

CALICO™



Rulebook



CALICO™

競争的なキルト作り、猫収集、タイル敷設ゲーム
by Kevin Russ, 1~4人用, 14歳以上

Calicoでは、プレイヤーは居心地の良いキルトを縫うのを競い、異なる色や柄のパッチタイルを引きキルトボードに配置します。各ボードには、要件が満たされた場合にポイントを獲得する3つの設計目標タイルが含まれます。プレイヤーはまた、かわいい猫を惹き付けるために柄のグループを作ったり、ボタンを縫うために色のグループを作るのを試みます。設計目標タイル、猫、ボタンから最もポイントを獲得したプレイヤーが勝利します！

コンポーネント

Calicoのゲームには次のものが含まれている必要があります。そうでない場合はcustomerservice@alderac.comにメールしてください。



二層キルトボード



パッチタイル108枚
(18枚6セット)



設計目標タイル24枚
(6枚4セット
背面にプレイヤー色)



黒と白の
パッチタイル6枚



両面猫得点
タイル5枚



猫トークン80個



布製タイルバッグ1枚



スコアパッド1冊



ボタントークン52個
(各色8個 + 虹4個)



ボタン得点タイル1枚



キルトの巨匠タイル1枚

初心者セットアップ

標準設定に移行する前に、ゲームに慣れるまで初心者設定を使用することをお勧めします。

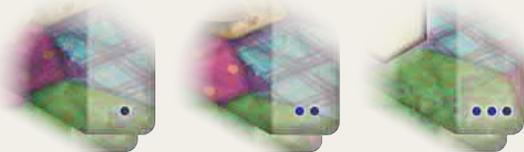
- A** ミリー、ティビット、およびココナツ猫得点タイルとそれに対応する猫トークンをテーブル中央に配置します。他の猫得点タイルと猫トークンを箱に戻します。初心者ゲームでは使用されません。
- B** 黒と白のパッチタイルのうち2つを各猫得点タイルにランダムに割り当てます。
- C** 全てのパッチタイルをシャッフルし、プレイヤー全員が簡単に手の届く所に裏向きの山として配置するか、バッグに入れます。
- D** ボタン得点タイルとボタントークンをテーブル中央に配置します。
- E** 各プレイヤーにキルトボードと、そのプレイヤー色に一致する6つの設計目標タイルのセットを配ります(プレイヤー色は、キルトボードのステッチの色です)。設計目標タイルは、各タイルの背面がプレイヤー色になっています。
- F** 次の例に従い、各プレイヤーはキルトボードに≠、AA-BB-CC、およびAAA-BBBの設計目標タイルを配置します。他の全ての設計目標タイルを箱に戻します。このゲームでは使用されません。
- G** 各プレイヤーは、裏向きの山(使用する場合はバッグ)から2枚のパッチタイルを引き手札とします。
- H** 3枚のパッチタイルを公開して、テーブル中央にタイルマーケットを形成します。

これで開始する準備ができました。最近猫をペットにした人がスタートプレイヤーになります。



標準セットアップ

- A** 猫得点タイルをコーナーのドット数(・, ・・, ・・・)でグループに分けます



各グループから1枚の猫得点タイルをランダムに選択し、使用する面をランダムに選択します。それらをテーブル中央に配置します(または、ゲームで使用する3匹の猫を選択することもできます)。選択した猫得点タイルに一致する猫トークンを見つけ、得点タイルの近くに配置します。他の猫得点タイルと猫トークンを箱に戻します。このゲームでは使用されません。

- B** 黒と白のパッチタイルのうち2つを各猫得点タイルにランダムに割り当てます。

- C** 全てのパッチタイルをシャッフルし、全てのプレイヤーが簡単に手の届く所に裏向きの山として配置するか、バッグに入れます。

- D** ボタン得点タイルとボタントークンをテーブル中央に配置します。

- E** 各プレイヤーにキルトボードと、そのプレイヤー色に一致する6つの設計目標タイルのセットを配ります(プレイヤー色は、キルトボードのステッチの色です)。設計目標タイルは、各タイルの背面がプレイヤー色になっています。

- F** 各プレイヤーは6枚の設計目標タイルを裏向きにシャッフルし、4枚を公開します。4枚の公開されたタイルから、各プレイヤーはキルトボードの各設計目標タイルエリアに1枚を配置し、ゲーム中で使用する3枚を選択します。未使用の設計目標タイルを箱に戻します。このゲームでは使用されません。

