

CALICO™



JÁTÉKSZABÁLY



CALICO™

Egy versenyképes takarókészítő, macskagyűjtő, lapkalerakós játék Kevin Russtól, 1-4 játékos számára és 14 éves kor felett.

Calico™ játékában egy nagyon kényelmes takarót varrtok, miközben különböző foltokat és mintákat húztok fel és helyeztek le a takarótáblákra. Minden tábla 3 minta-céllapkát fog tartalmazni, amelynek ha a követelményeit teljesítitek, pontokat szereztek. Próbálkozhattok mintacsoportokat létrehozni, amellyel a legaranyosabb macskákat tudjátok odacsábítani és színcsoportokat, amelyekre gombokat is varrhattok. A nyertes az lesz, aki a minta-céllapokon, a macskákon és gombokon keresztül a legtöbb pontot szerzi!

TARTOZÉKOK

A Calico™ játéknak a következőket kell tartalmaznia. Ha ezek bármelyike hiányozna, kérlek, írd a customerservice@alderac.com email címre.



4 kétrétegű takarótábla



108 foltlapka
(18 lapka 6 készlete)



24 minta-céllapka
(6 lapka 4 készlete; a 4 játékos
színe a lapka hátoldalán
látható)



**6 fekete + fehér
foltlapka**



**5 kétoldalú
macska-pontozólapka**



80 macskajelölő



1 szövetzsák



1 pontozótömb



52 gombjelölő
(minden színben 8 + 4
szivárvány)



1 gomb-pontozólapka



1 takaróvarró mesterlapka

KEZDŐVÁLTOZAT ELŐKÉSZÍTÉSE

Azt javasoljuk, hogy amíg nem ismeritek teljesen a játékot, először a kezdő játékváltozattal próbálkozzatok, mielőtt továbblépnétek a normál változatra.

- A** Helyezd *Millie*, *Tibbit* és *Coconut* **macskapontozólapkáit** és a velük egyező **macskajelölőket** az asztal közepére. A többi **macskapontozólapkát** és **macskajelölőt** tedd vissza a játék dobozába. A játék kezdőváltozatában ezeket nem fogjátok használni.
- B** Jelölj ki véletlenszerűen 2 **fekete + fehér foltlapkát** mindegyik **macskapontozólapkához**.
- C** Keverd össze a **foltlapkákat** és halmozd őket képpel lefelé fordított kupacokba úgy, hogy azokat minden játékos könnyen elérje, VAGY rakd bele a lapkákat a **szövetzsákba**.
- D** Helyezd **gomb-pontozólapkát** és a **gombjelölőket** az asztal közepére.
- E** Adj minden játékosnak egy **takarótáblát** és a játékosok színével egyező 6 **minta-céllapkát** (a játékosok színe a **takaró** öltésének a színe a **táblán**). A **minta-céllapkákat** a hátoldaluk színe alapján tudjátok megkülönböztetni.
- F** Helyezzétek a \neq , az AA-BB-CC, és az AAA-BBB **minta-céllapkákat** a **táblatokra**, a lenti példát követve. Az összes többi **minta-céllapkát** tegyétek vissza a játék dobozába, ebben a játékban már nem fogjátok használni.
- G** Mindannyian húzzatok 2 **foltlapkát** a képpel lefelé fordított kupacról (vagy a **szövetzsákból**, ha azt használjátok), és tartsátok azokat a kezetekben.
- H** Fedj fel 3 **foltlapkát** az asztal közepére, kialakítva ezzel a **piacot**.

Most már készen álltok a játékra. Az a játékos, aki utoljára simogatott közületek egy macskát, ő lesz a kezdőjátékos.



NORMÁL VÁLTOZAT ELŐKÉSZÍTÉSE

- A** Válogasd szét külön kupacokra a **macska-pontozólapkákat** a lapkák sarkán lévő pontok száma alapján (•, ••, •••).



Mindegyik kupacból válassz véletlenszerűen **1 macska-pontozólapkát**, és szintén véletlenszerűen, válaszd ki a használni kívánt oldalát is. Rakd a lapkákat az asztal közepére (vagy egyszerűen *válaszd ki*, mely három macskát használjátok a játékban). Keresd ki azokat a **macskajelölőket**, amelyek egyeznek a választott **macska-pontozólapkákkal** és rakd őket a pontozólapkák közelébe. A többi **macska-pontozólapkát** és **macskajelölőt** tedd vissza a játék dobozába, ebben a játékban nem fogjátok őket használni.

- B** Jelölj ki véletlenszerűen **2 fekete + fehér foltlapkát** mindegyik **macska-pontozólapkához**.
- C** Keverd össze a **foltlapkákat** és halmozd őket képpel lefelé fordított kupacokba úgy, hogy azokat minden játékos könnyen elérje, VAGY rakd bele a lapkákat a **szövetzsákba**.

- D** Helyezd **gomb-pontozólapkát** és a **gombjelölőket** az asztal közepére.

- E** Adj minden játékosnak egy **takarótáblát** és a játékosok színével egyező **6 minta-céllapkát** (a játékosok színe a takaró öltésének a színe a **táblán**). A **minta-céllapkákat** a hátoldaluk színe alapján tudjátok megkülönböztetni.

