

# THE CURSE OF THE RUBY RHINO™

## A Dastardly Dice Game

2 to 5 adventurers · ages 6 and up

### Rules of Play

The curse of the Ruby Rhino dates back to the 16th century when King Maximus Gluttonus IV stole the jewel from the tomb of the great Pharaoh Andaway in a desperate attempt to find a belated anniversary gift for his wife, Queen Beatrice. Little did the king know that the Pharaoh placed a curse on the rhino so that anyone who took it would have all of their riches turned into worthless counterfeits. Disgraced by the curse (and abandoned by the queen), the penniless king eventually buried the Ruby Rhino along with his fake fortune in a secret cavern that was recently unearthed by brave adventurers. Little did they know that there is a simple way to break the curse...

### Contents

20 fake gold coins  
2 custom dice  
2 dice roll legends  
1 Ruby Rhino

### Object

Be the first player to get rid of all of your fake gold coins and claim the Ruby Rhino.

### Set Up







Place the bottom of the game box (aka the treasure chest) in the center of the playing area. Distribute the fake gold coins to each player as follows:





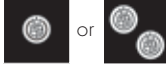

















2 players - 8 coins  
3 players - 6 coins  
4 players - 5 coins  
5 players - 4 coins

Put the Ruby Rhino along with any leftover coins in the treasure chest. Place the dice roll legends within easy access of all players. Have a pen and paper handy to keep score.

### How to Play

The last person to see a live rhinoceros goes first and play continues to the left. On your turn, roll both dice and take one of the following actions, depending on the outcome of your roll:

DIE 1	DIE 2	ACTION
		Collect 2 coins from the left (Roll again)
		Collect 3 coins from the left
		Collect 4 coins from the left (Roll again)

DIE 1	DIE 2	ACTION
	 or 	Collect 1 or 2 coins from treasure chest
	 or 	Put 1 or 2 coins in treasure chest
		Collect all coins from treasure chest (Roll again)
		Put all coins in treasure chest (Roll again)
		Roll again
		Collect 1 coin from the left and take Ruby Rhino
		Collect 2 coins from the left and take Ruby Rhino
		Take the Ruby Rhino from anywhere
		Put Ruby Rhino in treasure chest
		No Action End of Turn



### Collecting Coins from the Left

If you roll any combination that involves collecting coins from left, take the indicated number of coins from the player to your immediate left. If that player does not have enough coins to match your roll, continue collecting from the next player to the left and so on.

### Taking the Ruby Rhino

Anytime an action indicates "Take the Ruby Rhino," steal it from wherever it stands and place it in front of you.



### Playing Notes

- Take another turn anytime you roll matching dice.
- Roll the dice every turn, even if you have no coins in front of you.
- If you can't complete an action, simply pass the dice them to the next player.

### Breaking the Curse and Ending a Round

A round ends as soon as one player holds only the Ruby Rhino without any fake gold coins. (Note: this may happen during another player's turn.) That person has broken the curse and wins all of the loose coins in the treasure chest as a reward. Count the winner's coins and write down the total. Start a new round by redistributing the coins as before and placing the rest back in the treasure chest along with the rhino.

## Ending the Game

The first player to accumulate 50 points wins the game. For a longer or shorter game, set a different amount needed to win before playing.

## A Word from Gamewright

Like the quest for a rare gem, *The Curse of the Ruby Rhino* offers many opportunities for excitement and adventure. Fortunes change quickly as the rhino bounces from player to player. You may be on the brink of winning when all of a sudden, the rhino is swiped with the roll of a die. In fact, this game stands as a reminder that sometimes sheer luck beats out skill when it comes to achieving a goal. Who will have the fortune to break the curse? Only the rhino knows!