- G** 各プレイヤーは、裏向きの山(使用する場合はバッグ)から2枚のパッチタイルを引き手札とします。

- H** 3枚のパッチタイルを公開して、テーブル中央にタイルマーケットを形成します。

これで開始する準備ができました。最近猫をペットにした人がスタートプレイヤーになります。

ゲームの概要

スタートプレイヤーから始め、各プレイヤーのキルトボードがパッチタイルで一杯になるまで、時計回りに手番を進めます(22手番)。プレイヤーは設計目標タイル、猫トークン、ボタントークンの得点を集計し、一番得点の高い人が勝利します!



プレイヤーの手番

手番ではステップ1と2を順番に実行する必要があります。

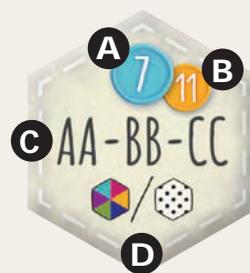
1. 手札の2枚のパッチタイルから選択し、1枚をキルトボードの任意の空きスペースに置きます。次に、キルトボードをチェックして、猫トークンやボタントークンを取得できるかどうかを確認します。取得できる場合、適切なトークンを取得し、それを獲得したタイルの1枚に配置します(詳細については、7ページの猫得点タイルと猫トークン、およびボタン得点タイルとボタントークンを参照してください)。

2. タイルマーケットから3枚の表向きパッチタイルのいずれかを選択し、手札に加えます(裏向きの山やバッグから引くことはできません)。裏向きの山(または、使用している場合はバッグ)のパッチタイルをマーケットに補充します。

設計目標タイル

各設計目標タイルは、それを囲む6枚のパッチタイルに基づいて、ゲームの終了時に得点を獲得する可能性がある長期的な目標です。得点を獲得するには、各設計目標タイルは、周囲の6枚のパッチタイルの色または柄を使用して完成する必要があります。設計目標タイルを2回(色で1回、柄で1回)完成し、より高い値のタイルのみ得点することができます。得点できないこと以外に、設計目標タイルを完成しないことに対するペナルティはありません。各設計目標タイルの詳細な説明は、9ページにあります。

- A** ゲームの終わりまでに色または柄を使用して要件を完成した場合、この設計目標タイルで獲得する合計ポイント
- B** ゲームの終了までに要件が2回(色で1回、柄で1回)完成した場合、この設計目標タイルで獲得する合計ポイント
- C** 設計目標タイルの要件(例:3つの異なるペア。各タイルの詳細な説明については9ページを参照)
- D** 色または柄を使用して、この設計目標を達成できることを示すアイコン



以下の例は、設計目標タイルが完成する場合と完成しない場合です。この特定の目標では、タイルを完成させるために、3つの異なる色のペアまたは3つの異なる柄のペアが必要です。

✓ 色で完成



この設計目標タイルは7点を獲得します。異なる3色のペア(マゼンタ、ライトブルー、イエロー)を使用して完成しました。
注:設計目標タイルを完成させるために、ペアを互いに隣接させる必要はありません。

✓ 柄で完成



この設計目標タイルは7点を獲得します。柄の異なる3つのペア(ストライプ、花、ドット)を使用して完成しました。
注:設計目標タイルを完成させるために、ペアを互いに隣接させる必要はありません。

✓✓ 色と柄で完成



この設計目標のタイルは11点を獲得します。2回完成:1回は異なる3色のペア(ダークブルー、グリーン、ライトブルー)を使用し、2回目は柄の異なる3つのペア(ブドウ、花、四葉)を使用しました。

✗ 未完成

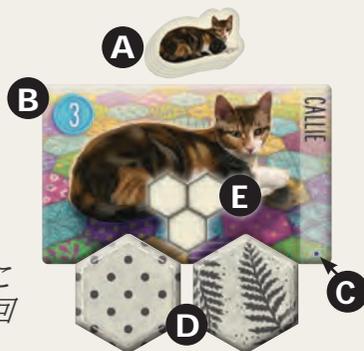


この設計目標タイルは0点を獲得します。異なる色の3つのペアも、柄の異なる3つのペアもありません。
注:3つの異なるペア(紫、マゼンタ、ストライプ)がありますが、それらは色または柄に限定されていません。

