

# Calico

Diseñado por Kevin Russ

1-4 jugadores / 30-45 minutos / 10+

Reglas a la Jck por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / [www.jck.cl](http://www.jck.cl))



Los jugadores compiten para coser la colcha más acogedora colocando losetas de diferentes colores y patrones en su tablero de colchas. Cada tablero incluirá 3 losetas de diseño que ganarán puntos si se cumplen sus requisitos. Los jugadores también intentan crear grupos de patrones para atraer a los gatos más mimosos y grupos de colores para conseguir botones. ¡El jugador que gane más puntos con sus fichas de diseño, gatos y botones gana!

## PREPARACIÓN

### • Losetas de puntuación y fichas de gato:

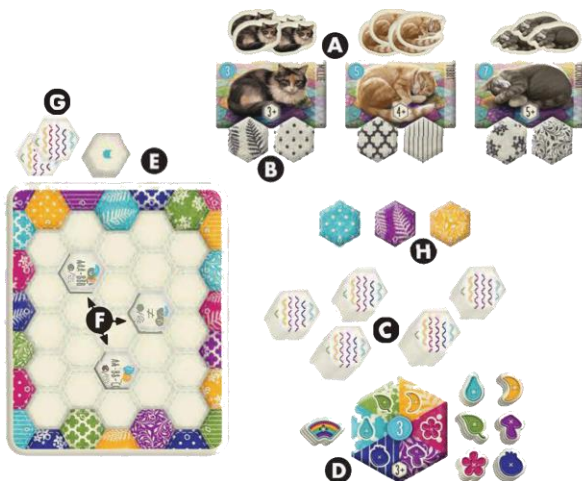
- [A] Separa las losetas de puntuación de gatos por niveles (1, 2 o 3 puntos). Selecciona una de cada nivel y colócala por un lado al azar sobre la mesa, junto con las fichas de gatos que correspondan. Deja las losetas y fichas sobrantes en la caja.
- [B] Coloca 2 losetas de diseño blanco y negras al azar junto a cada loseta de gato.

- [C] Coloca todas las losetas de parche dentro de la bolsa. (Hay 6 colores con 6 diseños diferentes. Cada combinación única tiene 3 copias).



Forma la oferta con 3 losetas de la bolsa (revélaslas cuando comience el juego).

- [D] Coloca la loseta de puntuación y las fichas de botones en el centro de la mesa.



### CADA JUGADOR RECIBE:

- 1 tablero.
- 6 losetas de puntuación de su color. Revela 4 de ellas. Luego escoge 3 para colocar sobre su tablero y devuelve las 3 restantes a la caja.
- 2 losetas de parche de la bolsa que coloca en su mano.

## TURNO

Fase 1: Añadir un parche a tu colcha.

Fase 2: Rellenar mano.

## FASE 1: AÑADIR UN PARCHE A TU COLCHA

- Coloca una loseta de tu mano en un espacio vacío de tu colcha.
- Verifica si obtienes alguna bonificación de gato y/o de botones. De ser así colócalo sobre la loseta que te lo otorgó.

## FASE 2: RELLENAR MANO

- Roba una de las 3 losetas disponibles en la oferta (no puedes robar de la bolsa).
- Rellena la oferta.

## FINAL DEL LA PARTIDA

Termina en cuanto todos los jugadores han completado su colcha.

### PUNTUACIÓN FINAL

- PV de tus losetas de diseño.
- PV de las losetas de gato atraídas.
- PV de los botones → 3PV.

El jugador con más PV será el ganador.

Empate → +losetas de gato → + botones.

## VARIANTES

**VARIANTE FAMILIAR:** Cada jugador coloca las 3 losetas de PV bocabajo en su quilt. Solo se obtienen PV por atraer gatos y botones.

**VARIANTE ESTRATÉGICA PARA 2:** Remueve del juego un set de 36 losetas únicas.

**MODO SOLITARIO:** Cada vez que rellenes tu mano descarta la loseta más alejada de la bolsa, desplaza la loseta sobrante y rellena la oferta. Intenta cumplir los escenarios.

## LOSETAS DE DISEÑO

- Cada loseta se puede cumplir usando el color o el patrón de las losetas adyacentes.
- Puedes cumplir una loseta por ambas condiciones en cuyo caso recibes solo los PV mayores (no ambos).
- No hay penalización por no cumplir una loseta de diseño.

[A] PV que se reciben por cumplir la loseta con una opción.

[B] PV que se reciben por cumplir la loseta con ambas opciones.

[C] Requisitos del diseño.

[D] Indica que se puede cumplir por color o patrón.



✓ Completa con colores



✓ Completa con patrones



✓ Completa con colores + patrones ✗ Incompleta



Colores diferentes ó  
Patrones diferentes



2 tríos de diferente color ó  
2 tríos de diferente patrón.



3 pares de diferente color ó  
3 pares de diferente patrón.



1 cuarteto y 1 par de diferente color ó  
1 cuarteto y 1 par de diferente patrón.



1 trío, 1 par y 1 solitario de diferente color ó  
1 trío, 1 par y 1 solitario de diferente patrón.



2 pares y 2 solitarios de diferente color ó  
2 pares y 2 solitarios de patrón. color

## LOSETAS DE GATO

- Cada gato tiene
  - 2 patrones preferidos.
  - una cantidad o diseño específico en que deben estar esos patrones.
- Para atraer un gato debes hacer un grupo del tamaño o forma de su preferencia con **uno** de sus patrones preferidos. Para ello puedes usar los bordes de tu tablero (aunque se vean parcialmente).
- Coloca el gato sobre el grupo que lo atrajo.
- Puedes atraer más de un gato del mismo tipo pero para eso debes formar más de un grupo y estos no deben tocarse.

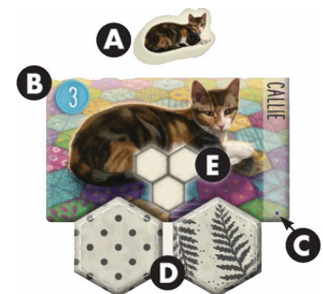
[A] Loseta de puntuación de gato.

[B] PV que otorga el gato.

[C] Puntos que sirven para la preparación.

[D] Patrones que le gustan a este gato.

[E] Forma (o cantidad) que atrae al gato.



✓ Forma correcta  
✓ Patrón preferido  
✓ Patrón único



✗ Forma correcta  
✓ Patrón preferido  
✓ Patrón único



✓ Forma correcta  
✗ Patrón preferido  
✓ Patrón único



✓ Forma correcta  
✓ Patrón preferido  
✗ Patrón único

## LOSETAS DE BOTONES

- Los obtienes cuando tienes 3 o más losetas adyacentes del mismo color.
- Puedes usar los bordes de tu tablero (aunque se vean parcialmente).
- Coloca un botón de ese color sobre el grupo que te lo otorgó.
- Puedes obtener más de un botón del mismo color pero para eso debes formar más de un grupo y estos no deben tocarse.
- Si has obtenido al menos un botón e cada uno de los 6 colores obtienes un botón arcoíris.
- Cada botón otorga 3PV.

