

CALICO™



ZASADY GRY



CALICO™

*Gra dla 1–4 osób autorstwa Kevina Russa o szyciu kołder,
układaniu kafelków i kotkach.*

W *Calico™* gracze rywalizują ze sobą, starając się uszyć najbardziej przytulną kołderkę. Używają do tego kafelków przedstawiających skrawki materiału w różnych kolorach i wzorach i umieszczają je na swojej planszecie. Każda z nich zawiera 3 kafelki projektów, które zapewnią graczowi punkty po spełnieniu warunków potrzebnych do ich zdobycia. Gracze starają się także ułożyć materiały we wzory, by przyciągnąć uwagę najbardziej miłusińskich kotów, oraz kolorowe łątki, na których można przyszyć guziki. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów za kafelki projektów, koty oraz guziki – zostaje zwycięzcą!

ZAWARTOŚĆ

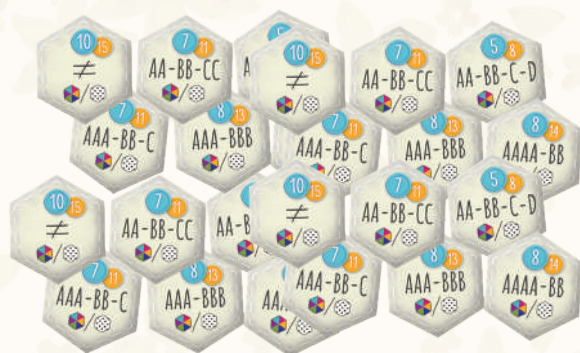
Każdy egzemplarz gry powinien zawierać poniższe elementy:



4 dwustronne planszетки kołdry



108 kafelków materiału
(6 zestawów po 18 sztuk)



24 kafelki projektów
(4 zestawy po 6 kafelków, w 4 kolorach
graczy, oznaczonych na odwrocie kafelka)



**6 czarno-białych
kafelków materiału**



**5 dwustronnych
kafli kotów**



80 żetonów kotów



1 płócienny woreczek



**1 notes do zapisywania
punktacji**



52 żetony guzików
(8 w każdym kolorze
+ 4 tęczowe)



**1 kafelek punktacji za
guziki**



**1 kafelek
„Mistrz szycia kołder”**

ROZSTAWIENIE DLA POCZĄTKUJĄCYCH

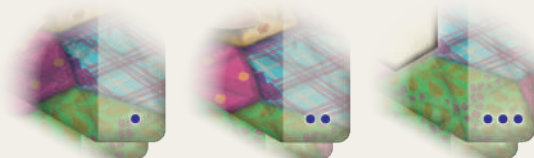
Zalecamy użycie rozstawienia dla początkujących aż do czasu, kiedy lepiej poznacie grę. Potem korzystajcie z rozstawienia standardowego.

- A** Umieść następujące **kafle kotów**: *Millie*, *Tibbit* i *Coconut* oraz odpowiadające im **żetony kotów** pośrodku stołu. Resztę żetonów i **kafli kotów** odłóż do pudełka. Nie będą one używane w grze dla początkujących.
 - B** Losowo przydziel 2 **czarno-białe kafelki materiału** do każdego **kafła kota**.
 - C** Wymieszaj wszystkie **kafelki materiału** i umieść je zakryte w stosach w zasięgu wszystkich graczy LUB umieść je w **woreczku**.
 - D** Umieść **kafelek punktacji za guziki** oraz **żetony guzików** pośrodku stołu.
 - E** Rozdaj każdemu z graczy **planszетkę kołdry** oraz zestaw 6 **kafelków projektów** w odpowiednim kolorze gracza (kolor gracza odpowiada kolorowi obszycia na **planszетce kołdry**). **Kafelki projektów** są oznaczone kolorem danego gracza na odwrocie.
 - F** Każdy z graczy umieszcza **kafelki projektów** ≠, AA-BB-CC oraz AAA-BBB na swojej **planszетce kołdry** zgodnie z poniższym wzorem. Reszta **kafelków projektów** nie bierze udziału w grze i należy je odłożyć do pudełka.
 - G** Każdy z graczy losuje 2 **kafelki materiału** z zakrytych stosów (lub **woreczka**, jeśli jest używany w grze), ogląda je i kładzie przed sobą zakryte przed innymi graczami.
 - H** Odślaniane są 3 **kafelki materiału** (z **puli C**), które tworzą rynek znajdujący się pośrodku stołu.
- Jesteście gotowi do gry. Osoba, która ostatnio głaskała kota, rozpoczyna grę.



ROZSTAWIENIE STANDARDOWE

- A** Podziel **kafle kotów** na grupy zgodnie z liczbą kropek w rogu kafli (•, ••, •••).



Losowo wybierz 1 **kafel kota** z każdej grupy i losowo ustal, która strona będzie użyta w grze. Umieść je pośrodku stołu (można też po prostu wybrać, które trzy kafle kotów zostaną użyte). Umieść obok nich odpowiadające im **żetony kotów**. Odłóż resztę **kafli kotów** oraz **żetonów kotów** do pudełka. Nie będą one brały udziału w grze.

- B** Losowo przydziel 2 **czarno-białe kafelki materiału** do każdego **kafła kota**.
- C** Wymieszaj wszystkie **kafelki materiału** i umieść je zakryte w stosach w zasięgu wszystkich graczy LUB umieść je w **woreczku**.

- D** Umieść **kafelki punktacji za guziki** oraz **żetony guzików** pośrodku stołu.