猫得点タイルと猫トークン

パッチタイルの柄により、猫をキルトに惹き付けることができます。各ゲームでは、各猫に2つの好みの柄があります(5ページのセットアップBを参照)。各猫には、これらの柄を配置したいタイルグループサイズまたは特定のグループ形状があります。猫を惹き付けるには、2つの好みの柄のいずれかを使用して、タイルグループサイズまたはグループ形状を作成する必要があります。プレイヤーボードに印刷された枠の一部および全体を、サイズまたは形状のタイルグループの一部として使用できます。猫が惹き付けられたら、対応する猫トークンを手に取り、キルトの上に形成されたばかりのパッチタイルグループの上に置きます(各猫得点タイルの詳細な説明については、9ページを参照)。

- A** 猫得点タイルに一致する猫トークン
- B** この猫の得点
- C** 標準セットアップにのみ使用されるドット
- D** この猫が気に入っている2つの柄
- E** この猫を惹き付けるために必要なグループ(この場合は形状)のサイズまたは形状(形状は回転可能)



注:猫トークンを使い果たした場合は、その猫得点タイルの裏側にある同じ得点の猫トークンを使用します。

以下の例は、これらのパターンを使用して、猫のキャリーを惹き付けることができるかどうかを示しています...



- ✓ 正しい形
- ✓ 好みの柄
- ✓ 単一の柄



- ✗ 正しい形
- ✓ 好みの柄
- ✓ 単一の柄



- ✓ 正しい形
- ✗ 好みの柄
- ✓ 単一の柄



- ✓ 正しい形
- ✓ 好みの柄
- ✗ 単一の柄



- ✓ 正しい形
- ✓ 好みの柄
- ✓ 単一の柄

注:各柄領域には1匹の猫を惹き付けることができます。同じタイプの別の猫を惹き付けたい場合は、以前に得点を付けたものに触れない新しい別個の柄領域を作成する必要があります。

ボタン得点タイルとボタントークン

パッチタイルの色により、キルトに縫うボタンを獲得できます。キルトにボタンを縫うには、同色3つ以上のパッチタイルのグループを作成する必要があります。グループはどのような形でもかまいません。各ボタンには3点の価値があります。ボードに印刷された枠タイルの全体または一部を各グループの一部として使用できます。グループが形成されたら、対応するボタントークンを取得し、それをキルトに配置し、形成されたばかりのグループのパッチタイルに配置します。色グループを6タイル以上のサイズに拡張しても、別のボタンは得られません。同じ色の2番目のボタンを取得するには、別のグループを個別に形成する必要があります。各色のボタンを少なくとも1つずつキルトに縫った場合、虹ボタンを取り、キルトのパッチタイルに縫うことができます。虹ボタンも3点の価値があります。



ゲームの終了と最終得点計算

各プレイヤーがパッチタイルでキルトボードを完全に満たした後、ゲームは終了します。スコアパッドを使用して、各プレイヤーの設計目標タイル、猫トークン、ボタントークンの得点を記録します。最も多く得点したプレイヤーが勝者です！同点の場合、猫トークンが最も多いプレイヤーが勝者となります。それでも同点の場合、ボタントークンが最も多いプレイヤーが勝者となります。まだ同点の場合、勝利を分かち合います！勝者に「キルトの巨匠」バッジを与え、写真を撮ってください！ #CalicoGameでソーシャルメディアで共有してください！

得点例



設計目標タイル

(≠) 色で完成 10VP
(AA-BB-CC) 色と柄で完成 11VP
(AAA-BBB) 柄で完成 8VP



猫トークン

ミラー2個 6VP
デイベット2個 10VP
ココナツ1個 7VP



ボタントークン

各色1個 + 虹ボタン 21VP

👤	Ari				
🏠	29				
🐱	23				
🔘	21				
Σ	73				



ゲーム終了時のアリのキルトの得点計算

ヴァリエント

家族向けヴァリエント

家族向けヴァリエントは、よりカジュアルなゲームを望むプレイヤー向けです。標準セットアップに従いますが、プレイする前に、3枚の設計目標タイルを裏返します。これらは得点されませんが、キルトボードに障害を提供します。家族向けヴァリエントでは、猫をキルトに惹き付けてボタンを集めることに集中します。2人プレイヤーでプレイする場合は、2プレイヤーの低分散ヴァリエント(以下)も適用できます。