- F** Mindannyian keverjétek össze képpel lefelé fordítva a **6 minta-céllapkátokat** és ebből fedjétek fel 4 lapkát.

Ezekből a felfedett lapkákból válasszatok 3 lapkát, amelyet a játékban fogtok felhasználni úgy, hogy lehelyeztek egy-egy lapkát a **takarótáblátok** 3, a céllapkaikat jelző mezőire. Az összes többi **minta-céllapkát** tegyétek vissza a játék dobozába, ebben a játékban már nem fogjátok használni.

- G** Húzzatok mindannyian **2 foltlapkát** a képpel lefelé fordított kupacról (vagy a **szövetzsákból**, ha azt használjátok), és tartsátok azokat a kezetekben.

- H** Fedj fel **3 foltlapkát** az asztal közepére, kialakítva ezzel a piacot.

Most már készen álltok a játékra. Az a játékos, aki utoljára simogatott közületek egy macskát, ő a kezdő-játékos.

JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

Kezdve a kezdőjátékoskal, haladva az óramutató járásával egyező irányba, minden játékos egymást felváltva elvégzi a fordulóját, amíg mindenkinek a **takarótáblája** fel nem töltődik teljesen **foltlapkákkal** (22 forduló). Ezután számoljátok össze a **minta-céllapkákért**, a **macska-** és **gombjelölőkért** szerzett pontjaitokat. A nyertes a legtöbb ponttal rendelkező játékos!



JÁTÉKOSFORDULÓ

A fordulód során, 1 + 2 lépést kell sorrendben elvégezned.

1. Válassz a kezekben lévő **2 foltlapka** közül egyet, majd helyezd a **takarótáblád** bármelyik szabad mezőjére. Ezután, ellenőrizd le a **takarótáblád**, hogy szereztél-e **macskajelölőt** és/vagy **gombjelölőt**. Ha szereztél egy ilyet, vedd el a megfelelő jelölőt(ket) hozzá és tedd rá az egyik lapkára, amely a pontot adta (*lásd, a Macska-pontozólapka + Macskajelölő és a Gomb-pontozólapka + Gombjelölő részt a 7. oldalon*).

2. Válassz egyet a játékterületen lévő, képpel felfelé néző három **foltlapkából**, vedd el ezt a lapkát a piacról és tartsd azt a kezekben (*nem húzhatsz a képpel lefelé fordított kupacokból vagy a szövetzsákból*). Töltsd fel a piacot a képpel lefelé fordított kupacból egy **foltlapkával** (vagy a **szövetzsákból**, ha azt használjátok).

MINTA-CÉLLAPKÁK

Minden **minta-céllapka** egy hosszú távú cél, amellyel pontokat *szerezhetsz* a játék végén a köré lehelyezett hat **foltlapka** alapján. A pontok megszerzéséhez, minden **céllapka** körül fel kell töltened a szabad lapkamezőket megfelelő színű **VAGY** mintázatú **foltlapkával**. Kétszer is teljesíthetsz egy **minta-céllapkát** (egyszer színekkel és egyszer mintázattal), de csak a magasabb pontértéket szerzed meg a lapkán. Egy **minta-céllapkának** a nem teljesítése nem von maga után büntetést, csak nem szerzed meg a vele járó pontot. A **minta-céllapkák** teljes magyarázatát a 9. oldalon találjátok.

- A** A **minta-céllapkáért** szerzett összes pont, ha a követelmény a játék végéig színnel, VAGY mintázattal teljesül.
- B** A **minta-céllapkáért** szerzett összes pont, ha a követelmény a játék végéig kétszer teljesül (egyszer színnel, egyszer mintázattal).
- C** A **minta-céllapka** követelménye (*Pl., 3 különböző foltpár – lásd, a foltlapok részletes leírását a 9. oldalon*).
- D** Az az ikon, amely megmutatja, hogy teljesítsd ezt a minta-céllapkát szín VAGY mintázat használatával.



Az alábbi példák azt mutatják, hogyan lehet teljesíteni egy **minta-céllapkát**, és hogyan nem. Ennek a célnak a teljesítéséhez, három különböző színparra **VAGY** három különböző mintaparra van szükség.

✓ Színekkel teljesítve



Ez a minta-céllapka 7 pontot ad, mivel három színparral teljesítetted (magenta, világoskék és sárga).

Megjegyzés: A teljesített céllapkán nem szükséges, hogy a lapkák egymás mellett legyenek.

✓ Mintázattal teljesítve



Ez a minta-céllapka 7 pontot ad, mivel három mintaparral teljesítetted (csíkos, virágos és pöttyös).

Megjegyzés: A teljesített céllapkán nem szükséges, hogy a lapkák egymás mellett legyenek.

✓ Színekkel és mintázattal teljesítve



Ez a minta-céllapka 11 pontot ad, mivel kétszer is teljesítetted: egyszer három különböző színnel (sötétkék, zöld és világoskék), és másodszor három mintaparral (indás, virágos és a díszes).

