



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать как можно больше очков!

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

ROKU — это игра на скорость и внимательность. Игроки по очереди открывают по одной карте сверху колоды и выкладывают их в ряд около игровой колоды. Как только кто-то из игроков заметил, что сумма цветов на открытых картах равна шести, то он незамедлительно выдвигает к центру стола нужную карту или хватается кубик (см. правила ниже). Далее самый быстрый игрок бросает кубик, чтобы набрать очки. Цифра, выпавшая на кубике, равна сумме цветов на картах, которые игрок забирает в свой сброс, а оставшиеся карты выкладывает перед собой лицевой стороной вверх.

В конце игры открытые перед всеми игроками карты передаются по кругу и вычитаются из набранного количества очков.

## НАЧАЛО ИГРЫ

Тщательно перетасуйте колоду и разместите ее на центре стола рубашкой вверх так, чтобы всем игрокам было удобно до нее дотянуться. Рядом с колодой положите кубик. Возьмите по одной карте сверху колоды и выложите перед собой лицевой стороной вверх, чтобы все игроки их видели и могли дотянуться. Если открылась специальная карта, то она убирается в центр колоды и заменяется другой верхней картой. Первым ходит игрок, предложивший сыграть в ROKU. Далее — по очереди по часовой стрелке.

## ПРАВИЛА

1. Игроки по очереди открывают по одной карте сверху колоды и выкладывают их в ряд около игровой колоды.
2. Одну из открытых перед игроками карт (свою или соперника) можно суммировать с картами в центре стола, чтобы сумма цветов на картах была равна шести.
3. Если сумма шесть образовалась из карт в центре стола и одной карты любого игрока, то необходимо как можно быстрее подвинуть к центру стола нужную карту. Самый быстрый игрок бросает кубик, чтобы набрать очки.
4. Если сумма шесть образовалась только из карт в центре стола, то игроки должны схватить кубик. Кто схватил первым, тот бросает кубик, чтобы набрать очки.
5. Когда на кубике выпала цифра, не соответствующая сумме цветов на картах, игрок забирает в сброс меньшую сумму, а оставшиеся карты выкладывает перед собой в открытую.  
**Пример:** в центре стола открыты три карты: двухцветная, двухцветная, двухцветная. Ева оказалась самой внимательной и быстрой и схватила кубик. На кубике она выбросила 3 и поэтому забирает в свой сброс только одну двухцветную карту, а остальные выкладывает перед собой в открытую.
6. Если на кубике выпала цифра, при которой игрок не может забрать ни одной карты, то кубик бросает следующий игрок. И так далее, пока кто-то не выбросит подходящую цифру.  
**Пример:** Слава открыл из игровой колоды трехцветную карту, Ева заметила трехцветную карту, открытую перед Викой, и подвинула эту карту к центру стола. Ева выбрасывает на кубике цифру 2. Так как сумма шесть состоит из двух трехцветных карт, то Ева не может ничего забрать в свой сброс. Следующий игрок выбрасывает на кубике 4 и забирает одну трехцветную карту в свой сброс, а вторую выкладывает перед собой в открытую.
7. Игрок, бросивший кубик и набравший очки, открывает новую карту из игровой колоды и выкладывает в ряд около игровой колоды.
8. Если из карт игровой колоды образовалась сумма больше шести (например, семь), то игроки должны схватить кубик. Очки набираются только из карт, образующих сумму цветов, равную шести. Если сумма шесть не получается, то игра продолжается и открывается следующая карта, пока такая сумма не будет возможна. В момент перебора карты игроков в игре не участвуют!  
**Пример:** из колоды открылись карты: двухцветная, двухцветная, трехцветная. Их сумма равна семи. Слава заметил это и схватил кубик. Но другие игроки увидели, что нельзя убрать лишнюю карту, чтобы получилось ровно шесть, и поэтому Слава ошибся, а игра продолжается! Вика открывает одноцветную карту из колоды. Игроки, заметив это, хватают кубик! Самой быстрой оказалась Ева. Она немного отодвигает нужные карты (двухцветная, трехцветная и одноцветная) и бросает кубик, чтобы набрать очки. На кубике выпадает цифра 4, Ева забирает две карты (трехцветную и одноцветную) в свою колоду сброса, а двухцветную карту выкладывает перед собой в открытую. Лишняя двухцветная карта остается в центре стола, к ней Ева открывает карту сверху колоды.
9. К оставшейся после перебора карте нельзя тут же пододвигать карты игроков. Сначала необходимо открыть новую карту из игровой колоды, так как это новый ход и должна быть открыта новая карта. После этого можно использовать карты, открытые перед игроками.
10. Из карт в центре стола и карт игроков не должен получаться перебор! Только шесть!  
**Пример:** в центре стола открылись двухцветная и трехцветная карты. Вика двигает к центру стола лежащую перед Евой двухцветную карту. Получается перебор, и попытка не засчитывается. Двухцветная карта Евы возвращается на место. В данном случае можно добавить только одноцветную карту или дожидаться, пока такая или специальная карта откроется из игровой колоды, чтобы схватить кубик.
11. Нельзя суммировать карты, открытые перед игроками. Можно использовать только одну карту из всех открытых перед игроками карт.
12. Нельзя закрывать, прятать, блокировать свои открытые карты. Они должны быть видны и доступны всем игрокам.
13. Если несколько игроков схватили карту или кубик одновременно, то первым считается тот, чья рука находится ниже. Если не можете определиться в спорной ситуации, то бросайте кубик! Кто выбросил наименьшее число, тот и прав!