2プレイヤーの低分散ヴァリエント

このヴァリエントは、ゲーム内のランダム性を減らしたいプレイヤー向けです。初心者または標準のセットアップに従う前に、36個のパッチタイルのセットを見つけて削除します。セットは、一度に表される各色柄の組み合わせです。通常通りプレイを続けます。

ソロモード

ソロモードを設定するときは、初心者または標準セットアップを使用できます(4~5ページ)。通常通りプレイヤーの手番に従いますが、マーケットからタイルを選択した後、裏向きの山(または、使用している場合はバッグ)から最も遠いタイルを破棄します。まだマーケットにある単一のタイルを、裏向きの山/バッグから(ベルトコンベヤのように)スライドさせます。各タイルを裏向きの山/バッグに1スポットずつ置いて、マーケットに1タイルずつ補充します。2プレイヤーの低分散ヴァリエントを適用することもできます。ソロモードをプレイするときにシナリオをお試しください(12~13ページ)。

得点タイトル



ミリー
同じ柄3枚以上の
グループ



ティビット
同じ柄4枚以上の
グループ



ココナツ
同じ柄5枚以上の
グループ



シラ
同じ柄6枚以上の
グループ



グウィニヴィア
同じ柄7枚以上の
グループ

互いに接触する同じ柄のグループは、別の猫を惹き付けません



キャリー
この形状の同じ柄の
グループ
(形状は回転可能)



ルミ
この形状の同じ柄の
グループ
(形状は回転可能)



テコロテ
この形状の同じ柄の
グループ
(形状は回転可能)



アーモンド
この形状の同じ柄の
グループ
(形状は回転可能)



レオ
この形状の同じ柄の
グループ
(形状は回転可能)

互いに接触する同じ柄の形状は、別の猫を引き付けません

色または柄を使用して設計目標タイルを完成すると、青い円(中央)の得点を得ます。色と柄を使用してそれを完成すると、黄色の円内の得点のみが得られます。



全て違う色
または
全て違う柄



A色4枚と異なる色のペア
または
A柄4枚と異なる柄のペア



2つの異なる色3枚
または
2つの異なる柄3枚



A色3枚と1色のペアと単独の色
または
A柄3枚と柄のペアと単独の柄



3つの異なる色のペア
または
3つの異なる柄のペア



2つの異なる色のペアと2つの異なる単独の色
または
2つの異なる柄のペアと2つの異なる単独の柄

CALICOの実績

Calicoキルトの巨匠になるために、実績チャートを上に進んでください！ Calicoをプレイすると、トラック上のCalico実績ポイントを獲得できます。以下は、最大6人のプレイヤーが実績全体を追跡できる実績進行チャートです。達成ポイントはいつでも獲得できます。そのためには、下の色の行の上に名前を書きます。プレイするたびに、シナリオ(12-13ページ)、通常ゲーム(11ページ)、またはルール制限(11ページ)の3つの実績モードのいずれかを選択できます。これ以降、いずれかの実績モードから実績ポイント()を獲得するたびに、色の円を塗りつぶしてからこのページに戻り、行の次の形状を左から右に塗りつぶします。



実績(通常ゲーム)

通常のルールを使用して、Calicoのマルチプレイヤーゲームをセットアップしてプレイします。ゲームの勝者は、一致する実績が獲得された場合、列の色で最大1つの円を塗りつぶし、実績進行状況トラック(10ページ)で次の図形を塗りつぶします。

例:3プレイヤーゲームで67ポイントのスコアを獲得し、レインボーボタンを獲得しました。すでに達成ポイントを獲得しており、緑色の行の実績進行チャート(10ページ)に名前が記載されています。65ポイント以上の行またはレインボーボタンの行の緑の列に、下の円を記入できます。次に、実績進捗チャート(10ページ)の緑色の行にある次の図形に記入して、全体的な進捗をマークします。

60+	○	○	○	○	○	○
65+	○	○	○	○	○	○
70+	○	○	○	○	○	○
75+	○	○	○	○	○	○
80+	○	○	○	○	○	○
85+	○	○	○	○	○	○
× (🌀)	○	○	○	○	○	○
× (🐱)	○	○	○	○	○	○
× (🌈)	○	○	○	○	○	○
🌈	○	○	○	○	○	○
🐱	○	○	○	○	○	○
3 (🌈)	○	○	○	○	○	○
9+ (🌀)	○	○	○	○	○	○
2 (🌈)	○	○	○	○	○	○
🐱 x2	○	○	○	○	○	○