✗ Nem teljesített



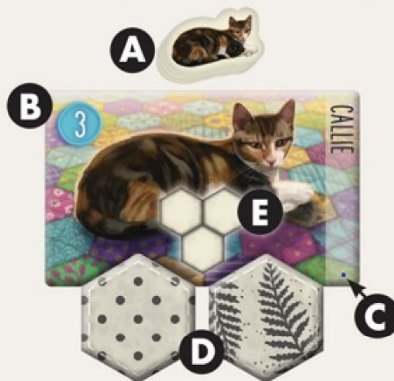
Ezzel a minta-céllapkával 0 pontot szerzel, mivel nem sikerült három különböző színpart, sem mintapárt összehoznod.

Megjegyzés: A három különböző pár megtalálható (lila, magenta és csíkos), de ezek nem kizárólag színekben vagy mintázatokban láthatók.

MACSKA-PONTOZÓLAPKÁK + MACSKAJELÖLŐK

A macskákat a **foltlapkáid** mintázataival tudod odacsábítani a takaródra. Minden játékban a macskák két mintatípust részesítenek előnyben (lásd, 5. oldal - B lépés). Van egy előnyben részesített lapkacsoport méretük vagy alakzatuk, amit ők szeretnek és értékelik, ha a takaródon megtalálhatók. Ahhoz, hogy egy macskát a takaródra csábíts, egy lapkacsoportot kell létrehoznod a megfelelő méretben vagy alakzatban az általa kedvelt két lapka **egyikéből**. A lapkacsoport létrehozásához felhasználhatod a játéktábla szélére nyomtatott **részleges és teljes lapkákat**. Amikor odacsábítottad a macskát, vedd el egy megfelelő **macskajelölőt** és tedd a takaródra, az éppen most kialakított lapkacsoport egy **foltlapkájára** (lásd, a macska-pontozólapkák leírását a 9. oldalon).

- A** Macskajelölő, amely egyezik a macska-pontozólapkával.
- B** Ezért a macskáért járó pont.
- C** Csak a normál játékváltozat előkészítéséhez használt pontok.
- D** A két mintázat, amit a macska ebben a játékban kedvel.
- E** A lapkacsoport mérete vagy alakzata (ebben az esetben alakzat) szükséges ahhoz, hogy odacsábítsd a macskát (az alakzat forgatható).



Megjegyzés: Ha elfogynának a macskajelölők, akkor egyszerűen használd azokat az adott jelölőket, amelynek a hátoldalán ugyanazok az értékek láthatók.

Az alábbi példák azt ábrázolják, hogy Callie macskát hogyan tudod odacsábítani ezekkel a mintákkal...



- ✓ Helyes alakzat
- ✓ Előnyös mintázat
- ✓ Egyetlen minta



- ✗ Helyes alakzat
- ✓ Előnyös mintázat
- ✓ Egyetlen minta



- ✓ Helyes alakzat
- ✗ Előnyös mintázat
- ✓ Egyetlen minta



- ✓ Helyes alakzat
- ✓ Előnyös mintázat
- ✗ Egyetlen minta



- ✓ Helyes alakzat
- ✓ Előnyös mintázat
- ✓ Egyetlen minta

Megjegyzés: Minden mintaterület egy macskát képes odacsábítani. Ha egy másik, de ugyanolyan fajtájú macskát szeretnél a takaródra csábítani, akkor egy új mintaterületet kell létrehoznod, amely nem érintkezik a korábban lehelyezettel.

GOMB-PONTOZÓLAPKA + GOMBJELÖLŐK

A **foltlapkáid** színeivel gombokat szerezhetsz, amelyeket a takaródra varrhatsz. Ahhoz, hogy gombot varrhass a takaródra, három vagy több **foltból** álló lapkacsoportot kell létrehoznod ugyanabból a színből. A lapkacsoport bármilyen alakzatú lehet. Minden gomb 3 pontot ér. A lapkacsoport létrehozásához felhasználhatod a játéktábla szélére nyomtatott **részleges és teljes lapkákat**. Amikor létrejön egy ilyen lapkacsoport, vedd el a vele egyező **gombjelölőt** és tedd a takaród most kialakított lapkacsoport egyik **foltlapkájára**. Ha ezt a színcsoportot bővíted 6, vagy több lapkával, újabb gombot nem szerzel vele. Ugyanabból a színből, hogy egy második gombot szerezhess, ahhoz egy másik csoportot kell kialakítanod az előzőtől elkülönítve. Ha minden színből legalább egy gombot felvarrsz a takaródra, akkor elvehetsz egy szivárványgombot és felvarrhatod a takaród bármely **foltlapkájára**. A szivárványgomb szintén 3 pontot ér. 🌈



JÁTÉK VÉGE + VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék véget ér, miután minden játékos teljesen feltöltötte a **takarótábláját foltlapkákkal**. A pontok rögzítésekor használjátok a **pontozótömb** lapját a **minta-céllapkák**, a **macska-** és **gombjelölők** összesítéséhez. A győztes, a legtöbb ponttal rendelkező játékos! Abban az esetben, amennyiben pontegyenlőség állna fenn, a nyertes a legtöbb macskajelölővel rendelkező játékos. Ha még mindig döntetlen, a nyertes az a játékos, akinél legtöbb gombjelölő van. A győztes játékos vegye magához a takaróvarrók mesterlapkáját és készítsenek róla egy fotót! Osszátok meg a közösségi média oldalán #CalicoGame segítségével!