- E** Rozdaj każdemu z graczy **planszетkę kołdry** oraz zestaw 6 **kafelków projektów** w odpowiednim kolorze gracza (kolor gracza odpowiada kolorowi obszycia na **planszетce kołdry**). **Kafelki projektów** mają pokazany kolor danego gracza na odwrocie.

- F** Każdy z graczy tasuje swoje zakryte 6 **kafelków projektów** i odsłania 4 z nich. Wybiera spośród nich 3 i umieszcza je po jednym na **planszетce kołdry** na polach zarezerwowanych dla **kafelków projektów**. Reszta **kafelków projektów** jest odkładana do pudełka i nie bierze udziału w grze.

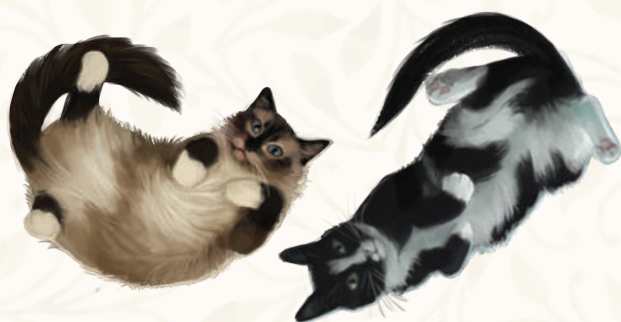
- G** Każdy z graczy losuje 2 **kafelki materiału** z zakrytych stosów (lub **woreczka**, jeśli jest używany w grze), ogląda je i kładzie zakryte przed sobą.

- H** Odsłaniane są 3 **kafelki materiału**, które tworzą rynek znajdujący się pośrodku stołu.

Jesteście gotowi do gry. Osoba, która ostatnio głaskała kota, rozpoczyna grę.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze rozgrywają swoje tury, aż do momentu, kiedy **planszетki kołdry** każdego gracza zostaną całkowicie zapełnione (22 tury). Następnie gracze zliczają punkty za **kafelki projektów**, **żetony kotów** oraz **żetony guzików**. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów!



TURA GRACZA

W swojej turze gracz musi wykonać dwie akcje w następującej kolejności:

1. Wybiera jeden z dwóch **kafelków materiału**, które ma przed sobą, i umieszcza go na swojej **planszетce kołdry** na **dowolnym** wolnym polu. Następnie sprawdza, czy zdobywa **żeton kota** i/lub **żeton guzika**. Jeśli tak, bierze odpowiedni żeton (żetony) i umieszcza go (je) na jednym z kafelków, który zapunktował (*patrz instrukcja, strona 7*).
2. Wybiera 1 z 3 odkrytych **kafelków materiału** z rynku i kładzie go zakrytego przed sobą (*niedozwolone jest branie zakrytych kafelków*). Następnie uzupełnia rynek, losując 1 **kafelkę materiału** z zakrytego stosu (lub **woreczka**, jeśli jest używany), i umieszcza go odkrytego na rynku.

KAFELKI PROJEKTÓW

Każdy **kafelek projektu** stanowi długoterminowy cel, który *może* przynieść punkty na koniec gry w zależności od tego, jakie **kafelki materiału** będą z nim sąsiadowały. **Kafelek projektu** przynosi punkty, jeśli sześć sąsiadujących z nim **kafelków materiału** ma odpowiednie wzory LUB kolory. **Kafelek projektu** może zostać ukończony dwukrotnie (raz przy pomocy wzorów i raz przy pomocy kolorów). Gracz otrzyma za niego tylko wyższą liczbę punktów widniejącą na kafelku. Za nieukończenie **kafelka projektu** gracz nie otrzymuje punktów ujemnych. Szczegółowy opis wszystkich **kafelków projektów** znajduje się na stronie 9.

- A** Liczba punktów na koniec gry za ten **kafelek projektu**, jeśli użyto koloru ALBO wzoru.
- B** Liczba punktów na koniec gry za ten **kafelek projektu**, jeśli został ukończony dwukrotnie (raz z użyciem koloru i raz z użyciem wzoru).
- C** Wymogi **kafelka projektu** (np. 3 różne pary – patrz pełny opis na stronie 9).
- D** Ikona wskazująca, że ten projekt może zostać ukończony z użyciem koloru LUB wzoru.



Poniżej przedstawiono przykłady różnych sposobów ukończenia lub nieukończenia kafelka projektu. Ten kafelek projektu wymaga trzech różnych par kolorów LUB trzech różnych par wzorów, aby ukończyć projekt.

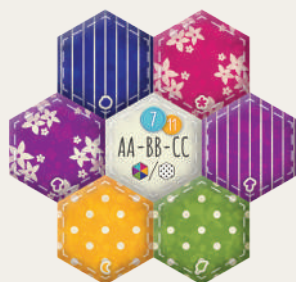
✓ Ukończony za pomocą kolorów



Ten kafelek projektu jest wart 7 punktów. Został ukończony z użyciem trzech różnych par kolorów (fioletowa, jasnoniebieski, żółty).

Uwaga: poszczególne pary nie muszą ze sobą sąsiadować, by kafelek ten został ukończony.

✓ Ukończony za pomocą wzorów



Ten kafelek projektu jest wart 7 punktów. Został ukończony z użyciem trzech różnych par wzorów (paski, kwiatki, kropki). *Uwaga:*

poszczególne pary nie muszą ze sobą sąsiadować, by kafelek ten został ukończony.