実績(ルール制限)

通常のルールに従ってCalicoのマルチプレイヤーゲームをセットアップしてプレイしますが、これら5つのルール制限のいずれかを適用します。ゲームの勝者は、使用されたルール制限の下で自分の色の円を塗りつぶし、その後、実績進行トラック(10ページ)の次の図形を塗りつぶします。

パッチタイルは、直前に配置されたパッチタイルの隣にのみ配置できる



設計目標タイルは、色と柄で完成しない限り0点



**手札のタイル無しでプレイ
マーケットのタイルのみ使用できる**

各プレイヤーはパッチタイル無しでゲーム開始します。代わりに手番でマーケットから1枚のタイルを選択し通常のルールに従ってキルトボードに配置。



全てのパッチタイルは、同じ色のタイルに隣接して配置する必要がある(枠を使用してもよい)



全てのパッチタイルは、同じ柄のタイルに隣接して配置する必要がある(枠を使用してもよい)



通常ゲームの実績キー

- × (🌀) ボタン無し
- × (🐱) 猫無し
- × (🌈) 設計目標無し
- 🐱 x2 各猫2枚集める

実績(シナリオ)

シナリオは、ソロモードまたはマルチプレイヤーモードでプレイできます。10のシナリオのそれぞれは、どの設計目標タイルと猫得点タイルを使用するか、シナリオに合格するために完了するために完了する必要がある2~6個の目標を示します。ソロでプレイする時は、シナリオ1から始めてシナリオ10まで進めます。各シナリオに合格した場合にのみ、達成ポイントの円を記入できます。マルチプレイヤーでプレイする場合、シナリオに合格した全てのプレイヤーは丸を塗りつぶすことができます。丸を塗りつぶすたびに、実績進行トラック(10ページ)の次の図形も塗りつぶします。設計目標タイルをプレイヤーボードに配置する際のセットアップ中に、3つの指定されたスポットから配置する場所を選択できます。

シナリオの実績キー

- A** シナリオレベル
- B** 設計目標タイルを使う
- C** 猫得点タイルを使う
- D** 目標:ゲーム終了時得点 \geq
- E** 目標:虹ボタンを取る
- F** 目標:各猫1つずつ取る
- G** 目標:同じボタンを3つ取る
- H** 目標:設計目標タイルを完成する
(必ずしも下のものではありません)
- I** 目標:色と柄で設計目標タイルを完成する
(必ずしも下のものではありません)
- J** シナリオを完了したときに円を塗りつぶして達成ポイントを獲得する場所



3. 60+

\neq AA-BB-CC AA-BB-C-D MILLE RIMM COCONUT

4. 3= 61+

\neq AAA-BB-C AA-BB-C-D MILLE TIBET TEBLOTE

5. 3= 62+

\neq AAAA-BB AA-BB-C-D CALIE COCONUT CIA

6. 63+

AAAA-BB AAA-BBB AA-BB-CC TIBET TEBLOTE ALMOND

7. 5 64+

AAAA-BB AAA-BBB AA-BB-C GREN COCONUT RIMM

8. 66+

AAAA-BB AA-BB-C AA-BB-CC MILLE ALMOND LEO

9. 68+

AAAA-BB AA-BB-CC AA-BB-C-D CALIE CIA LEO

10. 72+

AAA-BBB AA-BB-C AA-BB-C-D TIBET TEBLOTE GREN

猫に会う

ミリー



ミリーはジョセフ、ラリッサ、サマーズの家族と一緒に穏やかに暮らしています。彼女は尾にねじれがある長い髪の三毛猫です。彼女が最初に飼われたとき、彼女はそれを決して使わなかったので、爪があるかどうかは不確かでした。彼女はいつも静かで愛情のある猫で、近くに寄り添って朝にあなたを迎えたいと思っています。数週間ごとに、彼女は新しい寝場所を選ぶのが大好きです。彼女のお気に入りの休み場所は、壁や家具などにできるだけぴったりと座れる所です。