Példa a pontozásra



Minta-céllapka

(≠) Színekkel befejezve 10GYP

(AA-BB-CC) Színekkel és mintázattal befejezve 11GYP

(AAA-BBB) Mintázattal befejezett 8GYP



Macskajelölők

2 Milli 6GYP

2 Tibbit 10GYP

1 Coconut 7GYP



Gombjelölők

Mindegyik színből 1 + szivárványgomb 21GYP

👤	Ari		
🏠	29		
🐱	23		
🎲	21		
Σ	73		



Játék végi pontozás Ari takaróján

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Családi változat

A családi játékváltozat azoknak szól, akik egy lazább játékkal szeretnének játszani. Kövessétek a normál változat előkészítését, de mielőtt játszanátok, fordítsátok képpel lefelé a 3 **minta-céllapkátokat**. Ezeket nem fogjátok a játék végén pontozni, de a játék ideje alatt akadályt fog jelenteni a **takarótáblátokon**. A családi változat fókuszja a macskák odacsábításán és a gombok gyűjtésén van. Ha ketten játszotok, kipróbálhatjátok a 2 játékos részére készült alacsonyabb szintű változatot is.

Alacsonyabb szintű változat 2 játékos részére

Ez a változat azoknak szól, akik kevesebb véletlenszerűséget szeretnének a játékban. Mielőtt a kezdő vagy a normál játékváltozat előkészítését követnétek, keressétek ki és távolítsátok el 36 foltlapka egy készletét. Minden szín-minta kombináció egy készlet, amely egyszer szerepel játékban.

SZÓLÓVÁLTOZAT

Amikor egyedül játszol a *Calico* játékkal, előkészítheted a kezdő vagy a normál játékváltozat szerint (4-5. oldal). Végezd el a fordulód a szokásos módon, majd amikor egy lapkát veszel el a piacról, dobd el a lapkakupactól (vagy **szövetzsáktól**, ha azt használod) legtávolabb lévő lapkát. A piacon maradt lapkát csúsztasd távolabb lapkakupactól/szövetzsáktól (szállítószalag stílusban). Töltsd fel a piacot egy-egy lapkával, mindegyiket közelebb helyezve a kupachoz/szövetzsákhoz. Játshatsz akár a 2 játékos részére szánt alacsonyabb szintű változattal is. Ugyanígy, kipróbálhatod a forgatókönyveket is.

PONTOZÓLAPKÁK



Millie

3 vagy több azonos mintázatú lapkacsoport.



Tibbit

4 vagy több azonos mintázatú lapkacsoport.



Coconut

5 vagy több azonos mintázatú lapkacsoport.



Cira

6 vagy több azonos mintázatú lapkacsoport.



Coconut

7 vagy több azonos mintázatú lapkacsoport.

Az azonos mintázatú, egymással érintkező lapkacsoportok nem csalogatnak oda másik macskát.



Callie

Azonos mintázatú lapkacsoport ebben az alakzatban (az alakzat forgatható).



Rumi

Azonos mintázatú lapkacsoport ebben az alakzatban (az alakzat forgatható).



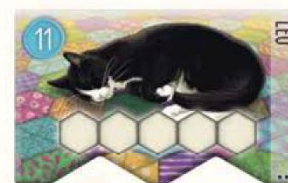
Tecolote

Azonos mintázatú lapkacsoport ebben az alakzatban (az alakzat forgatható).



Almond

Azonos mintázatú lapkacsoport ebben az alakzatban (az alakzat forgatható).



Leo

Azonos mintázatú lapkacsoport ebben az alakzatban (az alakzat forgatható).

Az azonos mintázatú, egymással érintkező alakzatok nem csalogatnak oda másik macskát.

Ha egy **minta-céllapkát** szín vagy mintázat alapján teljesítesz, a kék körben (középen) lévő pontszámot szerzed meg. Ha azt szín és mintázat alapján is teljesíted, akkor csak a sárga körben jelzett pontszámot kapod meg.