✓✓ Ukończony za pomocą kolorów + wzorów



Ten kafelek projektu jest wart 11 punktów. Został ukończony dwukrotnie: raz z użyciem trzech różnych par kolorów (ciemnoniebieski, zielony, jasnoniebieski) oraz drugi raz z użyciem trzech różnych par wzorów (winorośl, kwiatki, maswerk).

✗ Nieukończony

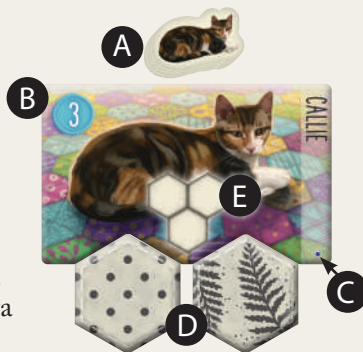


Ten kafelek projektu nie przynosi punktów. Nie otaczają go ani trzy różne pary kolorów, ani trzy różne pary wzorów. *Uwaga: mimo że z kafelkiem sąsiadują trzy różne pary, nie są to wyłącznie kolory lub wzory.*

KAFLE KOTÓW + ŻETONY KOTÓW

Wzory znajdujące się na twoich **kafelkach materiału** mogą przyciągnąć uwagę kota. W każdej grze każdy kot ma dwa preferowane przez siebie wzory (*patrz strona 5, rozstawienie*). Każdy kot ma pokazaną preferowaną wielkość danego wzoru oraz kształt danego wzoru, na którym chciałby leżeć. Aby przyciągnąć uwagę kota, musisz utworzyć grupę z preferowanych przez niego wzorów, wykorzystując **jeden** z nich. Możesz do tego użyć wzorów znajdujących się na krawędzi twojej **planszетки kołdry** jako części danej grupy. Kiedy uwaga kota zostanie przyciągnięta, dany gracz bierze odpowiedni żeton kota i umieszcza go na kołdrze na **kafelku materiału**, który tworzy daną grupę (*patrz strona 9 instrukcji, gdzie znajduje się pełny opis każdego **kafła kota***).

- A** Żetony kota, które pasują do **kafła kota**
- B** Wartość punktowa kota
- C** Kropki używane w rozstawieniu dla graczy zaawansowanych
- D** Dwa wzory, które lubi dany kot
- E** Wielkość lub kształt (*w tym przypadku kształt*), który jest wymagany, by przyciągnąć uwagę kota (*kształt może być obrocony*)

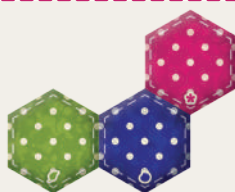


Uwaga: jeśli zapas żetonów kota się skończy, użyjcie żetonów kota znajdujących się na odwrocie tego kafła kota, gdyż mają one tę samą wartość punktową.

Poniższe przykłady ilustrują, jak można przyciągnąć – albo nie – uwagę kotki Callie...



- ✓ Prawidłowy kształt
- ✓ Preferowany wzór
- ✓ Pojedynczy wzór



- ✗ Prawidłowy kształt
- ✓ Preferowany wzór
- ✓ Pojedynczy wzór



- ✓ Prawidłowy kształt
- ✗ Preferowany wzór
- ✓ Pojedynczy wzór



- ✓ Prawidłowy kształt
- ✓ Preferowany wzór
- ✗ Pojedynczy wzór



- ✓ Prawidłowy kształt
- ✓ Preferowany wzór
- ✓ Pojedynczy wzór

Uwaga: każdy obszar wzoru może przyciągnąć uwagę tylko jednego kota. Jeśli chcesz przyciągnąć uwagę kolejnego kota tego samego typu, musisz utworzyć oddzielny obszar, który nie styka się z poprzednim punktowanim obszarem.

KAFELEK PUNKTACJI ZA GUZIKI + ŻETONY GUZIKÓW

Kolory na twoich kafelkach materiałów mogą umożliwić ci zdobycie guzików, które przyszyjesz do kołdry. Aby przyszyć guzik do kołdry, musisz utworzyć grupę trzech lub więcej kafelków materiałów w tym samym kolorze. Grupa tych kafelków może mieć dowolny kształt. Każdy guzik jest warty 3 punkty. Możesz do tego użyć kolorów znajdujących się na krawędzi twojej planszетки kołdry jako części danej grupy. Kiedy grupa zostanie utworzona, weź pasujący żeton guzika i umieść go na **kafelku materiału** właśnie utworzonej grupy. Jeśli rozszerzysz swoją grupę danego koloru do 6 lub więcej kafelków, nie otrzymujesz kolejnego guzika. Aby otrzymać kolejny guzik w tym samym kolorze, należy utworzyć osobną grupę. Jeśli umieścisz przynajmniej po jednym guziku w każdym kolorze na swojej kołdrze, zdobywasz tęczy guzik i umieszczasz go na dowolnym **kafelku materiału** na swojej kołdrze. Żeton tęczy guzika również jest wart 3 punkty. 🌈



KONIEC GRY + OSTATECZNA PUNKTACJA

Gra kończy się, gdy każdy gracz całkowicie zapełni swoją **planszетkę kołdry** **kafelkami materiału**. Użyj notesu do zapisywania punktacji, by odnotować punkty każdego gracza za **kafelki projektów**, **żetony kotów** i **żetony guzików**. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą **żetonów kotów**. Jeśli gracze nadal remisują, wygrywa gracz z największą liczbą **żetonów guzików**. Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem! Zwycięzca otrzymuje odznakę „Mistrza szycia kołder” i może brylować swoim zdjęciem w mediach społecznościowych! Podziel się nim na #CalicoGame!