Game by Ken Brunson

Illustrations by Dean MacAdam



## (La Maldición del Rinoceronte Rubí) Un Juego Ruin de Dados

De 2 a 5 aventureros - Edades, 6 años y mayores

### Reglas del Juego

*La maldición del Rinoceronte Rubí data mas aya del siglo 16, cuando el rey Máximo Glotón el IV, se roba la joya de la tumba del gran faraón Andaway, en un desesperado intento por encontrar un regalo de aniversario para su esposa, la reina Beatriz. Poco se imaginaba el rey que el faraón había maldecido al rinoceronte. Quien se llevara al rinoceronte perdería todas sus riquezas, que se convertirían en piezas falsas y sin valor. Dishonrado por la maldición (y abandonado por la reina), el ahora pobre rey, decide enterrar al Rinoceronte Rubí, junto con su falsa fortuna en una cueva secreta que fue recién desenterrada por unos valientes aventureros. Poco se imaginaban que hay una forma sencilla de darle revés a la maldición...*

### Contenido

20 fichas doradas  
2 dados personalizados  
2 leyendas para los dados  
Rinoceronte Rubí

### Objetivo

Ser el primer jugador en deshacerse de todas sus monedas falsas y reclamar el Rinoceronte Rubí.

### Estableciendo el Juego

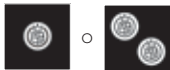
Coloque la parte de abajo de la caja (el cofre del tesoro) en el centro del área de juego. Distribuya las monedas de oro de la siguiente manera:

- 2 jugadores - 8 monedas
- 3 jugadores - 6 monedas
- 4 jugadores - 5 monedas
- 5 jugadores - 4 monedas

Coloque el Rinoceronte Rubí, junto con las monedas que sobren en el cofre del tesoro. Coloque las leyendas para los dados en un lugar asequible a todos los jugadores.

### Como Jugar

La ultima persona en ver un rinoceronte vivo, será la primera en jugar. Le seguirá la persona a su izquierda. A su turno, tire los dados y tome una de las siguientes acciones dependiendo del resultado de los dados:

**DADO 1****DADO 2****ACCIÓN**

Recoja 2 monedas de la persona a su izquierda (Tire los dados de nuevo)

Recoja 3 monedas de la persona a su izquierda

Recoja 4 monedas de la persona a su izquierda (Tire los dados de nuevo)

Tome 1 ó 2 monedas del cofre del tesoro

Coloque 1 ó 2 monedas dentro del cofre

Tome todas las monedas del cofre del Tesoro (Tire los dados de nuevo)

Coloque todas las monedas en el cofre (Tire los dados de nuevo)

Tire los dados de nuevo

Tome una moneda de la persona a su izquierda, reclame al Rinoceronte Rubí

Tome dos monedas de la persona a su izquierda, y reclame al Rinoceronte Rubí

Tome al Rinoceronte Rubí de quien lo tenga

Coloque al Rinoceronte Rubí en el cofre del Tesoro

No tome ninguna acción / Fin de su turno

**Como concluir el Juego**

El juego terminara tan pronto alguien tenga solo al Rinoceronte Rubí. (Atención: Esto puede suceder durante el turno de otro jugador). La persona quien tenga al Rinoceronte Rubí ganara el juego. Si quiere un juego mas largo, decida un numero de rondas a jugar (sugerimos entre 3 y 5). El primer jugador en ganar la mayoría de estas rondas, ganara el juego.

**Una nota de Gamewright**

Como la búsqueda del una gema preciosa, La Maldición del Rinoceronte Rubí ofrece una cantidad de oportunidades para aventuras emocionantes. Su fortuna puede cambiar repentinamente, mientras el rinoceronte salta de jugados a jugador. Usted puede estar al borde de ganar, y de repente, le pueden quitar el Rinoceronte Rubí con el azar de los dados. De hecho, este juego sirve como recordatorio que a veces la suerte puede lograr más que la destreza cuando se trata de lograr una meta. ¿Quién tendrá la fortuna para romper el hechizo? ¡Solo el rinoceronte lo sabe!

Juego creador por Ken Brunson

Ilustraciones por: Dean MacAdam

**Tomando monedas de la persona a su izquierda**

Si los dados han salido con una combinación que requiere que tome monedas de la izquierda, tome la cantidad de monedas indicadas del jugador inmediatamente a su izquierda. Si ese jugador no tiene suficientes monedas para alcanzar el total indicado, continúe con el siguiente jugador a la izquierda, y así sucesivamente.

**Tomando al Rinoceronte Rubí**

Cada vez que una jugada indique "Tomar al Rinoceronte Rubí", róbeselo al jugador quien lo tenga, o del lugar donde este, y póngalo enfrente suyo.

**Notas del juego**

- Tome otro turno cada vez que los dados salgan iguales.
- Siempre tire los dados a tu turno, sin importar si tiene monedas enfrente suyo o no.