

2-4 players

A REFRESHING GAME OF DICE AND ICE

Ages 5+

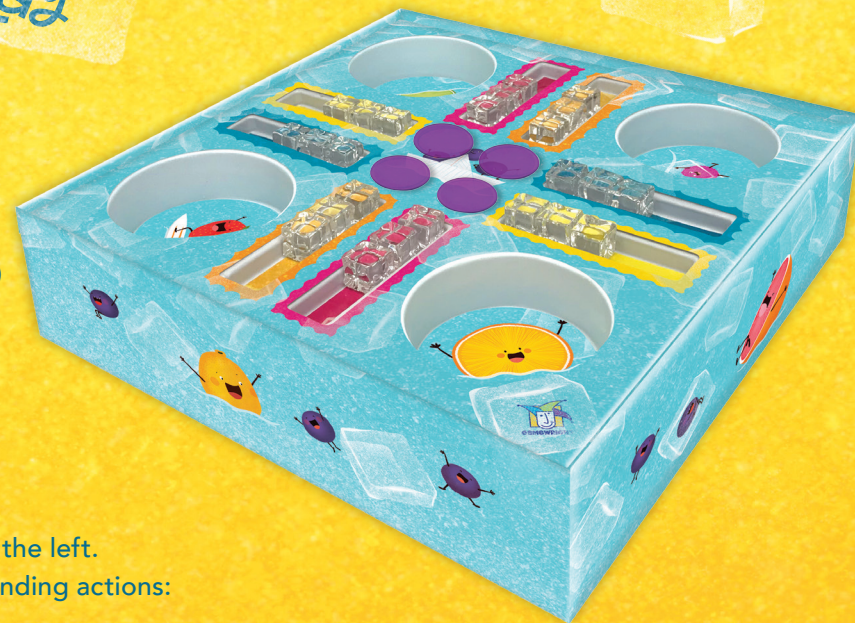
# CHILL OUT!

## Overview

Roll the color die, take ice cubes from the matching colored tray and redistribute them around the board and into your cup. Snag a bonus blueberry if the matching tray is empty. When all of the ice cubes are gone, count up the ice cubes and blueberries in your cup. Whoever has the most wins.

## Contents

- 24 ice cubes
- 4 blueberry tokens
- 1 custom die



## Setup

- 1 Place the box bottom (which includes the board) in the center of the playing area.
- 2 Each player should choose one of the four corner "cups". Position the board so that your cup is in front of you. (Note: In a two-player game, choose cups next to each other.)
- 3 Place three "ice" cubes in each of the eight rectangle trays.
- 4 Place the four blueberry tokens in the middle of the board, each on a circle outline.
- 5 Place the color die within easy reach.

## How to Play

The player who last ate an ice cube goes first, and play passes to the left. On your turn, roll the color die and then take one of the corresponding actions:



If the die lands on a color side, pick up all of the ice cubes from one of the two trays that match the color you rolled and **choose a direction – clockwise or counter-clockwise** (see example.) Then, starting with the nearest tray (or cup) in your chosen direction, **drop one cube at a time into each of the adjacent trays and your cup** (skip your opponents' cups) until all of the ice cubes have been distributed. Note: If a tray is full, place the cube in the next open tray.



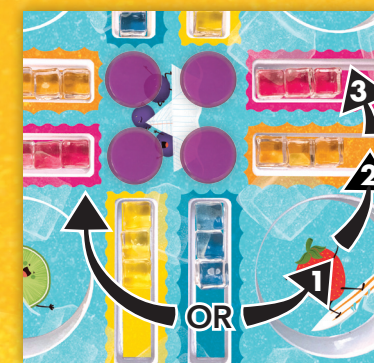
**Wild** This functions just like rolling a color, except you may choose any tray. However, you may not take a blueberry if you roll a wild. (see Blueberry Bonus for more.)



**Steal** Steal one ice cube from any opponent's cup and place it in your cup. (You may not steal a blueberry.)



**Example:** Lauren rolls a blue. She chooses to pick up all three ice cubes from the blue tray closest to her cup. She can place them in either direction, but chooses to move them to the right, dropping one in her cup and the other two in the orange and pink trays. This ends her turn.