シラ



シラはブリーダーが飼うことができなくなった後、ノルウェーの家族に加わりました。彼女は臆病ですが社会的で遊び好きな猫でした。彼女のお気に入りのおもちゃは紐と靴下です。シラは本当に旅行好きで、毎年夏になると北ヨーロッパへの船旅に家族と一緒に行きました。彼女の一番好きな盗品はエビとチキンナゲットです。彼女の家族は彼女をととても愛していて、彼女は彼らが目を覚ます前に寝具の下に寄り添うことを含めて、彼らにとってとても癒される存在でした。彼女の家族の一人であるアルセは、シラをこれまでの親友の一人だと思っています。

ティビット



ティビットはちょっと小さいです。彼女は、サンキャッチャーが大好きで、魚が顔を出すように見つめます。彼女は爪とぎを愛し、あなたが彼女を飼う限り(どんな場所や方向でも)きいきいゴロゴロと一緒に。ニャーの間にケロケロガーガーする彼女を飼う上で唯一の間違った方法は、止めることです。ティビットは、ボードゲームにかなり「関与」するのが大好きです。

グウィニヴィア



グウィニヴィアは、彼女の養子になって以来、彼女の家族のいつもの仲間でした。やや斜めに入ったタキシードプリント、小さな体、前巻きテイルが個性を際立たせています。彼女は優しくおしゃべりな性格で、さえずりやのどを鳴らす言葉がたくさんあります。グウィニヴィアはお気に入りのおもちゃ(スナネズミの剥製とタコのひも)をよく口にくわえて家の中を回り、一緒に遊んでほしいと泣き叫びます。彼女は毎日抱擁を待ち、両手を胸の近くに置いたまま、太陽の下で仰向けに寝ていることがよくあります。前足を軽く叩くような感じで下を見て、グウィニヴィアが注意を求めているのを見るのは珍しいことではありません。

ココナツ



ココナツは幼い頃に捨てられ、南ニュージャージーで野良猫としてしばらく過ごしました。クリスは兄の家で彼に会ったとき、ココナツにふさわしい家を与えなければならないことを知っていました。ココナツ(クリスの姪バーディーから名付けられた)は、これまでで最もフレンドリーな猫です。彼は他の猫(彼の兄弟フリト、クライン、ガイウスと彼の小さな妹、ローラを含む)を容認し、猫の喧嘩で彼の腕前を証明する独特の鼻の傷を持っています。彼はお腹に鼻を寄せ、あごで掻いたり、鼻をプープ言わせながら、さまざまな表面での長い昼寝が大好きで、マタタビの悪魔です。ココナツは世界で最高の猫であり、Calicoの一員であることを光榮に思っています。

キャリー



キャリーは2019年、野生の猫のママ、ジュエルと同じ玄関先で生まれました。キャリーには4人のタビー兄弟がいます。子どもたち全員を養子に出す計画でしたが、里親は子どもたちを手放せませんでした。キャリーは一番小さいです。彼女は小さいですが、力が強く、兄弟たちと仲良くしています。彼女は母親と特に仲が良く、よく寄り添っています。彼女の一番面白い癖は、どれだけシンクで遊ぶのが好きかということです。彼女はのどを鳴らし、身もだし、くるりと向きを変えて、本当に愛らしい。マグロ漁船に乗って船の猫になったキャリーの人生最大の夢は、伝説的な画家ベス・ソベルに肖像画を描かせることです。

ルミ



ルミはオレゴン州の雨の多いポートランドに住んでいて、新しい人に出会い、蛇口から水を飲み、裏庭を散策するのが大好きです。晴れた日には、ルミは日光を吸収する窓のそばに寝そべっているのが見られます。曇った日には膝の上で丸まっています。彼と私がダウンタウンのアパートから町の東側の家に引っ越した後、私は猫のポートレートという新しいインスピレーションに感動しました。ルミは、私たちが新しい環境に慣れるまでの最初の数年間、私の写真のミュージズになりました。