Przykładowa punktacja

-  **Kafelki projektów:**
 - (≠) ukończony z użyciem kolorów – **10 punktów**
 - (AA-BB-CC) ukończony z użyciem kolorów i wzorów – **11 punktów**
 - (AAA-BBB) ukończony z użyciem wzorów – **8 punktów**
 -  **Żetony kotów:**
 - 2 x Millie **6 punktów**
 - 2 x Tibbits **10 punktów**
 - 1 x Coconut **7 punktów**
 -  **Żetony guzików:**
 - 1 w każdym kolorze + tęczy guzik – **21 punktów**
- Razem: 73 punkty**

	Ari				
	29				
	23				
	21				
Σ	73				



Podliczenie punktów za kocyk Ireny.

WARIANTY ROZGRYWKI

Wariant rodzinny:

Wariant rodzinny zaprojektowano dla mniej doświadczonych graczy. Po rozstawieniu standardowym, a przed rozpoczęciem gry, 3 kafelki projektów są zakrywane. Nie będą przynosić punktów, lecz stanowią przeszkody na **planszетce kołdry**. W wariacie rodzinnym należy skupić się na przyciąganiu uwagi kotów do kołdry oraz zbieraniu guzików. W przypadku rozgrywki dwuosobowej można zastosować wariant ze zmniejszoną losowością (poniżej).

Wariant dwuosobowy:

Wariant dwuosobowy ze zmniejszoną losowością: jest to wariant skierowany do graczy, którzy chcą, aby ich gra była mniej losowa. Przed rozstawieniem gry należy usunąć jeden zestaw 36 **kafelków materiału**. W grze jest 108 kafelków, po 3 każdego rodzaju. Należy więc usunąć 36 unikalnych kafelków. Następnie należy kontynuować grę zgodnie z zasadami.

WARIANT DLA JEDNEGO GRACZA

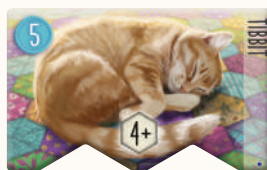
Korzystając z wariantu dla jednego gracza, można użyć rozstawienia dla początkujących lub standardowego (strony 4–5). Tura gracza przebiega tak samo, lecz po wybraniu kafelka z rynku kafelek znajdujący się najdalej od woreczka bądź stosu zakrytych kafelków materiału zostaje odrzucony, niczym na pasie transmisyjnym. Następnie rynek jest uzupełniany poprzez wyłożenie kafelków (po jednym na raz, łącznie 2) na miejsca znajdujące się bliżej stosu/woreczka. Można tu również zastosować wariant ze zmniejszoną losowością. W wariacie dla jednego gracza można też wypróbować **scenariusze** (strony 12–13).

KAFLE KOTÓW



Millie

Grupa 3 lub więcej
płytek z tym samym
wzorem



Tibbit

Grupa 4 lub więcej
płytek z tym samym
wzorem



Coconut

Grupa 5 lub więcej
płytek z tym samym
wzorem



Cira

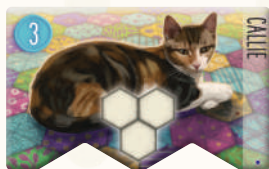
Grupa 6 lub więcej
płytek z tym samym
wzorem



Gwenivere

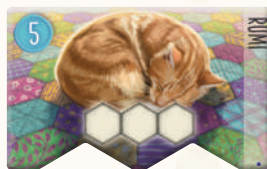
Grupa 7 lub więcej
płytek z tym samym
wzorem

Te same stykające się płytki nie mogą przyciągać uwagi więcej niż jednego kota.



Callie

Grupa płytek tego
samego wzoru o tym
kształcie (*kształt może
być odwrócony*)



Rumi

Grupa płytek tego
samego wzoru o tym
kształcie (*kształt może
być odwrócony*)



Tecolote

Grupa płytek tego
samego wzoru o tym
kształcie (*kształt może
być odwrócony*)



Almond

Grupa płytek tego
samego wzoru o tym
kształcie (*kształt może
być odwrócony*)



Leo

Grupa płytek tego
samego wzoru o tym
kształcie (*kształt może
być odwrócony*)

Płytki tego samego wzoru, które stykają się ze sobą, nie mogą przyciągać uwagi więcej niż jednego kota.

Jeśli ukończysz **kafelek projektu** z użyciem koloru albo wzoru, zdobywasz punkty znajdujące się w niebieskim kółku (na środku).
Jeśli ukończysz **kafelek projektu**, używając koloru i wzoru, zdobywasz punkty znajdujące się w wyłącznie żółtym kółku.