## Blueberry Bonus

At the end of every ice cube tray sits a tasty blueberry waiting to be added to your cup! (Note that each blueberry corresponds with two different color trays.) If you roll a color that matches a tray but there are no ice cubes in it, you can take the blueberry and move it directly to your cup. Blueberries are worth 2 points at the end of the game. Note: Blueberries may not be collected if you roll a wild. They also can't be stolen.

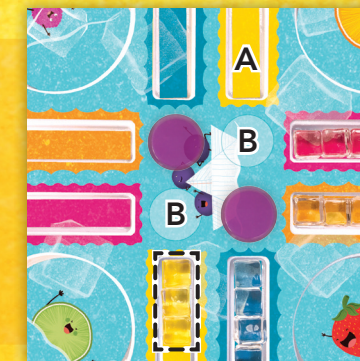


**Example:** Jonathan rolls an orange. He sees that there are no ice cubes in one of the orange trays, so he takes the blueberry that's above and moves it directly to his cup.



## Last Cubes Rule

If you roll a color (or wild) and there is only one matching tray that contains ice cubes (and no corresponding blueberries), you may immediately take ALL of the cubes in that tray and place them directly in your cup. Note: If there are no ice cubes or blueberries in either matching tray, your turn simply ends.



**Example:** Julia rolls a yellow. She looks around the board and sees that there are no ice cubes in one yellow tray (A). She also sees that there are no blueberries next to either yellow tray (B). Therefore she takes all 3 ice cubes from the other yellow tray and moves them directly to her cup.

## Ending the Game

Keep taking turns rolling the die and collecting ice cubes (and blueberries) until all have been taken from board. Then count up the number of ice cubes and blueberries you've collected. Score 1 point per ice cube and 2 points per blueberry. Whoever has the highest total wins. In case of a tie, whoever collected more ice cubes wins.

## A Word from Gamewright

It's nice to play with ice! Just like a refreshing cold drink on a hot summer's day, inventor Kim Vandenbroucke created this satisfying "game-quencher" that adds a modern twist to the classic game of mancala. As you play, you'll refine such valuable skills as visual discrimination, elementary decision making, and fine motor coordination. And unlike playing with real ice cubes, these won't melt by the next time you come back to play!

Game by Kim Vandenbroucke  
Illustrations by Hazel Quintanilla

FOLLOW US!



facebook.com/gamewright • @gamewright



70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2018 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.

# CHILL OUT!

## Reseña

Lanza el dado de color y redistribuye los cubos de hielo de la bandeja del color correspondiente alrededor del tablero y dentro de tu vaso. Si la bandeja correspondiente está vacía obtén un bono arándano. Cuando todos los cubos de hielo hayan desaparecido, cuenta los cubos de hielo y los arándanos en tu vaso. Quien tenga más gana.

## Preparación

- 1 Coloca la parte inferior de la caja (que incluye el tablero) en el centro del área de juego.
- 2 Cada jugador debe elegir uno de los cuatro "vasos" de las esquinas. Coloca el tablero de modo que tu vaso esté frente a ti. (Nota: en un juego para dos jugadores, elijan vasos que estén al lado.)
- 3 Coloca tres cubos de "hielo" en cada una de las ocho bandejas rectangulares.
- 4 Coloca las cuatro fichas de arándano en el medio del tablero, cada una en uno de los círculos.
- 5 Coloca el dado de color al alcance de todos.

## Cómo jugar

El jugador que comió un cubo de hielo recientemente juega primero, y el juego pasa a la izquierda. En tu turno, lanza el dado de color y luego realiza una de las acciones correspondientes:



Si el dado muestra un lado de color, recoge todos los cubos de hielo de una de las dos bandejas que coincidan con el color obtenido y **elige una dirección – en sentido horario o antihorario** (ver ejemplo). Luego, comenzando con la bandeja (o vaso) más cercana en la dirección elegida, **coloca un cubo la vez en cada una de las bandejas adyacentes y en tu vaso** (omitiendo los vasos de tus oponentes) hasta que hayas distribuido todos los cubos de hielo. *Nota: si una bandeja está llena, coloca los cubos en la siguiente bandeja disponible.*



### Comodín

Funciona igual que obtener un color, excepto que puedes elegir cualquier bandeja. Sin embargo, no puedes tomar un arándano si lanzas un comodín. (Ve Bono Arándano para más detalles.)