Az összes lapka különböző színű

VAGY

Az összes lapka különböző mintázatú



Egy szín 4-es lapkacsoportja és egy másik szín lapkapárosa

VAGY

Egy mintázat 4-es lapkacsoportja és egy mintázat másik lapkapárosa



Két különböző szín 3-as lapkacsoportja

VAGY

Két különböző mintázat 3-as lapkacsoportja



Egy szín 3-as csoportja, egy szinpár és egyetlen szín lapkája

VAGY

Egy mintázat 3-as csoportja, egy mintáztpár és egyetlen mintázat lapkája



Három különböző színű lapkapár

VAGY

Három különböző mintázatú lapkapár



Két különböző szinpár és két különböző színű egyetlen lapka

VAGY

Két különböző mintáztpár és két különböző mintázatú egyetlen lapka

CALICO TELJESÍTMÉNYEK

Haladj előre a teljesítmények táblázatán, hogy Calico nagy takarómesterévé válj! Az alábbi táblázat segítségével a Calico játékaival szerzett pontjaitokat tudjátok nyomon követni. A teljesítménytáblázatban egyszerre akár 6 játékos is végigkövetheti a teljes teljesítményét. Ezeket a teljesítménypontokat bármikor elkezdhetitek gyűjteni. Ehhez írd fel a neved bármelyik színsor tetejére. Minden alkalommal, ahányszor játszol, három teljesítménymód közül választhatsz: **forгатókönyvek** (12-13. oldal), **normál játék** (11. oldal), vagy **szabálykorlátozások** (11. oldal). Mostantól, ahányszor megszerzel egy teljesítménypontot (○) bármelyik teljesítménymód játéka során, töltsd fel a színed körét, gyere vissza erre az oldalra, és töltsd ki a színsorod következő alakzatát balról jobbra haladva.



TELJESÍTMÉNYEK (Normál)

Készítsétek elő, és játszatok egy többjátékos Calico játékot a normál szabályok használatával. A játék nyertese maximum egy kört tölthet fel a színéhez tartozó oszlopban, ha a teljesítménnyel egyező eredményt szerzett, majd töltsé ki a következő alakzatot a teljesítménysávján.

Például: Egy 3 fős játékban 67 ponttal nyertél és kaptál egy szivárványgombot. Mivel szereztél már teljesítménypontokat és ezért a neved megtalálható a teljesítménytábla (10. oldal) zöld oszlop körét a 65+ pontnál, vagy a szivárványgombnál töltheted fel. Majd jelölnöd kell a sávon való előrehaladást azáltal, hogy a zöld sorban kitéltöd a teljesítménysáv következő alakzatát (10. oldal).

60+						
65+						
70+						
75+						
80+						
85+						
3						
9+						
2						
x2						

TELJESÍTMÉNYEK (Korlátozások)

Készítsétek elő és játszatok egy többjátékos Calico játékot a normál szabályok követésével, de alkalmazzátok az alábbi öt szabályok egyikét. A játék nyertese feltölti a körét, amelyet a szabálykorlátozás alatt használt, és szintén feltölti a színéhez tartozó következő alakzatot a teljesítménysávon (10. oldal).

A foltlapok csak a korábban lehelyezett foltlapok mellé helyezhetők.



A minta-céllapok 0 pontot érnek, hacsak azok színnel és mintázattal vannak teljesítve.



Játszatok kézben tartott lapok nélkül, ezért csak a piacon lévő lapokat használhatjátok.

Mindannyian foltlapka nélkül kezditek a játékot. Ehelyett, válassz egy foltlapkát a piacról, helyezd a takarótáblára a normál szabályokat követve.



Az összes foltlapkát azonos színű foltlapok mellé kell lehelyeznetek (használhatjátok a széleket).



Az összes foltlapkát azonos mintázatú foltlapok mellé kell lehelyeznetek (használhatjátok a széleket).



A normál játék teljesítménykulcsai:

- Ne gyűjts gombokat.
- Ne gyűjts macskákat.
- Ne teljesíts céllapokat.
- x2 Gyűjts minden macskából 2-öt.

TELJESÍTMÉNYEK (Forgatókönyvek)

A forgatókönyvek játékváltozata játszható szóló vagy többjátékos módban. A 10 forgatókönyv mindegyike megmutatja, hogy mely **minta-céllapkákkal** és **macska-pontozólapkákkal** fogtok játszani, és 2-6 célkitűzést, amelyet teljesíteni kell az adott forgatókönyv esetében. Amikor egyedül játszol, kezdj az 1-es forgatókönyvvel és haladj egészen a 10-es forgatókönyvig. Ha többjátékos módban játszotok, minden olyan játékos, aki sikeresen teljesíti a forgatókönyvet, feltöltheti a körét. Amikor kitöltötök egy kört, ugyanúgy a fel kell tölteni egy következő alakzatot a teljesítménysávon is (*10. oldal*). Az előkészítés során, amikor lehelyezed a **minta-céllapkát** a takarótáblára, kiválaszthatod, hogy a kijelölt három mező közül hova helyezd őket.

A forgatókönyvek teljesítménykulcsai:

- A** A forgatókönyv szintje.
- B** Használt **minta-céllapkák**.
- C** Használt **macska-pontozólapkák**.
- D** Célkitűzés: A játék végi pontoknak \geq kell lenniük.
- E** Célkitűzés: Szerezz egy szivárványgombot.
- F** Célkitűzés: Szerezz minden macskából egyet.
- G** Célkitűzés: Szerezz 3 egyforma gombot.
- H** Célkitűzés: Teljesíts egy **minta-céllapkát**.
(nem feltétlenül a közvetlen alatta lévő)
- I** Célkitűzés: Teljesíts egy **minta-céllapkát** szín és mintázat alapján.
(nem feltétlenül a közvetlen alatta lévő)
- J** Ez az a mező, ahol feltöltesz egy kört és megszerzel egy teljesítménypontot, amikor teljesíted a forgatókönyvet.