Wszystkie kolory inne
LUB
wszystkie wzory inne



Cztery w jednym kolorze i para w innym kolorze
LUB
Cztery jednego wzoru i para innego wzoru



Dwie trójki różnych kolorów
LUB
dwie trójki różnych wzorów



Trójka w jednym kolorze, para w innym kolorze i jeden w innym
kolorze
LUB
trójka jednego wzoru, para innego wzoru i jeden innego wzoru



Trzy różne pary kolorów
LUB
trzy różne pary wzorów



Dwie różne pary kolorów oraz dwa różne pojedyncze kolory
LUB
dwie różne pary wzorów oraz dwa różne pojedyncze wzory

CALICO DLA WYCZYNOWCÓW

Wspinaj się na szczyt tabeli osiągnięć, by stać się mistrzem szycia kołder w Calico! Punkty w tabeli zdobywa się w trakcie rozgrywek w Calico. Poniżej znajduje się tabela postępów, gdzie do 6 graczy może notować swoje osiągnięcia. Możecie rozpocząć zaznaczanie waszych postępów w dowolnym momencie. Napiszcie wasze imię nad rzędem wybranego koloru. W każdej rozgrywce możecie wybrać jedno **osiągnięcie**: **scenariusze** (strona 12–13), **zwykła gra** (strona 11), **ograniczenia zasad** (strona 11). Od teraz, kiedy zdobywacie punkt za którekolwiek z osiągnięć, zakreślacie kółko w waszym kolorze, a następnie na tej stronie zamalowujecie kolejny pusty kształt w waszym rzędzie od lewej do prawej.

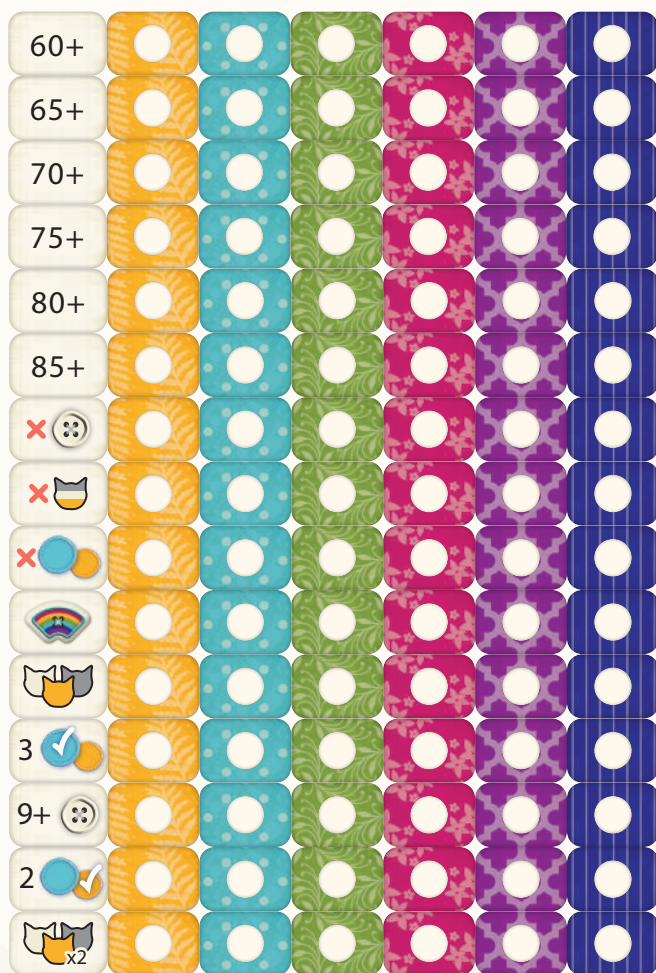
					
Początkujący kołdernik	Weekendowy wojownik	Imponujące zdolności	Półprofesjona- lista	Wyszkolony rzemieślnik	Mistrz szycia kołder Calico!



OSIĄGNIĘCIA (gra zwykła)

Rozstaw i rozegraj partię wieloosobową w Calico, używając normalnych zasad. Zwycięzca zakreśla maksimum jedno kółko w swoim kolorze, jeśli zdobył pasujące osiągnięcie, a następnie zakreśla kolejny kształt na torze postępów osiągnięć (strona 10).

Na przykład: w grze 3-osobowej wygrałeś, zdobywając 67 punktów i tęczowy guzik. Masz już punkty za osiągnięcia i wpisane imię w zielonym rzędzie (strona 10). Możesz zakreślić kółko powyżej rzędu oznaczonego 65+ punktów lub rząd z tęczowym guzikiem. Następnie zaznaczasz ogólny postęp, zakreślając kolejny kształt w zielonym rzędzie toru postępów osiągnięć (strona 10).



OSIĄGNIĘCIA (ograniczenia zasad)

Rozstaw i rozegraj partię wieloosobową w Calico zgodnie ze standardowymi zasadami, lecz zastosuj jedno z poniższych ograniczeń. Zwycięzca rozgrywki zakreśla kółko w swoim kolorze zgodnie z zastosowanym w grze ograniczeniem, a następnie zakreśla kolejny kształt na torze postępów osiągnięć (strona 10).

Kafelki materiału mogą być kładzione jedynie na polach sąsiadujących z poprzednio położonymi kafelkami materiału.



Kafelki projektów są warte 0 punktów do momentu, kiedy zostaną ukończone z użyciem koloru i wzoru.



Rozgrywka bez kafelków na ręce. Można używać jedynie kafelków dostępnych na rynku.

Każdy gracz zaczyna grę bez kafelków materiałów. W swojej turze wybiera 1 kafelek materiału z rynku i umieszcza go na swojej planszce koldry zgodnie z normalnymi zasadami gry.



Wszystkie kafelki materiału muszą być umieszczane obok kafelków tego samego koloru (można używać granic planszетки).



Wszystkie kafelki materiału muszą być umieszczane obok kafelków tego samego wzoru (można używać granic planszетки).