### Robar

Roba un cubo de hielo del vaso de cualquier oponente y colócalo en tu vaso. (No puedes robar un arándano.)

## Contenido

- 24 cubos de hielo
- 4 fichas de arándano
- 1 dado personalizado



### Ejemplo:

Lauren obtiene azul. Ella elige recoger los tres cubos de hielo de la bandeja azul más cercana a su vaso. Puede colocarlos en cualquier dirección, pero elige moverlos hacia la derecha, dejando caer uno en su vaso y los otros dos en las bandejas naranja y rosa. Esto termina su turno.



### Bono Arándano

¡Al final de cada bandeja de cubos de hielo se encuentra un sabroso arándano esperando a ser agregado a tu vaso! (Ten en cuenta que cada arándano se corresponde con dos bandejas de colores diferentes.) Si obtienes un color que coincida con una bandeja que no contiene cubos de hielo, puedes tomar el arándano y moverlo directamente a su vaso. Los arándanos valen 2 puntos al final del juego. *Nota: Los arándanos no pueden recogerse al obtener un comodín, y tampoco pueden ser robados.*

### Regla de los Últimos Cubos

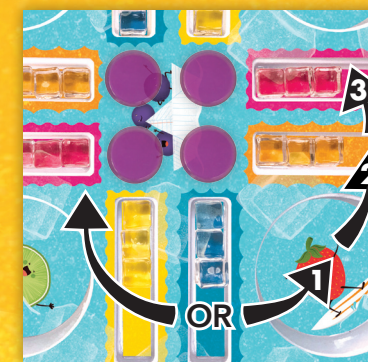
Si obtienes un color (o comodín) y solo hay una bandeja que contenga cubos de hielo de dicho color (y no hay arándanos correspondientes), puedes tomar **TODOS** los cubos de esa bandeja y colocarlos directamente en tu vaso. *Nota: Si no hay cubos de hielo o arándanos en ninguna de las bandejas del color obtenido, tu turno simplemente termina.*

### Terminando el Juego

Sigan turnándose para lanzar el dado y recoger cubitos de hielo (y arándanos) hasta que todos hayan sido retirados del tablero. Luego, cuenta la cantidad de cubos de hielo y arándanos que has recolectado. Obtén 1 punto por cubo de hielo y 2 puntos por cada arándano. Quien tenga el mayor total gana. En caso de empate, quien recolectó más cubos de hielo gana.

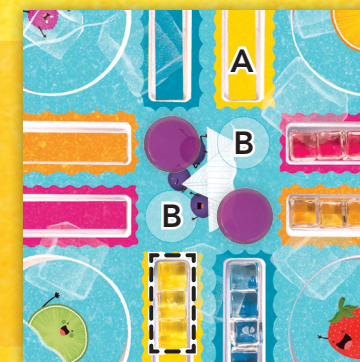
### Unas palabras de Gamewright

¡Es agradable jugar con hielo! Al igual que una refrescante bebida fría en un caluroso día de verano, el inventor Kim Vandenbroucke creó este satisfactorio "juego refrescante" que agrega un toque moderno al clásico juego de mancala. A medida que juegas, refinarás habilidades tan valiosas como discriminación visual, toma de decisiones elemental y coordinación motora fina. ¡Y a diferencia de jugar con cubos de hielo reales, estos no se habrán derretido la próxima vez que vuelvas a jugar!



### Ejemplo:

Jonathan obtiene naranja. Él ve que no hay cubos de hielo en una de las bandejas de color naranja, por lo que toma el arándano que está arriba y lo mueve directamente a su vaso.



### Ejemplo:

Julia obtiene amarillo. Mira alrededor del tablero y ve que no hay cubos de hielo en una bandeja amarilla (A). También ve que no quedan arándanos junto a ambas bandejas amarillas (B). Por lo tanto, toma los 3 cubos de hielo de la otra bandeja amarilla y los mueve directamente a su vaso.

Juego de Kim Vandenbroucke  
Ilustrado por Hazel Quintanilla

¡SIGUENOS!



facebook.com/gamewright • @gamewright



70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gamewright.com  
www.gamewright.com

©2018 Gamewright, una división de Ceaco, Inc.  
Todos los derechos mundiales reservados.