3. **60+**

10 15 \neq 7 11 AA-BB-CC 5 8 AA-BB-C-D 3 3+ COCONUT RIMI MILLE

4. **3=** **61+**

10 15 \neq 7 11 AAA-BB-C 5 8 AA-BB-C-D 3 3+ TECLOTE TIBBT MILLE

5. **3=** **62+**

10 15 \neq 8 14 AAAA-BB 5 8 AA-BB-C-D 3 3+ CIRA COCONUT CALLE

6. **63+**

8 14 AAAA-BB 8 14 AAA-BBB 7 11 AA-BB-CC 5 4+ TIBBT TECLOTE ALMOND

7. **5** **64+**

8 14 AAAA-BB 8 14 AAA-BBB 7 11 AAA-BB-C 5 3+ GWEN COCONUT RIMI

8. **66+**

8 14 AAAA-BB 7 11 AAA-BB-C 7 11 AA-BB-CC 3 3+ LEO ALMOND MILLE

9. **68+**

8 14 AAAA-BB 7 11 AA-BB-CC 5 8 AA-BB-C-D 3 3+ CALLE CIRA LEO

10. **72+**

8 14 AAA-BBB 7 11 AAA-BB-C 5 8 AA-BB-C-D 5 4+ TIBBT TECLOTE GWEN

ISMERD MEG A MACSKÁKAT

MILLIE



Millie egy szelíd lelkű macska, aki a családjával, Joseph-vel, Larissával és Sammers-szel lakik. Egy hosszú szőrű kaliko macska, a farkán egy kunkorral. Amikor először örökbe fogadták, a karmai ellenére bizonytalan volt, mert még soha nem használta őket. Egy csendes és szerethető macska – aki alig várja, hogy odasimuljon hozzád és üdvözljön reggel. Imád új helyeken aludni, amit néhány hetente váltogat is. Kedvenc pihenőpozíciói közé tartozik az, amikor az arccal a lehető legközelebb ül olyan tárgyakhoz, mint a fal vagy a bútor.

TIBBIT



Tibbit egy cukorfalat. Imádja a kristályokon átszűrődő napfény szivárványait üldözni és a halakat fenyegetően bámulni. Szeret karmolni, és egészen addig egy nyikorgó dorombolással a tiéd tud lenni, amíg simogatód őt (bárhol és bármilyen irányba). Az egyetlen helytelen módja annak, hogy megsimogassuk, amikor megállítjuk, amely azonnal kivált belőle egy szidalmazó nyávogást valahol a brekegés és hápogás között. Tibbit imád társasjátékokba „bekapcsolódni”.

COCONUT



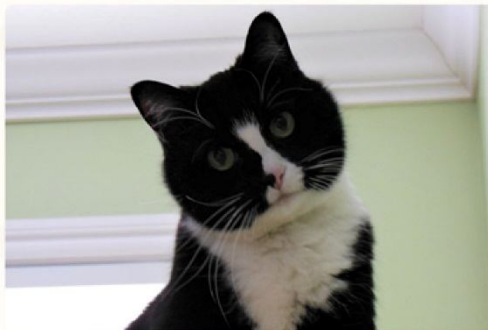
Coconut fiatalon egy magára hagyott macska volt és életének egy részét New Jersey déli részén, az utcán töltötte. Amikor Chris a bátyja házában találkozott vele, egyből tudta, hogy Coconut számára azt az otthont kell biztosítani, amelyet megérdemel. Coconut (akit Chris unokahúga, Birdy nevezett el) nagyon barátságosabb macska. Eltűr más macskákat (köztük a testvéreit Fritot, Klinet, Gaiust és apró nővérét, Lolát) és jellegzetes heggel rendelkezik az orrán, amely a harcban való képességeit bizonyítja a macskacsatában. Imádja, ha a pocakját és az állát vakargatják, az apró érintéseket, valamint a hosszú alvásokat különböző helyeken. Ő a macskamenták ördögfiókája. Coconut a világ legjobb macskája és megtisztelő, hogy a Calico részese lehet.

CIRA



Cira Norvégiában került családjához, miután a tenyésztője nem tudta megtartani. Kezdetben félnék volt, de társaságkedvelő és játékos macska. Van néhány kedvenc játéka, ez a madzag és a zokni. Cira egy igazi utazó volt, minden nyáron elkísérte a családját egy észak-európai hajókirándulásra. A kedvenc elcsent rágcárnivalói a garnélarák és csirkefalatkák közül került ki. Családja nagyon szerette őt, aki egy gyógyító és megnyugtató erővel bírt, és ahogy reggelente a takaró alá simult, mielőtt felbredtek. Alse, a család egyik tagja, Cirát a legjobb barátjának tartja, aki valaha is volt.

GWENIVERE



Gwenivere örökbe fogadása óta állandó társa a családjának. Egyedisége a kis ferde szmokinglenyomatban, a kis méretében és a kissé előregömbült farkában van. Szelíd és beszédes karakter a gagyogás és dorombolás széles szókincsével. Gwen gyakran sírva fel alá járkal az egész házban, szájában a kedvenc játékaival (egy kitömött futógép és egy madzagon logó polip), hogy valaki játsszon vele. Mindennap ragaszkodik az öleléshez, és gyakran a napon hanyatt fekvve, mancsait a mellkasához szorítva alszik. Nem szokatlan, amikor egy kis tappancs érintését érezzük, és lenézve Gwent pillantjuk meg, aki éppen figyelmet kér.