Legenda (gra zwykła):

- Brak zebranych żetonów guzików
- Brak zebranych żetonów kotów
- Nieukończone kafelki projektów
- Zdobycie 2 żetonów każdego kota

OSIĄGNIĘCIA (scenariusze)

Scenariusze mogą być rozgrywane w wersji solo lub wieloosobowej. Każdy z 10 scenariuszy wskazuje **kafle kotów** oraz **kafelki projektów**, jakich należy użyć, oraz 2–6 celów, które muszą zostać osiągnięte, by zaliczyć dany scenariusz.

Grając solo, zacznij od scenariusza numer 1 i graj aż do scenariusza numer 10. Możesz zakreślić kółko z osiągnięciem tylko po przejściu danego scenariusza. W czasie rozgrywek wieloosobowych wszyscy gracze, którym udało się przejść scenariusz, mogą zaznaczyć swoje kółko. Po zakreśleniu kółka należy również zakreślić kształt na torze postępów osiągnięć (strona 10). W czasie przygotowania gry, podczas umieszczania **kafelków projektów** na planszecie, możesz wybrać spośród trzech wyznaczonych miejsc, gdzie je umieszczasz.

Scenariusze – legenda:

- A** Numer scenariusza
- B** Kafelki projektów, których należy użyć
- C** Kafle kotów, których należy użyć
- D** Cel: liczba punktów na koniec gry musi być $\geq$
- E** Cel: zdobądź żeton tęczowego guzika
- F** Cel: zdobądź jeden żeton każdego kota
- G** Cel: zdobądź trzy takie same guziki
- H** Cel: ukończ kafelek projektu
(niekoniecznie ten sam co poniżej)
- I** Cel: ukończ kafelek projektu, używając kolorów i wzorów
(niekoniecznie ten sam co powyżej)
- J** Po ukończeniu scenariusza wypełniasz dane kółko



3.     60+

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

COCONUT RUMI MILLE

4.    3=  61+

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

TECLOITE TIBET MILLE

5.    3=  62+

10 15 $\neq$ 8 14 AAAA-BB 5 8 AA-BB-C-D 3 3+

CIRA COCONUT CALIE

6.   63+

8 14 AAAA-BB 8 13 AAA-BBB 7 11 AA-BB-CC 5 4+

ALMOND TECLOITE TIBET

7.  5  64+

8 14 AAAA-BB 8 13 AAA-BBB 7 11 AA-BB-C 5 5+

GIVEN COCONUT RUMI

8.    66+

8 14 AAAA-BB 7 11 AA-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+

LEO CIRA CALIE

10.     72+

8 13 AAA-BBB 7 11 AA-BB-C 5 8 AA-BB-C-D 5 4+

GIVEN TECLOITE TIBET

POZNAJCIE KOTY

MILLE



Millie jest łagodną duszyczką, która żyje ze swoją rodziną: Josephem, Larissą i Sammersem. Jest długowłosą, perkalową kotką z węzłkiem na ogonie. Kiedy została adoptowana, nie wiedziała nawet, że ma pazurki, gdyż nigdy ich nie używała. Zawsze była cichą i miłusińską kotką, chętną do tulenia się i witania wszystkich ciepło z rana. Co kilka tygodni wybiera sobie inne miejsce do spania. Jedną z jej ulubionych pozycji do spoczynku jest wtulanie mordki jak najbliżej ścian lub mebli.

TIBBIT



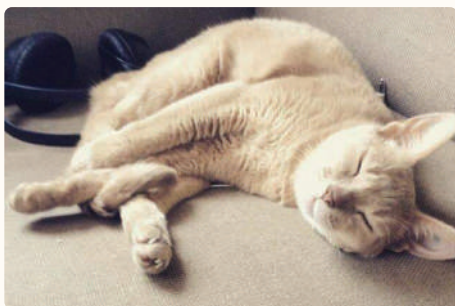
Tibbit jest małym łakomczuszkiem. Uwielbia ścigać tęcze tworzone przez promienie słońca przenikające przez kryształy oraz gapić się groźnie na rybki. Kocha skrobać i dźwięcznie mruczeć w czasie głaskania (w dowolnym miejscu i kierunku). Gdy ktoś przestanie ją pieścić, zaczyna miauczeć głosem przypominającym kwakanie lub żabę. Tibbit uwielbia „grać” w gry planszowe.

COCONUT



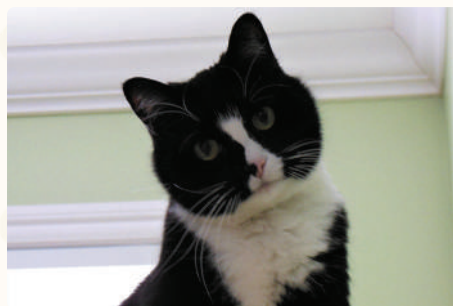
Coconut został porzucony w młodym wieku i spędził pewien czas na ulicach w południowym New Jersey. Kiedy Chris spotkał go przy domu swojego brata, wiedział, że będzie w stanie zapewnić mu dom, na który zasłużył. Coconut (którego tak nazwała siostrzenica Chrisa, Birdy) jest najbardziej przyjaznym ze wszystkich kotów. Toleruje inne koty (oraz swoich braci: Frito, Kline'a i Gaiusa i małą siostrzyczkę, Lole), a także na nosie ma bliźnię, która świadczy o jego waleczności w kociej bitwie. Uwielbia wszędzie węszyć, ocierać się o podbródek i nos, jak również preferuje długie drzemki w różnych miejscach oraz szaleje po kocimieście. Coconut to najlepszy kot na świecie i ma zaszczyt być częścią Calico.

