЗЛОК**, вы обязаны выбрать любое животное на поле и спугнуть им одно из животных, располагающихся ортогонально: то есть сверху, снизу, слева или справа.

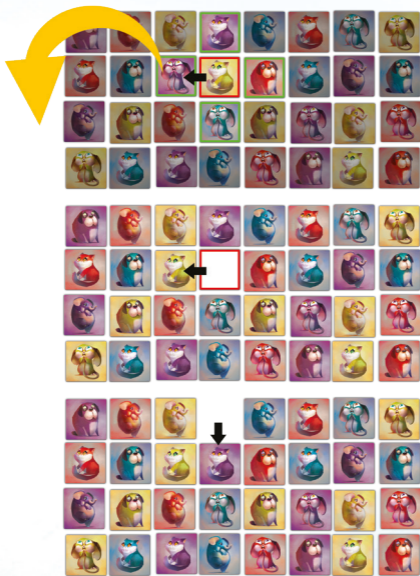
**ПРАВИЛО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ.** Как только выбранное вами животное спугнуло другое животное с поля, оно может передвинуться в опустевшую клетку или же остаться на месте.

**ПРАВИЛО ПАДЕНИЯ.** Если под карточкой животного оказалось пустое пространство, то оно непременно падает в него.

### ПРИМЕР

1. Маша решает использовать Жёлтого Кота, чтобы напугать Фиолетовую Мышь. Фиолетовая Мышь удаляется из строки и убирается назад в коробку с игрой. Далее Маша решает передвинуть Жёлтого Кота в пустую клетку, которая осталась после сбежавшей Фиолетовой Мыши.





2. Затем Фиолетовый Кот должен упасть на одну клетку вниз — в пустое место, оставшееся после Жёлтого Кота.



# Окончание игры и подсчёт очков

Игра заканчивается, как только один из столбцов на игровом поле опустеет или же когда игрок не сможет совершить ход (ни одно животное не может спугнуть другое животное).

Все игроки раскрывают свои карты заданий (для удобства выкладывают их лицом вверх перед собой) и подсчитывают победные очки.

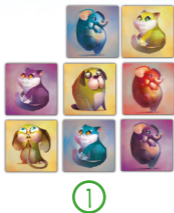
Как было сказано в разделе «Цель игры», участники стремятся к тому, чтобы в конце на игровом поле осталось как больше карт, соответствующих их заданиям. Другими словами, **ЦВЕТУ** и **ТИПУ** животного. Каждый игрок получит:

- Сначала **1 Победное очко** за каждую карту подходящего **ЦВЕТА**.
- Затем **1 Победное очко** за каждую карту подходящего **ТИПА**.





## ПРИМЕР



1. У Миши в картах заданий имеются жёлтый цвет и Собака (тип животного).
2. На игровом поле осталось 5 жёлтых животных и 3 Собаки, которые принесят Мише  $(5+3)$  8 победных очков.

# РЕЖИМЫ ИГРЫ

Режим «КОМАНДЫ ПО ДВОЕ»  
для 4, 6 или 8 игроков

В этом варианте игроки разбиваются на команды по 2 человека. Один игрок в каждой команде получает карту задания с типом животного, а другой — с цветом. **ВАЖНО:** игроки не могут делиться этой информацией друг с другом.



После этого следите обычным правилам игры, описанным в разделе «ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС». Однако меняется финал игры. Участники побеждают командой: сложите очки обоих участников одной команды. Игроки не могут менять команду по ходу партии.

## Режим «Все включено» для 2–8 игроков

В этом варианте каждый игрок сражается сам за себя. Во время подготовки к игре участники по очереди получают по **одной карте ЗДАНИЯ**: первый игрок — карту задания с типом, второй — с цветом, третий — с типом и так далее. Игра идёт по обычным правилам, за исключением правила окончания игры — пратия закончится, когда опустеет два столбца. Когда **опустеет один из столбцов** игра не заканчивается. Передвиньте оставшиеся столбцы ближе, заполняя пробел. Если другой столбец вновь опустеет — он закончит игру.

Существует вариант этого режима для маленьких игроков. В этом варианте все правила остаются теми же, за исключением того, что конец игры наступает, когда опустеет один столбец.



## Режим для одного игрока

Разложите игровое поле (как описано на стр. 3 игровых правил). Вы не берёте карты целей.

**Цель игры:** в этом режиме вы стараетесь убрать как можно больше карт животных с игрового поля. Для этого вы совершаете ходы, следуя **ПРАВИЛУ ПУЗЛОК** (стр. 5) и убираете одну за другой карты с поля. Вы совершаете ходы до тех пор, пока не сможете спугнуть ни одного животного с поля. Когда столбец на поле опустеет, передвиньте оставшиеся столбцы ближе друг к другу, заполняя пробел.

Чем меньше карт животных останется на поле в конце игры, тем более почетного звания вы удостоитесь. Заслужите самое высокое звание! (см. следующую страницу).

**ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ:** в начале игры вытяните одну случайную карточку задания с типом и одну — с цветом животного. Ваша дополнительная цель: оставить на поле животное с данными характеристиками (совпадение цвета и типа; например, жёлтый кот).



КОЛИЧЕСТВО ОСТАВШИХСЯ КАРТ	ЗВАНИЕ
1	Царь зверей
2	Повелитель животных
3	Укротитель
4	Дрессировщик

## ИГРУ ЗАПУСТИЛИ В КОСМОС:

Идеолог: Адриан Дину

Диспетчер: Андрей Новац

Дизайнер сценариев: Магдалена Марковска

Поджигатель сопла: Виталий Терехов

Корректировщик: Александр Петрунин

Начальник космодрома: Михаил Пахомов

Звездный картограф: Виктор Забурдаев

Квант-инженер: Сергей Морозов