CALLIE



Callie ugyanazon a tornáccon született 2019-ben, mint a rakoncátlan mamája, Jewel. Callienak négy cirmos testvére van. A terv az volt, hogy az egész almot örökbe adják, de a gondozójuk nem tudott tőlük megválni. Ebből a macskacsokorból Callie a legkisebb. Kicsi, de erős, és tartja magát a testvéreivel szemben! Különös kapcsolat fűzi a mamájához – gyakran összeölelkeznek. Mulatságos különbsége, hogy nagyon szeret a mosogatóban játszani. Dorombol, fészkelődik és forgolódik – abszolút imádnivaló. Callie legnagyobb álma, miután egy tonnhajó macskája volt, hogy portréját a legendás művész, Beth Sobel megfesse.

RUMI



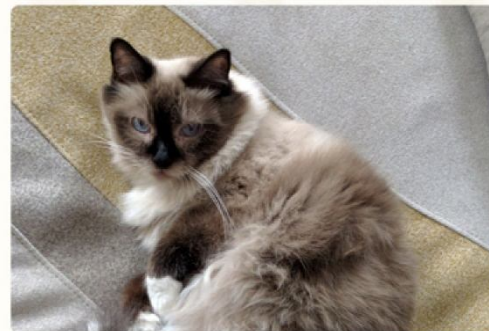
Rumi az esős Portlandben, Oregonban él, szeret új emberekkel találkozni, csapokból inni és felfedezni az udvart. Napsütéses napokon Rumi szétterjeszkedve a napfényt magába szívó ablakban található, míg az esős napokon ölben, összegömbölyödve szeret lenni. Miután Ő és én egy belvárosi lakásból a város keleti részén lévő házban költöztünk, új ihlet szállt meg a macska-portrék formájában. Rumi az első pár évben a fényképészeti műzsum lett, ahogy kezdtünk hozzászokni az új környezethez.

TECOLOTE



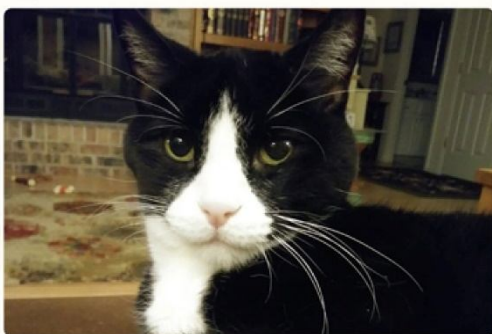
Tecolote 2008-ban született és ugyanebben az évben fogadták örökbe. Dél-Kaliforniában él öccsével, Merlinnel. Szeret a társasjátékozásban segíteni azzal, hogy miután néhány köröd még van hátra, az asztal közepére ugrik. Meglepő módon nem törődik a dobozokkal, sokkal inkább a játéktáblára fekszik. Kedvenc ünnepe a hálaadás, és nem szégyenlős, ha a pulykáról van szó. Imád odasimulni és követni téged, várva, hogy az öledbe ugorjon. Felismered, ha a barátjának tart, mert akkor a fejét hozzád dörzsöli. Tecolote mindig nagyon édes és szerethető macska.

ALMOND



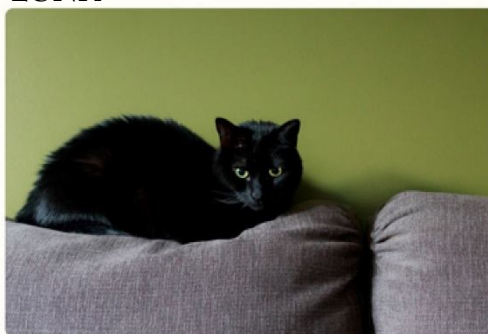
Almondot New Yorkban egy Long Island-i menhelyről fogadták örökbe. Stardustnak nevezték el, amely végül nem illett a dús, bújós természetéhez. Hosszas vita után végül Almond lett, mert már vicces volt, ahogy a gazdái a dió névvel próbálkoztak. Almond a legédesebb és legbarátságosabb macska, akivel valaha találkozni lehet. Szereti, ha a pocakját simogatják. Gazdáit az ajtó előtt üdvözlí, amikor hazaérnek a munkából, és lefekvés előtt leellenőrizi őket, hogy biztosan jól aludjanak. A gazdái remélik, hogy élvezni fogjátok Almond társaságát a Calico játéka közben.

LEO



Leo egy kifinomult, elegáns úr, akinek nagyon sok izgalmas kalandban volt része, amíg segítette gazdáját a tinédzserkörtől egészen a felnőttkorig felnőni. Leo otthonában négy kutya, egy madár, számtalan sziámi harcoshal és két macskalány is található. Az együttélést, Leo nyugodt hozzáállása is lehetővé teszi, a szokásos faji megkülönböztetés nélkül. Türelmesen képezi testvéreit, hogy a sült krumpli finom, a kutyák lefejelése megmutatja a szereteted, és egy kis huncut összefogás nagy jutalmakhoz vezet. Leo a legelfogadóbb, a legszerethetőbb és legintelligensebb barát, akit valaha egy ember kérhetett. Amíg a „16-ról a 17-re haladunk”, a családja bízik benne, hogy még sok évet velük tölthet.