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в игровой колоде не осталось карт или когда и в центре стола, и у игроков остались открытые карты, при которых по правилам никак нельзя составить сумму, равную шести.

Оставшиеся карты, открытые в центре стола, в подсчете очков не участвуют.

Открытые перед игроками карты передаются по кругу по часовой стрелке. Это штрафные очки. Учитывая их, игроки подсчитывают очки в своих колодах сброса. Побеждает тот, кто набрал больше всех очков! Если ничья, обязательно сыграйте дополнительную партию!

**Пример:** Вика открыла последнюю карту из игровой колоды, ей оказалась трехцветная карта. У Евы открыты одноцветная и две двухцветные карты, у Славы — двухцветная и одноцветная, а у Вики открыта двухцветная карта. Получается, что из открытой карты в центре стола и одной любой карты любого игрока нельзя составить сумму, равную шести. Значит, игра заканчивается! Трехцветная карта остается в центре стола и не учитывается. Игроки по кругу передают свои открытые карты и считают очки.

## ОПИСАНИЕ КАРТ

В ROKU есть два вида карт: основные и специальные.

### ОСНОВНЫЕ КАРТЫ

#### ОДНОЦВЕТНЫЕ — 1 ОЧКО



#### ДВУХЦВЕТНЫЕ — 2 ОЧКА



#### ТРЕХЦВЕТНЫЕ — 3 ОЧКА



**ВАЖНО!** Белый не считается цветом.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Любая специальная карта, кроме карты ROKU, заменяет на столе любое подходящее количество цветов — от одного до трех. Это количество не считается при подсчете очков в конце игры. Количество очков у специальных карт при подсчете указано в описании ниже.



#### ROKU — 6 ОЧКОВ

Когда открылась эта карта, игроки тут же хватают кубик и произносят слово ROKU. Самый быстрый игрок должен с одной попытки выбросить на кубике число шесть. Если получилось, то он забирает карту ROKU в свой сброс, а также все открытые в центре стола карты (если они есть). Если не получилось, то кубик бросает следующий игрок, и так далее, пока кто-то не выбросит шесть.



#### ЧЕРНАЯ КАРТА — 1 ОЧКО

Заменяет на столе любое подходящее количество цветов — от одного до трех.

Игрок, забравший черную карту в сброс, берет одну карту сверху колоды и держит при себе в закрытую. Закрытую карту можно сыграть в любой момент, чтобы получилось шесть. Если игрок не успел разыграть эту карту до конца игры, то она идет в его штрафные очки (не передается по кругу) и будет вычитаться при подсчете. Если игрок сверху колоды взял специальную карту, он убирает ее обратно в центр колоды и берет сверху новую карту. Нельзя играть закрытую карту вместе с открытой картой любого игрока.



#### БЕЛАЯ КАРТА — 1 ОЧКО

Заменяет на столе любое подходящее количество цветов — от одного до трех.

Игрок, забравший белую карту в сброс, берет две карты сверху игровой колоды, смотрит их и убирает обратно в том же порядке.

**ВАЖНО!** Специальные карты всегда отправляются в сброс игрока вместе с теми картами, которые он забирает.

**Пример:** в центре стола открыта двухцветная карта. Перед Евой открыта одноцветная карта, а перед Славой — трех- и двухцветная карты. Ева открывает сверху колоды специальную карту (белую или черную) и быстро выдвигает лежащую перед Славой двухцветную карту к центру стола. В данном примере Ева решила, что специальная карта заменяет двухцветную, чтобы сумма всех цветов была равна шести. Ева оказывается быстрее всех, поэтому бросает кубик. На кубике она выбрасывает 3, забирает в свой сброс одну двухцветную и специальную карты и выполняет задание, соответствующее специальной карте. Оставшуюся двухцветную карту она выкладывает перед собой в открытую. Игра продолжается, Ева открывает новую карту сверху игровой колоды.

**ПС:** Мы постарались описать правила максимально понятно и затронуть в них все самые спорные моменты игры. Но ROKU — это невероятно веселая и азартная игра, поэтому призываем вас полюбовно решать всплывающие вопросы, а если компромисс так и не найдется, то последнее слово всегда остается за владельцем игры. Если вы не согласны с его мнением, то купите себе экземпляр ROKU — и все будут слушаться именно вас! Удачи! Да пребудет с вами ROKU!

Комплектация: 70 карт, кубик, правила.  
Количество игроков: 2–4  
Время игры: ~15 минут.  
Возраст: 14+

**GAMES**  
CORPORATION

Авторы игры:  
Вячеслав Дрогайцев, Виктория Солошенкова.  
© 2018 GAMES Corporation. Все права защищены.  
Любое копирование преследуется по закону.  
Сделано в России, с гордостью!  
[www.gamescorporation.ru](http://www.gamescorporation.ru)