CIRA



Cira dołączyła do swojej rodziny w New Jersey, kiedy jej właściciel mieszkający w Norwegii nie mógł jej zatrzymać. Jest nieśmiałą, aczkolwiek towarzyską i figlarną kotką. Do jej ulubionych zabawek należą sznurki oraz skarpetki. Cira to prawdziwa podróżniczka, zwiedzająca każdego lata ze swoją rodziną północną Europę, płynąc na pokładzie łodzi. Jej ulubionymi smakołykami, które kradnie ze stołu, są krewetki i kawałki panierowanego kurczaka. Jej rodzina bardzo ją kocha, ciesząc się jej obecnością pod kołdrą przed pobudką. Alse, jeden z członków rodziny, powiedział, że Cira to jedna z najlepszych przyjaciółek, które kiedykolwiek miał.

GWENIVERE



Gwenivere była stałym kompanem swojej rodziny od chwili adopcji. Jej wyjątkowość podkreślają: lekko przekrzywiony smok, niewielki rozmiar oraz wygięty do przodu ogon. Jest łagodną i gadatliwą kotką, dysponującą szeroką paletą odgłosów i pomruków. Gwen często nosi w pyszczku swoje ulubione zabawki (wypchanego myszokoczka czy ośmiornicę na sznurku) po całym domu, prosząc, by ktoś się z nią pobawił. Uwielbia, kiedy się ją przytula, i kocha spać w promieniach słońca z pazurkami trzymanymi na piersi. Kiedy chce zwrócić na siebie czyjąś uwagę, potrafi stukać pazurkami o podłogę.

CALLIE



Callie urodziła się w roku 2019 na tym samym ganku co jej mama, Jewel. Callie ma czterech przegrywanych braci. Chociaż planowano przygarnięcie całego miotu, jej rodzina zastępcza nie chciała się z nimi rozstawać. Callie była najmniejsza ze wszystkich. Mała, lecz silna, nie dawała się stłamsić większym braciom! Jest szczególnie blisko ze swoją mamą i często leżą przytulone razem. Jej największym dziwactwem są zabawy w zlewie. Mruczy i wierci się tam w uroczy sposób. Jej największym marzeniem w życiu, oprócz zostania kotem okrętowym na poławiaczu tuńczyków, jest pozowanie do portretu, który namaluje sam Beth Sobel.

RUMI



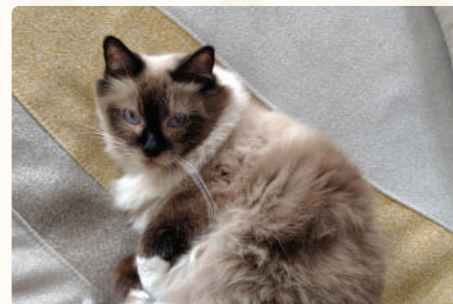
Rumi żyje w deszczowym Portland w stanie Oregon i uwielbia poznawać nowych ludzi, pić wodę z kranu oraz eksplorować podwórka. W słoneczne dni Rumiego można znaleźć rozciągniętego w oknie, gdzie pochłania światło słoneczne; w dni pochmurne wybiera ciepło kolan. Kiedy przeprowadziliśmy się do domu we wschodniej części miasta, zainspirowałem się kocimi portretami. Rumi stał się moją fotograficzną muzą podczas kilku pierwszych lat, kiedy aklimatyzowaliśmy się z otoczeniem.

TECOLOTE



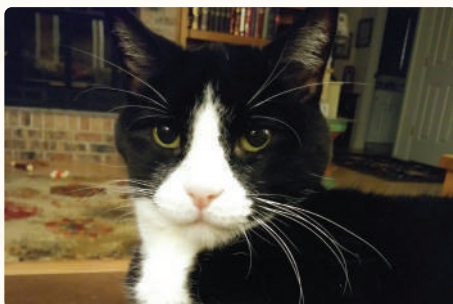
Tecolote urodził się i został adoptowany w 2008 roku. Mieszka w południowej Kalifornii ze swoim młodszym bratem Merlinem. Lubi pomagać przy graniu w gry planszowe, wskazując na środek planszy w trakcie rozgrywki. Co zaskakujące, nie interesuje się pudełkami, gdyż woli leżeć na planszy. Uwielbia Święto Dziękczynienia i śmiało prosi o indyka. Uwielbia tulić się i łączyć z tobą, czekając na okazję do wskoczenia na kolana. Kiedy uderzy cię głową, możesz uważać się za jego przyjaciela. Tecolote jest kochającym słodziakiem.

ALMOND



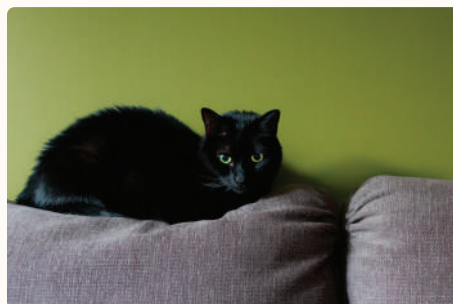
Almond została adoptowana ze schroniska dla zwierząt w Long Island w Nowym Jorku. Wcześniej wołano na nią Stardust (Gwiazdny Pył), co nie pasowało do jej łagodnej, przymilnej natury. Po długich deliberacjach nazwano ją Almond, gdyż rodzice wariowali, nie mogąc zdecydować się na jakiegokolwiek imię (*nieprzetłumaczalna gra słów* – „almond” to „migdał”, „nuts” – „wariować”, ale też „orzechy” – *przyp. tłum.*). Almond jest najśladźszym i najbardziej przyjaznym dla ludzi kotem, jakiegokolwiek znali. Uwielbia pieszczoty brzuszka. Wita swoich rodziców w drzwiach, kiedy wracają z pracy, a przed snem upewnia się, że dobrze się ułożyli w łóżku. Rodzice Almond mają nadzieję, że gracie w Calico polubią ją podczas rozgrywk.