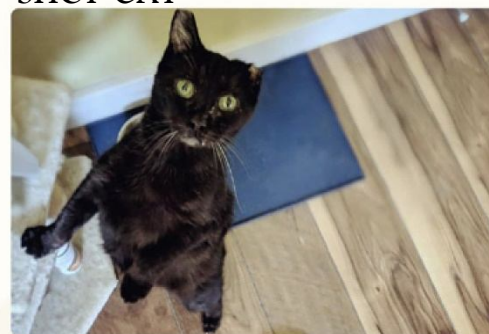
LUNA



Lunára 2007 júliusában találtak rá egy kóbor macskacsalád társaságában. A terv az volt, hogy mindenkinek otthont találjanak, de Luna egy őrző típus volt. Éppen egy szakitáson voltam túl és Luna volt az, aki vigasztalt. Szüleim ezt látták és megengedték, hogy megtartsam őt. Félnék volt, de szerette az ölelést. Különösen a terhességem alatt, vonzódott ahhoz, hogy a hasamhoz bújjon. Nagymamám halálakor is velem volt és hagyta, hogy őt öleljem, amíg sírok. Úgy tűnt, mindig tudta, hogy mikor van rá szüksége valakinek, hogy odasimuljon hozzá. Luna 2018 júniusában hunyt el. Boldog vagyok azokért az időkért és örökké hiányozni fog, hogy átöleljük.

*Luna Kickstarter promo macskaként van jelen.

SHOP CAT



Amikor Austin Pets Shop Cat-et, azaz „Shoopyt” megmentette siket és FIV-pozitív, két foga és mindössze másfél füle volt. Shoopy az örökbefogadása után az idős és speciális képességű macskák szövívője lett. Instagram fiókja pénzt gyűjt a helyi kóbor macskák támogatására. Shoopy szerette az embereket. Nagyon okos volt, aki megtanulta, hogyan kell leülni egy „ötösért”, hogy jutalomfalatot kapjon. Shoopyt elhíresült volt cowboylábúként is (mert mindig becsomagolta a „hatlövetűjét”). Lásd az IG-on, @realshopcat.

*Shop Cat Kickstarter promo macskaként van jelen.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

2019-es év elején a Flatout Games megnyitotta kapuit, hogy létrehozza a Flatout Games CoLab-ot. A CoLab a Flatout Games alapítói tagjai számára egy lehetőséget kínál, hogy olyan fantasztikus emberekkel álljon össze, akik a társasjáték-iparban tevékenykednek, és nagyszerű dolgokat készítenek. A megközelítésünk az, hogy a lehető legjobb tapasztalatokat építsük fel, bevonva mindenkit a folyamatba.

A közös erőfeszítések és a nyereség révén arra törekszünk, hogy minden munkatársunkban szenvedélyt és izgalmat teremtsük. A Calico kiadás minden munkatárs szenvedélyprojektje, és mindannyian egy egymással összefonódó csapat részesei vagyunk – együtt kockáztatunk, és együtt örülünk.

Calico játékában résztvevő Flatout Games CoLab tagok:

Molly Johnson – művészet, adminisztráció, marketing

David Lezzi – fejlesztés, logisztika

Dylan Mangini – grafikai tervezés, marketing, fejlesztés

Robert Melvin – fejlesztés, adminisztráció, logisztika

Kevin Russ – játéktervező, grafikai tervezés, fejlesztés, marketing

Shawn Stankewich – projekt menedzser, termelés, fejlesztés, marketing

Beth Sobel – illusztráció

AEG Credits:

Nicolas Bongiu – projektigazgató

David Lepore - termelés

Külön köszönettel tartozunk a barátainknak a játéktesztelésért és a Calico támogatásáért:

Marlene Arenivar, Joseph Z. Chen, Jeremy Davis, Gates Dowd, Randy Flynn, Sarah Graybill, Steph Hodge, Christian Kang, Emma Larkins, Chad Martinell, Jan Martinell, Tony Miller, Robert Newton, Jonny Pac, Sarah Reed, Will Reed, Dawn Russ, John Shulters, Taylor Shuss, Beth Sobel, Cody Thompson, Samanta Vellucci, John Zinser, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, and Zephyr Workshop.

A Flatout Games óriási köszönettel tartozik az alábbi Calico Alapítóknak, akiknek a támogatása hozzájárult a játék megvalósításához:

Marleen Arenivar, Justin Bird, Karen Bouldin, Chad Martinell, Kelly Miller és Shelley Shaw-Weldon.

Nem hivatalos rajongói fordítás és szerkesztés: Holl Márta

LOVE CALICO?

PLEASE #CALICOGAME

FOLLOW US @FLATOUTGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES



© 2020 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA

All rights reserved. Printed in China.
Warning: Choking Hazard! Not for use
by children under 3 years of age.

Any questions, contact: customerservice@alderac.com www.alderac.com/calico