レオ



洗練されていて上品な紳士であるレオは、多くのエキサイティングな冒険をしながら、彼の人間をティーンエイジャーから大人へと成長させました。レオの家には4人の犬の兄弟、1匹の鳥、無数のベタ魚、2匹のネコの姉妹がいます。彼のゆったりとした態度は、普通の種の分裂なしに彼ら全員と一緒に暮らすことを可能にします。プライドポテはおいしいし、犬に頭突きをするのは愛の表れであり、いたずらと一緒に働くことは大きな見返りになるということ、彼は妹たちに根気よく教えています。レオは、人が求めることのできる、最も受け入れやすく、愛情深く、知的な親友です。「16年の次は17年」と、彼の家族は彼ともっと長い年月を過ごすことを楽しみにしています。

テコロテ



テコロテは2008年に生まれて養子に出され、弟のマーリンとともに南カリフォルニアに住んでいます。彼は何ラウンドかした後、テーブルの真ん中に飛び込んでボードゲームを手伝うのが好きです。驚いたことに、彼は箱が好きではなく、むしろゲーム盤の上に寝転がります。彼の好きな休日は感謝祭です。彼は七面鳥を頼むのをためらいません。彼は寄り添ってあなたの膝の上でジャンプするのを待つのが大好きです。彼が君に頭をぶついたら、君を友達だと思っていることがわかるでしょう。テコロテはいつも甘くて優しいです。

ルナ



ルナは2007年7月に野良の家族とともに発見されました。全ての家を見つけるつもりでしたがルナは守衛でした。私はその頃破局してしまい、ルナはとても癒されました。私の両親はこれを見て、彼女は私に任せました。彼女は内気でしたが、寄り添うのが好きでした。私の妊娠中、彼女は特に私のお腹に寄り添うようにしてくれました。祖母が亡くなった後、私が泣いている間、彼女は私と一緒に座ってハグしてくれました。彼女はいつでも私が誰かを抱きしめる必要があるか知っているようでした。ルナは2018年の6月に亡くなりました。私たちが一緒にいられた時間を嬉しく思いますし、彼女と抱き合うことを永遠に恋しく思います。

*ルナはKickstarterのプロモ猫に含まれています。

アーモンド



アーモンドはニューヨーク州ロングアイランドのシェルターから養子に出され、スターダストと名付けられました。彼女のまるやかで愛嬌のある性格には合いませんでした。多くの議論の後、彼女はアーモンドと改名されました。なぜなら、彼女の両親が彼女に名前をつけようとしておかしかったからです。アーモンドは今まで出会った中で一番甘くて人懐っこい猫です。彼女はお腹をこするのが好きです。彼女は両親が仕事から帰ってくるとドアのところで挨拶をし、寝る前に彼らがぐすり眠れるかどうか確認します。人間の両親は、Calicoのプレイヤーたちがゲームをするときに、アーモンドと一緒に楽しんでくれることを願っています。

店猫



店猫"ショップー"がオースティンペッツブズアライブに救助されました!耳が聞こえず、FIV陽性で、歯は2本、耳は1.5本でした。彼が養子になった後、ショップーは高齢者や特別に能力のある猫の養子縁組のスポークスマンとなりました。彼のInstagramアカウントは、地元の野良猫のケアをサポートするための資金を集めています。ショップーは人々を愛していました。彼はとても頭がよく、座ってハイタッチする方法を身につけました。トレードマークであるO脚(彼はいつも6連発銃)の姿勢からカウボーイ脚とも呼ばれます。IGの@realshopcatを参照してください。

*店猫はKickstarterのプロモ猫に含まれています。



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

In early 2019, Flatout Games opened its doors to create the Flatout Games CoLab. The CoLab is an opportunity for the founding members of Flatout Games to team up with awesome folks in the board game industry and make cool things together. Our approach is to build the best possible experiences by involving everyone in the entire process. We strive to build passion and excitement in each of our collaborators through shared efforts and shared profits. This CoLab publication of Calico is a passion project of everyone involved, and we are all part of an interconnected team - we take risks and are rewarded together.

The Flatout Games CoLab for Calico is:

Molly Johnson - art direction, administration, marketing

David Iezzi - development, logistics

Dylan Mangini - graphic design, marketing, development

Robert Melvin - development, administration, logistics

Kevin Russ - design, graphic design, development, marketing

Shawn Stankewich - project management, production, development, marketing

We would like to thank these friends for their playtesting and support of 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, and Zephyr Workshop

Flatout Games would like to express immense gratitude to these Calico Founders whose early support helped make this game possible:

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

Love CALICO?

Please #calicogame

Follow us @flatoutgames



WWW.FLATOUT.GAMES