LEO



Leo to wyrafinowany i szykowny dżentelmen, który przeszedł ze swoim człowiekiem przez życie od nastolatka do dorosłego, przeżywając po drodze masę ekscytujących przygód. W domu Leo mieszkają jego czterej psi bracia, ptak, niezliczone rybki oraz dwie kocie siostry. Ich wyluzowane podejście do życia pozwala im żyć razem bez specjalnej rywalizacji międzygatunkowej. Leo cierpliwie uczy swoje siostry konsumpcji smakowitych frytek, wyrażania miłości w stosunku do psów dotknięciem łebka oraz współpracy w osiągnięciu nawet najbardziej niecnych celów. Leo jest najbardziej przyjaznym, kochającym i mądrym przyjacielem, jakiego mógł wymarzyć sobie człowiek. Mimo podeszłego wieku („prawie 17 lat”) jego rodzina chce spędzić z nim jeszcze wiele lat życia.

LUNA



Luna została znaleziona w lipcu 2007 roku z rodziną kocih włóczęgów. Plan zakładał znalezienie całej gromadce domów, ale Luna została. W tamtym czasie kończyłam związek i jej obecność była bardzo pocieszająca. Moi rodzice widzieli to i pozwolili mi ją zostawić. Była nieśmiała, lecz uwielbiała się przytulać. Szczególnie lubiła tulić się do mojego brzucha w trakcie moich ciąż. Po śmierci mojej babci usiadła przy mnie i tuliła się, podczas gdy ja płakałam. Wydawała się zawsze wiedzieć, kiedy potrzebowałam się do kogoś przytulić. Luna odeszła w czerwcu 2018 roku. Cieszę się czasem spędzonym razem z nią i zawsze będę za nią tęsknić.

*Luna jest kotem dołączonym do zestawu promocyjnego w Kickstarterze.

SHOP CAT



Kiedy Shop-Cat, zwany „Shopyy”, został uratowany przez Austrin Pets Alive!, był głuchy, miał stwierdzoną białaczkę, dwa zęby i półtora ucha. Po adopcji stał się rzecznikiem adopcyjnym starszych kotów oraz kotów o specjalnych potrzebach. Dzięki jego kontu na Instagramie możliwe jest zbieranie pieniędzy na opiekę nad dzikimi kotami. Shopyy uwielbia ludzi. Jest niesamowicie zdolny i nauczył się siadać i przybijać „piątkę” za smakołyki. Zwany jest także Cowboy Legs ze względu na swoją firmową postawę rewolwerowca z Dzikiego Zachodu. Patrz na 2realshopcat na IG.

*Shop Cat jest kotem dołączonym do zestawu promocyjnego w Kickstarterze.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Na początku 2019 roku Flatout Games otworzyło swoje podwoje, by stworzyć Flatout Games CoLab. Była to okazja dla członków-założycieli Flatout Games do współpracy z niesamowitymi ludźmi w branży gier planszowych i robienia wspaniałych rzeczy razem. Nasze podejście polega na budowaniu najlepszych możliwych doświadczeń poprzez zaangażowanie wszystkich w całym procesie tworzenia. Staramy się wzbudzać pasję i emocje w każdym z naszych współpracowników, dzieląc się wysiłkami oraz zyskiem. Calico stanowi efekt pasji wszystkich zaangażowanych w projekt osób tworzących jeden zespół, podejmujący wspólne ryzyko oraz wspólnie nagradzany.

The Flatout Games CoLab Calico:

Molly Johnson – dział graficzny, administracja, marketing

David Iezzi – rozwój, logistyka

Dylan Mangini – grafika, marketing, rozwój

Robert Melvin – rozwój, administracja, logistyka

Kevin Russ – projekt, grafika, rozwój, marketing

Shawn Stankewich – zarządzanie projektem, produkcja, rozwój, marketing

AEG:

Nicolas Bongiu – dyrektor projektów

David Lepore – produkcja

Lucky Duck Games:

Michał Herman – wydawca

Cezary Domalski, Michał Herman – redakcja

Creatika Łukasz Kempański – skład/DTP

Przemysław Dołęgowski – koordynacja produkcji

Marta Kania – korekta

Chcielibyśmy podziękować niżej

wymienionym ludziom za ich pracę przy testowaniu i wsparciu dla Calico:

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, Samantha Vellucci, John Zinser, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers oraz Zephyr Workshop.

Flatout Games chce podziękować i wyrazić niezmierną wdzięczność dla tych, których wsparcie na wczesnym etapie projektu pomogło wydać tę grę:

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



Lucky Duck Games
Plac Nowy 3/44
31-056 Kraków, Polska
© 2020 Lucky Duck Games

WWW.LUCKYDUCKGAMES.COM



WWW.FLATOUT.GAMES



Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.



OSTRZEŻENIE Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.
Niedozwolone dla dzieci poniżej 3 lat.

© 2020 Alderac Entertainment Group